



# **IMPERIUM:** **GUIDA DI ARRAKIS**

# Guida di Arrakis

Un supplemento per IMPERIUM

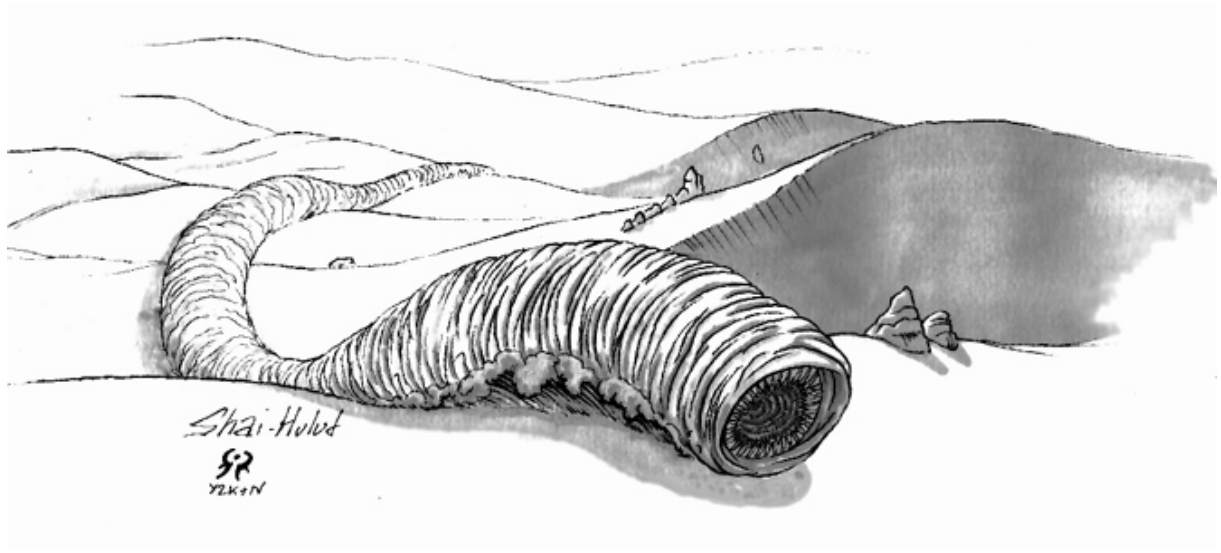
Scritto da Kane, Stéphane Idczak ed Olivier Legrand

Illustrato da Luigi Castellani

*versione rivisitata (Luglio 2005)*

<b>Capitolo I: Il Mondo di Dune.....</b>	<b>p 3</b>
<b>Capitolo II: I Fremen.....</b>	<b>p 14</b>
<b>Capitolo III: I Contrabbandieri.....</b>	<b>p 31</b>
<b>Capitolo IV: Attrezzatura.....</b>	<b>p 35</b>
<b>Appendice: I Segreti di Dune.....</b>	<b>p 39</b>

# capitolo I : il Mondo di Dune



*Un verme gigante nel profondo deserto di Arrakis*

## Benvenuto su Arrakis

Un deserto senza fine, delle temperature soffocanti, delle tempeste di vento e di sabbia capace di bucare qualsiasi armatura.

Dei vermi giganteschi, attirati dalle vibrazioni e capaci di inghiottire qualsiasi veicolo.

Nessuna precipitazione, neanche la minima goccia di acqua. Un inferno "creato per provare la fede dei credenti."

Tuttavia, questa sfera arida attira tutte le breme e tutti gli intrighi dell'Impero perché è *la sola sorgente* della sostanza più preziosa dell'universo: la Spezia. La Spezia che sgorga nel cuore del deserto e che procura longevità e conoscenza, la Spezia che estende la coscienza e permette ai navigatori della Gilda di piegare lo spazio per viaggiare da un mondo all'altro...

Senza la Spezia, non c'è viaggio spaziale. Senza viaggio spaziale, non c'è l'Impero.

## Dati Planetologici

Dune è il terzo pianeta del sistema Canopus e la sua gravità è di 0,9 G.

Arrakis gravita intorno ad un sole bianco o giallo oro e possiede due lune: Avron e Krelln. La forma di un pugno umano è visibile sulla superficie di Krelln, la prima ad apparire nel cielo notturno, e quella di un topocanguro alla superficie di Avron, più piccolo dei due satelliti.

Il riverbero della luce di questi due astri sulla sabbia fa sì che la notte su Arrakis sia più chiara che sulla maggior parte dei mondi dotati di un'atmosfera più clemente.

L'aria è formata dal 23% di ossigeno, dal 75,4% di azoto, dallo 0,023% di gas carbonico, e dal 1,577% di gas rari.

Il clima di Arrakis è probabilmente il più duro dell'universo conosciuto. Non piove su Dune. Le temperature variano tra -19°C e 59°C ma

la media si trova tra 11°C e 29°C, il che lascia un margine comodo per le forme di vita di origine terrestre. Sulla superficie del suolo la temperatura può raggiungere dai 71°C ai 77°C, ma entro i 50cm di profondità la temperatura si abbassa di 55°C ed oltre i 50cm al di sotto il suolo la temperatura si abbassa di 25°C. Dei fogli di materiale nero possono permettere di guadagnare ancora 18°C.

La differenza di intensità tra l'equatore ed i poli è solamente di una ventina di gradi. Il vento soffia solamente all'alba ed al crepuscolo: all'infuori di questi momenti, i venti sono delle vere tempeste, in grado di raggiungere fino a 200 km/h. Nel profondo deserto, si possono incontrare delle tempeste straordinarie chiamate Coriolis la cui la velocità supera i 700 km/h, questi fenomeni superano –fortunatamente– solo di rado i limiti del Grande Erg. Queste mostruosità meteorologiche sollevano i grani di sabbia e li portano ad una velocità tale da trasformarli in veri proiettili, talmente taglienti da attraversare facilmente tanto la carne quanto le ossa o il metallo. Il campo elettrostatico generato da queste tempeste rende totalmente inefficaci i sistemi di navigazione e di comunicazione, così come i famosi campi Holtzmann, frequentemente utilizzati dalla tecnologia imperiale. Solo le sparse scogliere del deserto riescono a fermare la corsa di queste tempeste che i Fremen chiamano le Ave.

Esiste anche un altro fenomeno climatico spettacolare, dovuto ad una forte concentrazione di energia elettrostatica: le tempeste di statica. Queste non sono accompagnate necessariamente da venti, ma si manifestano con terribili lampi, degni dei più grandi temporali. Una tempesta di statica impedisce il funzionamento degli scudi e dei sospensori Holtzman e rende anche impossibile ogni trasmissione o localizzazione per mezzo di strumenti elettronici.

Ma l'elemento più sorprendente di questo mondo inospitale è l'assenza totale di precipitazione: non una sola goccia di acqua cade del cielo di Arrakis. Nessun oceano, lago o fiume, non il più piccolo specchio di acqua sulla superficie di questo mondo

desertico, ne la benchè minima nuvola in questo cielo luminoso ed accecante...

## Geografia generale

Sotto il suo cielo blu scuro (dovuto alla mancanza di umidità) Arrakis non è uniforme ed i tipi di terreno variano in funzione delle regioni. In effetti, si può suddividere la superficie di Arrakis in quattro zone distinte in funzione delle latitudini.

Per prima cosa si nota la catena montuosa del Muro-Scudo, una regione montagnosa situata nella regione del polo nord del pianeta. Questa culmina in media a 4500 metri al di sotto del Grande Bled, ma supera i 6000 metri verso Arrakeen e anche gli 8000 metri ai monti dell'Osservatorio. È là che si concentrano i principali centri di popolazione come Arrakeen e Carthag.

La spiegazione di questa concentrazione è doppia: da una parte, il Muro-Scudo protegge dalle impressionanti tempeste Coriolis che spazzano il resto del pianeta; d'altra parte, è presso i poli che l'umidità è più presente. Certo, l'umidità resta estremamente scarsa, ma è sufficiente a non imporre di indossare permanentemente le tute distillanti e, soprattutto, ad allontanare i vermi giganti da questa regione.

Vengono poi la zona degli erg, la Grande Superficie e la Pianura Funebre, così come l'erg minore dentro allo Scudo. Gli erg si estendono, in funzione dello Scudo, a partire da 80°N nel settore tra le longitudini 150°O e 300°O. Esordiscono a partire dal 70°N nel settore del Muro-Scudo. È in questa zona depressionaria (il riferimento di altitudine è dato dal Grande Bled) che si trova la zona delle piccole dune ma anche una parte dei Sietch Fremen. In linea di massima, la maggior parte dei raccolti di spezia per le Case si fanno spesso al di qua del 70° parallelo.

Sotto al 60° parallelo nord si distende il Grande Bled, il deserto profondo. Questa zona quasi priva di rilievi (se si eccettuano le dune di sabbia) serve da riferimento per la misura d'altitudine. Il Grande Bled si estende pressappoco fino al 70° parallelo sud. È in questa zona che si possono trovare delle

grandi dune che si distendono per chilometri. Agli occhi delle persone di Arrakis, il deserto profondo costituisce un vero *territorio proibito*; i rari imprudenti che osano avventurarsi non sopravvivono molto tempo, i Fremen si incaricano di eliminare quelli che il deserto o i vermi avrebbero miracolosamente risparmiato...

Il polo sud, in quanto ad esso, contiene del ghiaccio nel suo suolo. Non si tratta né di una banchisa, né di uno spesso strato di ghiaccio come si trova su di altri pianeti, ma per Arrakis il fenomeno è sufficientemente importante da essere menzionato. Non si trova acqua liquida in superficie, ma dei cristalli di ghiaccio sono incrostati nel suolo per un certo spessore della zona polare; durante la stagione calda, il caldo fa sciogliere i cristalli dello strato superficiale. In inverno, la temperatura di questa regione cade sotto zero (fino ad un massimo di -20°C di notte). In ogni caso, l'umidità del suolo è troppo alta per i Vermi le sabbie che non si arrischiano in queste regioni.

## Terreni

Arrakis fu, un tempo, il teatro di un'intensa attività tellurica e vulcanica -attività che è ormai cessata ma di cui il paesaggio porta ancora le tracce, a testimonianza delle catastrofi passate. Il primo di queste tracce è il Muro-Scudo che è l'unico vero rilievo del pianeta. Composta di rocce basaltiche e granitiche, questa formazione cela anche delle rocce magnetiche a base di ferro. Queste rocce sconvolgono il campo magnetico del pianeta: le bussole tradizionali sono totalmente inutilizzabili su Arrakis, poiché i campi magnetici variano localmente rispetto all'orientamento globale. Per l'orientamento, la sola soluzione è di munirsi di una parabussola e di una mappa adeguata, una "mappa delle grotte" che indichi le rotte per parabussola più sicure tra i rifugi.

Il deserto, in quanto ad esso, presenta delle formazioni sabbiose di una grande diversità. Le dune sono composte da grani fini e duri sulla faccia esposta al vento e da grani più grossolani sulla faccia opposta. La polvere, risultato dell'erosione delle rocce e della

sabbia, è onnipresente. Delle differenze di densità di sabbia esistono anche in funzione delle zone geografiche, dei venti dominanti o della natura dei grani di sabbia. Esaminiamo un poco più da vicino queste differenze.

A parte le sabbie di struttura media (dette *sabbie tradizionali*) si possono identificare cinque altri tipi di sabbie particolari che costituiscono altrettanti pericoli per l'esploratore.

La **sabbia pisello**, dai grani di struttura media a grossa, levigati dai venti, assume la forma di piccole biglie che scivolano facilmente sotto il peso di un uomo, generando delle vibrazioni che hanno della buone probabilità di attirare un Verme delle sabbie. Un talento dei Fremen consiste nell'imitare lo scivolamento naturale di questi grani...

La **sabbia agglomerata**, si trova soprattutto nelle faglie o nelle zone rocciose che captano un pò più di umidità. I grani di sabbia tendono ad incollarsi per formare dei grani un pò più grossi. Questo tipo di sabbia non è pericoloso nel senso che non può attirare l'attenzione dei Vermi, ma tende ad incollarsi sotto i piedi dei viaggiatori, il che può renderne lo spostarsi un poco più faticoso.

Le **sabbie molli**, dalla struttura abbastanza fine, sono soprattutto pericolose per i macchinari, comprese le mietitrici di Spezia e gli ornitotteri. Gli oggetti pesanti sprofonderanno molto facilmente fino a diventarne velocemente prigionieri. Se un uomo non ha granchè da temere da questo tipo di sabbia, dovrà mostrarsi ugualmente prudente perché i suoi passi si planteranno più profondamente che nella sabbia comune. Un maggiore cedimento della sabbia può talvolta provocare dei piccoli smottamenti di terreno nelle pendenze; inoltre stanca di più a camminarci sopra, cosa che aumenta i consumi di acqua!

La polvere di sabbia, o **sabbia-farina**, è, invece, molto più pericolosa, oltre ad essere particolarmente imbarazzante coi suoi grani fini che si infiltrano dovunque. Certe zone sabbiose sono composte esclusivamente di sabbia farina, particolarmente nei catini (zone di depressione del terreno) o nelle faglie tra

gli affioramenti rocciosi. Lo strato di polvere non è assolutamente stabile e può rivelarsi mortale sulle pendenze. Il peso di un uomo basta perché la sabbia crolli sotto i suoi piedi, provocando allora una vera valanga. La vittima di una valanga che si ritrovi seppellita è sicura di morire per soffocamento se non è soccorsa al più presto...

Ultimo tipo di sabbia particolarmente pericolosa: la **sabbia-tamburo**, così chiamata perché la sua estrema compressione fa rimbombare parecchie volte anche il benchè minimo passo, come l'eco di un colpo di tamburo. Questo fenomeno è legato tanto alla materia stessa dei grani di sabbia quanto alla disposizione del suolo rispetto ai venti dominanti. I sabbia-tamburi si incontrano spesso al riparo della faccia esposta delle dune, perché la sabbia, fuori dalla portata del vento, è più compatta. Il principale pericolo di queste sabbie? Qualsiasi passo basta ad attirare un Verme – in queste condizioni, anche un autentico Fremen farà fatica ad uscirne vivo.

## Fenomeni Climatici

Abbiamo parlato già dei pericoli della polvere di sabbia e dei rischi di sepoltura. Esiste un fenomeno tanto strano quanto pericoloso dovuto all'alternanza del giorno e della notte e specifico dei catini. Con l'arrivo del sole ed a causa della brutale elevazione di temperatura che ne risulta, la polvere è messa in movimento, sollevata dal riscaldamento dell'aria. Nei catini, questo crea un squilibrio nella massa di polvere che crolla allora lungo la pendenza del catino, creando così una marea di sabbia ed un grosso rischio di sepoltura. Questo fenomeno può manifestarsi anche quando si pianta una tenda-distillante dentro ad un catino.

I fenomeni climatici più impressionanti restano le temibili **tempeste Coriolis**. Queste tempeste di sabbia possono raggiungere gli 800km/h in pieno deserto. Come dire che è quasi impossibile uscirne vivi. Ogni grano di sabbia lanciato a questa velocità trapassa letteralmente qualsiasi materiale. Roccia, metalli, carne umana... Si noti che l'erosione delle rocce per queste tempeste è (coi Vermi) la principale sorgente di rinnovo della sabbia.

Se per disgrazia si viene sorpresi da una tempesta Coriolis mentre si è all'aperto, non resta altro che trovare un riparo negli affioramenti rocciosi... o, al contrario, nascondersi profondamente nella sabbia, al riparo di una tenda-distillante, pregando affinché la tempesta non trascini via tutta la sabbia...

Un altro modo per sfuggire agli effetti devastanti di questi grani è di guadagnare molto rapidamente altitudine (per esempio a bordo di un ornitottero): a partire da una certa altezza, la tempesta è un pò meno veloce e, soprattutto, la densità dei grani si riduce, la tempesta diventa allora più simile ad una nuvola di polvere... ma questa soluzione espone ad altririschi-particolarmente il danneggiamento del materiale da parte della polvere.

Ma le tempeste Coriolis possono avere anche delle conseguenze benefiche. Durante queste tempeste, delle grandi quantità di sabbia sono proiettate nell'alta atmosfera, per ricadere poi sotto forma di una vera pioggia di sabbia, alcune ore o alcuni giorni dopo la tempesta. Questa pioggia è chiamata El-Sayal dai Fremen che la considerano come beneficio perché porta spesso con sé un poco della preziosa umidità localizzata in altitudine.

Contrariamente a ciò che si potrebbe pensare, esistono differenti stagioni su Arrakis. Le loro differenze climatiche restano tuttavia poco accentuate, perché l'inclinazione dell'asse del pianeta rispetto all'eclittica è relativamente debole... ma ciò basta tuttavia a provocare dei cambiamenti di temperature ed alcuni piccoli cambiamenti meteorologici. I Fremen si basano sul colore dell'orizzonte all'alba per scoprire i cambiamenti di stagione.

Durante la stagione più fredda, le temperature variano generalmente tra gli 11°C e i 29°C. La forchetta massima di escursione termica tra il giorno e la notte si trova tra -19°C, per la notte, e 59°C, per la giornata. La notte, le temperature negative sono aggravate dalla mancanza di umidità dell'atmosfera.

Nella stagione calda, in compenso, la temperatura della sabbia in pieno sole può raggiungere gli 80°C, quando il sole è al suo zenit...

## Luoghi particolari

**Il lago Azrak:** Pianura di gesso vicino a Fondak, dove ci fu dell'acqua, un tempo.

**Il Tanzerouft:** Paese della desolazione che si distende su 4000 km circa.

**Il Servitore:** Roccia vicino al Sietch Tabr, sagomato dalle tormentate di sabbia in un tipo di verme scuro steso tra le dune.

**La Vecchia Faglia:** Breccia profonda e sinuosa nel Muro-Scudo localizzato a 170 km a nord del Tanzerouft e tramite la quale i primi Fremen hanno raggiunto il deserto.

## Geopolitica

Arrakis occupa un posto unico nell'Imperium. Le raccolte di storia c'insegnano che i primi uomini su Dune furono i nomadi Zensunni che trovarono là una "terra promessa", mettendo fine al loro lungo esodo. Se rimangono alcune tracce della loro cultura negli usi e costumi della società indigena, la loro struttura politica è stata soppiantata da molto tempo dal modello feudale caratteristico dei mondi dell'Impero.

In quanto feudo imperiale, Arrakis è sottoposto ad una legislazione estremamente particolare: si tratta di un feudo temporaneo e non-ereditario, regolarmente attribuito dall'imperatore ad una delle Grandi Case del Landsraad, per ricompensarne i meriti o (più prosaicamente) per consolidare certe alleanze segrete.

Tutte queste precauzioni mirano evidentemente ad impedire ogni insediamento permanente di qualsiasi Casa sul pianeta più bramato dell'universo conosciuto. La Casa regnante ha il compito di assicurare l'approvvigionamento di Spezia dell'impero, mediante una quota (assai rilevante) riservata all'imperatore, tuttavia la Casa regnante conserva un ampio margine per arricchirsi o immagazzinare della Spezia,

una volta dedotta questa percentuale e le spese di sfruttamento.

### Chi regna su Arrakis?

Verso l'anno 10.000 dopo la Gilda (o quasi due secoli prima degli avvenimenti raccontati in Dune) il feudo di Arrakis è diretto da una delle più potenti Case Nobili dell'Imperium... ma quale?

Nell'assenza di informazioni precise su questo argomento, ogni Direttore di gioco può fare la sua scelta, in funzione delle esigenze della sua campagna. Esistono tuttavia certi limiti: non può trattarsi degli Harkonnen, né degli Atréides.

È anche abbastanza improbabile che Arrakis sia stato assegnato ad una Casa che non possieda il massimo (5) in Influenza, il che elimina le Case Wikkheiser, Delambre, Kyzyl, Ophelion ed Ordos, e che ci lascia le Case Moritani, Alman e Kenric-così come Casa Corrino stessa che può anche conservare la piena padronanza di Arrakis durante certi periodi.

## Ecologia

Come ricorda il planetologo Pardot Kynes, *“la più alta funzione dell'ecologia è la comprensione delle conseguenze.”* Il progetto di questo uomo è un paino di difficile esecuzione poiché i cambiamenti e gli adattamenti di terreno e di clima sono lunghi da operare. Ogni errore può annullare gli sforzi di parecchie generazioni di lavoro.

Se l'acqua non cola ancora a fiumi su Dune, molte cose cominciano ad essere realizzate, particolarmente sotto i 40°S.

La fauna e la flora di Arrakis sono poco importanti e sono costituite principalmente da sistemi perfettamente adattati al deserto o da specie importate e faticosamente acclimatate all'ambiente naturale.

Senza essere esaurienti, si può citare, per la fauna, i cielagos, le lepri del deserto, i topi-canguri, gli scorpioni, le volpi del deserto, i falchi del deserto, le aquile, i falchi-civetta, i vermi delle sabbie, le trote delle sabbie, il plancton delle sabbie, il pipistrello, le lepri delle sabbie, e molte altre specie di predatori e spazzini quali gli avvoltoi; per la flora, alcune piante erbose e diverse forme di cactus (estremamente rari e difficili da notare, anche per un occhio esercitato) oltre ai datterii, la verbena delle sabbie, la primula della sera, i cactus-barile, cespugli di incenso, alberi-fumo, e i cespugli creosoto...

Ma la forma di vita più sorprendente e più impressionante è il Verme delle sabbie la cui taglia può variare da una decina di metri a parecchie centinaia, il suo corpo ad anelli gli permette di spostarsi nella sabbia di Dune come un pesce nell'acqua.

Ogni Verme ha un suo territorio, ma superano facilmente questi limiti quando sono attirati da un rumore ritmico, come quello che produce una mietitrice, o i passi di un uomo sulla sabbia. Basta che le vibrazioni lo raggiungano, ed il Verme verrà. Sembra anche che le vibrazioni speciali emesse da un campo Holtzmann (scudo o repulsore), li rendano letteralmente furiosi. Se un Verme percepisce la presenza di una di queste cose, attaccherà istantaneamente fino alla fine dell'effetto che va di pari passo – generalmente - con l'annientamento del suo utente.

Un Verme in avvicinamento può essere avvistato dalla cresta di sabbia sollevata sulla sua strada, come il solco che lascerebbe un gigantesco animale acquatico vicino alla superficie dell'acqua; questo fenomeno è talvolta accompagnato da una tempesta di statica in una zona poco lontana della sabbia.

Sono questi segni che le vedette devono imparare a notare se vogliono salvare il loro raccolto, e la loro vita; là dove c'è la Spezia, ci sono i Vermi - benché nessuna correlazione logica sia stata stabilita tra i due, eccetto dai Fremen.

Non c'è bisogno di rammentare la rarità dell'acqua su Dune. La maggioranza di questa proviene da pozzi vecchi e molto

profondi, riservati ad alcuni privilegiati che ne fanno commercio, anche se raramente si tratta di più di filo di liquido. Le piante importate sopravvivono solamente grazie ai catalizzatori di umidità impiantati tra le loro radici. Sarebbe teoricamente possibile installare un controllo climatico su Arrakis ma il costo di collocamento in posizione e di manutenzione delle installazioni sarebbe talmente proibitivo che nessuno ha finora tentato l'esperimento.

## Popolazione

Anche se il loro aspetto esteriore difficilmente permette di differenziarli, esistono due gruppi etnici distinti su Dune.

Il primo gruppo è il popolo delle grotte e delle faglie. I suoi membri sono sedentari e vivono nei villaggi dispersi nelle rocce, nella zona geografica vicino al polo. Ubbidiscono generalmente ad un capo villaggio e sono considerati come sudditi della Grande Casa che riceve Arrakis in feudo.

Il secondo gruppo è quello dei Fremen, il popolo delle sabbie. Il loro stile di vita, i loro costumi e le loro tradizioni sono presentati nel seguente capitolo.

Ufficialmente, si stima la popolazione globale di Arrakis intorno ad una quindicina di milioni di individui del popolo delle grotte, più circa due milioni di occupanti non-originari di Dune, generalmente giunti sul pianeta come commercianti. La quasi-totalità di questa popolazione è raggruppata nelle due grandi città e in alcuni villaggi circostanti. Si deve sommare a ciò gli individui che appartengono alla Casa regnante o la servono direttamente, generalmente alcune decine di migliaia, contando i soldati, i servitori ecc., così come i Fremen il cui numero esatto rimane un mistero.

Le autorità imperiali stimano generalmente la popolazione Fremen ad alcune migliaia di individui, dispersi nel profondo deserto. In realtà, i Fremen sono molto più numerosi e costituiscono anche il gruppo etnico maggioritario di Arrakis: chiusi nei loro Sietch, nascosti nelle sabbie o nelle grotte del deserto profondo, quasi venti milioni di anime

aspettano l'avvento del profetico salvatore per rivelarsi al resto dell'universo.

Una sola tribù conta generalmente parecchie migliaia di individui. Quando una tribù diventa troppo grande, non tarda a scindersi in due o tre rami che, in alcune generazioni, diventano a loro volta delle tribù a pieno titolo.

## Le Città

Le due principali città di Arrakis sono Arrakeen e Carthag. È generalmente una di queste città che viene scelta come sede dalla Casa regnante (poiché sono dotate di un spazioporto) anche se esistono altre possibilità, come Arsunt, leggermente a sud di Carthag.

**Arrakeen** è situata nel centro di un catino cinto dalle scogliere del Muro-Scudo, una protezione naturale contro le tempeste provenienti dal deserto profondo e contro i Vermi. Arrakeen è la capitale planetaria ed è stata la sede del governo planetario per molto tempo. All'entrata dell'area di atterraggio dell'astroporto di Arrakeen c'è un'iscrizione che dice: *"Oh tu che conosci le sofferenze che patiamo qui, non dimenticarci nelle tue preghiere."* Si ritrova questa iscrizione in una delle cantine del castello di Arrakeen. In questo stesso castello si trovano anche delle sale di comunicazione, delle sale di cerimonia, delle sale di allenamento, delle cucine, delle camere, una cisterna di 50.000 litri di acqua, e in particolare una serra segreta di 10m per 10m annaffiata da automi. In questa serra è possibile trovare delle rose, della mimosa, dei cotogni, dei sempreverdi, delle piante di Akarso, ed una moltitudine di altre piante meravigliose.

**Carthag** è situata più a nord-est, a circa 200km di Arrakeen, più vicino al bacino Imperiale e alle sue sabbie da Spezia relativamente sicure.

## I Villaggi

I villaggi dei pyons sono delle zone agricole abitate dal popolo delle grotte e delle faglie, così denominati dai Fremen. Questi villaggi si trovano nelle faglie e depressioni del Muro-Scudo dove si condensa un poco di più l'umidità dell'atmosfera. La popolazione è composta soprattutto da coloni condannati a vivere su Arrakis, troppo dipendenti dalla spezia per lasciare il pianeta.

E' in questi villaggi che la Casa al potere recluta i suoi uomini delle sabbie, i suoi equipaggi ed i suoi gruppi di lavoro. Lo stipendio e le condizioni di lavoro dipendono principalmente dal carattere del dirigente, ciascuna Casa applica la propria politica di gestione delle risorse umane.

In linea di massima, questa politica si basa su di una logica di massimo profitto e un'estrema fermezza nei confronti delle popolazioni locali.

Ecco alcuni nomi di villaggi menzionati in "Dune": *Tsimpo* (villaggio guarnigione degli Harkonnen, avamposto di Carthag) , *Borsadi-vento*, *Tuono* (villaggio le cui case sono decorate da schegge di pietre scintillanti e di metallo che formano sui muri degli arabeschi grossolani), *Gara Rulen*, *Fondak*, *Tabur*.

La maggior parte dei villaggi sono costruiti al riparo dalle rare montagne e scogliere, là dove una base più solida permette la costruzione, o nei catini, sull'esempio della città di Arrakeen, costruita dietro le colline del Muro-Scudo. Questi ammassi rocciosi emergenti della sabbia sono le sole zone "stabili" del pianeta-sono tuttavia altrettanto pericoloso del deserto per un piede non-abituato. Alcuni ammassi sono costellati di grotte e di gallerie (artificiali o naturali) che servono da tane, ripari e nascondigli al popolo del deserto: i Fremen.

## I Sietch

Nel profondo deserto, nascosti nei loro Sietch tra le isolette rocciose, i Fremen si tengono lontano dal popolo delle grotte, sebbene abbiano la stessa ascendenza, i figli del deserto vivono al suo interno, e si mescolano solo raramente agli altri, e mai dichiaratamente. Nessuno conosce il loro

numero e nessuno a parte essi conosce le posizioni e gli ingressi ai Sietch.

Da parte Fremen, si stima approssimativamente il numero di Sietch sul pianeta intorno a 250, con una popolazione di più di 10 milioni di abitanti. Queste cifre sono beninteso difficilmente verificabili, da una parte perché non è mai facile contare una popolazione molto frazionata, e ancora di più quando questa affida la sua segretezza sulla ripartizione.

*Alcuni nomi di Sietch Fremen: Coanua, Makab, Umbu, Tuek, Tabr, Abbir, Windgab, Puah al Dib, Depressione del Tasmin, Faglia di Hobans, Schulah.*

## Economia

La quasi-totalità del pianeta è occupata dal deserto. Solo una parte viene sfruttata veramente: l'estensione dello sfruttamento presenterebbe diversi rischi e comporterebbe dei costi astronomici in uomini ed in materiale.

La base del sistema economico di Arrakis è doppia: si fonda al tempo stesso sul commercio dell'acqua e sull'estrazione e la vendita della Spezia. Esistono anche altre forme di commercio più classico che sono del resto la sola possibilità di acquistare un certo Status locale: si tratta principalmente di vendita di attrezzatura e di laboratori di riparazione, di artigianato locale ed altri generi, come accade sulla maggior parte dei mondi dell'Impero.

Come su tutti i mondi dove le condizioni economiche sono "delicate", il mercato nero ed il contrabbando sono ovviamente assai diffusi.

Le persone che hanno la fortuna di avere a loro disposizione una sorgente di acqua (interna o esterna), generalmente non se ne privano per farne commercio. Ciò crea intorno ad essi tutta un'organizzazione « ombra » di portatori, mediatori e venditori che fa prezzi proibitivi, così che gli individui più poveri non hanno altra scelta che mendicare l'acqua davanti alle case delle persone influenti.

La Gilda ed il CHOM sono presenti su Dune, per acquistare una parte della produzione di Spezia che sia dalla Casa regnante o dai contrabbandieri.

La produzione *ufficiale* di Spezia viene ripartita, generalmente, nel seguente modo: il 20% per il direttorato del CHOAM (diviso tra le differenti Case), il 15% per la Gilda, il 5% per il Bene Gesserit, circa il 20% per la Casa regnante ed il resto (circa il 40%) nelle riserve dell'imperatore. Secondo i casi, queste percentuali vengono pagate sotto forma di benefici finanziari oppure in natura, sotto forma di scorte di Spezia.

La principale sorgente di lavoro su Arrakis è l'estrazione della Spezia. Le squadre vengono formate in base al materiale umano di cui dispone la Casa (o i contrabbandieri) quindi poste sotto la direzione di un Maestro delle sabbie, e mandate con la loro attrezzatura nel deserto per raccogliere la Spezia, con tutte le difficoltà che ciò comporta.

Un squadra tipo è composta qui di seguito da una mietitrice (vedere la sezione sull'attrezzatura) di quattro o cinque vedette su ornitotteri, incaricate di scoprire eventuali pericoli, e di un'ala da trasporto che viene a recuperare la mietitrice in caso di emergenza.

### **Mestieri specifici ad Arrakis**

**Uomini delle Dune:** Termine che designa tutti quelli che lavorano nella sabbia, su Arrakis.

**Lettore del Tempo:** Individuo addestrato nei diversi metodi di predizione del tempo su Arrakis. Tra l'altro, è in grado di "sondare la sabbia", vale a dire piantare dei gambi fibroplastici nella superficie desertica di Arrakis ed interpretare le tracce lasciate dalle tempeste per provare a predire il tempo.

**Maestro delle Sabbie:** Termine che designa quello che dirige le operazioni di raccolta della Spezia.

**Raccoglitori di Rugiada:** Termine che designa coloro che prelevano la rugiada sulle piante di Arrakis, con l'aiuto di un tipo di roncola.

# **Lessico Planetologico di Arrakis**

**Barachan:** Duna elevata e migratrice.

**Bled:** Deserto piatto. Il Grande Bled è chiamato "Regina della Notte" dai Fremen.

**Muro-Scudo:** Formazione montagnosa del nord di Arrakis che protegge un territorio poco esteso dalle tempeste di Coriolis.

**Bordatura:** Secondo livello della grande scogliera del Muro-Scudo di Arrakis.

**Caverna:** Depressione formata in seguito ai movimenti degli strati metamorfici sottostanti.

**Catino:** Su Arrakis, designa ogni depressione o regione di bassa altitudine formata dal cedimento degli strati sotterranei. Sui pianeti dotati di acqua, un catino indica una regione una volta occupata da un piano di acqua. Si è rilevata una sola traccia di questo genere su Arrakis ma la domanda è lontano da essere risolta.

**El-Sayal:** La "pioggia di sabbia." Massa di polvere sollevata ad un'altitudine media, circa 2000 m, da un tempesta Coriolis e che, ricadendo al suolo, riporta frequentemente dell'umidità.

**Erg:** Mare di sabbia, zona di dune.

**Stazione:** Collinetta

**Marea di polvere:** La polvere si accumula nei catini e certe sono così vasti che conoscono delle correnti e delle maree che inghiottono gli imprudenti.

**Marea di sabbia:** Effetto di marea prodotto dal sole e dalle lune in certe importanti depressioni di Arrakis dove la polvere si è accumulata col passare dei secoli. Esistono anche dei rotoli di sabbia chimera.

**Matar:** Pioggia di sabbia che si abbatte delle alte altitudini quando muore una tempesta.

**Sabbia-tamburi:** Strato di sabbia di cui la densità è come un colpo colpito in superficie produce il suono caratteristico di un tamburo.

**Solco:** Depressione cinta di campi elevati su Arrakis, e protetti delle tempeste. Zona abitabile.

**Tempesta Coriolis:** Designa ogni tempesta di ordine maggiore su Arrakis dove i venti soffiati sulle pianure, vedono la loro forza aumentata dalla rivoluzione del pianeta per raggiungere 700 a 800 km/h talvolta. Queste terribili tempeste sono così violente ed abrasive che rodono la pelle, le ossa ed il metallo. Le tempeste sono annunciate spesso da un cielo bianco. Una tempesta sollevare-sabbia può sollevare 20 miliardi di tonnellate di polvere, ciò che dà al cielo un colore argentato. Queste tempeste, secondo la loro ferocia, sono chiamate "madre", "nonna", "bisnonna", ecc.. La più grande delle tempeste si chiama Huanuinaa.

**Pozzi:** Luoghi dove si può trovare dell'acqua nel deserto e bere con l'aiuto di una cannuccia attraverso la crosta di sabbia.

## capitolo II : I Fremen



*Fremen Woman*



*Una feroce guerriera fremen*

## Il Popolo di Dune

Uomini del deserto, discendenti dei vagabondi Zensunni, i Fremen non hanno avuto altra scelta che adattarsi all'ambiente naturale di Arrakis-cosa in cui sono riusciti perfettamente.

I Fremen sono indissociabili del pianeta, così come lo sono la Spezia, Shai-Hulud ed il deserto... Conosceranno il loro apogeo con l'arrivo del loro profeta, Paul Muad'dib: le notizie contenute in questo capitolo riguardano principalmente il periodo precedente Muad'dib, conformemente al periodo di riferimento scelto per Imperium.

I Fremen vivono principalmente nel deserto profondo, al di là dei territori conosciuti. Nomadi selvaggi e misteriosi, sono considerati come barbari, addirittura come bestie selvagge dalle diverse autorità del pianeta.

Sul piano fisico, i Fremen si distinguono per un colorito abbronzato ed un fisico asciutto: non esiste un Fremen che presenti un eccesso di peso: l'estremo rigore della loro esistenza il fatto di indossare una tuta distillante quasi-permanentemente fanno sì che nessuno grasso superfluo li ingombri. Ma il loro tratto più ragguardevole sono sicuramente gli occhi. Tutti i Fremen possiedono gli « Occhi d'Ibad », quegli occhi blu su fondo blu che sono caratteristici dei consumatori regolari della Spezia allo stato puro. Nei Fremen, gli Occhi d'Ibad sono il sintomo di un organismo saturato di Spezia. Anche se gli Occhi d'Ibad finiscono spesso per comparire in ogni residente di Arrakis, questo fenomeno non è mai tanto pronunciato come nei Fremen presso i quali l'assuefazione alla Spezia si stende su molte generazioni.

I Fremen sono anche riconoscibili da tatuaggi o scarificazioni rituali, soprattutto i guerrieri più fanatici. Un altro segno distintivo è la callosità che indossare prolungatamente una tuta distillante tende a formare appena sotto le loro narici. Inoltre questa abituale vestizione delle tute per il riciclo del sudore e delle urine, conferisce loro anche un forte odore corporeo assai poco piacevole per gli

estranei che, anche se impossibile da percepire nel deserto, si rivela in compenso particolarmente pungente nei luoghi chiusi.

Nel deserto, i Fremen nascondono le tute sotto un lungo capotto con cappuccio chiamato juba, generalmente chiuso alla vita. Viaggiano in gruppo, talvolta a piedi, ma spesso a dorso di Verme, misurando le distanze così percorse in "martellatori", e sempre di notte (a meno che non sia impossibile) sia per motivi di segretezza che per evitare il calore del sole.

Regolarmente cacciati e perseguitati dagli "occupanti" di Arrakis, i Fremen preferiscono restare in disparte. Si radunano in caverne segrete specialmente progettate, chiamate Sietch (significa :"*luogo di riunione in periodo di pericolo*"). Un tempo semplici rifugi, i Sietch sono diventati progressivamente delle vere comunità tribali e hanno costituito oramai l'ossatura del società Fremen.

I Fremen hanno preso da molto l'abitudine di vivere nascosti. Nessuno individuo straniero alla loro cultura ne conosce il loro numero esatto, né il vero grado di organizzazione.

Comunemente considerati come semplici fanatici che vivono da eremiti nel deserto profondo, i Fremen possiedono una tradizione culturale propria, basata sul valore dell'acqua, la relazione col Deserto, il rispetto del Verme delle sabbie (che riveriscono sotto il nome di Shai-Hulud) e le virtù guerriere.

## Storia

I Fremen sono i discendenti dei nomadi Zensunni rifugiati su Arrakis e che avrebbero sviluppato in loco una intera società, e di cui una parte avrebbe in seguito potuto lasciare il pianeta alcuni secoli più tardi. Sembra quindi che i Fremen e le persone del popolo delle grotte abbiano la stessa origine etnica.

La scissione tra i due gruppi, molto vecchia, risale verosimilmente ad una profonda divergenza in seno alla comunità dei profughi Zensunni.

Ecco un breve riassunto delle tribolazioni dei Vagabondi Zensunni.

Nel 2800, il Barone Charles Mikkarrol, governatore planetario della Terra, manda due milioni di Zensunni su Poritrin, dando così il via alla grande Migrazione Zensunni. Nel 4492, quando Poritrin viene dato in feudo a Casa Alexin, i Sardaukars vengono inviati sul pianeta per espellere gli Zensunni. Cinque milioni di Zensunni vengono spediti su Bela Tegeuse altri cinque milioni su Salusa Secundus.

Salusa Secundus fu il primo inferno degli Zensunni. Secondo la tradizione Fremeni, i Fremeni-Zensunni furono mantenuti in schiavitù su questo pianeta infernale per nove generazioni. Su Salusa Secundus (un pianeta dalla forte attività vulcanica la cui temperatura è torrida e l'atmosfera soffocante e solforosa) le condizioni di vita sono realmente spaventose: persino dopo un processo di purificazione l'acqua, conserva un forte gusto di zolfo.

Tuttavia questo inferno cela anche un vero tesoro, sotto forma di risorse minerarie eccezionali.

Gli schiavi Zensunni lavorarono a tempo pieno nelle miniere dove la speranza di vita superava raramente sette anni... Alla fine di alcuni secoli, l'Impero decise finalmente di trasformare Salusa Secundus in un pianeta penitenziario ed in base di addestramento per i temibili Sardaukars-puro prodotto di questo mondo dall'ambiente naturale terrificante.

Incomincia allora il secondo esodo degli Zensunni che furono deportati su Bela Tegeuse. Così come Salusa Secundus era un inferno naturale, l'inferno che li aspettava su Bela Tegeuse era stato creato interamente dalla mano dell'uomo. Là, li si sottomise ai lavori forzati (per fiaccare in essi ogni resistenza) ma anche a terribili esperimenti condotti su ampia scala... Quelli che sopravvissero dovettero in seguito affrontare la barbarie della selezione per Rossak e, più tardi, per Harmonthep. Per ogni Zensunni che emigrava verso questi due pianeti, tre trovavano la morte. Queste terribili ordalie divisero gli Zensunni in tre grandi gruppi: quelli che, restarono su Bela

Tegeuse, erano destinati ad una morte certa, quelli che partirono per Rossak e quelli che emigrarono verso Harmonthep, satellite naturale di Delta Pavonis.

Gli Zensunni portati su Rossak parteciparono ai lavori di terraformazione del pianeta-un lavoro lungo ed estremamente difficile su un mondo dove l'ossigeno è così raro che gli organismi si esauriscono in alcuni anni. Si dice che su questo pianeta gli Zensunni scoprirono la droga di coscienza, quella che permette di aprire lo spirito e di praticare l'orgia del Tau - fino alla scoperta dell'acqua di Vita su Arrakis, assai più efficace. Questa evenienza vide anche la nascita delle Sayyadina e della propagazione collettiva della storia dei Fremeni...

La Migrazione Zensunni cela anche numerosi enigmi e zone di ombra. Si perse così ogni traccia di un milione di Zensunni, inviati da Rossak verso Ishia, secondo pianeta di Beta Tygri, e gli storici si perdono ancora oggi in congetture sulla causa del fenomeno che provocò la distruzione totale di Harmonthep...

Tutti gli Zensunni rimasti su Bela Tegeuse e Rossak furono trasferiti infine su Arrakis nella regione polare boreale, per cominciare dei lavori di prospezione e di valutazione in vista di una eventuale terraformazione. È a questa epoca che la Spezia fu scoperta: i lavori di terraformazione vennero fermati a favore del profitto che si poteva trarre dallo sfruttamento del Melange. A dispetto dell'aridità estrema del clima, gli immigranti Zensunni, induriti dalle generazioni di sopravvivenza in condizioni disumane, si adattarono velocemente all'ambiente naturale di Arrakis. Col passare dei secoli, molti di essi scelsero di sfuggire alla schiavitù rifugiandosi nel deserto. Li si chiamò allora i Fremeni-letteralmente, *gli uomini liberi*.

## Società ed Organizzazione

Prima di ogni cosa, bisogna sapere che ogni Fremeni sa battersi. Gli uomini, le donne ed anche i bambini in età sufficiente da maneggiare il krya sono dei combattenti potenziali. E attenzione, perché molto spesso anche un whali (giovane Fremeni) può uccidere un soldato del Landsraad! Non vi è

nessuno tranne i Sardaukar dell'imperatore in grado di opporre resistenza ai Fremen ed infliggere loro delle pesanti perdite.

I Fremen sono organizzati in clan o tribù, per Sietch. Ogni comunità è comandata da un Naib, scelto per il suo valore, tramite l'Amtal, una prova, e che può essere sfidato ogni momento da un altro Fremen che contesti le sue decisioni e voglia prendere il comando.

L'onore del guerriero è un pilastro fondamentale della società. Sviluppatisi in risposta a secoli di persecuzione, la cultura Fremen è una cultura del combattimento; la maggior parte delle dispute giuridiche tra individui si regolano kryss alla mano, secondo il rituale del Tahaddi-un duello a morte.

I Fremen considerano il deserto profondo come il loro territorio e lo custodiscono accanitamente; danno prova di una diffidenza estrema verso tutti gli "stranieri" - che questi vengano da Arrakis o da un altro mondo importa poco. Se incontrano uno straniero sul loro campo, la regola vuole che si impossessino della sua acqua e lascino il resto al deserto. Per i Fremen, l'acqua è essenziale: ogni elemento dell'esistenza è imperniato intorno all'economia dell'acqua.

Quando un uomo muore, il suo corpo gli appartiene, ma la sua acqua è della tribù: il corpo sarà trattato per estrarne l'acqua e permettere la perpetuazione del gruppo - salvo in caso di duello, l'acqua che va allora al vincitore, in compenso dell'energia spesa durante il combattimento. L'acqua è rappresentata da anelli di taglie e di colori differenti secondo la misura e serve da moneta di scambio. Si noti inoltre che se un Fremen cede una parte della sua acqua ad un altro, dovrà essere rimborsato "al prezzo del deserto", vale a dire con un tasso di interesse di dieci a uno.

I Fremen sono tradizionalmente poligami e pensano che è la discendenza d'un uomo che assicura la sua immortalità preservando il suo nome, il suo sangue ed il suo ricordo, così come la sua acqua.

La maggior parte delle donne si occupano principalmente dei lavori nei Sietch e dell'educazione dei bambini, ma non esiste nessuna discriminazione formale tra i sessi,

una donna può diventare perfettamente una guerriera del deserto temuta e rispettata quanto i suoi pari maschili. Certe donne sono designate per essere delle Sayyadina (custodi dei riti e tradizioni della tribù) e hanno una posizione molto rispettata. Non vi è che una sola Sayyadina per Sietch.

### La Saggezza dei Fremen

*"Conviene che io illumini la strada che è tra noi. Non sono certa di potere sopportare questa acqua che hai posto sulle mie spalle. Ma noi Fremen paghiamo i nostri debiti, che siano neri o bianchi. "*

*"Ogni uomo che si rifugia in una grotta con una sola uscita merita la morte. "*

*"I Fremen non amano dire no. "*

*"In una posizione difficile, guardia sempre un secondo che ti sostituirà. Ricordati: lavoreremo insieme. Così, sarà più sicuro. "*

*"Il capo è il più forte, quello che dà sicurezza. [...] Ciò che importa per un capo, ed è ciò che fa di lui un capo, sono i bisogni del suo popolo. [...] Un capo è ciò che fa la differenza tra un gregge ed un popolo. È il capo che ha cura degli individui. Troppo pochi individui, ed il popolo ridiviene un gregge. [...] La legge che genera un tale modo di scegliere un capo è una legge giusta. Ma non significa che la giustizia sia ciò di cui un popolo ha costantemente bisogno. Ciò di cui abbiamo proprio bisogno adesso, è di crescere e di prosperare per coprire un più vasto territorio. "*

### Comunità

I Fremen sono raggruppati in comunità, chiamate Sietch. Ogni comunità possiede una base nel sito dello stesso nome. Si stima

a circa 250 il numero di Sietch su Arrakis - ogni Sietch può ospitare da venti a trentamila Fremen!

Il Sietch è il luogo di riposo, la fabbrica, la riserva di acqua e di cibo dei Fremen. È il luogo delle riunioni e dei riti.

In ogni Sietch si trova una grande sala, più grande possibile, per riunire tutti i membri della comunità. E' in queste sale che si svolgono i riti religiosi, le grandi decisioni politiche e le Assemblee. Queste ultime riuniscono i capi delle bande di una stessa comunità.

I Sietch servono anche da fabbrica, da luogo di fabbricazione per tutto ciò che è utile ai Fremen. Plastica, carta, tute-distillanti, tessuti, esplosivi, prodotti chimici, collettori di rugiada, armamento, droghe... Una grande parte di tutto ciò è in realtà un derivato della Spezia. Come si vede, quindi, le possibilità sono numerose ed odorose! Soprattutto in questi luoghi chiusi dove l'aria circola male. Si aggiunga a ciò l'odore di cannella dovuto alla Spezia e l'odore dei corpi, ed è facile comprendere come i « ricchi profumi » di un Sietch siano piuttosto oppressivi per coloro che non ci sono abituati...

Le occupazioni in un Sietch sono numerose dunque, a cominciare dal posizionamento delle trappole a vento, una questione delicata ed importante! Le trappole a vento sono la condizione necessaria allo stabilimento di un Sietch. Senza di esse, non c'è acqua. Se non c'è acqua, non c'è vita. Esistono alcuni Sietch senza trappole a vento, ma servono essenzialmente di riserva o da nascondiglio e sono molto più piccoli dei Sietch abitati.

Il raccolto di Spezia è un altro punto fondamentale nel quotidiano dei Fremen, spesso con l'aiuto di mezzi di trasporto e di estrazione provenienti da raid effettuati su delle installazioni della Casa regnante. Talvolta, solo gli strumenti di estrazione bastano, compensando la mancanza di mezzi di trasporto con l'abilità dei Fremen nel controllare i Vermi.

Un altro raccolto importante è quella della rugiada. Ogni giorno, i Fremen si prodigano a raccogliere l'umidità sui fogli prima della loro

evaporazione. I raccoglitori di rugiada, utilizzano delle piccole roncole di plastica per raschiare i fogli. Queste roncole hanno la particolarità di non lasciare aderire l'umidità sulla loro superficie di raccolta. In effetti, la loro carica elettrostatica può essere invertita, con l'effetto di impedire ogni adesione delle gocce di acqua sull'attrezzo, ed eliminando così qualsiasi rischio di perdita.

In seno ad una comunità Fremen, esistono parecchi ruoli di grande importanza:

**Capo di comunità Sietch:** Il capo della comunità è innanzitutto il capo di una banda che grazie al suo valore di combattente, la sua saggezza e la sua intelligenza, ha saputo prendere il comando del resto della comunità. Ha -in genere- ottenuto la sua posizione durante un'assemblea, grazie ad un combattimento! L'assemblea vede riunirsi tutti i capi delle bande per decidere delle decisioni concernenti la comunità. Se il capo della comunità è contestato nelle sue decisioni da un altro capobanda, questo ultimo deve convincere gli altri del suo valore in combattimento. La sfida è un combattimento a morte ed il vincitore guadagna lo status di capo di Sietch. Negli usi Fremen, sono riconosciuti come capi solo quelli che si siano imposti con un combattimento. Il capo del Sietch bada ad ogni decisione concernente il benessere della tribù, convoca i capibanda (che curano le decisioni concernenti la ripartizione dei compiti in seno al Sietch). Decide delle strategie per lo sviluppo della sua tribù. Rappresenta anche la voce del Sietch durante la riunione del Consiglio. Il Consiglio è la riunione di tutti i capi tribù per decidere di cose da cui dipende il benessere di tutti i Sietch di Arrakis.

**Capobanda:** Dirige generalmente una quarantina di uomini durante le uscite nel deserto. I Fremen sono spesso in pattuglia, se non altro per proteggere il loro territorio da ogni incursione, che sia dovuta ai soldati della Casa regnante o ai contrabbandieri. Il deserto profondo è protetto da numerose bande di Fremen che solcano gli erg. Proprio come il capo tribù, un capobanda ha il dovere di badare al benessere degli uomini e delle donne che comanda.

**Maestro d'acqua:** È una funzione di grande importanza in ogni banda. Il Maestro d'acqua si incarica di ripartire e di contabilizzare l'acqua. È lui che procede agli scambi di acqua nelle vasche dei Sietch. È lui che porta i preziosi fardelli. Dirige il rito di disidratazione nelle cerimonie funebri e bada a ciò che nessuna goccia di acqua vada persa. È quello cui il capobanda chiede consigli in caso di problemi o di rischio di mancanza di acqua. Ogni truppa può contare uno o più Maestri d'acqua, ma raramente più di tre.

**Reverenda Madre e Sayyadina:** Il titolo di *reverenda madre* dai Fremen ha una connotazione leggermente differente da quella del Bene Gesserit. Il ruolo di reverenda madre è la più alta funzione del religione Fremen: è a lei che tocca la responsabilità di trasformare all'interno del loro corpo l'acqua della Vita. In passato, questo ruolo era svolto da una vera Reverenda Madre del Bene Gesserit, presente su Arrakis nella cornice della Missionaria Protectiva, ma questo titolo passa spesso ad un Sayyadina che abbia passato con successo la prova del veleno di illuminante. La Sayyadina è un'accolta che può essere portata a sostituire la reverenda madre in caso di disgrazia. La reverenda madre resta generalmente nei Sietch e si sposta in palanchino. Le sayyadina sono un poco più libere di agire e possono avere un ruolo attivo nelle bande.

## Credenze e Religione

Lo Shaï-Hulud, il Verme delle Sabbie di Arrakis, è importante a parecchi titoli, è tramite esso che i giovani compiono il rito di passaggio all'età adulta cavalcandolo da soli, e sono i suoi denti che servono a fabbricare i kryss, i coltelli sacri dei Fremen che nessuno straniero può vedere senza essere ucciso o purificato.

I Fremen sono profondamente superstiziosi; accordano un'importanza tutta particolare al culto degli antenati, così come ad una vecchia profezia che annuncia la venuta su Dune di un salvatore destinato a liberare il popolo delle sabbie.

In realtà, questa profezia fu impiantata nella cultura Fremen dal Bene Gesserit, nella cornice della Missionaria Protectiva, per facilitare, in caso di bisogno, la manipolazione delle popolazioni indigene tramite le loro credenze religiose. Concretamente, la profezia ha per scopo primo di impedire ogni sollevamento di massa dei Fremen, condannati ad aspettare un liberatore che non verrà mai..

In questo caso, la propaganda della Missionaria Protectiva ha funzionato quasi troppo bene -non solo a causa dello zelo delle prime Missionarie ma anche a causa di un inconscio collettivo Fremen particolarmente ricettivo al misticismo, rendendoli più inclini a seguire delle autorità trascendenti, dei simboli e delle profezie...

Questa spiegazione permette probabilmente di comprendere meglio la straordinaria pazienza con la quale i Fremen subiscono il proprio destino, aspettando l'avvento del loro Salvatore. Quando questa profezia si realizzerà, il loro popolo intero uscirà dal deserto per chiedere la giustizia che gli è dovuta ed abbattere i suoi oppressori; finché questo momento non sarà venuto, i Fremen continueranno a vivere nascosti....

### La Profezia ed il Messia

*I lettori di "Dune" sanno ovviamente che questa profezia fabbricata si realizzerà veramente, con l'avvento di Paul Muad'dib.*

*Ci si può perdere quindi in infinite congetture: siamo in presenza di un incredibile concorso di circostanze, di una profezia auto-realizzante, di un'abile manipolazione o ancora di una lezione che il Destino ha impartito a quelli che pretenderebbero di controllarlo (in questo caso il Bene Gesserit)?*

Una sola cosa è sicura: i Fremen hanno sempre saputo che il loro Salvatore sarebbe venuto. In superficie, questa assenza totale di dubbi può sembrare solamente una cieca manifestazione di fede, caratteristica dei popoli

profondamente religiosi... ma non dimentichiamo gli effetti del Melange. Alterando le loro percezioni per generazioni, la spezia ha conferito certamente ai Fremen una certa prescienza del loro Destino. Resta poi da capire se la famosa profezia fu la chiave o la sorgente dell'avvento di Muad'dib. Ma questa è una domanda che ha delle forti probabilità di restare senza risposta...

Comunque sia, dall'epoca delle prime Missionarie, i Fremen ubbidiscono all'autorità religiosa suprema di quella che essi stessi chiamano "Reverenda Madre." Contrariamente a ciò che potrebbe lasciare credere questo titolo, le Reverende Madri Fremen sono totalmente indipendenti dall'ordine del Bene Gesserit che sembra persino ignorare la loro esistenza. Ciò detto, il titolo "Reverenda Madre" e le similitudini esistenti tra i rituali Fremen e diversi elementi della Panoplia Prophetica (principale strumento della Missionaria Protettiva) provano in modo evidente che è esistito un tempo un legame tra le Reverende Madri Fremen e quelle del Bene Gesserit. L'ipotesi più probabile, è che una delle prime Reverende Madri Bene Gesserit in azione su Arrakis per conto della Missionaria Protettiva abbia preso un giorno la decisione di "allontanarsi" e di continuare a guidare il popolo Fremen, indipendentemente della gerarchia dell'ordine.

Questa teoria, tuttavia, non ci permette di comprendere come questa prima Reverenda Madre sia riuscita a sparire agli occhi del suo ordine, poi a fare in modo che questo si tenesse lontano da Dune durante i millenni, né *perché* prese una tale decisione, apparentemente senza pari in tutta la storia del Bene Gesserit. Siamo qui in presenza di uno dei più grandi misteri di Arrakis; come per altri misteri, la risposta si trova forse al cuore del mistero supremo, quello del Melange.

La Reverenda Madre dei Fremen non ha dunque nessun legame con l'ordine, né nessuna autorità all'infuori di Arrakis, ma il suo potere tra i Fremen è immenso. Su Arrakis, si tratta di un titolo unico, ricoperto

da una sola persona. È la Reverenda Madre titolare che sceglie ed istruisce quella che gli succederà dopo la sua morte, tra le accolite che la servono.

In effetti, solo il corpo dell'eletta succede alla Reverenda Madre che muore, perché la coscienza di questa, e con lei la coscienza di tutte quelle che l'hanno preceduta, si unisce allo spirito della nuova Reverenda Madre. Tutte le percezioni, tutta la storia, tutti i ricordi di migliaia di esistenze si fondono in una coscienza unica alla quale solo la Reverenda Madre ha accesso. Questo straordinario fenomeno di trasferimento si effettua all'epoca della cerimonia dell'acqua *della Vita*: quando la coscienza dell'aspirante è al massimo della sua ricettività, la Reverenda Madre morente viene a fondersi con lei, « integrandosi » nella novizia con i suoi millenni di conoscenze. Si tratta di un processo doloroso che prende spesso dei risvolti da ordalia.

Notate che l'acqua della vita è prodotta all'epoca della morte di un Verme delle sabbie quando questo ultimo è immerso nell'acqua.

## I Poteri di una Reverenda Madre

In termini di gioco, le Reverende Madri Fremen non possiedono nessuno dei poteri Bene Gesserit descritti nelle regole di Imperium ad eccezione del potere di Controllo Metabolico e l'accesso alla Memoria Genetica (vedere Manuale Bene Gesserit) conferiti dall'acqua della Vita. Per utilizzare queste facoltà esse dispongono di un totale di punti Controllo pari alla propria Disciplina.

*Inoltre, la maggior parte di esse sono dotate della Prescienza, a Rango III, grazie al loro regime di Spezia.*

## Costumi e Tradizioni

La maggior parte dei costumi Fremen ruotano intorno all'acqua, cosa per nulla

sorprendente su un pianeta arido quanto Arrakis.

Il primo costume Fremen, e forse il più sconveniente per un straniero, riguarda il **rito funebre**.

I Fremen piangono solo raramente i propri morti. L'acqua è troppo preziosa per ciò. Su Arrakis, piangere i morti significa mettere la propria vita in pericolo. Ciò detto, in rari casi, certe persone stravolte dal dolore *danno la loro acqua* al morto. Queste lacrime sono considerate come sacre, si tratta del più grande dono che può fare una persona alla memoria di un defunto.

Quando un uomo muore, il suo corpo continua ad appartenergli sempre, ma l'acqua del suo corpo ritorna alla sua famiglia, alla sua tribù. Il corpo viene trattato velocemente per estrarne tutta l'acqua possibile. Beninteso, più si aspetta, e meno acqua si potrà recuperare, è per questo che è imperativo portare i morti in un sietch al più presto. Il corpo umano è composto per i due terzi di acqua: per la fisiologia Fremen fra 30 e 38 litri di acqua per corpo, ciò spiega tutta l'importanza di questo costume su Arrakis.

Ciò detto, se il recupero dell'acqua è una parte importante, il rituale che lo circonda lo è altrettanto. I Fremen rispettano le loro morti e la tribù si riunisce per celebrarle. Gli oggetti del defunto vengono riuniti al centro di un cerchio formato dagli uomini della banda cui apparteneva. Guidati dal capo tribù, ciascuno degli uomini loda il defunto prima di prendere uno degli oggetti. Alla fine delle lodi, l'acqua viene assegnata distribuita alla famiglia, così come gli anelli da misura per l'acqua. In effetti, il solo caso in cui l'acqua non viene resa alla famiglia, è quello di un Tahaddi (vedere più lontano). Il rispetto dei morti non si applica beninteso che ai Fremen! Venire sorpresi nel deserto da un pattuglia Fremen è un vero pericolo: in generale, uccidono gli intrusi e prendono l'acqua del loro corpo senza alcun dispiacere. L'acqua va allora alla tribù.

Ogni Fremen deve fare attenzione a perdere meno possibile di acqua del suo corpo. Le tute distillanti sono state fatte per ciò, ma può accadere di perdere accidentalmente

dell'acqua, in seguito ad un malfunzionamento o danni alla tuta. In questo caso, occorre un apporto esterno come ad esempio una borraccia. Se il soccorso viene da un'altra persona, questa ultima sarà rimborsata del suo prestito una volta tornati al sietch. La legge Fremen è rigorosa, ogni rimborso di acqua avviene al tasso del deserto, 10 per 1.

Quando un Fremen intende esprimere il suo più profondo rispetto verso un altro individuo, sputa ai suoi piedi... gesto facilmente malinteso nel resto dell'Impero, (vedere la reazione del Duca Leto Atreides, in *Dune*, quando riceve Stilgar accompagnato da Duncan Idaho). Ma per un Fremen, l'acqua è la cosa più preziosa di Arrakis, più della spezia: offrire dell'acqua del proprio corpo ad un altro è uno dei più grandi segni di rispetto che si possa fare.

Interessiamoci degli **anelli da misura** ora. Siccome è impossibile per chiunque conservare su di sé tutta l'acqua in proprio possesso, questa viene stoccata nelle riserve delle trappole a vento. Affinché ciascuno possa avere una misura riscontrabile dei propri possedimenti, gli si assegnano degli anelli di taglie differenti in funzione delle quantità di acqua ai quali corrispondono. Questi anelli vengono conservati in fazzoletti accuratamente annodati per evitare ogni rumore inutile e pericoloso. Nei sietch, gli anelli stanno generalmente appesi al collo.

Questi anelli, garanti della ricchezza di una persona, sono al centro di un altro costume Fremen: il **rituale di corteggiamento**. Generalmente, quando un uomo vuole corteggiare una donna (almeno a partire dal momento in cui ha intenzioni serie), gli propone di conservare i suoi anelli d'acqua. Se accetta, ciò significa che accetta il corteggiamento da parte dell'uomo.

Per le tradizioni « guerriere », citiamo il **Tahaddi al-burhan** che è un combattimento a morte tra due uomini. Ogni uomo o donna può richiedere un Tahaddi ad un'altra persona, gli lancia una sfida mortale che si risolverà solamente alla morte di uno o dell'altro. Il Tahaddi è una sfida grave ed importante che un pretendente può lanciare ad un capo tribù per esempio, o più

semplicemente per regolare una questione di onore. Non viene lanciata alla leggera perché il suo significato è gravido di conseguenze. Durante un Tahaddi, le due persone combattono in corpo a corpo e senza tute, a pelle nuda. Ciò comporta la perdita di tutta la traspirazione corporea! Per compensare questa perdita, il vincitore ha il diritto di reclamare l'acqua del perdente. Questo è l'unico caso in cui l'acqua di un morto non va alla sua famiglia. Il Tahaddi-alburhan è anche il metodo con cui i capitribù contestati vengono sostituiti...

Tutti i Fremen affrontano obbligatoriamente un altro rito: **cavalcare Shai-Hulud**. Questa prova avviene all'epoca del "mihna", l'età in cui i giovani Fremen, gli "whali", passano all'età adulta (generalmente verso i 12 o 13 anni). È una prova pericolosa, ma è l'unica che faccia di un whali un vero Fremen. Solo i Fremen cavalcano il Verme.

Ma la tradizione più sacra delle comunità sietch è sicuramente **l'orgia del Tau**. Questo rituale è basato sull'acqua della Vita, l'acqua recuperata dopo avervi annegato un piccolo verme. Questo liquido (che è in realtà un potente veleno), è mortale per gli uomini e solo certe donne arrivano ad annullarne gli effetti. Anzi, una volta bevuta l'Acqua della Vita, sono capaci di trasformarne la composizione chimica per farne una bevanda capace di ampliare le percezioni e la coscienza di ogni essere che ne beve. Basta prelevare alcune gocce dell'Acqua trasformata e di mescolarla al resto dell'Acqua della Vita per trasformarne le proprietà. Queste donne sono le Reverende Madri o le Sayyadina. Durante una cerimonia in un sietch, tutti i Fremen che si siano serviti dell'Acqua della Vita trasformata da una Sayyadina diventano capaci di percepire i pensieri dei loro simili più vicini. Si tratta di una vera comunione di esseri, una fusione di pensieri. Un'esperienza inebriante che permette a ciascuno di legarsi agli altri, di legare la comunità intorno ad emozioni molto forti. Esattamente come la droga di coscienza scoperta su Rossak, l'Acqua trasformata provoca il ritorno di ricordi lontani dello storia Fremen. Questa è possibile grazie alla trasmissione di conoscenze fra le Sayyadina o Reverende Madri. Così, ciascuno può rammentare le sofferenze patite dai loro

antenati Zensunni: *"Non dimenticare mai, non perdonare mai!"*

## Linguaggio

Come tutti i popoli posti sotto il dominio dell'Impero, i Fremen parlano il Galach. È la lingua ufficiale ed universale. Lo parlano coi contrabbandieri, coi coloni che vengono su Arrakis, con gli uomini delle dune o con gli emissari dell'imperatore. Gli adulti l'insegnano ai bambini dei Sietch perché bisogna potere comprendere ciò che dice un nemico se si vuole poterlo spiare, combattere e sorprendere.

I Fremen possiedono anche un proprio linguaggio. Le radici linguistiche della lingua Fremen sono molto differenti da quelle del Galach, arabe piuttosto che anglo-slave. Molti termini vengono direttamente dall'Ilm e dal Fiqh che erano le lingue sacre dei vecchi vagabondi Zensunni. Se questa lingua non viene più utilizzata più tale e quale, i principali termini mistici della lingua Fremen, i nomi sacri o più generalmente i termini legati alla conoscenza vengono da questo linguaggio.

I Fremen dominano anche il Chakobsa, il vecchio "linguaggio di caccia" degli assassini Bhotani, all'origine dei diversi "linguaggi di battaglia" utilizzata in tutto l'Impero.

## Creazione di un Personaggio Fremen

### Fase 1: Eredità

Il personaggio deve avere obbligatoriamente un'origine Fremen, vale a dire essere nato su Arrakis, in seno ad una delle comunità di questo popolo. Sul piano sociale, questa origine conferisce al personaggio uno Status di zero, poiché i Fremen vengono considerati addirittura come degli schiavi, dei barbari o degli animali dalla maggior parte della società imperiale.

I Fremen beneficiano di predisposizioni eccezionali dovute all'ambiente naturale estremamente ostile con cui si confrontano fin dall'infanzia. In pratica, un personaggio di origine Fremen riceve i bonus alle seguenti caratteristiche: *+1 in Fisico, in Disciplina ed in due altre caratteristiche a scelta dal giocatore durante questa fase di creazione. Inoltre possiedono la Competenza di Sopravvivenza al massimo grado.*

### **I Fremen e la Sopravvivenza**

Su Arrakis la Competenza Sopravvivenza è assolutamente vitale.

Per questo motivo, tale Competenza viene "offerta" a un personaggio d'origine Fremen, oltre a tutte le sue altre Competenze, al Livello di Maestria massimo. In altri termini, un Fremen possiede obbligatoriamente la competenza Sopravvivenza ad un livello di Maestria pari alla sua Disciplina, in aggiunta a tutte le altre Competenze che gli spettino per la sua Educazione o la sua Vocazione.

Il loro apprendistato tanto spietato quanto precoce conferisce loro, fin dall'infanzia conferisce dei bonus ulteriori alle Competenze durante la fase 2: Educazione.

Una delle contropartite di questa Eredità eccezionale è l'assuefazione alla Spezia. Concretamente, tutti i Fremen sono sottoposti ad un regime di Spezia di livello III. Nel loro caso specifico, la soddisfazione del bisogno non dà nessun problema (e non costa niente) finché restano nel loro ambiente naturale naturale saturo di spezia allo stato puro.

### **Fase 2: Educazione**

I Fremen non hanno accesso che ad un solo tipo di educazione: l'educazione Fremen. Questa forma di educazione è riservata rigorosamente ai membri del loro popolo. I suoi benefici sono i seguenti:

**Caratteristiche:** + 1 a due caratteristiche fra Fisico, Abilità o Disciplina.

**Competenze principali:** + 1 in sei competenze scelte tra: Atletica, Agilità, Armi

Bianche, Discrezione, Lotta, Osservare, Seguire tracce, Sopravvivenza, Tradizioni, Vigilanza.

**Competenze supplementari:** +1 in tre competenze scelte nell'elenco delle competenze principali.

**Facoltà speciali:** La loro educazione conferisce ai Fremen diverse facoltà particolari dettagliate alla fine della sezione.

### **Fase 3: Vocazione**

I personaggi Fremen possono scegliere tra tre grandi Vocazioni che rappresentano ciascuna un ruolo importante in seno alla struttura tribale della loro società.

### **Guerriero delle Sabbie**

**Condizioni:** 3 in Fisico, in Abilità e in Disciplina.

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

**Competenze:** +1 in sei competenze scelte tra Agilità, Atletica, Armi Bianche, Armi da Tiro, Armi da Lancio, Lotta, Comando, Discrezione, Strategia, Vigilanza, Osservare, Seguire tracce.

**Vantaggio speciale:** Quando prepara un'imboscata nel deserto e prende il suo avversario di sorpresa, il Guerriero delle Sabbie riceve lo stesso vantaggio offensivo di un Assassino, +1 dado sul primo attacco. Questo vantaggio è valido solamente in un ambiente naturale specifico, le sabbie di Arrakis, ed unicamente contro un avversario non-Fremen.

### **Portatore di acqua o Sayyadina**

**Condizioni:** 3 in Astuzia, in Sapere o in Aura

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

**Competenze:** +1 in sei competenze scelte tra Armi Bianche, Discrezione, Lingue,

Medicina, Veleni, Seguire tracce, Comando, Rappresentare, Vigilanza, Retorica, Tradizioni, Planetologia.

**Vantaggio speciale:** In quanto custode dei riti della tribù, il Portatore di acqua o la Sayyadina godono di un rispetto e di una posizione particolare (+1 in Status tribale, vedere sotto).

## Artigiano

**Condizioni:** 3 in Astuzia, Sapere o Abilità

**Caratteristiche:** + 1 in Astuzia, Sapere o Abilità

**Competenze:** +1 in sei competenze scelte tra Armi Bianche, Destrezza, Discrezione, Travestimento, Commercio, Agilità, Tecnologia, Tradizioni, Osservare, Vigilanza, Medicina, Planetologia.

**Vantaggio speciale:** Oltre all'attrezzatura di base (vedere sotto), il personaggio possiede anche un Kit di riparazione delle tute distillanti. Inoltre, è capace di effettuare diverse riparazioni di fortuna su qualsiasi tipo di attrezzatura Fremen, con un minimo di materiale ed in un minimo di tempo. Normalmente, tali riparazioni non necessitano alcun test di competenza, ma il Direttore di gioco potrà esigere un test di Destrezza per le operazioni più delicate.

## Fase 4: Ultimi Tocchi

Conformemente alle regole di Imperium, ogni Fremen riceve 10 punti di evoluzione personale. Può utilizzare questi punti per migliorare le sue caratteristiche e le sue competenze.

## Status e Privilegi

I Fremen non hanno alcuno Status nella gerarchia imperiale, ma possiedono tuttavia un punteggio di *Status tribale*, valido unicamente nei limiti della loro comunità.

Questo punteggio di Status tribale sarà pari a 3 per un Guerriero o un Artigiano e pari a 4 per un Portatore d'acqua o una Sayyadina.

Lo Status tribale di un Fremen rappresenta una mistura di onore, prestigio e di autorità. Durante la creazione del personaggio, questa caratteristica va gli permette di acquistare certi Privilegi tribali, secondo le stesse regole che per i Privilegi classici (punteggio di Status = capitale di punti). Questi Privilegi tribali sono dettagliati qui sotto.

**Autorità (da 1 a 3):** Il personaggio ha sotto il suo comando diretto parecchi altri Fremen. A 1, può comandare una pattuglia composta da due a cinque individui; a 2, può comandare fino ad una ventina di guerrieri e servire da guida durante le marce nel deserto; a 3, la sua autorità è grande quasi quanto quella del Naib (al punto che molti si chiedono cosa aspetta a sfidarlo...), ma non è ancora sufficientemente influente per riunire tutta la tribù sotto la sua autorità. Questo vantaggio è riservato rigorosamente ai Guerrieri delle Sabbie che spendono generalmente la totalità del loro capitale di Status tribale su questo unico privilegio.

**Amico Devoto (1):** Il personaggio ha salvato la vita o fatto un favore inestimabile ad un altro Fremen o ad un contrabbandiere, e da allora una forte amicizia lega i due individui: l'amico farà tutto ciò che può per aiutare il personaggio, andando anche a mettere la sua vita in pericolo.

**Contatto Esterno (da 1 a 4):** Il personaggio possiede una relazione privilegiata con un personaggio importante di Arrakis, estraneo alla società Fremen, generalmente un contrabbandiere. Questa relazione è al tempo stesso Commerciale e Segreta. Lo Status sociale del contatto non potrà superare lo Status tribale del Fremen. In quanto al valore di fiducia, sarà inizialmente pari al costo del Contatto.

**Famiglia (1):** Il personaggio ha intorno a lui una famiglia (moglie/i) ed eventualmente bambini che gli portano sostegno in ogni circostanza e nella misura della loro possibilità. Un Fremen che possiede questo vantaggio è molto più integrato nella vita del suo Sietch.

**Attrezzatura migliorata (1):** Il personaggio può scegliere un elemento di attrezzatura (di livello tec. 3 massimo) anche proveniente da un altro pianeta o rubata ad un contrabbandiere per esempio. Questo vantaggio può essere scelto eventualmente più volte.

#### **Equipaggiamento iniziale di un Fremen:**

Si suppone che tutti i personaggi Fremen possiedano la seguente attrezzatura:

- un Kryss
- una tuta distillante
- un Martellatore e degli ami da verme
- una Cappa Juba
- un Obiettivo ad Olio
- un Fremkit completo.

Questi diversi oggetti sono descritti in dettaglio nella sezione sull'attrezzatura.

### **I Fremen fuori da Arrakis**

I Fremen sono talmente adattati all'ambiente naturale secco del loro mondo natale che il fatto di essere in presenza prolungata di una atmosfera dove l'umidità è molto più presente può causare una degenerazione dei tessuti più sensibili, come gli occhi ecc..

In termini di gioco, ogni anno passato da un Fremen fuori dal suo ambiente naturale richiede il lancio di un dado (d8). Se il risultato è 1, il Fremen deperisce e subisce la perdita permanente di un punto in Fisico ed in Abilità. Questo indebolimento è irrimediabile (persino la Spezia non può bloccare questo processo) e può condurre alla morte, se il Fisico scende a zero. Se il risultato va da 2 a 7, non accade nulla. Se il risultato è 8, l'organismo del Fremen si è abituato finalmente alle nuove condizioni di vita, ciò che significa che questo lancio di dadi non sarà mai più necessario.

Notiamo, tuttavia, che un Fremen strappato al suo mondo natale si troverà di fronte ad un problema di sopravvivenza molto più immediato: il mantenimento del suo regime di Spezia.

All'epoca del romanzo, solo il fatto di disporre di riserve di Spezia inesauribili permetterà a

Paul Muad'dib di mandare i suoi guerrieri Fremen a portare la Jihad nell'Impero. Prima di questa epoca, un Fremen che lasci Arrakis, non avrà dunque praticamente nessuna chance di sopravvivere.

### **Facoltà Fremen**

Agguerriti dalla durezza dell'ambiente naturale che li circonda, i Fremen hanno sviluppato certe facoltà e tecniche speciali che fanno di essi degli esseri a parte:

#### **Passo del Deserto**

I Fremen hanno imparato a spostarsi sulle sabbie emettendo solamente dei rumori che possono passare per naturali, per non attirare i vermi delle sabbie tramite le vibrazioni dei loro movimenti. Un Fremen non attirerà un verme a meno che non intenda farlo.

#### **Cavalcare il Verme**

Presso i Fremen, il rito di passaggio all'età adulta consiste nel cavalcare un verme delle sabbie: in pratica, si tratta di arrampicarsi sull'immenso animale, di impedirgli di rituffarsi nella sabbia e di dirigerlo nella direzione auspicata (e, accessoriamente, di ridiscenderne senza danno). Questa straordinaria prodezza necessita l'uso di uncini speciali, chiamati *ami da verme*.

Al di là del suo carattere rituale, i Fremen utilizzano abbastanza frequentemente questa tecnica come mezzo di trasporto veloce nel deserto. Un verme può percorrere una grande distanza prima di essere stanco; i Fremen provano generalmente a cavalcarli fino al limite delle loro forze, per evitare la loro collera quando li liberano.

In termini di gioco, la salita e la discesa da un verme necessitano ciascuna di un test standard in Atletica, in caso di insuccesso il personaggio deve superare immediatamente un test di Agilità o subire 6 dadi di danni. Una volta salito sulla bestia, il Fremen deve prendere il controllo, per impedirle di rituffarsi nella sabbia: questo necessita un test di Disciplina pura.

Basta poi servirsi degli ami per dirigere la bestia, ciò non necessita normalmente alcun test. In caso di manovre particolarmente delicate, il direttore di gioco potrà esigere un test di Abilità. Se il test di Disciplina viene fallito, il verme si inabissa ed il Fremen si trovano sbalzato-deve allora superare un test di Agilità, o subire 6 dadi di danni.

## Resistenza Fisica

Vivere in un ambiente naturale tanto ostile quanto quello di Arrakis ha reso i Fremen incredibilmente resistenti. Il loro sangue coagula, inoltre, molto velocemente-fatto che si spiega forse per un processo di adattamento fisiologico alla siccità estrema del clima, mirando ad evitare ogni spreco della "acqua del corpo". Combinata alla loro volontà selvatica, questa resistenza fenomenale conferisce ai Fremen una combattività prodigiosa, comparabile a quella dei terribili Sardaukars.

In termini di gioco, un Fremen non è mai *indebolito* o Incapacitato dalle sue ferite; è, inoltre, capace di continuare a combattere mentre si trova, o dovrebbe trovarsi, moribondo: in altri termini, un Fremen non subisce nessuno degli effetti legati ai danni fisici. Inoltre, le regole di guarigione in Imperium suppongono che i feriti beneficino delle migliori condizioni di convalescenza possibile, così come delle straordinarie possibilità della medicina imperiale, cosa che sarà raramente il caso di un Fremen ferito. Tuttavia, tenuto conto della straordinaria vitalità fisica dei Fremen, si potrà applicare lo stesso ritmo di recupero (ovvero un numero di punti pari al Fisico per ogni giorno di riposo completo) in un Sietch. Se il ferito soggiorna nel deserto, la sua condizione resterà stazionaria, senza migliorare né aggravarsi, salvo circostanze estreme.

## Arte del Combattimento

L'arte del combattimento riveste per i Fremen un'importanza quasi-religiosa. Addestrati fin dalla loro più giovane età all'uso del Kryss, i Fremen sono tra i più temibili guerrieri di tutto l'universo conosciuto.

Un Fremen che combatte con un Kryss ignora le restrizioni legate alla lunghezza relativa delle armi. Di fronte ad un avversario munito di un'arma più lunga, una parità nel confronto di Agilità non girerà a favore dell'avversario -come con altre armi corte- ma si risolverà in un *corpo a corpo*.

Poiché l'ambiente naturale di Arrakis esclude totalmente l'uso degli Scudi, l'arte del combattimento dei Fremen è una delle uniche tecniche marziali di tutto l'Impero ad ignorare totalmente l'impiego di questa attrezzatura difensiva. Concretamente, questo conferisce al Fremen certi vantaggi e svantaggi.

Quando si trova in situazione di *corpo a corpo* con un avversario non-Fremen, un Fremen riceve un dado di bonus. Ricordiamo che il corpo a corpo è impossibile contro un avversario protetto da un Scudo. Contrariamente ai combattenti di formazione imperiale, un Fremen ignora totalmente la tecnica che permette di bucare un Scudo, qualunque sia il suo livello di padronanza in Armi Bianche. Se il Direttore di gioco lo consente, può tuttavia apprendere questa tecnica durante la campagna presso un combattente che la conosca. In termini di gioco, ciò gli costerà lo stesso prezzo di un livello di competenza. Potrà tentare allora di bucare uno Scudo nemico utilizzando il suo livello di maestria puro, come qualsiasi altro lottatore.

## Competenze e Cultura Fremen

Le seguenti competenze sono totalmente estranee alla cultura Fremen. Non possono essere acquistate all'epoca della creazione del personaggio dunque, neanche per mezzo di punti di evoluzione personale: Etichetta, Storia, Politica, Leggi.

Certe competenze classiche sono, inoltre, modificate leggermente quando sono acquistate e sono utilizzate nel contesto della società Fremen:

La competenza **Sopravvivenza** e **Seguire tracce** di un Fremen si applicano solamente all'ambiente desertico di Arrakis.

Quando è posseduta da un Fremen, la competenza **Planetologia** si applica unicamente all'ecologia di Arrakis; può quindi rappresentare anche la conoscenza dei differenti segreti di Arrakis (concernente, per esempio, la vera natura dei vermi, l'origine della spezia o la possibile terraformazione del pianeta).

Per i Fremen, la competenza **Tradizioni** sostituisce al tempo stesso le competenze **Leggi** e **Storia**. Rappresenta la conoscenza approfondita dei differenti costumi, leggende e cerimonie che formano l'ossatura della cultura Fremen.

Allo stesso modo, la competenza **Strategia** potrà sostituire la competenza **Politica** per tutto ciò che riguarda i rapporti di forza, le relazioni e le eventuali alleanze tra differenti Sietch o gruppi tribali. Questo riflette il fatto che la cultura Fremen è una cultura intrinsecamente guerriera.

### Competenze e cultura Fremen

Uno straniero che intenda familiarizzare coi costumi e la cultura dei Fremen dovrà fare appello alla sua competenza di Tradizioni. In compenso, non esiste alcuna competenza che permetta ad un Fremen di adattarsi agli usi della società imperiale; più esattamente, un tale processo ricadrebbe sulle competenze di *Etichetta*, *Leggi* o *Politica* che sono bandite dalla cultura Fremen.

In teoria, niente impedirebbe a un Fremen di apprendere tali competenze durante la campagna, a seguito del contatto con individui "civilizzati", ma un tale passo sarebbe totalmente contrario alla fierezza dei membri di questo popolo, così come al loro rispetto delle tradizioni ancestrali: un tale apprendistato potrebbe facilmente comportare una grossa perdita di Status tribale (vedere sotto).

Per quanto riguarda la lingua Fremen, solo un personaggio che abbia soggiornato su Dune e possieda le competenze Tradizioni può arrivare a dominare questo linguaggio. La lingua Fremen costituisce un classico esempio di "lingua indigena", legata ad una cultura isolata e persino ignorata dalle autorità imperiali.

## Onore e Status Tribale

I Fremen possono avere un valore di Status tribale, che misura il rispetto e la riconoscenza che accordano loro i membri della loro comunità.

Il valore massimo di Status tribale è, a priori, di 5. La maggior parte dei Guerrieri e degli Artigiani hanno uno Status di 3. I valori 1 e 2 corrispondono agli individui incapaci di combattere (bambini molto piccoli), vecchi, o individui caduti in disgrazia (vedere sotto). Uno Status di zero indica un reietto o uno straniero.

Il capotribù è chiamato Naib, « colui che non si arrende ». Dirige la comunità, e tutti rispettano la sua autorità. Quelli che contestano il suo giudizio devono sfidarlo in un duello a morte per prendere il suo posto alla testa del Sietch o del gruppo. La maggior parte dei Naib sono al tempo stesso dei temibili guerrieri, dei fini strateghi e degli eccellenti capi. Lo Status Tribale di un Naib è di 4, addirittura 5 per certi capi particolarmente popolari; un tale Status implica che non solo la sua autorità è incontestabile, ma anche che è riconosciuto come il più adatto a comandare. In pratica, un candidato alla successione del Naib che non possiede il sostegno della maggioranza dei membri della tribù non avrà alcuna possibilità di imporre la sua autorità.

Status tribale e Status imperiale sono reciprocamente esclusivi: lo Status di un non-Fremen sarà necessariamente di zero in seno alla società Fremen, qualunque sia il suo rango nella gerarchia imperiale. La sola eccezione a questa regola sono le Bene Gesserit che possono utilizzare il loro valore di Status presso la cultura Fremen, grazie alle credenze impiantate dal Missionaria Protettiva.

Contrariamente allo Status sociale classico che non si modifica o molto poco, lo Status tribale di un Fremen può variare in modo abbastanza fluttuante durante la sua esistenza, in funzione dei suoi atti e del suo comportamento. Un personaggio può guadagnare 1 livello di Status tribale in

seguito ad un'azione dall'esito particolarmente benefico per l'onore, la sopravvivenza o la prosperità della sua tribù o del suo Sietch.

Inversamente, un Fremen può perdere 1 punto di Status tribale se si comporta in modo vigliacco, disonorevole o irresponsabile. Un Fremen che raggiunga zero in Status tribale diventa un reietto e viene espulso dalla sua comunità, per vivere da solo nelle profondità del deserto.

Per i Fremen, la nozione di disonore non si limita ad una perdita di riconoscimento sociale; istilla anche un profondo senso di vergogna interiore, così come la certezza di essere venuto meno al proprio destino.

Una delle peggiori cose che un Fremen possa commettere è di mancare alla sua parola, volontariamente o no. Un Fremen che, per una ragione o per un'altra, non rispettasse un suo giuramento perderebbe non solo dello Status tribale, ma anche 1 punto di Karama, questa perdita riflette la dimensione sacrale della parola data. Se il personaggio non può pagare questo prezzo, perché il suo Karama è già esaurito, dovrà sacrificare il prossimo punto di destino che guadagnerà per "ritrovare la via della sua coscienza."

Questa regola non riguarda solo gli spergiuri o i traditori: un Fremen perfettamente leale e sincero può ritrovarsi in una tale situazione se ha commesso l'errore di impegnare la sua parola alla leggera o se ha fatto senza saperlo un giuramento impossibile da rispettare.

La nozione di intenzione o di responsabilità non ha nessuna importanza: solo l'errore conta. Ecco perché la maggior parte dei Fremen non impegnano mai la loro parola in maniera troppo impulsiva o precipitosa.

## **Lessico Fremen Tradizionale**

*Adab*: Memoria che si manifesta non invocata

*Al-lat*: Il sole

*Amtal*: Il giudizio tramite il combattimento

*Aql*: La prova della ragione. Le 7 domande mistiche

*Auliya*: L'amica di Dio

*Ayat*: I segni di vita

*Bi-lal-kaifa*: Amen (ogni altra spiegazione è inutile)

*Burhan*: Le prove di vita

*Fai*: Il tributo di acqua

*Fedaykin*: Commando della morte

*Geyrat*: Sempre dritto

*Ghafla*: Abbandonarsi alla distrazione

*Ghanima*: Ciò che si acquista mediante il combattimento (bottino)

*Giudichar*: Verità sacra

*Gom Jabbar*: L'alto-nemico

*Haiiii-Yoh!* : Avanti!

*Hajj*: Il pellegrino santo

*Hajr*: Viaggio nel deserto, migrazione,

*Hajra*: Viaggio di ricerca

*Hal Yawn!* : Infine!

*Hiereg*: Campo provvisorio

*Fuori Freyn*: Lo straniero vicino che non appartiene alla comunità,

*Ibn Qirtaiba*: Così recitano le sacre parole

*Ichwan Bedwine*: Comunità planetaria dei Fremen

*Ijaz*: Profezia

*Istislah*: Regola invalsa per il bene di tutti.

*Karama*: Miracolo

*Khala*: Invocazione calma-spirito

*Kitab al-Ibar*: Manuale religioso pratico.

*Kull Wahad*: Sono profondamente impressionato

*Kwisatz Haderach*: La via più breve

*Lisan Al-Gaib*: La voce del deserto

*Mashad*: Ogni prova da cui dipende l'onore

*Mihna*: Stagione della prova per i giovani Fremen destinata a diventare degli adulti.

*Misr*: Il popolo (Fremen)

*Muova Zein Wallah!* : Niente di buono! ( precede generalmente una maledizione)

*Quizara Tafwid*: Preti Fremen

*Ruh*: Spirito, contatto col mondo spirituale

*Sarfa*: Atto di deviare da Dio

*Sayyadina*: La sacerdotessa del popolo Fremen

*Shadout*: Chi scava i pozzi

*Sietch*: Luogo di riunione in periodo di pericolo

*Sihaya*: Primavera, paradiso a venire.

*Tahaddi*: Sfida a morte

*Tahaddi Al-Burhan*: Prova estrema, senza appello.

*Taqwa*: Prezzo della libertà, grande valore.

*Usul*: La base del pilastro.

*Ya! Ya! Yawn!* : Adesso, fate molto attenzione ed ascoltate bene!

*Ya Hya Chouhada!* : Lunga vita ai combattenti! (grido di guerra Fedaykin)

*Yali*: Appartamento personale di un Fremen dentro  
ad un Sietch

## capitolo III : I Contrabbandieri



*Contrabbandieri di Spezia al lavoro...*

## Il Contrabbando su Arrakis

La Spezia è la sostanza più preziosa dell'universo. Il suo valore al decigrammo è esorbitante, e la si trova in un solo luogo, dove le condizioni di estrazione sono talmente faticose che nessuno può controllarle in modo costante.

Infine, questo prodotto è sottoposto al monopolio dell'impero... non c'è dunque commercio più redditizio per un contrabbandiere.

I contrabbandieri sono legioni su Arrakis, e presentano i profili più vari: possono essere integrati nella società delle città sotto le più diverse coperture o nascosti in basi segrete, disporre di mezzi ridotti o importati, indipendenti o affiliati ad un'organizzazione...

Tutti hanno tuttavia lo stesso scopo: riempirsi le tasche. I prezzi esorbitanti praticati dal CHOAM e dalla Casa Imperiale comportano obbligatoriamente la nascita e lo sviluppo di un traffico parallelo, dai profitti considerevoli. Su Arrakis, il contrabbando di Spezia è diventato quasi un'istituzione.

I contrabbandieri sfruttano delle zone fuori dalle sabbie da spezia più note e sfruttate ed attribuite alla Casa regnante; utilizzano spesso delle attrezzature di seconda mano e degli equipaggi ridotti, lavorando anche in condizioni più difficili e pericolose di quelle dello sfruttamento ufficiale.

## I Contrabbandieri e la Legge

I contrabbandieri saccheggiano il tesoro imperiale, nella più completa illegalità, ma anche con impunità, poiché nessuno sembra capace (né desideroso) di dar loro la caccia.

Le autorità ufficiali di Arrakis non sono - evidentemente - liete di vedere una quantità non trascurabile di Melange sfuggire alle loro casse o alla decima richiesta dall'imperatore, ma tutti sanno che una "guerra al contrabbando" richiederebbe delle spese considerevoli; tanto vale considerare

l'esistenza del traffico come una perdita inevitabile, una contigenza inerente all'economia di Arrakis.

Del resto, l'impatto del contrabbando sul mercato è essenziale per mantenere i livelli di prezzo. Persino la Gilda ricorre ai servizi dei contrabbandieri per aumentare le proprie riserve di Melange a prezzi inferiori: tanto vale dire che il contrabbando di Spezia beneficia dell'appoggio tacito della Gilda, organizzazione alla quale nessuno, neanche l'imperatore, ha i mezzi per opporsi...

## Rischi e Pericoli

Ciò detto, il contrabbando resta un'attività rischiosa e pericolosa. Una banda di contrabbandieri è sempre a rischio di una spedizione punitiva da parte della Casa regnante se questa, per una ragione o per un'altra, ha deciso di "dare un esempio" (come può capitare nel caso della visita di un emissario ufficiale dell'imperatore, ad esempio).

Nonostante tutto, certe Case si ostinano a lottare contro i trafficanti, cosa che non ha nessuno risultato a lungo termine sul piano economico ma può significare delle enormi perdite per i contrabbandieri, in termini di uomini, materiale e Solari...

Inoltre, vivere nella clandestinità impedisce di procurarsi le attrezzature migliori - cosa questa che, su Arrakis, può rivelarsi cruciale. Presso i contrabbandieri, gli incidenti ed altre avarie sono numerosi, e spesso mortali.

Le altre bande di contrabbandieri costituiscono anch'esse un pericolo potenziale, e capita che la competizione arrivi a sfociare in veri scontri di guerriglia tra gruppi rivali. Infine, avventurandosi nelle zone non sfruttate, i contrabbandieri si avvicinano al deserto più profondo, con le sue tempeste, i suoi vermi delle sabbie ed i suoi Fremen che sono raramente ben disposti verso gli stranieri che invadono il loro territorio - benché accordi (basati sul

baratto di acqua e di materiale) siano sempre possibili...

### **La Saggezza dei Contrabbandieri**

"Credo ciò che i miei occhi vedono. "

"Agite lentamente ed il giorno della vostra rivincita verrà. "

"Non si rischia tutto per regolare prematuramente certi conti. "

"Esistono molti mezzi per sorprendere un nemico. "

"Che un pensiero sia, o no, espresso, resta tuttavia una cosa reale e potente. "

### **Usi e Procedure**

La procedura standard di lavoro per un contrabbandiere si svolge in quattro grandi fasi. La prima consiste nel organizzare un'operazione di raccolta, ciò implica trovare il materiale necessario, reclutare gli uomini (cosa abbastanza facile se il contrabbandiere è membro di un gruppo), e infine localizzare una zona sfruttabile.

La seconda fase è quella della prospezione e dell'estrazione propriamente detta.

Viene la terza fase poi, quella del piazzamento della merce: di solito, i contrabbandieri hanno dei clienti regolari, ma capita talvolta che una compagnia di contrabbandieri intenda "variare" per farsi conoscere o allargare la sua rete di clienti.

Poiché la richiesta di Spezia è costante, piazzare la merce non pone mai grossi problemi; la principale difficoltà consiste nel trattare il prezzo con l'acquirente. La maggior parte dei contrabbandieri non sono molto schizzinosi riguardo alle persone con cui trattano; ciò che importa loro, è di essere pagati e di restare liberi di operare.

Una volta concluso l'accordo, si passa all'ultima fase, quella della consegna, generalmente in un luogo poco frequentato ed accuratamente scelto.

## **Giocare un Contrabbandiere**

Interpretare il ruolo di contrabbandieri di spezia offre numerose opportunità. Siamo evidentemente bene lontano dal "Gioco delle Case", come è descritto nelle regole di Imperium: mentre il gioco delle Case permette ai giocatori di incarnare degli individui relativamente importanti, coinvolti negli intrighi politici su grande scala, una cronaca imperniata sul contrabbando metterà innanzitutto l'accento sull'azione, l'avventura e quei traffici di basso livello che hanno comunque un loro posto nell'universo di Imperium.

In termini di dinamica di gioco, l'opzione dei contrabbandieri si presta molto bene alle avventure isolate che al gioco di campagna: si può immaginare molto facilmente una campagna intera imperniata sull'ascesa di una piccola compagnia di contrabbandieri in lotta perenne con le autorità di occupazione ed i trafficanti rivali, con un incremento progressivo di potere dei personaggi in seno all'economia clandestina di Arrakis-una vera "saga mafiosa" trasposta su Dune! La necessità di stabilire delle buone relazioni con le tribù Fremen può dare anche adito ad eccellenti scenari diplomatici-o alle terribili scaramucce (senza Scudi !). Nelle profondità del deserto nessuno può sentirvi urlare...

Al livello dell'universo di gioco, questa opzione offre anche il vantaggio di potere giocare su Arrakis senza rischiare di perturbare la geopolitica locale e di interferire con gli avvenimenti destinati ad avvenire in *Dune*.

Il « Contrabbandiere » non è una vocazione in se. La vocazione di Libero Commerciante, (descritta nelle regole di Imperium) corrisponde ad un personaggio che dirige una rete o una compagnia di contrabbandieri; nel contesto di una campagna interamente imperniata sul contrabbando, sembra preferibile lasciare questo ruolo ad un personaggio-non-giocatore che sarà in qualche modo il datore di lavoro ed il protettore dei personaggi.

Una volta che la campagna si lancia, niente impedisce a questi ultimi di provare a liberarsi dalla tutela di un padrone troppo cupido (o troppo poco affidabile) fondando una propria organizzazione-evento che può costituire anche uno degli obiettivi della cronaca. Tutto dipende dalla scala su cui il Direttore di gioco intende operare.

Le regole che seguono consentono di creare un personaggio parte di una rete di contrabbandieri, con l'appoggio (o per conto) di un Libero Commerciante; un tale personaggio sarà evidentemente meno potente dei nobili, i Maestri ed altri adepti descritti nelle regole di base di Imperium, conformemente alla logica del gioco.

## Creazione di un Contrabbandiere

La prima cosa da definire è il pianeta di origine del personaggio: se è originario di Arrakis, appartiene obbligatoriamente al Popolo delle grotte (*Contrabbandiere Indigeno*); se è originario di un altro mondo, ha necessariamente un passato differente (*Contrabbandiere Straniero*). Nei due casi, la procedura di creazione è simile a quella descritta in Imperium, con alcune particolarità.

Il mestiere di contrabbandiere possiede certi vantaggi: qualunque sia il suo Status Sociale, il personaggio beneficia di un capitale di 3 punti di Privilegi, che riflettono il carattere prettamente lucrativo delle sue attività.

### Contrabbandiere Indigeno

**Eredità:** Il personaggio è necessariamente di origine comune; appartiene al Popolo delle grotte. È cresciuto in una delle città di Arrakis (Arrakeen, Carthag ecc.), o in uno dei villaggi vicini. Il suo Status Sociale è quello di un suddito imperiale ordinario, ovvero 1. Inoltre, gli è impossibile assegnare uno dei suoi bonus di caratteristica al punteggio di Sapere.

**Educazione:** Il personaggio non ha ricevuto una vera istruzione, la sua "educazione" si è limitata all'apprendistato di un futuro mestiere o di un'attività più o meno lecita ed in grado di garantire la sua sopravvivenza. Riceve +1 in Abilità o in Astuzia, così come nelle sei seguenti competenze: Commercio, Osservare, Sotterfugio, Discrezione, Sopravvivenza e Vigilanza. Si aggiunga che il personaggio non conosce il Galach e dovrà acquistare ulteriormente la Competenza Lingue se desidera dominare il linguaggio "comune" dell'Impero. Deve scegliere poi tra una Vocazione di Artigiano ed una Vocazione di Ladro. Nessuna di queste Vocazioni gli conferisce dei vantaggi speciali o attrezzatura particolare.

**Vocazione di Ladro:** +1 in Abilità o in Astuzia; +1 in Agilità, Destrezza, Discrezione, Osservare, Sotterfugio e Vigilanza.

**Vocazione di Artigiano:** +1 in Abilità o in Astuzia +1 in Commercio, Etichetta, Osservare, Lingue, Leggi e Tecnologia.

### Contrabbandiere Straniero

**Eredità:** I Contrabbandieri sono necessariamente di origine comune.

**Educazione:** Scegliere tra una Educazione di fortuna ed un'Educazione Mercantile.

**Vocazione:** Secondo la sua educazione, il personaggio si potrà dirigere verso una Vocazione di Mercenario (Soldato), di Farabutto o di Mercante.

**Note:** Un Mercenario diventato contrabbandiere non beneficia più del Vantaggio Speciale della sua Vocazione. In quanto ai Mercanti, le loro tre Relazioni Commerciali supplementari devono essere obbligatoriamente Segrete.

Una volta terminata questa fase, si passerà alla tappa dell'Evoluzione personale, seguendo le regole abituali.

## capitolo IV : Attrezzatura



*Male Freemen  
with Trumpet & Maker Hooks*



*Un Freemen attrezzato del suo martellatore e dei suoi ami da creatore*

## Attrezzatura Fremen

### Kryss

L'unica arma bianca specifica di Arrakis è il coltello rituale dei Fremen: il Kryss. Ogni kryss è un oggetto unico, plasmato da un dente di Shaï-Hulud, costituito di una materia simile al plastacciaio. Si compone di una impugnatura, spesso scoperta, e di una lama di un biancore latteo lunga circa 20 cm. Esistono due tipi di Kryss: quelli che trattati per essere conservati, e quelli che si disgregano quando sono lontani da un corpo organico (umano). Nessun individuo non-Fremen è « autorizzato » a disporre di una tale arma. Infligge gli stessi danni di qualsiasi altra arma bianca (1D8).  
( Livello Tecnologico = 1)

### Fremkit

Un fremkit è un kit di sopravvivenza fremen, comprendente diversi elementi, descritti qui sotto. La loro utilizzazione corretta necessita il possesso della competenza Sopravvivenza.

### Tuta Distillante

La base della sopravvivenza per ogni Fremen, una Tuta Distillante è un apparato che recupera l'umidità del corpo e ricicla naturalmente l'acqua persa dal corpo per renderla di nuovo consumabile, va indossata invece dei vestiti o sopra di essi.

L'interno della Tuta è costituito da un strato poroso che assorbe l'umidità, che viene raccolta in diverse tasche e condotte, il movimento e la respirazione forniscono l'energia necessaria al suo funzionamento. Un tubo inserito nella narici estrae l'umidità dall'aria espirata; ed una maschera impedisce di inghiottire la sabbia. Un tubo localizzato vicino al collo serve da cannuccia per bere l'acqua riciclata.

Esistono delle copie di tute distillanti e di altri vestiti da deserto, ma sono assai meno efficaci di un Tuta Distillante Fremen.  
(Livello Tecnologico = 2)

### Le Tute distillanti

Indossare una Tuta Distillante permette di sopravvivere nel deserto. Senza questo dispositivo, un personaggio che si avventuri in questo ambiente ostile subisce dei danni fisici, a causa della temperatura e della disidratazione. La rapidità alla quale il suo stato si deteriora dipende innanzitutto dalla sua attrezzatura:

**Senza alcuna protezione:** 1D8 punti di danni per ora

**Con vestiti da deserto:** 1 punto ogni quattro ore (6 punti per giorno)

**Con vestiti da deserto ed una Tuta Distillante « falsa »:** 1 punto ogni otto ore (3 punti per giorno)

**Con vestiti da deserto ed una Tuta Distillante « vera »:** nessuna perdita

L'espressione "falsa Tuta Distillante" indica una Tuta Distillante di fabbricazione non-Fremen; i Fremen sono i soli a conoscere i segreti di fabbricazione di questa attrezzatura, segreti che conservano gelosamente.

Le tute distillanti, e gli altri tipi di attrezzatura tipicamente Fremen, sono fabbricati in certe parti speciali dei Sietch, talvolta soprannominate "fabbriche".

È là che i Fremen artigiani preparano i fremkits, riparano il materiale danneggiato, fabbricano le tute e preparano i viveri.

La maggior parte dei componenti del materiale Fremen è di origine naturale, come i filtri per esempio, o proveniente da materiale rubato durante un raid o acquistato presso contrabbandieri.

### Tenda Distillante

Si tratta di una tenda che funziona secondo lo stesso principio della invenzione descritta sopra. Due persone vi si possono riparare, e

togliersi le loro tenute da deserto. È totalmente ermetica e può essere immersa interamente nella sabbia purché la presa di aria che pompa l'ossigeno abbia accesso ugualmente all'aria aperta. La sua unica apertura funziona come uno sfintere.

Le tute e le tende funzionano per mezzo di filtri che bisogna cambiare alla fine di un certo tempo di utilizzazione; alcune settimane per le tute (un poco meno per le tende) per garantirne l'efficacia ottimale. Se danneggiati, questi oggetti possono essere aggiustati solamente grazie ad un RepKit Fremen, da un artigiano competente.  
(Livello Tecnologico = 2)

### **Parabussola**

Questo apparecchio possiede le proprietà di una carta e di una bussola. Tiene conto delle anomalie magnetiche locali e serve ad orientarsi in un ambiente naturale ostile e sconosciuto.  
(Livello Tecnologico = 2)

### **Ami da Creatore**

Si tratta di due assi di acciaio dotate di uncini che permettono di rivoltare parzialmente una piccola parte dello strato esterno di squame rigide che ricopre un verme delle sabbie al fine di scalarlo, una volta assicurati, di orientarlo nella direzione auspicata.  
(Livello Tecnologico = 1)

### **Martellatore**

Il martellatore è un oggetto oblungo di un poco più di un metro di altezza. Una volta piantato nella sabbia, emette una vibrazione ritmica che si ripercuote nel suolo. La vibrazione è percettibile in un cerchio di parecchie centinaia di metri di raggio, e come tutte le vibrazioni, non mancherà di attirare qualsiasi Verme che si trovi nei paraggi. In termini di gioco, si può stimare che un Verme, almeno, si manifesterà alla fine di un numero di minuti pari al lancio di un dado (D8).  
(Livello Tecnologico = 2)

Un Fremkit contiene anche dodici capsule energetiche (una capsula = un giorno di cibo) e tre « pilastri di fuoco » che equivalgono ai

razzi di emergenza e il cui uso è raccomandato solo in casi in cui solamente dei Fremen possano vedere la colonna di fumo che liberano.

## **Altra attrezzatura**

### **Obiettivi ad Olio**

Tipo di canocchiale che contiene un liquido sottoposto a campo magnetico e di cui è possibile regolare l'intensità per adattare l'immagine resa secondo la distanza. La loro visione può coprire facilmente parecchi chilometri, secondo il tempo ed il terreno. (Livello Tecnologico = 2)

### **Generatori di Campo**

I generatori di campo sono utilizzati dai Fremen per impedire la localizzazione dell'attrezzatura elettronica che custodiscono dentro ai loro Sietch; emettono un'interferenza che rende tali installazioni invisibili ai sistemi di localizzazione. Un generatore di campo è un apparecchio voluminoso che necessita una sorgente di energia ed avvolge l'insieme di un Sietch, un po' come un sistema di climatizzazione. Questo dispositivo fa parte degli apparecchi più sofisticati utilizzati dai Fremen; in caso di deterioramento, solo un personaggio competente in Tecnologia potrà effettuare le riparazioni necessarie.  
(Livello Tecnologico = 4)

### **Compressore Statico**

Questo oggetto somiglia un poco ad una torcia elettrica o ad una mini-foratrice. Emette una scarica che indurisce la sabbia affinché si possa scavarvi una cavità o un passaggio senza che si ritappi istantaneamente.  
(Livello Tecnologico = 2)

### **Cappa Juba**

Si tratta di una cappa, fatta di una stoffa rozza e solida e provvista di un grande cappuccio; viene generalmente indossata dai Fremen sotto la tuta distillante.

Inoltre, il color sabbia della cappa juba permette al portatore di confondersi col deserto, -1 dato ai test di osservazione o di Vigilanza destinati a individuare visivamente il personaggio nel deserto.  
(Livello Tecnologico = 1)

### **Trappole a Vento**

Si tratta di installazioni collocate sulle scarpate rocciose, destinate a recuperare l'umidità spostata dai venti ed a condensarla per ottenere dell'acqua.  
(Livello Tecnologico = 2)

### **Pistola Baramark**

Pistola a polvere ed ad elettricità statica concepita su Arrakis per tracciare dei vasti segni sulla sabbia.  
(Livello Tecnologico = 2)

## **Veicoli**

### **Mietitrice**

La mietitrice è il veicolo cingolato che serve a estrarre la Spezia dalla superficie di Arrakis: è un veicolo di circa 120 metri per 60 di cui l'equipaggio conta una ventina di individui.

A ciò si aggiungono le squadre di vedette su ornitotteri (spesso quattro o cinque apparecchi), incaricate di individuare il verme che verrà immancabilmente attirato dalle vibrazioni che producono gli apparecchi di raccolta.  
(Livello Tecnologico = 3)

### **Ala da trasporto**

Un'Ala da trasporto è un ornitottero di grande taglia (disarmato ed alleggerito al massimo) la cui sola missione è di andare a recuperare una mietitrice in caso di emergenza.

E' sufficiente un equipaggio di due uomini che abbia seguito il normale allenamento richiesto per manovrare questo veicolo, anche se carico di una mietitrice.  
(Livello Tecnologico = 3)

# Appendice: *I Segreti di Dune*

*Notizie Rigorosamente Riservate al Direttore di Gioco ed ai Fremen*

## ***I Fremen e l'acqua***

*I Fremen attendono il loro Messia che deve non solo salvarli ma anche trasformare il loro pianeta in un paradiso. È per questo scopo che i Fremen hanno costituito pazientemente importanti riserve di acqua. Così migliaia di nascondigli sotterranei contengono migliaia di litri di acqua che dovranno servire a cambiare il volto di Arrakis.*

*Solo alcuni naibs e i loro fedeli sono a conoscenza di questi nascondigli. E' sottinteso che si tratta di un tesoro di un valore inestimabile e che lo proteggono in modo fanatico.*

## ***I Fremen e la Gilda***

*Affinché la Gilda dei Navigatori non spii ciò che accade nel deserto profondo dove vivono i Fremen, questi ultimi pagano un ingente tributo in spezia alla Gilda.*

*In cambio, la Gilda non posiziona alcun satellite nel cielo di Arrakis e nessuno può dunque conoscere il numero reale dei Fremen e le loro attività.*

## ***I Vermi e la spezia***

*I Vermi, simbolo di Arrakis, sono l'unica forma di vita animale autoctona. I vermi sono la vita di Arrakis. Producono l'ossigeno, sono legati alla spezia geriatrica, lavorano il pianeta.*

*Shai-Hulud, il "vecchio uomo del deserto", può persino raggiungere i 400 m di lunghezza nel deserto profondo, con tuttavia una lunghezza media di 200 m. Esiste*

*tuttavia una specie di vermi più piccoli nell'erg minore che supera appena i 9m.*

*Le specie che compongono il ciclo del Verme sono le seguenti : Il plancton delle sabbie, le Trote delle sabbie ed infine i Piccoli Creatori che diventeranno gli Shai-Hulud.*

*Il plancton delle sabbie è il cibo dei Creatori e delle Trote. Il plancton si alimenta di spezia e si riproduce allo stadio di plancton. I plancton, dopo la loro fase di riproduzione si nascondono per trasformarsi in un organismo di una ventina di centimetri dalla pelle simile al cuoio, sono le Trote delle sabbie. Le Trote isolano l'acqua in affossamenti pieni di elementi adatti a creare la futura massa di Spezia. Questi elementi sono le deiezioni dei Creatori (Piccoli Creatori o grandi Shai-Hulud). Si forma allora una materia vegetale fungoide che entra in gestazione, facilmente riconoscibile dal suo odore dolciastro. A partire da un certo stadio in cui la massa di Spezia ha raggiunto la sua soglia critica, "esplode." Una brusca risalita di una bolla di gas carbonio proietta tutta la massa di Spezia in superficie. Diventerà Melange solamente dopo l'esposizione al vento ed al sole. È a questo titolo che il Verme delle sabbie è chiamato anche Creatore o Grande Creatore.*

*Se i Vermi delle sabbie dovessero sparire dalla superficie di Arrakis, sparirebbe tutta la produzione di Spezia e con essa tutta l'economia dell'Impero.*

*Una eventuale terraformazione della superficie di Arrakis dovrebbe tenere conto di questo parametro, conservando alcune zone desertiche per i vermi, dunque.*

*Questo segreto è conosciuto da tutti i Fremen e da alcuni contrabbandieri, ma nessuno ha interesse a rivelare questo segreto.*

## **Le Trote delle Sabbie**

*Chiamate anche piccoli creatori, le Trote delle sabbie, hanno per compito di proteggere i vermi da eventuali ristagni di acqua. Per far ciò, le trote delle sabbie si accalcano le une alle altre per formare una barriera stagna invalicabile. Di forma piatta, potrebbero essere una forma primitiva o larvale dei grandi Vermi, a patto tuttavia di non essere state a contatto con l'acqua.*

*In seguito all'esplosione della massa di Spezia che uccide in generale molte Trote, le superstiti passano alla fase di trasformazione terminale che va a durare 6 anni. A questo momento, prenderanno la forma di Piccoli Creatori (lunghi 3 m circa). Alcuni diventeranno in seguito un vero Shai-Hulud, producendo allora gli elementi necessari alla creazione della Spezia.*

*Notiamo tuttavia che se le Trote non temono l'acqua allo stato liquido, lo stesso non vale per i Creatori per cui è un vero veleno! Persino una lieve umidità è per loro insopportabile. È la ragione per la quale li si vede molto poco nel nord, verso le cinture polari o nella zona dei palmizi.*

*Nei romanzi, Leto II Atréides utilizza i suoi poteri Prana Bindu per entrare in simbiosi con le Trote delle sabbie. Avvolgendo interamente il suo corpo con queste (salvo il suo viso) compone così una Tuta Distillante vivente che lo salva da una morte certa nel deserto. Questa simbiosi è irreversibile e Leto sarà trasformato poco a poco in Verme gigante.*

