



**IMPERIUM:**  
**MANUALE**  
**SUK**

## Crediti dell'edizione Francese

**Testo :** Olivier Legrand

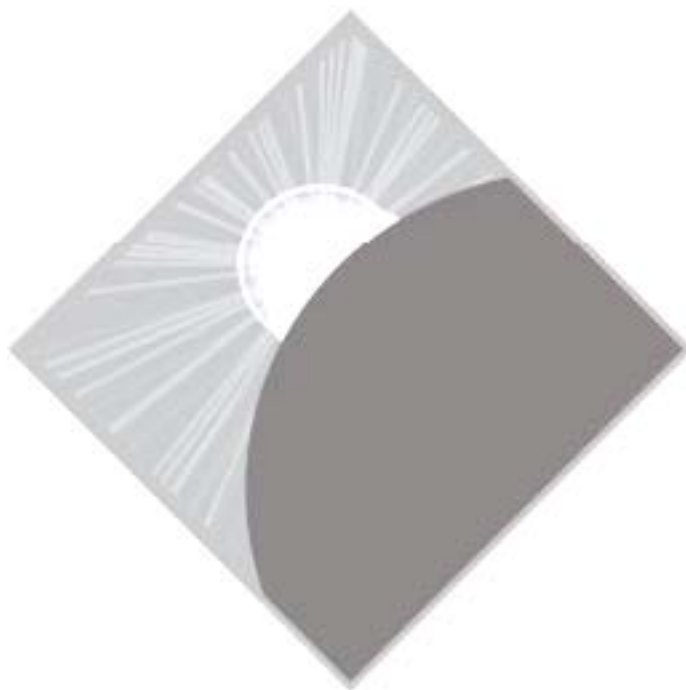
## Crediti dell'edizione Italiana

**Traduzione:** Luigi Castellani

**Impaginazione :** Luigi Castellani su modello originale di Zaïdin Amiot

# IMPERIUM

# MANUALE SUK



**02** Capitolo I:..... **GIOCAR E UN DOTTORE SUK**

**05** Capitolo II:..... **LA SCUOLA DI MEDICINA SUK**

**09** Capitolo III:..... **GUIDA DEI VELENI**

*Supplemento per il gioco di ruolo IMPERIUM  
scritto da Olivier Legrand (2004)*

# I: GIOCARE UN DOTTORE SUK

*Con l'ordine dei Mentat, la Gilda Spaziale ed il Bene Gesserit, il collegio di medicina Suk costituisce una delle*

*più grandi scuole di condizionamento dell'Impero. Esiste solamente una sola scuola Suk: è localizzata su*

*Kaitain, la capitale imperiale. I suoi adepti costituiscono indiscutibilmente i migliori medici dell'universo conosciuto- i più competenti, più saggi, ma anche i più affidabili, un criterio di un'importanza cruciale in un mondo dove la corruzione ed il tradimento sono moneta corrente.*

## Un Ruolo dalle Molteplici Facce

A prima vista, il ruolo di dottore Suk può sembrare poco attraente- soprattutto se comparato

agli altri tipi di personaggi Condizionati, come i Mentat o le Bene Gesserit. Di fatto, la prospettiva di giocare un personaggio incapace di battersi e il cui ruolo si limita a curare gli eventuali feriti potrà sembrare piuttosto noiosa a certi giocatori. Per soprammercato, il modello di questo ruolo in *Dune* è il

traditore Wellington Yueh la cui popolarità presso i dunofili è lontana da rivaleggiare con quella di figure come Duncan Idaho, Thufir, Hawat o Gurney Halleck, tutti molto più eroici e molto più carismatici.

Tuttavia, se lo si guarda più da vicino, questo ruolo possiede parecchi vantaggi non negligibili...

Essendo immunizzato assolutamente agli effetti della tortura, delle privazioni o delle coercizioni di ogni tipo, ivi compreso la temibile Voce delle Bene Gesserit, l'adepto Suk non ha praticamente nulla da temere di essere sottomesso a tali trattamenti da un eventuale nemico.

Lo stesso ragionamento può applicarsi al combattimento: non essendo mai armato e rifiutando qualsiasi forma di combattimento offensivo, un adepto Suk sarà raramente considerato come un avversario pericoloso o come un bersaglio prioritario - questo può bastare ad assicurare la sua sopravvivenza.

Nello stesso ordine di idee, la sua incapacità, assoluta a tradire i suoi datori di lavoro mette il Dottore Suk al riparo dalla maggior parte dei complotti e delle manipolazioni che mirano a seminare il dubbio sulla sua lealtà. In un universo come quello di Imperium, la garanzia di un'affidabilità assoluta è un privilegio raro e prezioso.

Queste diverse osservazioni ci portano alla seguente constatazione: il condizionamento ed i talenti particolari di un dottore Suk non gli danno nessuno potere spettacolare; in cambio, gli evitano numerose difficoltà, conferendogli una libertà di azione che pochi altri personaggi possiedono.

Resta evidentemente la domanda cruciale: quella del ruolo del personaggio all'interno della cronaca.

Su questo punto, è essenziale eliminare il pregiudizio secondo cui giocare un dottore Suk equivarrebbe unicamente a giocare il "massaggiatore" della squadra. Sarebbe come dire che giocare un Mentat equivale a giocare un computer o che giocare un Maestro d'armi equivalga a giocare un semplice professore di schermo. Un personaggio può ben svolgere una certa funzione nella vita (qui, la funzione di medico), senza che questa occupazione delimiti necessariamente il campo delle sue possibilità in quanto eroe di finzione, o di gioco di ruolo.

Così, se si prende la pena di esaminare un poco più da vicino le loro attitudini, si accorgerà che i dottori Suk possono essere eccellenti detective: il loro senso dell'osservazione, la loro conoscenza dei veleni e le loro capacità di aumentare le loro percezioni possono rivelarsi di un'importanza cruciale in un'inchiesta che miri a svelare un misterioso assassino.

Parimenti, il fatto che gli adepti Suk siano totalmente insensibili agli effetti della Voce può diventare una carta vincente cruciale in una cronaca imperniata sugli intrighi del Bene Gesserit.

Infine, la fiducia estrema che accordano loro i nobili possono portarli facilmente a diventare i depositari ed anche i custodi di certi segreti particolarmente pesanti o preziosi - in ciò, i compiti del dottore Suk possono avvicinarsi a

quelli dei confessori di un tempo, con tutte le possibilità di intrighi che ciò può implicare... Come si vede, il ruolo potenziale di uno dottore Suk supera dunque di molto la semplice funzione di guaritore-a-comando: uno degli obiettivi di questo Manuale è di allargare gli orizzonti offerti a questo tipo di personaggio, al di là, dell'esercizio dell'arte medica.

## Condizionamento e Formazione

La formazione degli adepti è assicurata dai sette Grandi Maestri Suk che formano al tempo stesso

il corpo insegnante, il consiglio direttivo della scuola ed il servizio medico dell'imperatore e della sua famiglia. Come l'ordine dei Mentat, la scuola Suk accetta solamente degli alunni di sesso maschile (per, si dice, evitare ogni tentativo di infiltrazione del Bene Gesserit).

Occorrono più di vent' anni per fare un dottore Suk - i candidati sono reclutati fin da piccoli e sottoposti ad un condizionamento estremamente rigoroso, al termine del quale essi avranno il diritto di portare gli emblemi della scuola Suk: un anello di argento intorno ai loro capelli intrecciati ed un diamante nero tatuato sulla fronte.

Questi diamanti neri sono più di un semplice segno distintivo: ciascuno di essi è sottilmente differente e permette l'identificazione formale di ogni medico da parte dei Grande Maestri della scuola Suk, rendendo così impossibile ogni falsificazione o impostura.

Il condizionamento imperiale è una forma particolarmente avanzata di condizionamento psichico, che mira a creare una padronanza assoluta; si suppone che operi al livello più profondo dello spirito umano, sede della "coscienza piretica", quella fiamma interiore che brucia in ogni essere pensante.

I candidati al condizionamento imperiale sono selezionati prima dei due anni di età, grazie ad un insieme di criteri genetici e psichici. Le prime tappe del condizionamento mirano a creare nel giovane soggetto un certo numero di blocchi mentali che conducono all'abolizione progressiva di tutta l'aggressività; questa procedura di programmazione psichica è rinforzata dalla rigorosa osservanza di una disciplina ascetica fondata sulla privazione ed il controllo di se. La volontà del soggetto è

messa costantemente alla prova, tramite il digiuno, la meditazione e la pratica di diversi esercizi di padronanza del corpo e dello spirito, raggruppati sotto la denominazione collettiva, di tecniche Fai-kai.

Quando il futuro adepto raggiunge i 16 anni, il suo condizionamento è considerato completo.

Intraprende allora degli studi avanzati nei due grandi insegnamenti tradizionali della medicina Tsai: la scienza della vita e la scienza della morte. In termini di gioco, questi, campi corrispondono rispettivamente alle competenze *Medicina* e *Veleni*. Lo studente impara anche ad affilare le sue facoltà di percezione e di diagnosi, sviluppando così la sua competenze *Vigilanza* ed *Osservazione*.

Una volta finito questo cursus di cinque anni, lo studente inizia un nuovo ciclo di apprendistato interamente dedicato all'arte della chirurgia.

Arrivato all'età di 24 anni, l'adepto riceve il famoso segno distintivo della scuola Suk: un diamante nero, a forma di losanga, tatuato sulla sua fronte. I quattro angoli del diamante simboleggiano i quattro precetti sacri dell'insegnamento Suk: *"Do la mia Lealtà, cerco la Conoscenza, esercito la mia Arte, prolungo la Vita. »*

## Saggezza ed Esperienza

Un vero dottore Suk deve sempre cercare di approfondire le sue conoscenze e perfezionare la pratica della sua arte, conformemente alla dottrina della sua scuola, essa stessa fondata sull'antica filosofia dei medici Tsai.

In termini di gioco, questa continua cerca di conoscenza è rappresentata dalla progressione

del personaggio nelle competenze legate al Sapere, ed in modo particolare nelle competenze che sono legate direttamente all'esercizio della sua arte.

Quando un Dottore Suk raggiunge un livello di padronanza di 5 in *Medicina*, in *Veleni* ed in *Psicologia*, oltre ad un livello di padronanza di almeno 3 in *Tradizioni*, in *Leggi* ed in *Storia*, è giudicato degno di diventare un Maestro del suo ordine.

Concretamente, il fatto di accedere a questa prestigiosa posizione permette al personaggio di aumentare di un punto il suo valore di Status (che passa dunque da 4 a 5).

Un Maestro Suk ottiene anche la possibilità di unirsi un giorno al consiglio direttivo della scuola, se non è già al servizio di una Casa. Quando uno dei Grandi Maestri del consiglio muore, gli altri scelgono il suo successore tra i Maestri che non sono stati acquistati ancora da una Casa. Per evitare ogni difficoltà, ogni Gran Maestro prende generalmente cura di custodire nella sua cerchia uno studente favorito che non sarà mai messo sul mercato, in modo da potere succedere, una volta che sia necessario, al suo mentore.

In termini di gioco, un Grande Maestro incrementa di nuovo il suo Status che passa a 6. Questo riflette

il fatto che i Grandi Maestri della scuola Suk sono tra i personaggi più influenti dell'impero.

Si riconosce un Gran Maestro Suk dal fatto che i suoi capelli sono legati non dal tradizionale anello d'argento, ma da un anello d'oro.

## Nuova Vocazione

Non tutti gli adepti Suk sono destinati a entrare al servizio di una grande Casa del Landsraad in qualità di medico familiare. Certi restano in seno alla struttura interna della scuola e dedicano tutta la loro esistenza a servire i Grandi Maestri della scuola in qualità di assistenti, di emissari e di successori potenziali. Altri entrano direttamente al servizio dell'imperatore nel Corpo dei Giuristi Imperiali.

## GIURISTA IMPERIALE

Creato da alcuni secoli per iniziativa dell'imperatore stesso, il Corpo dei Giuristi Imperiale conta solamente una dozzina di membri, collocati sotto l'autorità diretta del trono imperiale. Si tratta di un servizio speciale di investigazione criminale, incaricato di indagare su tutti i decessi sospetti che avvengono alla Corte Imperiale di Kaitain (e, per estensione, nell'ambiente direttamente circostante l'imperatore, quando egli si sposta). I Giuristi Imperiali sono accuratamente selezionati dal consiglio della scuola e ricevono una formazione particolare che mira a sviluppare le loro capacità di investigatori. I Giuristi Suk sono contemporaneamente medici, detective, giuristi, tossicologi e criminologi; concretamente, la loro funzione combina i compiti di un medico legale classico e quelli di

un magistrato inquirente. La maggior parte di questi dottori investigatori conducono le loro inchieste da soli, ma sanno anche farsi aiutare da un Mentat o da un Maestro degli Assassini quando lo ritengono opportuno.

**Condizioni di accesso:** Questa Vocazione è unicamente riservata agli adepti Suk.

**Caratteristiche:** +1 in Astuzia.

**Competenze:** +1 in Interrogatorio, Osservazione, Leggi, Medicina, Psicologia e Veleni.

**Vantaggio speciale:** I Giuristi Imperiali beneficiano della stessa considerazione e del prestigio riservato ai Dottori Suk tradizionali (+1 in Status).

**Attrezzatura iniziale:** Un medkit, una pistola Maula (solo veleno paralizzante, 2 x 10 freccette), uno Scudo personale, un identificatore di veleni.

**Nota:** Un Giurista Imperiale deve obbligatoriamente acquistare il Privilegio speciale di *Giurisdizione Imperiale* (1pt) che gli conferisce le sue prerogative ufficiali di investigatore imperiale.

Il Corpo dei Giuristi Imperiali è una creazione totalmente apocrifa, che il direttore di gioco è libero di adottare, di ignorare o di modificare come preferisce. L'idea di associare i dottori Suk alla risoluzione di affari criminali si ispira direttamente a vari romanzi gialli storici che hanno come protagonisti principali dei medici, dei religiosi o degli eruditi.

In quanto strumento narrativo, il Corpo dei Giuristi Imperiali costituisce una base pratica per i direttori di gioco desiderosi di creare avventure di investigazione criminale situate in ambiente imperiale. Un gruppo di personaggi-giocatori specialmente adattati a questo tipo di situazioni potrebbe includere un Giurista Suk, un Mentat ed uno o due altri personaggi con vocazioni di Maestro, ma direttamente dipendenti dal potere imperiale.

Poiché la corte di Kaitain costituisce una cornice ideale per ogni tipo di macchinazioni e di trattative segrete, uno dei vantaggi di una tale campagna è che può scivolare facilmente dalla risoluzione di enigmi polizieschi alla condotta di intrighi politici più complessi.

## II: LASCUOLADIMEDICINASUK

### Origini e Fondazione

Dalla sua fondazione nel 2401 dopo la Gilda, la scuola di medicina Suk è sempre stata associata strettamente alla dinastia dei Corino. All'origine, il nome ufficiale della scuola era il Collegio Imperiale di Medicina Tsai. La medicina Tsai è basata principalmente su l'utilizzazione e la fabbricazione di rimedi di origine vegetale; i suoi adepti sono considerati come i più grandi esperti in materia di veleni e di antidoti, qualifica particolarmente apprezzata dai membri dell'aristocrazia.

Nel 2729, l'imperatore Corin VIII scampò di poco ad un tentativo di avvelenamento reso possibile dal tradimento del suo insospettabile medico di corte... Urtato profondamente, l'imperatore convocò i principali istruttori del collegio Tsai ed ordinò loro di mettere a punto un metodo che permettesse la formazione di medici totalmente affidabili, assolutamente incapaci di tradire il loro datore di lavoro, anche sotto costrizione.

I maestri Tsai si misero al lavoro; molto presto, si pensò di ricorrere alle tecniche di condizionamento psichico analogo a quelle utilizzate già per formare i Mentat e le adepti del Bene Gesserit, ma spingendoli ancora più lontano, nello scopo di creare i medici perfetti.

Il primo a ricevere questa forma di condizionamento (battezzato "condizionamento imperiale" in riferimento a suo illustre commissionario) fu un giovane studente in medicina dal nome di Fasan Suk - che diventò dunque il "dottore Suk", primo rappresentante di un ordine che presto avrebbe portato il suo nome. La propaganda imperiale lo presentò al pubblico come la perfetta sintesi del santo e dello scienziato, che vegliava come un angelo custode sull'imperatore e la sua famiglia.

Quando morì, al termine di una vita di buoni e leali servizi, il successore di Corin VIII, Elrood V, decise, per decreto imperiale, che il collegio imperiale di medicina Tsai sarebbe stato conosciuto oramai sotto il nome di scuola Imperiale di Medicina Suk.

Oggi, più di 7000 anni dopo suo fondazione, la scuola Suk continua a fornire i migliori medici dell'universo alle Case abbastanza ricche per garantirsi i loro servizi, visto che il prezzo di un

dottore Suk è pari circa a quello di uno Consigliere Mentat.

### La scuola nell'Impero

La loro vocazione medica e il condizionamento alla non violenza contribuiscono a dare ai dottori Suk un'immagine positiva, umana ed altruistica- immagine che non deve far dimenticare che la scuola Suk costituisce uno dei grandi poteri dell'Impero e che non ha conquistato né preservato questa posizione privilegiata unicamente per la virtù morale dei suoi adepti. Come l'ordine dei Mentat, la Gilda spaziale o il Bene Gesserit, la scuola Suk è un'entità economica (e dunque politica) cosa che la coinvolge de facto nel grande gioco delle lotte di potere dell'Impero.

In seno all'Impero, il principale rivale della scuola Suk è sicuramente il Bene Gesserit - il che non impedisce ad alcuni Dottori Suk di intrattenere eccellenti relazioni con le adepti del Bene Gesserit, nella cornice delle loro rispettive funzioni e anche, in certi casi, a titolo più personale.

In apparenza, le relazioni tra le due entità sono neutre, addirittura ragionevolmente cordiali. La scuola Suk si sforza anche di adottare nei confronti del Bene Gesserit una facciata rispettosa quanto diplomatica.

In pratica, i Maestri Suk badano a raccogliere delle notizie regolari sugli intrighi e i progetti del Bene Gesserit; ai loro occhi uno dei principali obiettivi delle Reverende Madri è di togliere progressivamente ogni potere all'imperatore, infiltrandosi in tutti gli ingranaggi economici e politici dell'Impero.

Per rispettivi adepti, la rivalità tra la scuola Suk ed il Bene Gesserit va vista quindi più come una questione di *controllo* che di *potere*. Proponendo alle Case nobili dei medici ultra - competenti, la scuola leva al Bene Gesserit una gamma di attività che gli avrebbe permesso di estendere ancora più in là il suo ascendente sull'aristocrazia imperiale; e pone anche nell'ambiente della maggior parte dei siridars un consigliere di totale lealtà, il cui condizionamento rende assolutamente insensibile alla corruzione e persino alla Voce, che diminuisce considerevolmente l'influenza

che il Bene Gesserit potrebbe esercitare su di esso, in caso di necessità.

Come i Mentat, i Dottori Suk sono dunque, agli occhi delle Reverende Madri, altrettante piccole faglie

potenziali nel loro dispositivo di controllo dell'élite sociale.

## La Minaccia Tleilaxu

Se il Bene Gesserit resta il principale rivale della scuola Suk, il suo solo vero nemico è il Bene Tleilax la cui scienza traviata e amorale si trova all'opposto dei principi di equilibrio e di rispetto della vita della filosofia Tsai. Su un piano più prosaico, i falsi dottori Suk fabbricati dai Tleilaxu sono un vero insulto alla scuola di Kaitain: capaci dei peggiori atti di sadismo, spesso esperti di tortura ed in lavaggio del cervello, questi simulacri sono fortunatamente rarissimi e possono sempre essere identificati come tali dai veri adepti Suk, per ulteriori dettagli sui falsi dottori Suk del Bene Tleilax, vedere il *Manuale del Bene Tleilax*. Ma i Maestri Suk hanno una ragione ancora più profonda di temere la scienza pervertita dei Tleilaxu; uno dei loro più grandi timori è che il Bene Tleilax giunga un giorno a scoprire un mezzo di rompere il condizionamento imperiale: venduta al miglior offerente, una tale scoperta suonerebbe, rapidamente, la campana a morto per la scuola la cui posizione privilegiata posa quasi interamente sulla reputazione di inviolabilità del condizionamento imperiale. Di fronte a questa spaventosa eventualità, i Gran Maestri della scuola fanno regolarmente ricorso agli agenti di informazione messi a loro disposizione dal potere imperiale; questi ultimi contattano i rappresentanti del Bene Tleilax su Kaitain facendosi passare per i discreti emissari di un ricco acquirente desideroso di acquistare un mezzo per rompere il condizionamento imperiale. Finora, i rappresentanti Tleilaxu hanno sempre ammesso (o preteso?) che i loro padroni non sono ancora riusciti a raggiungere questo risultato...

## La Faccia Nascosta della scuola Suk

*Le notizie contenute in questa sezione si scostano notevolmente dalla versione canonica dell'universo*

*di Dune, senza contraddire tuttavia in modo diretto gli scritti di Frank Herbert. Esse devono essere considerate come un background opzionale, che ogni direttore di gioco è libero di integrare o no nella sua visione dell'Impero.*

La domanda è, in se stessa, molto semplice: e se la scuola imperiale di medicina Suk nascondesse

un grande segreto? E se questa rispettabile istituzione, protetta dall'imperatore stesso, non fosse in effetti che la parte visibile di un'organizzazione dagli scopi molto più nebulozi che la formazione dei migliori medici dell'universo? Che ci porta logicamente alla seguente domanda: e se la scuola di medicina Suk fosse il più vasto servizio di informazioni dell'Impero, interamente devoto alla persona, dell'imperatore e permettendogli di disporre di notizie presumibilmente confidenziali su le famiglie dirigenti delle grandi Case del Landsraad?

Questa ipotesi possiede numerosi argomenti a suo favore:

Ricordiamo innanzitutto che la fondazione della scuola Suk è stata voluta ed è stata supervisionata dal potere imperiale, e che questa scuola è basata su Kaitain stesso, il pianeta-capitale dell'impero... È, inoltre, estremamente strano che l'imperatore non disponga apparentemente di nessuno servizio di

informazioni su scala imperiale. Una tale struttura deve esistere necessariamente e, se esiste, deve nascondersi da qualche parte...

Soffermiamoci ora sulla formazione dei Dottori Suk e sulle diverse attitudini che conferisce loro. Gli adepti della scuola Suk sono degli eccellenti osservatori, addestrati a notare i dettagli più infimi ed a

interpretare ogni indizio che si offre alla loro percezione. Inoltre, grazie al loro condizionamento, i dottori Suk sono insensibili alla tortura ed agli interrogatori: è dunque praticamente impossibile fare rivelare loro qualunque cosa sotto costrizione...

Se i Dottori Suk sono infatti agenti segreti al servizio del potere imperiale, dobbiamo evidentemente guardare con un altro occhio la nozione di "condizionamento imperiale". Come indica il nome, questo condizionamento si suppone renda il medico totalmente leale alla sua Casa di adozione, ma anche alla Casa

imperiale- che accadrebbe dunque se queste due lealtà venissero ad entrare in conflitto diretto? Il dottore Suk si troverebbe in un terribile caso di coscienza... ma ci si troverebbe davvero? La fiducia assoluta indotta dal condizionamento imperiale gli conferisce *de facto* una posizione privilegiata all'interno delle Case nobili e gli permette di accedere facilmente ad ogni tipo di informazioni confidenziali. Certamente, questo condizionamento gli impedisce totalmente di tradire i suoi datori di lavoro ma se questo condizionamento integrasse anche qualche direttiva segreta, nascosta nelle profondità della sua psiche?

Se si segue questa ipotesi, nessun Dottore Suk, ha veramente consapevolezza del suo ruolo di osservatore e di spia imperiale; solo i Grandi Maestri della scuola che detengono i segreti del condizionamento, conoscono la verità. Il condizionamento imperiale divide lo spirito dell'adepto in due entità totalmente distinte: da un lato, il medico, totalmente leale alla sua Casa di adozione, e che rappresenta la parte cosciente e visibile del suo ego, e dall'altro, la spia imperiale, che immagazzina ogni tipo di notizie, all'insaputa della parte cosciente del suo stesso spirito. La vera funzione della famosa coscienza piretica sarebbe allora di stabilire un tramezzo psichico completamente ermetico tra le due entità, tra il dottore e la spia.

Solo i Gran Maestri della scuola conoscono il procedimento che permette di raccogliere le notizie immagazzinate dalla parte "spia" della mente condizionata; questo necessita che l'adepto sia immerso in una trance ipnotica profonda, durante la quale la sua memoria-spia sarà interrogata e di cui egli non custodirà poi nessuno ricordo. La chiave di questa trance è il famoso tatuaggio a forma di diamante nero che, quando è stimolato da un processo che i Gran Maestri sono i soli a dominare, agisce come un vero interruttore psichico sullo spirito dell'adepto.

Questo genere di debriefing resta molto raro e non è utilizzato che quando le autorità dell'ordine intendono ottenere delle notizie confidenziali, spesso nel contesto di una crisi suscettibile di influire sugli interessi del potere imperiale: l'adepto utilizzato può essere convocato allora alla scuola imperiale tramite

un pretesto qualsiasi (seminario eccetera) o essere contattato in segreto da uno dei Gran Maestri che non esitano a viaggiare incognito attraverso l'Impero quando la situazione l'esige. Le notizie raccolte possono essere ritrasmesse poi all'imperatore stesso. Questo ha cura di non fare uso di queste notizie in modo che potrebbe, anche indirettamente, lasciare cadere un'ombra sull'inviolabilità del condizionamento imperiale. Questa reputazione di inviolabilità è la chiave di tutto il sistema che crollerebbero totalmente se questa venisse messa in dubbio.

## Il Caso Wellington Yueh

Quanto precedentemente detto ci porta naturalmente a dare un nuovo sguardo sul caso del

Dottore Wellington Yueh. Secondo *Dune*, noi sappiamo che Yueh è stato trasformato in traditore

(un atto a priori assolutamente impossibile), proprio a causa del suo condizionamento imperiale, dagli Harkonnen grazie al genio del Mentat Deviante, Piter de Vries. Nessuno, prima di ciò, era riuscito a rompere il condizionamento imperiale- de Vries ha dunque realizzato ciò che nessuno aveva, fino qui, compiuto... Ora, l'autore non ci ha detto niente, o quasi, sul modo di cui è stata realizzata una tale prodezza: il lettore sa appena che gli Harkonnen hanno rapito e torturato la sposa di Yueh, ma è evidente che questa tattica non ha potuto, da sola, rompere il suo condizionamento - se così fosse, la soluzione sarebbe stata trovata da molto, ed il condizionamento dei dottori Suk vieterebbero loro certamente qualsiasi atto sessuale o attaccamento emotivo.

Esiste un "enigma Yueh" dunque – enigma che prende tutta un'altra dimensione, e che diventa anche abbastanza facilmente spiegabile, se lo si studia alla luce dell'ipotesi presentata nella sezione precedente.

Supponiamo che, grazie alle sue facoltà di Mentat ed all'orientamento particolarmente perverso del suo pensiero, Piter de Vries abbia potuto dedurre, ricostituire o "indovinare" il segreto della scuola Suk e che abbia trovato poi il mezzo di azionare l'interruttore psichico di Yueh: avrebbe allora avuto accesso alla parte

incosciente dello spirito di Yueh, al suo "io-spia" – e avrebbe avuto tutto il tempo necessario a riprogrammare Yueh per tradire gli Atreides. Questa riprogrammazione potrebbe anche essere stata facilitata

dall'alleanza segreta tra gli Harkonnen ed il trono imperiale: aiutando gli Harkonnen, Yueh aiutava anche suo primo signore e padrone, l'imperatore.

# III: GUIDA DEI VELENI

*Questo capitolo vi propone delle notizie dettagliate sui veleni dell'Impero, un argomento di*

*primaria importanza per gli adepti Suk ma anche per altri tipi di personaggi, a cominciare dai Maestri degli Assassini o i Nobili.*

## Rarietà ed Origine

Si può classificare i veleni in due grandi categorie: i veleni comuni ed i veleni rari.

I *veleni comuni* possono essere utilizzati o preparati da qualsiasi personaggio in possesso della competenza Veleni. Tutto sono elencati debitamente nel Manuale degli Assassini e possono essere normalmente scoperti da un individuatore di veleni. Alcuni dei veleni correntemente utilizzati sono descritti più avanti in questo capitolo.

I *veleni rari* non sono elencati nel Manuale degli Assassini. Un veleno raro non può essere scoperto da un individuatore di veleni ordinario ma può essere scovato dall'identificatore di veleni di un dottore Suk.

In termini di gioco, non esistono dei "veleni rari generici"; dovranno invece essere concepiti caso per caso dal direttore di gioco o dal giocatore interessato. Solo i Maestri degli Assassini possono avere accesso fin dall'inizio del gioco ai veleni rari.

All'infuori della sua rarità, un veleno si definisce essenzialmente per la sua origine che può essere *vegetale, animale, minerale o sintetica*.

## Modo di impiego

A questo riguardo, il Manuale degli Assassini distingue tradizionalmente cinque grandi classi di veleni:

- i veleni amministrati nel cibo, chiamati *aumas* o *chaumas*,
- i veleni amministrati nelle bevande, chiamati *chaumurky* o *musky*,
- i veleni amministrati per iniezione spalmando una freccetta, un ago, una lama, chiamati *basalia*,
- i veleni che operano per inalazione, perciò chiamati *veleni olfattivi*
- i veleni che operano per semplice contatto

con la pelle, o *veleni a contatto*

La maggior parte dei *chaumas* e dei *chaumurky* si presentano sotto forma di una polvere o di un

liquido prima di essere mescolati agli alimenti o alle bevande.

I *basalia*, in quanto ad essi, hanno quasi sempre una forma liquida o vischiosa.

I veleni che operano per inalazione possono prendere la forma di un gas o di un liquido destinato ad essere respirato.

In quanto ai veleni a contatto, si presentano quasi sempre sotto forma di pomate, di unguenti o di profumi.

## Localizzazione

Esistono due dispositivi che permettono di scoprire i veleni: gli individuatori di veleni e gli identificatori di veleni Suk (vedere regole di Imperium, capitolo VII).

Un individuatore di veleno non può scoprire i veleni rari. Può essere ingannato anche da un veleno comune se questo è stato correttamente mescolato ad altre sostanze, allo scopo di renderlo non individuabile - compito molto delicato che esige grande conoscenza e *savoirfaire*.

In termini di gioco, ciò richiede almeno 7 successi in un test di competenza in Veleni.

Per ingannare un identificatore di veleni Suk, l'avvelenatore deve disporre di un veleno raro e mescolarlo ad altri elementi mascherati, come sopra. Un qualsiasi veleno comune, quale che sia la mescolanza in cui viene nascosto o il numero di successi ottenuti, non ha assolutamente nessuna possibilità di ingannare un identificatore di veleni Suk.

## Identificazione

Una volta che la presenza di veleno è stata scoperta, il tipo di veleno utilizzato può essere identificato grazie ad un semplice test di competenza in Veleni se si tratta di un veleno comune. Se si prova a determinare le caratteristiche esatte di un veleno raro, questo test deve contare almeno 5 successi.

## Effetti

Un veleno può essere Stordente, Paralizzante, o Mortale.

Un personaggio colpito da un veleno Stordente subisce una penalità di un dado su tutte le sue azioni, durante un lasso di tempo che dipende dal dosaggio e dal tipo di veleno utilizzato.

Un personaggio colpito da un veleno Paralizzante è totalmente incapace di agire. La maggior parte di questi veleni sono dei veleni di origine anomala.

Un personaggio colpito da un veleno Mortale è, ovviamente, morto.

## Rapidità e Durata

Gli effetti di un veleno si manifestano entro un tempo determinato dalla rapidità di azione del veleno. Certi veleni prendono effetto istantaneamente, mentre altri impiegano parecchie ore, addirittura parecchi giorni ad agire.

I veleni più veloci non sono necessariamente efficaci: in certe situazioni, può essere più utile, ricorrere ad un veleno lento. In molti casi, la rapidità di azione di un veleno può variare secondo gli individui, in funzione del loro grado di resistenza.

I veleni stordenti e paralizzanti hanno anche una durata di azione che indica il lasso di tempo durante il quale la vittima resta colpita. Questa può variare da alcuni minuti a parecchie ore. In linea di massima, il Fisico del soggetto influisce sulla durata di un veleno.

## Immunità ed Antidoti

La Spezia conferisce una certa immunità a numerosi veleni comuni, così come ad alcuni veleni rari.

Appena un personaggio che beneficia di un Regime di Spezia è vittima di un veleno, si lancia un numero di dadi pari al suo livello di regime, o da 1 a 3. Se il veleno è uno veleno comune, i suoi effetti saranno neutralizzati con un semplice successo, vale a dire se almeno uno dei dadi lanciati indica 5 o più. Se si tratta di un veleno raro, in compenso, bisognerà ottenere almeno un 8 su questo lancio di dadi.

*A partire dal momento in cui il regime di spezie di un personaggio ha neutralizzato un certo veleno, il soggetto, è da considerarsi come immunizzato a*

*questo veleno specifico: se viene sottoposto di nuovo allo stesso veleno, sarà inutile effettuare un tiro di dadi.*

In assenza di un regime di Spezia, l'unica difesa affidabile contro un veleno resta il rapido ricorso ad un antidoto adeguato, ma numerosi veleni non hanno nessuno antidoto conosciuto e l'abilità dell'avvelenatore consiste precisamente nello scegliere le sostanze più efficaci. Il Karama di un personaggio può anche costituire un estremo ricorso (vedere sotto).

## E Mitridate?

*In teoria, è possibile farsi immunizzare contro certi veleni, secondo il processo usato da Mitridate, conosciuto fin dall'antichità. Questo procedimento consiste in abituare progressivamente un organismo a certi veleni per l'assorbimento crescente e regolare di quantità infime - un procedimento che era efficace solamente contro certi tipi di veleni, che ne limita considerevolmente l'utilità.*

*A dispetto del grado di avanzamento straordinario della medicina dell'Impero, la "mitridatizzazione,*

*totale" resta una chimera: è semplicemente impossibile immunizzare l'organismo umano a tutti*

*i veleni. Con le migliaia di mondi a loro disposizione e parecchi secoli, addirittura parecchi*

*millenni, di studi su questo argomento, gli avvelenatori hanno solamente l'imbarazzo della scelta e hanno evidentemente imparato a selezionare i veleni più efficaci. L'unica forma di "mitridatizzazione" efficace resta il regime di Spezia dunque...*

## Veleno e Karama

In termini di gioco, la spesa di un punto di Karama permette di scampare agli effetti di un veleno, anche fulminante.

Si tratta di un artificio drammatico che dovrà essere giustificato dal direttore di gioco o dal giocatore interessato in funzione della situazione. Forse il personaggio ha potuto, all'ultimo minuto, scoprire dal gusto o dall'odorato la presenza di veleno nella sua bevanda o nei suoi alimenti? O forse una inspiegabile premonizione, un lampo di prescienza, lo ha avvertito bruscamente del

pericolo imminente.

Per i veleni da lama o da freccetta, la spiegazione sarà generalmente molto più semplice: il veleno non si è potuto insinuare affatto nell'organismo della vittima in quantità sufficiente.

Un'altra soluzione consiste in defalcare di anticipo il punto di Karama e di far svolgere un avvenimento

inatteso che riveli in extremis il tentativo di avvelenamento: un poco di vino si rovescia al suolo,

e viene leccato da un animale che ne muore subito dopo, un servitore indelicato ha assaggiato in modo surrettizio il piatto avvelenato, un alleato del personaggio interviene per metterlo in guardia...

Infine, se nessuna giustificazione credibile sembra adattarsi, potete, in ultimo ricorso, invocare il carattere soprannaturale del Karama e presentare la sopravvivenza del personaggio come un miracolo che sfugga ad una spiegazione razionale. Niente vi impedisce allora di fare passare la pillola aggiungendo alcuni fenomeni strani che indicano che le forze misteriose del destino sono all'opera...

Troverete qui di seguito una descrizione di alcuni uni dei veleni frequentemente utilizzati nell'Impero. Sono tutti elencati nel Manuale degli Assassini e devono essere considerati dunque

come veleni comuni. La maggior parte di essi non hanno un antidoto conosciuto.

### **AMBRA ROSSA**

**Uso:** Chaumas.

**Origine:** Minerale.

**Provenienza:** Kress, terzo pianeta del sistema di Niushe.

**Forma:** Polvere rossastra, comodamente mescolabile alla Spezia.

**Effetti:** Morte lenta, in tre giorni. Il primo giorno, la vittima non prova nessun sintomo particolare. Alla fine di circa 24 ore (20 + 1d8) la vittima viene colta da spasmi ventrali estremamente dolorosi, -1 dado su tutte le azioni. Dopo circa altre 24 ore, la vittima diventa totalmente incapace di agire, pur restando cosciente, inizia quindi a traspirare del sangue e muore in atroci sofferenze verso la fine del terzo giorno.

**Antidoti conosciuti:** Nessuno.

### **BACIO DI CENERE**

**Uso:** Chaumurky.

**Origine:** Vegetale.

**Provenienza:** Ecaz.

**Forma:** Polvere grigiastra solubile.

**Effetti:** Morte veloce, in un numero di minuti pari al Fisico della vittima. Fin da l'ingestione, le labbra della vittima prendono una tinta nerastra caratteristica.

**Antidoti conosciuti:** Una dose pressappoco equivalente di polvere di *sétah*, un'altra pianta di Ecaz.

### **BEVERAGGIO BHOTANI**

**Uso:** Chaumurky o chaumas.

**Origine:** Vegetale.

**Provenienza:** Jehol (feudo della Casa Ordos).

**Forma:** Liquido incolore ed inodore.

**Effetti:** Morte folgorante, agisce in alcuni secondi.

**Antidoti conosciuti:** Nessuno.

**Nota:** I segreti di questo veleno sarebbero stati trasmessi ai membri della Casa Ordos dagli ultimi Assassini Bhotani. Una sola cosa è sicura: questo veleno è oggetto di uno traffico attivo attraverso tutto l'Impero, con grande beneficio dei profitti Ordos.

### **ESCARCHA**

**Uso:** Chaumurky.

**Origine:** Minerale.

**Provenienza:** Caliban, secondo pianeta del sistema Luhake.

**Forma:** Polvere bianca, perfettamente solubile.

**Effetti:** Paralisi totale, alla fine di circa una minuto. Trenta secondi dopo l'ingestione, la vittima perde il controllo dei suoi movimenti (-1 dado su tutte le azioni legate all'Abilità).

Una trentina di secondi più tardi, la vittima è incapace di muovere anche il più piccolo muscolo, anche solo per parlare, ma resta completamente cosciente. Il suo viso resta stirato in un largo ghigno. Questi effetti durano circa l'una.

**Antidoti conosciuti:** Nessuno.

### **LACRIME DI OBAL**

**Uso:** Veleno operante per semplice contatto con la pelle; utilizzato generalmente per "trattare" ecc. dai vestiti, gioielli, guanti. Può

essere mescolato anche col profumo.

**Origine:** Vegetale.

**Provenienza:** Yezarim, nel sistema, di Azarel.

**Forma:** Liquido incolore dal profumo leggermente acidulo.

**Effetti:** Basta un contatto di alcuni secondi con la pelle affinché il veleno penetri l'organismo della vittima. Dopo un numero di ore pari al Fisico della vittima, questa comincia ad essere preda di sudori freddi e di brividi convulsi, -1 dado in Abilità ed in Disciplina. Questi sintomi si prolungano durante un secondo periodo della stessa durata, al termine della quale la vittima comincia ad essere vittima di allucinazioni visuali ed auditive. La morte sopraggiunge poi molto velocemente, alla fine di un numero di minuti pari al Fisico.

**Antidoti conosciuti:** Estratti di ghurad, una pianta di Ecaz dalle numerose proprietà medicinali. Gli effetti del veleno si riassorbono allora in alcune ore. Questo antidoto non sarà efficace se non viene amministrato prima della fase finale: una volta che la vittima comincia a allucinare, la sua sorte è segnata.

## MANDORLA NERA

**Uso:** Chaumurky o chaumas.

**Origine:** Vegetale.

**Provenienza:** Ecaz.

**Forma:** Liquido incolore ed inodore.

**Effetti:** Morte folgorante, agisce in alcuni secondi.

**Antidoti conosciuti:** Nessuno.

## LINFA DI ALAK

**Uso:** Basilia, utilizzato generalmente per spalmare la freccetta di un pistola Maula, o qualsiasi proiettile simile.

**Origine:** Vegetale.

**Provenienza:** Ecaz.

**Forma:** Liquido latteo.

**Effetti:** Paralisi immediata, della durata di un numero di minuti pari a (10-Fisico del vittima). Una volta che questo termine scade, la vittima ritrova la sua libertà di movimento ma resta intorpidita, -1 dado in Abilità durante un lasso di tempo equivalente.

**Antidoti conosciuti:** Nessuno. Alla fine di circa un'ora, gli effetti si dissipano in alcuni minuti.

## VELENO DI KAJAL

**Uso:** Basalia, utilizzato generalmente per spalmare la lama di un pugnale.

**Origine:** Animale.

**Provenienza:** . Veleno del temibile serpente kajal di Murne, nel sistema Algol.

**Forma:** Liquido vischioso dai riflessi blu iridati.

**Effetti:** Morte molto veloce della vittima; una volta che la vittima viene ferita, occorrono alcuni secondi perché il veleno penetri il suo organismo. In termini di gioco, dopo un numero di assalti pari al Fisico della vittima questa è indebolita (-1 dado su tutte le azioni), poi in un lasso di tempo uguale crolla a terra morta.

**Antidoti conosciuti:** Estratto di *nobiale* (una pianta di Murne), se viene amministrato in tempo (che è raramente possibile).

## ZELUHINE

**Uso:** Basalia, utilizzato generalmente per spalmare la lama di un'arma.

**Origine:** Animale.

**Provenienza:** Veleno di *zeluh*, un piccolo artropodo di Arhiman, nel sistema di Clève.

**Forma:** Liquido vischioso dai riflessi giallastri.

**Effetti:** Meno potente del veleno di Kajal, questo veleno non uccide ma indebolisce la vittima (- 1 dado), alla fine di un numero di assalti pari al suo valore di Fisico, per una durata di circa un'ora. Questo veleno è utilizzato correntemente dai Duellanti poco scrupolosi. Tenuto conto dei suoi effetti non mortali, il suo impiego in un duello resta abbastanza difficile da sospettare, poiché l'indebolimento che provoca può essere imputato completamente alle ferite subite.

**Antidoti conosciuti:** Nessuno. Alla fine di circa un'ora, gli effetti si dissipano in alcuni minuti.

