

IMPERIUM:

લાનુવાલે વેદો બંધે તોદોલો

IMPERIUM: ਲਕਾਨਪਾਬੋਏ ਵੇਈ ਬੇਨਾਣ ਤੀਏਕਾਖ਼

Un supplemento di **Luigi Castellani** per **Imperium** (2004)

Con la collaborazione di **Olivier Legrand**
Illustrazioni di **Luigi Castellani** (2004)

INTRODUZIONE.....	2
CAPITOLO I: IL BENE TKEIKAX.....	3
CAPITOLO II: PERSONAGGI TKEIKAXU.....	12
CAPITOLO III: LE ARTI SEGRETE.....	20
APPENDICE N°1: IL MONDO DI TKEIKAX.....	25
APPENDICE N°2: I GHOLA.....	27
APPENDICE N°3: IL FUTURO DEL BENE TKEIKAX.....	30

"I Tleilaxu mostravano una stupefacente assenza di inibizioni nelle loro creazioni. I loro atti potevano essere diretti solamente da una curiosità senza limiti. Pretendevano di poter costruire qualsiasi cosa a partire da materiale umano grezzo adeguato, dei demoni o dei santi. Vendevano dei mentat-assassini. Erano riusciti ad ottenere un dottore-assassino non asservito alle inibizioni della scuola Suk che vietavano di togliere la vita. Su domanda, potevano fornire dei domestici zelanti, dei giocattoli erotici per tutti i gusti, dei soldati, dei generali, dei filosofi e persino, all'occasione, un moralista."

Frank Herbert, Messia di Dune

INTRODUZIONE

Questo supplemento riguarda il Bene Tleilax e la sua influenza nell'universo di Imperium, così come la cultura Tleilaxu in generale. Tenuto conto del grado di mistero che avvolge il Bene Tleilax nella saga di Dune di Frank Herbert, questo Manuale contiene inevitabilmente una parte di estrapolazione personale; il suo contenuto tiene tuttavia conto di tutte le notizie che mi è stato possibile estrarre dai romanzi della saga e si appoggia anche sulla Dune Encyclopedia di Willis McNelly. Più di qualsiasi altro supplemento per Imperium, il Manuale Tleilaxu è riservato rigorosamente al direttore di gioco e non è adatto a finire nelle mani di tutti, a cominciare da quelle dei giocatori. Sebbene i Tleilaxu, che sono dei "villain" perfetti, siano destinati principalmente al ruolo di personaggi-non-giocanti, le regole proposte in questo Manuale potranno permettere ad un direttore di gioco ingegnoso di creare una campagna che mette in scena dei personaggi-giocanti che appartengono a questa setta di biotecnologi e di ingegneri sociali senza scrupoli...

Buona lettura, buon gioco e lunga vita ad Imperium!

Luigi Castellani



CAPITOLO I: IL BENE TLEILAX

IL MISTERO DELLE ORIGINI

Ordine? Scuola? Cultura? È difficile definire con precisione la natura stessa del Bene Tleilax e, per estensione, del società Tleilaxu. Le origini del Bene Tleilax costituiscono un segreto ben custodito e poche persone al di fuori delle sue file sanno che questo gruppo ha cominciato la sua carriera come un'oscura setta religiosa di ispirazione Sufi-Zensunni.

Prima di studiare la struttura del società Tleilaxu, è necessario fare una breve digressione sulla filosofia sufi, per comprendere meglio il Bene Tleilax e la sua visione dell'universo. Il termine "sufi" designa una vecchia setta della mitica Terra i cui membri pensavano che il vero credente doveva dedicarsi a comprendere lo spirito e non la *lettera* dei grandi testi religiosi per potere raggiungere la vera conoscenza del Divino e dell'universo: per i fedeli di questa filosofia, le leggi religiose erano innanzitutto delle barriere destinate ad impedire ai non-iniziati di accedere alla verità. Gli iniziati, in quanto ad essi, potevano permettersi di ignorare totalmente queste leggi di cui dovevano tuttavia restare i principali garanti. Spinto all'estremo, questo paradosso costituisce una delle basi stesse della filosofia Tleilaxu.

LA GENESI DEL BENE TLEILAX

Durante la Jihad Butleriana, gli adepti delle dottrine sufi-zensunni furono perseguitati come eretici che favorivano lo sviluppo di una "tecnologia corruttrice." Solo gli abitanti del pianeta Tleilax (sistema di Thalim), sfuggirono alle devastazioni della Jihad, in gran parte perché il loro mondo era estremamente lontano dai pianeti che costituivano il nocciolo del nascente impero galattico.

Coscienti che il loro allontanamento non sarebbe bastato a proteggerli indefinitamente dalle persecuzioni, gli adepti di Tleilax scelsero di dissimulare le loro credenze religiose dietro una maschera di cinismo totale, presentando alla faccia dell'universo l'apparenza di un

popolo amorale, opportunisto ed avido di potere, pur restando segretamente fedeli ai loro precetti originari.

Disprezzando apertamente i comandamenti della Jihad Butleriana, gli Tleilaxu cominciarono a sviluppare delle vere "macchine umane" grazie alla loro padronanza dell'ingegneria genetica e della psicologia applicata.

Agli occhi del resto dell'universo, lo sviluppo di questa industria era solamente una manifestazione diretta del cinismo e della cupidigia oramai comunemente associati alla cultura Tleilaxu, mentre si trattava in realtà dell'espressione stessa della filosofia dei suoi Maestri nascosti: creare un nuovo universo, manipolare la storia e dominare il "linguaggio di Dio", la genetica, tutto ciò senza sottoporsi ad alcuna legge religiosa.

I SACRI SCOPI

Vendendo le loro macchine umane, i Sufi-Zensunni di Tleilax infrangevano la prima legge religiosa dell'umanità ("*non costruirai macchine simili all'uomo*"), un comandamento che ai loro occhi costituiva solamente un attrezzo di controllo socio-culturale che impedisce ai "non-iniziati", gli Infedeli, chiamati *Powindahs*, di accedere alla verità Divina. I Sufi-Zensunni di Tleilax chiamarono questo atto di sovversione *Bodal*.

Presto, gli adepti Tleilaxu divennero la grande scuola del Bene Tleilax. Mentre il Bene Gesserit offriva la padronanza del corpo, l'ordine dei Mentat quella della mente e la Gilda quella dello spazio, il Bene Tleilax aveva per vocazione il domino della società stessa.

I grandi obiettivi del Bene Tleilax sono relativamente semplici: punire gli Infedeli, creare una nuova umanità grazie all'ingegneria genetica ed alla socio-psicologia applicata per costruire finalmente un vero ordine divino nell'universo, diretto dai Maestri Segreti della setta.

Si può vedere il Bene Tleilax come l'illustrazione spinta all'estremo della celebre formula di Nicola Machiavelli, mentat leggendario del mitico pianeta Terra: *il fine giustifica i mezzi*. Nel caso dei Tleilaxu, si potrebbe aggiungere che i mezzi permettono

anche di nascondere meglio il fine. E' esibendo il suo più grande segreto agli occhi dell'universo che il Bene Tleilax riesce a dissimularlo.

LA PIRAMIDE SOCIALE

Il società Tleilaxu è strutturata secondo un sistema di caste dentro alla quale nessuna mobilità è possibile, né addirittura concepibile: da religiose, le barriere che dividono le differenti caste sono diventate poco a poco genetiche.

Alla cima di questa gerarchia si trovano gli iniziati Sufi Tleilaxu, comunemente chiamati "Maestri" dagli altri membri della piramide sociale. Chiamano loro stessi *Mahsheiks*. Essi sono i soli che conoscano la vera finalità del Bene Tleilax.

Sotto i Maestri si trovano le due principali caste di servitori: i Danzatori di volti ed i guerrieri eunuchi Khasadar.

Più in giù nella gerarchia si trovano poi gli altri Bio-costrutti ed infine i Domel che costituiscono più o meno la plebe della società Tleilaxu.

I Maestri

I Maestri si mostrano assai raramente agli Infedeli o persino ai Domel (vedere sotto) e



vivono asserragliati nei loro santuari privati (chiamati *Khel*) dividendo il loro tempo tra differenti rituali di purificazione e di meditazione (chiamati *Gufran*) e la gestione delle Vasche dei *Selamluk*. Parlano un linguaggio segreto e sacro, l'Islamiyat che è conosciuto solamente ad essi.

I Maestri sono esseri dai tratti vagamente elfici che non ha più granché di umano. Sono esclusivamente di sesso maschile. Il loro numero, che si è assottigliato considerevolmente col passare del tempo, resta un mistero completo.

Tutti gli altri membri della società tleilaxu appartengono alla massa dei non-iniziati: agli occhi dei Maestri, un non-iniziato è solamente uno strumento che non ha bisogno di conoscere la finalità del suo uso.

I Danzatori di Volti

I Danzatori di Volti, esseri ermafroditi capaci di metamorfosi controllate, sono probabilmente i servitori più preziosi dei Mahsheik; vengono impiegati generalmente in qualità di artisti, di spie o di assassini ma possono servire anche da guardie del corpo, emissari diplomatici o anche da informatori inseriti all'interno della popolazione Tleilaxu.



La loro empatia sovrasviluppata ed i loro poteri di metamorfosi privano i Danzatori di Volti di un vero sentimento di identità individuale; i loro corpi ed il loro spirito sono stati lavorati

accuratamente dai Maestri, loro creatori, che hanno impiantato in essi una mentalità da alveare oltre, ovviamente, ad una lealtà assoluta verso i Maestri e le sacre Vasche.

Capita talvolta che il Bene Tleilax venda uno o più Danzatori di Volti a qualche ricca Casa nobile, i loro balletti fantasmagorici dalle molteplici metamorfosi costituiscono una forma di divertimento particolarmente apprezzata, particolarmente alla corte imperiale... Certamente, solo gli imbecilli ignorano che questi artisti sono anche (o soprattutto?) delle spie al servizio del Bene Tleilax: i Tleilaxu stessi non fanno niente per dissimulare questo dato di fatto, il che costituisce anche ai loro occhi forma di trasparenza diplomatica particolarmente raffinata.

I Khasadar

Questi temibili guerrieri eunuchi costituiscono le forze armate dei Tleilaxu. I membri di questa casta non sono molto numerosi, la loro sola ragione di essere consiste nel difendere i Selamlík e le preziose Vasche Axolotl contro ipotetici aggressori. È estremamente raro per uno straniero incontrare un Khasadar dunque: ne hanno l'opportunità solo quelli che trattano direttamente con i Maestri o che sono abbastanza pazzi da introdursi clandestinamente nei Selamlík. In entrambi i casi, l'opportunità è tanto rara quanto pericolosa...



Come i Danzatori di Volti, i Khasadar non sono per l'esattezza dei veri esseri umani; si tratta di bio-costrutti umanoidi che hanno subito diverse manipolazioni genetiche e neuro-

psicologiche destinate a fare di essi delle perfette macchine da combattimento: grossi, costruiti per essere possenti e di una lealtà e di una determinazione infallibili, i Khasadar sono delle creature rudimentali, asessuate ed indifferenziate il cui l'organismo la mente sono stati privati di tutto ciò che poteva interferire con la loro funzione di guardie.



Sul piano mentale, i Khasadar sono dotati di un livello di intelligenza globalmente comparabile a quello di un cane da guardia relativamente astuto, perfettamente addestrato a difendere fino alla morte il territorio dei suoi padroni.

I Bio-Costrutti



Nel suo senso più largo, il termine *Bio-costrutto* designa qualsiasi essere creato dai Maestri nelle Vasche Axolotl- il che include i

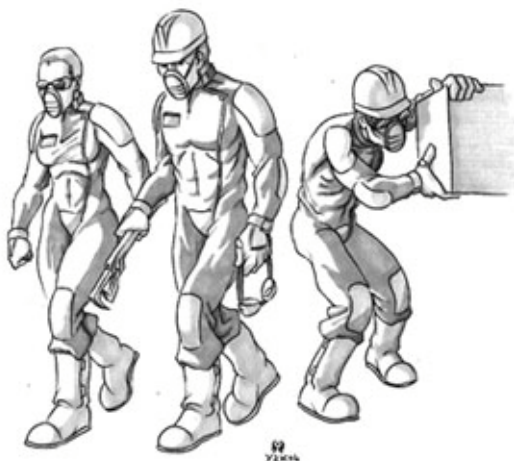
Danzatori di Volti ed i Khasadar che costituiscono due tipi di Bio-costrutti particolarmente elaborati e prodotti in quantità abbastanza grandi dal Bene Tleilax per il proprio uso.

Nel contesto di questo supplemento, il termine *Bio-costrutto* verrà utilizzato generalmente per designare tutte le creature concepite dai Maestri del Bene Tleilax per rispondere ai requisiti di una mansione particolare o, spesso, alle esigenze di una commessa.

Contrariamente ai Khasadar ed ai Danzatori di Volti, la maggior parte di questi Bio-costrutti specializzati sono in qualche modo dei "modelli unici." Si può classificarli in tre grandi categorie: i costrutti *antropomorfi*, vale a dire di forma umana, o simile, i costrutti *xenomorfi*, (di forma "diversa", che può significare pressappoco qualsiasi cosa), ed i costrutti *speciali*, categoria che raggruppa ogni genere di creature inclassificabili o atipiche - come per esempio i Ghola, cloni concepiti a partire dal cadavere di un essere umano, per ulteriori dettagli sull'argomento, vedere l'appendice di questo supplemento. Tra queste tre categorie, solo gli antropomorfi sono suscettibili di occupare un posto nella società Tleilaxu.

I Domel

Contrariamente alle altre caste, i Domel sono al tempo stesso molto numerosi e molto diversificati ma, come i Khasadar o i Danzatori di Volti, hanno solamente una sola ragione di essere: servire i Maestri.



Questi ultimi trattano i Domel come trattano i loro altri servitori (e, in generale, tutti gli altri esseri umani): come attrezzi. In seno alla società Tleilaxu, i Domel coprono una varietà di ruoli subalterni, dal contadino al

commerciante passando dal miliziano o l'artigiano-tecnico.

LA CULTURA DELLA DOPPIEZZA

Col passare dei secoli, i sufi zensunni di Tleilax sono cambiati profondamente. Poco a poco, la loro maschera si è confusa col loro vero viso ed il loro cinismo di facciata è divenuto indissociabile dalla loro segreta devozione religiosa. Da questa strana alchimia è nata una filosofia incomprensibile ai non-iniziati (o semplicemente aberrante?) fondata sulla ricerca del potere, sulla sperimentazione sistematica e sull'assenza totale di costrizioni morali.

Per i Tleilaxu, il mistero non è un semplice artificio, ma un modo di pensiero. Ogni parola ha un doppio senso, ogni decisione serve un motivo segreto, ogni piano nasconde un altro piano... Questo gusto del segreto e della manipolazione è ancorato profondamente nella psiche dei Tleilaxu e ha effetto su tutti gli aspetti del loro comportamento, comprese le loro interazioni con l'esterno: così, gli emissari Tleilaxu si esprimono frequentemente tramite di enigmi, paradossi o di indovinelli, giocando al gatto ed al topo coi loro interlocutori.

Questa dimensione particolare della cultura Tleilaxu si esprime anche in modo molto più concreto, particolarmente tramite i *Lashkar*. Queste operazioni clandestine ordite dal Bene Tleilax non sono considerate da quelli che le compiono come azioni segrete dal significato politico ma bensì come delle vere missioni religiose (portatrici di un pesante significato mistico) il cui scopo estremo è il *Bodal*, il capovolgimento dell'ordine universale degli Infedeli. Gli agenti che compiono queste operazioni sono o dei Domel modificati o dei Danzatori di Volti, o degli individui accuratamente condizionati che a loro insaputa servono il Bene Tleilax. Il Bene Tleilax dirige questi agenti-marionette tramite reti di contatti accuratamente separati, senza legame diretto coi Tleilaxu. Tali reti sono relativamente facili da creare, visto che i mondi dell'Impero traboccano di persone che chiedono soltanto di essere manipolate, sfruttate o comprate ...

I Lashkar sono coordinati quasi sempre da un Danzatore di Volti o un Domel modificato sufficientemente competente. È rarissimo che un Maestro Tleilax prenda personalmente il

comando di un'operazione e (quando accade) il Masheik agisce quasi sempre sotto la copertura di un "semplice agente" incaricato dalle autorità supreme...

LE ARTI SEGRETE

Il potere assoluto dei Mahsheik sulla società Tleilaxu è innanzitutto fondato sulla loro padronanza delle tre Arti Segrete: la Cibernetica, la Genetica e la Psicologia. E' grazie a queste tre Arti che i Maestri sono in grado di plasmare a loro piacimento il mondo su cui regnano, come i loro stessi sudditi. La padronanza di queste Arti Segrete forma anche la base del fiorente commercio che il Bene Tleilax intrattiene coi Powindah. Ogni Arte Segreta costituisce dunque al tempo stesso un insegnamento sacro, uno strumento di controllo sociale ed una fetta di mercato.

La casta dei Mahsheik è divisa in tre grandi dipartimenti, corrispondenti ciascuno ad una delle Arti Segrete, seguendo un'organizzazione che non è lontana dal rievocare quella di una multinazionale. Alla cima di questo complesso mi elevo a piramide di attribuzioni e di responsabilità si trova il *Mahai*, il "Maestro dei Maestri" di cui il ruolo si avvicina pressappoco a quello di un direttore generale.

Cibernetica: dall'umano alla Macchina

I Tleilaxu sono maestri nell'arte di produrre ogni tipo di protesi biomeccanica capace di sostituire qualsiasi parte del corpo umano - che si tratti di un braccio, di un occhio o di un organo interno.

Queste protesi sono estremamente efficaci e funzionano tanto bene (se non meglio) quanto gli organi biologici che sono destinati a sostituire. Mediante un notevole supplemento di prezzo, è anche possibile integrare ogni tipo di miglioramenti o di funzioni speciali: Per gli ingegneri del Bene Tleilax, niente è impossibile.

Queste protesi ed altri trapianti restano tuttavia estremamente rari, per parecchie ragioni.

La ragione più semplice è di ordine finanziario, il costo proibitivo di tali meraviglie tecnologiche le pone fuori portata della quasi totalità dei plebei dell'Impero e anche di una parte apprezzabile della sua aristocrazia. Ogni

protesi Tleilaxu è un modello unico, realizzato secondo criteri specifici.

La seconda ragione è di ordine culturale. Nell'universo di Imperium, dove i comandamenti religiosi vietano di "fabbricare macchine somiglianti all'uomo", il fatto di installare un impianto o di trapiantare un arto artificiale possono essere percepiti come il segno di corruzione interiore, come le stigmate di possessione demoniaca o, nel migliore dei casi, come una volontà di sfidare i divieti della Jihad Butleriana...

Notiamo a questo punto che le protesi Tleilaxu sono sempre riconoscibili in quanto tali, *il che è voluto*. In teoria, gli ingegneri del Bene Tleilax sarebbero perfettamente capaci di produrre delle protesi discrete (addirittura impossibili da distinguere dai veri arti organici): in pratica, i Mahsheik non venderanno mai delle tali meraviglie ai *powindah*, preferendo al contrario fornir loro delle protesi di cui la natura artificiale è evidente o, nel caso degli organi interni, il funzionamento non ha niente di "naturale" o di discreto. I Maestri possono così esprimere in modo camuffato ma evidente (ancora un paradosso tipicamente Tleilaxu) tutto il disprezzo che provano verso gli infedeli con cui commerciano, lasciando nella loro carne il segno indelebile del Bene Tleilax...

In termini di gioco, portare una protesi Tleilaxu espone obbligatoriamente un personaggio agli effetti dell'Impurità (vedere capitolo II).

Del resto, i Tleilaxu stessi condividono questo punto di vista. Sebbene il Bene Tleilax li presenti come miglioramenti dell'ordine naturale, è interessante notare che assai pochi Tleilaxu, anche tra i Domel, facciano ricorso a tali protesi.

Le protesi Tleilaxu sono sempre, per concludere, dei regali avvelenati e contengono abitualmente alcune opzioni segrete impiantate all'insaputa dell'utente: compulsioni o suggestioni subliminali, bombe telecomandate, messaggi distrans, cineprese o microfoni spia, le possibilità sono legione ed i Maestri del Bene Tleilax non sono mai a corto di immaginazione...

Ma gli stregoni Tleilaxu possono andare ancora più lontano delle semplici protesi cibernetiche. Grazie alla loro padronanza dell'ingegneria genetica, possono creare nelle loro Vasche Axolotl delle protesi interamente

organiche, assolutamente non individuabili e in grado di essere dotate di ogni tipo di gadget integrati, anch'essi interamente organici... ma il Bene Tleilax non venderà *mai* simili meraviglie ad un Powindah, neanche per tutta la Spezia dell'universo. Queste protesi organiche sono riservate unicamente ai Danzatori di Volti, ai Khasadar ed ai Maestri stessi.

Genetica: il Mistero della Creazione

Le Vasche Axolotl sono le matrici biotecnologiche in cui i Mahsheik creano la vita, lavorando ogni tipo di esseri in funzione dei loro bisogni... o delle esigenze dei loro clienti. Solo i Maestri, i Khasadar che li custodiscono ed alcuni bio-costrutti accuratamente condizionati vi hanno accesso.

Le Vasche Axolotl sono raccolte nelle installazioni segrete ultra-protette chiamate Selamlik, situate a Bandalong, la capitale planetaria di Tleilax. Posti sotto la sorveglianza costante dei Khasadar, i Selamlik sono considerati come veri e propri santuari religiosi, dove i Misteri della creazione si avverano.

Gli esseri creati in queste Vasche ne non conservano che vaghi ricordi, generalmente quelli di un ambiente naturale caldo e rassicurante, un utero di metallo e di carne. una volta che la loro concezione è compiuta, i bio-costrutti sono sottomessi ad un eventuale condizionamento prenatale e quindi estratti dalle Vasche e trasferiti verso altre strutture per essere educati, formati e condizionati.

Le Vasche Axolotl sono la chiave del potere Tleilaxu. Sono la sorgente stessa di creature come i Khasadar, i Danzatori di Volti e gli altri bio-costrutti venduti dal Bene Tleilax ai suoi ricchissimi clienti; conferiscono anche ai Maestri Tleilaxu un monopolio assoluto sull'industria dell'ingegneria genetica, che le regole della Jihad Butleriana vietano in tutto l'Impero. Le Vasche sono anche lo strumento tramite cui i Mahsheik sperano di raggiungere due dei loro scopi più importanti: riprodurre la Spezia e creare il proprio Kwisatz Haderach.

A tutt'oggi, una sola sostanza nell'universo non è ancora stata replicata in una Vasca Axolotl: la Spezia. Per i Mahsheik, il superamento di questo limite è solamente una questione di tempo. La ricerca di una forma sintetica di Melange costituisce una delle vie supreme del Bodal: il giorno in cui il Bene Tleilax sarà in

grado di produrre la sua Spezia segnerà indubbiamente la fine dell'Impero degli Infedeli...

Ad eccezione del Melange, ogni creatura o sostanza di origine organica può essere prodotta o riprodotta in una Vasca Axolotl: esseri viventi ma anche piante, droghe o colture di virus, tutto viene plasmato seguendo le esigenze dei Maestri o dei loro clienti. I Maestri utilizzano anche a scopo personale le Vasche per ogni tipo di esperienze e di distrazioni, sperimentando le loro idee più bizzarre e dando vita (nel vero senso del termine) ai loro sogni più aberranti...

Come tutto ciò che riguarda i Tleilaxu, le Vasche Axolotl non sono esattamente ciò che sembrano essere. Anche quelli che conoscono la loro esistenza sono lontani da immaginare la loro vera natura che è conosciuta unicamente dai soli Mahsheik. Contrariamente a ciò che il loro aspetto potrebbe lasciar supporre, le Vasche non sono interamente dei dispositivi artificiali ma sono esse stesse il prodotto di manipolazioni genetiche condotte dai primi Maestri del Bene Tleilax. In origine, le Vasche erano delle donne di Tleilax. Tramite una serie di mostruose alterazioni genetiche, cibernetiche e biomeccaniche, furono trasformate dai Mahsheik in vere e proprie matrici – le Vasche Axolotl. I Maestri visitano regolarmente i Selamlik per *fecondare* le Vasche col materiale genetico richiesto (compreso, in certi casi, il proprio seme). Questo atto è l'unica forma di contatto che un Maestro abbia con un organismo "femmina", poichè ai loro occhi tutte le altre creature di questo sesso sono assolutamente impure.

Psicologia: l'ingegneria dello spirito

Un'altra fattore-chiave della cultura Tleilaxu è la padronanza dello spirito umano. Questa padronanza è ottenuta principalmente dall'utilizzazione con l'ingegneria mentale. Si tratta di un insieme composto dalle tecniche messe a punto dai Maestri del Bene Tleilax e quelle "chieste in prestito" ad altre fazioni (come l'ordine dei Mentat): programmazione neurologica, ingegneria cellulare, insegnamento per ipnosi, lavaggio del cervello, uso intensivo di sostanze psico-attive ecc. grazie a queste diverse tecniche, il Bene Tleilax è capace di plasmare lo spirito di un soggetto impiantando delle direttive subcoscienti o delle reazioni compulsive, delle

conoscenze teoriche o pratiche in questo o quel campo, dei ricordi modificati, ricostruiti o del tutto inventati...

Il caso dei Mentat Devianti (vedere il *Manuale dei Mentat*) costituisca un eccellente esempio di ciò che può produrre il Bene Tleilax in materia di condizionamento mentale, ma i Tleilaxu sono capaci di creare ogni tipo di aberrazioni. Gli unici limiti teorici sono l'immaginazione del cliente e, ovviamente, il prezzo che è pronto a pagare per la sua creatura su misura. In pratica, l'ingegneria Tleilaxu è incapace di riprodurre i condizionamenti del Bene Gesserit, della Gilda e della scuola Suk-ma la maggior parte dei Mahsheik non leggono in ciò che un leggero contrattempo temporaneo, come nel caso della Spezia. Presto o tardi, non ci sono dubbi che il Bene Tleilax riuscirà a rubare gli ultimi segreti delle altre tre scuole. Nel frattempo, i Tleilaxu sono capaci di fornire ai loro clienti "dei servizi molto simili" fin da ora, vale a dire di produrre delle versioni imperfette e "devianti" del condizionamento Bene Gesserit, Imperiale o della Gilda.

Questo ramo particolare della scienza Tleilaxu sostiene anche un ruolo fondamentale nel loro programma di ricerca che mira a produrre un proprio Kwisatz Haderach.

Ma l'ingegneria mentale del Bene Tleilax ha anche delle applicazioni sulla scala dell'umanità nel suo intero. Su questo piano, è interessante paragonare i metodi utilizzati dal Bene Tleilax a quelli che adopera il Bene Gesserit, padrone incontrastato della psicologia di massa. Come il Bene Gesserit, il Bene Tleilax può manipolare la società di pianeti interi con un sapiente dosaggio di propaganda, di manipolazione e di indottrinamento e persino controllare lo sviluppo di una cultura sfruttandone le paure ataviche, le sue ispirazioni profonde o le sue credenze ancestrali. Ma là dove il Bene Gesserit, tramite la Missionaria Protettiva e la Panoplia Prophetica, getta nell'arco di generazioni intere i semi della manipolazione religiosa e culturale, la scienza del Bene Tleilax gli permette di creare secondo necessità ogni tipo di zeloti o di ideologi "pronti per l'uso" che vengono poi rilasciati nell'Impero per produrre i cambiamenti auspicati, come una sorta di virus socioculturale. Questa differenza di metodo riflette una delle opposizioni fondamentali che esistono tra i due gruppi: mentre il Bene Gesserit agisce tramite

la pianificazione e la pazienza, il Bene Tleilax gioca la carta della mutabilità e dell'adattamento.

IL MONDO DEGLI INFEDELI

Il modo in cui il resto dell'umanità considera i Tleilaxu non è lusinghiero: non è esagerato dire che la cultura Tleilaxu passa comunemente per essere la più aberrante, la più amorale e più cupida di tutta la storia umana. Ed è probabilmente necessario aggiungere che questa reputazione non è solo interamente meritata ma anche totalmente ricercata ed accuratamente mantenuta dai Tleilaxu stessi.

L'avversione che i Tleilaxu suscitano proviene in grande parte dal carattere disumano e sacrilego di alcuni dei loro "prodotti", a cominciare dai famosi Ghola, quei simulacri di esseri umani considerati nell'Impero come dei veri morti viventi. Per il cittadino imperiale ordinario, i Tleilaxu non sono solamente degli avvoltoi manipolatori che speculano ignobilmente sugli errori e le debolezze umane, sono anche dei terrificanti stregoni, dotati di poteri e di conoscenze che sfidano le leggi divine: i Tleilaxu generano non solo il disgusto ed il disprezzo, ma anche una profonda paura superstiziosa e non è raro vedere dei pyons e persino delle persone istruite fare gli scongiuri dopo avere pronunciato o semplicemente sentito la parola "Tleilaxu"...

A dispetto di tutta l'avversione che suscitano, i Tleilaxu sono anche una necessità per le classi dirigenti, a causa dei servizi che possono fornir loro ma anche perché costituiscono un paragone ideale, accanto a cui anche l'aristocratico più decadente farà facilmente la figura di modello di virtù. I Tleilaxu sono, del resto, perfettamente coscienti di questo stato di cose al quale contribuiscono persino con sollecitudine, sempre pronti a manifestare la loro assenza totale di coscienza o di moralità. Il Bene Tleilax sa che risponde ad un bisogno, un bisogno che la Jihad Butleriana tenta di reprimere ma che non può sopprimere totalmente: del resto, sono le restrizioni della Jihad che hanno permesso ai Tleilaxu di ottenere e consolidare la loro posizione unica in seno all'universo conosciuto. Come gli Ixiani, i Tleilaxu sono protetti da ogni persecuzione religiosa da un decreto imperiale che nessuno ha veramente

interesse a revocare, neanche il Bene Gesserit che rischierebbe allora di vedersi trascinato in una guerra aperta contro il suo eterno rivale. Finché questo decreto perdura, i Tleilaxu possono continuare a prosperare nell'ombra, lontano dai fasti della corte imperiale o del direttorio del CHOAM, muovendo su delle scacchiere aberranti le loro pedine, secondo le regole e inseguendo poste che i Mahsheik sono i soli a conoscere...

I Tleilaxu non fanno pubblicità e non possiedono né banchi né negozi, perché non ne hanno bisogno. Tutti quelli che sono desiderosi di acquistare i loro prodotti conoscono la loro esistenza e sanno che esiste solamente un solo modo di entrare in affari con essi: contattando la loro sola legazione ufficiale, situata su Kaitain stessa, sotto l'egida diretta del potere imperiale. Questo genere di affari avranno luogo evidentemente con tutta la discrezione richiesta. Questo stato particolare permette anche ai Tleilaxu di beneficiare di un apporto abbastanza regolare di notizie private sulle Case nobili e sui loro diversi progetti: *dimmi ciò che acquisti e ti dirò chi sei...*

I RIVALI DEL BENE TLEILAX

I Tleilaxu sono detestati e al tempo stesso sono temuti dalle altre Grandi Scuole dell'Imperium per cui il Bene Tleilax costituisce un rivale particolarmente difficile da definire e di cui le motivazioni reali restano un enigma completo. Del resto, ogni Scuola ha le proprie buone ragioni per detestare il Bene Tleilax:

L'ingegneria genetica dei Tleilaxu appare agli occhi del Bene Gesserit come una caricatura grossolana e pericolosa del proprio programma di selezione.

L'ordine dei Mentats, in quanto ad esso, è non poco urtato ed offeso dalla creazione di aberrazioni quali i Mentat Devianti.

La scuola Suk i cui adepti giurano di preservare la vita umana, non possono considerare il Bene Tleilax che come un cancro che cerca di estendere la sua influenza maligna e distruttrice in tutta l'umanità. Sono, inoltre, particolarmente offesi dalle voci (non verificate) secondo cui i Tleilaxu sarebbero capaci di produrre i propri Dottori Suk devianti...

Finché il Bene Tleilax resterà sotto la protezione del potere imperiale, nessuna di queste tre fazioni potrà mettere in opera alcuna strategia che miri al suo annientamento.

Tra tutte le grandi scuole dell'Impero, la Gilda Spaziale è probabilmente la meglio informata in quanto ai progetti ed ai disegni del Bene Tleilax; è anche possibile che gli alti dirigenti della Gilda, grazie ai loro straordinari doni di Prescienza, conoscano perfettamente i veri obiettivi dei Tleilaxu, ivi compresi i loro piani più segreti come la duplicazione della Spezia o la concezione del loro Kwisatz Haderach... Se è veramente così, il fatto che la Gilda consenta al Bene Tleilax di perseguire simili progetti può sembrare sorprendente... a meno che non esista qualche accordo iper-segreto tra i Tleilaxu e la Gilda (riguardante, per esempio, il condizionamento e la trasformazione dei Navigatori più avanzati). E se invece i Tleilaxu disponessero di qualche artificio che consente loro di agire nascostamente, anche agli occhi dei Prescienti? Chi sa? Vi è molto spazio per la speculazione e, nel contesto di un gioco come Imperium, ampio spazio per intrighi e cospirazioni...

LESSICO TLEILAXU

ABDL: Titolo del dirigente supremo dei Tleilaxu. Vedere *Mahai*.

AXOLOTL, Vasca: Nome dato alle matrici artificiali in cui i Maestri del Bene Tleilax creano i bio-costrutti.

BENE TLEILAX: Organo dirigente della società Tleilaxu, al tempo stesso scuola, setta e consorzio.

BIO-COSTRUTTO: Nome dato ad ogni essere creato artificialmente tramite ingegneria genetica.

BODAL: Sovversione, schiavitù ed annientamento della società dei Powindah; obiettivo segreto e sacro del Bene Tleilax.

DOMEL: Membro della casta meno elevata della società Tleilaxu; plebeo senza importanza.

GHOLA: Tipo particolare di bio-costrutto creato a partire da un essere umano morto;

simulacro, cadavere clonato, morto-vivente genetico.

GUFRAN: Rituale di purificazione compiuto dai Mahsheik dopo ogni contatto prolungato coi Powindah e prima di ogni grande progetto di creazione.

ISLAMIYAT: Linguaggio segreto dei Maestri.

KHASADAR: Guerriero-eunuco geneticamente modificato; soldati del Bene Tleilax e custodi dei Selamlik.

KHEL: Santuario personale di un Mahsheik.

LASHKAR: Ogni operazione segreta pilotata dal Bene Tleilax; ha sempre come obiettivo indiretto il compimento del Bodal.

MAHAI: Titolo segreto dell'Abdl in quanto "Maestro dei Maestri" del Bene Tleilax.

MAHSHEIK: Nome islamiyat segreto dei Maestri del Bene Tleilax.

POWINDAH: Infedele; qualsiasi individuo estraneo alla società Tleilaxu.

SELAMLIK: Fortezze dove si trovano le Vasche Axolotl, custodite dai Khasadar.

THALIM: Sole e sistema del pianeta Tleilax.

YAGHIST: Letteralmente "il mondo dei non sottomessi"; termine che designa lo spazio Tleilaxu, per opposizione all'Impero dei Powindah.

CAPITOLO II: PERSONAGGI TLEILAXU

I TLEILAXU IN GIOCO

Il fatto di includere dei personaggi Tleilaxu in una campagna di Imperium non deve essere fatto alla leggera, si rischia di rovinare l'aura di mistero che circonda tali individui.

In primo luogo, è importante notare che lo spirito dell'universo della saga di Dune non è cyberpunk: i trapianti, le protesi ed altre migliorie biomeccaniche sono rarissime ed i Tleilaxu non devono essere percepiti come il "tocco cyber" di Imperium. Agli occhi dei personaggi-giocanti, è essenziale che la tecnologia Tleilaxu si presenti come una mostruosità, un'aberrazione e non come una "semplice alternativa" alle vie esplorate dal Bene Gesserit, i Mentat o i Dottori Suk.

Anche una lettura parziale dell'opera di Frank Herbert mostra che l'autore di *Dune* aveva dell'uomo e del mondo una visione risolutamente umanista: la sua visione della biotecnologia differisce dunque radicalmente da quella che si incontra nella corrente cyberpunk, di ispirazione nettamente postmoderna. Mentre gli autori cyberpunk presentano la fusione graduale tra l'uomo e le macchine come un trampolino vertiginoso che sospinge verso una miriade di possibilità (spesso terribili) il ciclo di Dune ci presenta al contrario questa fusione come un'atrofia, una diminuzione delle possibilità e delle libertà dello spirito umano. In ciò, la tecnologia Tleilaxu ha probabilmente più punti in comune con la scienza degli "scienziati pazzi" dei film anni 50 che con la cibernetica ultra utilitaria dei romanzi cyberpunk. I Maestri del Bene Tleilax somigliano del resto molto alla definizione dello scienziato pazzo: dei fanatici privi di ogni coscienza, pronti a compiere gli esperimenti più folli nel solo scopo di condurre a termine un progetto inconcepibilmente vasto, che sono evidentemente i soli a potere comprendere e che, in un modo o nell'altro, mira a distruggere l'ordine naturale dell'universo. Le mostruose Vasche Axolotl, grottesche parodie della funzione materna, non sono che l'espressione estrema del sogno di Victor Von Frankenstein... La vera originalità di Frank Herbert è stata di applicare questo schema dello scienziato pazzo non ad un individuo ma a tutta una comunità, di forgiare una cultura

interamente fondata su questi principi aberranti, aggiungendovi due elementi caratteristici dell'universo di Dune: il misticismo ed il mercantilismo, due tendenze presumibilmente opposte e di cui la società Tleilaxu realizza perfettamente l'impossibile alchimia.

Ma ritorniamo a preoccupazioni più concrete. Nella maggior parte dei casi, si consiglia di riservare i Tleilaxu al solo ruolo di personaggi-non-giocanti: servitori, spie o assassini che operano per il Bene Tleilax. I Danzatori di Volti e (in misura inferiore) i Ghola saranno i Tleilaxu che hanno più probabilità di essere incontrati dai personaggi nati nelle Case Nobili. L'apparizione di un Maestro, o anche dei Khasadar, può essere considerata come un avvenimento straordinario e cruciale, da riservare per il climax di una campagna. Nella grande maggioranza dei casi, Mahsheik e Khasadar dovranno restare semplicemente fuori dalla vista e dalla portata dei personaggi-giocanti.

Il Capitolo seguente propone delle regole che permettono di creare ogni tipo di personaggi Tleilaxu: Mahsheik, Danzatori di Volti, Khasadar ed altri Bio-costrutti... ma attenzione! Queste regole sono state concepite per permettere al direttore di gioco di creare dei personaggi-non-giocanti e non si suppone si applichino a personaggi-giocanti. Ciascuno rimane libero di utilizzarle a suo modo.

Un direttore di gioco desideroso di introdurre dei personaggi-giocanti Tleilaxu nella sua cronaca dovrà riflettere due volte e (nel 90% dei casi) sarà preferibile che cambi parere. Tuttavia, se intende assolutamente sfruttare questo aspetto dell'universo di Imperium, ha la scelta tra due approcci differenti. Il primo, e più semplice, è di autorizzare i giocatori interessati ad interpretare dei bio-costrutti concepiti dal Bene Tleilax per una Casa Nobile -il che può, incidentalmente, creare degli interessanti conflitti di lealtà se i Tleilaxu decidono di ricordare ai personaggi-giocanti chi sono i loro veri padroni... La seconda opzione consiste nell'allontanarsi dal tradizionale Gioco delle Case per mettere in scena una campagna dal punto di vista dei Tleilaxu -un'idea da riservare ai giocatori desiderosi di interpretare dei personaggi "estremi", privi di ogni eroismo, di ogni coscienza e di ogni umanità. Siete stati avvisati.

L'IMPURITÀ

Tutte le modifiche genetiche, cibernetiche o biomeccaniche praticate dai Tleilaxu si oppongono ai comandamenti della Jihad Butleriana che ordina una separazione assoluta tra l'uomo e le Macchine: quelli che, deliberatamente o no, ricevono modifiche Tleilaxu si allontanano dunque dal principio umano come lo definiscono le tradizioni e le istituzioni dell'Impero, attraverso assiomi come "*non deformerai l'anima*" "*non farai macchine simili all'uomo*". Quelli che portano la macchia dei Tleilaxu si espongono a diverse forme di ostracismo e di discriminazione dunque, la società dell'Impero li considera come reietti (nel senso tradizionale del termine): l'Impero ha i suoi "subumani" dunque, un poco come certe società tradizionali hanno i loro intoccabili.

Nel gioco, questo ostracismo è rappresentato dalla nozione di Impurità. Esistono tre gradi crescenti di Impurità: *Impuro*, *Corrotto* e *Disumano*. Un personaggio non Tleilaxu che sfoggi delle protesi Tleilaxu ottiene dell'Impurità, ogni protesi che porta lo fa progredire di un livello su questa scala.

In termini di gioco, ogni grado di Impurità impone una penalità di -1 su tutti i test destinati a stringere delle Relazioni nella società imperiale (vedere il capitolo VI delle regole di Imperium, sezione *Contatti ed Alleati*) *così come* a tutti i test di competenze che hanno a che fare con la fiducia o l'apparenza fisica.

Inoltre, tutte le Relazioni istituite da un personaggio portatore di Impurità dovranno restare Segrete: ogni persona che intrattiene delle Relazioni *notorie* coi Tleilaxu sarà, anche essa, considerata come *Impura*.

Tali conseguenze bastano generalmente a dissuadere la maggior parte delle persone dall'annodare contatti, anche segreti, con un Tleilaxu... di cui la necessità, per questi ultimi, di sapere agire con discrezione. I personaggi che possiedono delle modifiche invisibili, come i Danzatori di Volti e certi bio-costrutti, sfuggono a questa regola finché la loro vera natura resta segreta.

Ma l'Impurità non ha solo ripercussioni sociali e colpisce anche l'umanità del soggetto in modo più insidioso, modificando le percezioni subliminali di quelli che interagiscono con lui.

Più un individuo è Impuro, più sarà difficile stabilire con esso un contatto empatico reale. Questo può essere un vantaggio per il personaggio toccato dall'Impurità: il suo linguaggio corporale e le sue reazioni emotive diventano più difficili da analizzare, il che può permettergli di bloccare più facilmente delle facoltà come la Maniera Bene Gesserit. Poiché queste facoltà si basa su una profonda conoscenza del funzionamento umano, è più difficile utilizzarli su un Tleilaxu o su un individuo la cui umanità è stata alterata dalla Impurità. In termini di gioco, la penalità dovuta al grado di Impurità del soggetto si applicherà anche al test di Osservazione dell'adepto che utilizza questa facoltà. Questo aspetto della Impurità seppur subliminale, va tenuto sempre in conto, ivi compreso quando l'adepto ignora che ha a che fare con un individuo Impuro...

STATUS SOCIALE

Lo Status di un Tleilaxu in seno alla sua gerarchia sociale dipende direttamente dalla sua Casta: è di zero per i Domel, di 1 per i Khasadar e la maggior parte dei Bio-costrutti, di 2 per i Danzatori di Volti e certi Bio-costrutti eccezionali, e va da 3 a 5 per i Maestri.

Concretamente, lo Status di un Maestro è pari al suo livello di maestria più alto tra le tre grandi Arti Segrete del Bene Tleilax: Genetica, Psicologia e Cibernetica.

Se questo livello di maestria progredisce durante il gioco, anche lo Status aumenterà ed il Maestro potrà avere accesso a nuovi Privilegi.

Questi punteggi di Status sono validi solamente all'interno della società Tleilaxu. Nella società imperiale, un Tleilaxu è trattato sempre come se avesse uno Status di zero, eccetto i Maestri che beneficiano di un Status esterno di 3, la loro padronanza delle Arti Segrete non entra evidentemente in conto nei loro rapporti coi Powindah. Inoltre, i Danzatori di Volti ed i Bio-costrutti introdotti nella società imperiale possono possedere uno Status apparente, calcolato in base alle regole abituali e corrispondente alla posizione sociale della loro copertura.

CREAZIONE DEI PERSONAGGI

La creazione di un personaggio di origine Tleilaxu segue lo stesso processo della creazione di qualsiasi altro personaggio, con poche modifiche. Il processo è globalmente più rigido che per i personaggi generati dalla cultura imperiale, poiché la società Tleilaxu propone solamente poche opzioni in termini di sviluppo personale.

La creazione di un personaggio Tleilaxu si basa principalmente sulla scelta della sua Casta che determina i seguenti elementi: il profilo genetico del personaggio (vedere sotto), le sue eventuali facoltà speciali, il Condizionamento che gli è imposto, il suo livello iniziale di Impurità ed il suo valore di Status all'interno della società Tleilaxu.

Una volta che la Casta sia stata scelta, si passa alla tappa del Condizionamento e poi a quella della Vocazione. Infine, come i personaggi di cultura imperiale, i personaggi Tleilaxu hanno diritto ai Privilegi, in funzione del loro Status, così come ad un capitale di 10 punti di Evoluzione.

Profilo Genetico: La Casta di un Tleilaxu può influire sul valore iniziale delle sue caratteristiche di base. Nel caso dei personaggi di cultura imperiale, questo valore è obbligatoriamente di 2. Nel caso dei Tleilaxu, questo valore può andare da 1 a 3. Questo riflette le diverse alterazioni genetiche che i Tleilaxu possono subire fin dalla loro concezione, in funzione della loro Casta e del ruolo per cui sono stati programmati. Queste modifiche pre-natali influiscono anche sul valore massimale che una caratteristica può raggiungere: se il suo valore iniziale è di 3, potrà raggiungere un massimo di 6 (al posto del 5 che rappresenta il limite del potenziale umano); in compenso, se il valore iniziale è di 1, il valore massimale sarà limitato a 4. Come tutti gli altri personaggi, i Tleilaxu ricevono un bonus di +1 in due caratteristiche che corrispondono alle loro predisposizioni, a scelta del giocatore.

I MAESTRI

I Maestri sono i discendenti diretti dei vecchi iniziati sufi-zensunni di Tleilax. Oggi come oggi non più di una dozzina. Ciascuno di essi dirige e controlla un ramo specifico delle attività del Bene Tleilax. I Maestri sono obbligatoriamente di sesso maschile. Di piccola taglia (1,60m al massimo) sono magri e gracili, coi tratti

delicati, quasi elfici ed una pelle uniformemente grigia. I loro occhi sono grigi, i loro capelli di un biondo estremamente pallido ed i loro denti accuratamente limati.

Creazione di un Mahsheik

Profilo Genetico: Fisico 1, Abilità 2, Astuzia 3, Sapere 2, Disciplina 2, Aura 2.

Condizionamento: +1 Sapere ed in Astuzia; +2 in una competenza scelta tra Genetica, Psicologia e Cibernetica, +1 nelle altre due; +1 in Medicina, Tecnologia, Veleni, Commercio, Politica, Sotterfugio, Osservazione e Vigilanza.

Vocazione: +1 Sapere o in Astuzia; +1 in sei competenze scelte tra Genetica, Psicologia, Cibernetica, Medicina, Xeno-biologia, Tecnologia, Commercio, Osservazione, Sotterfugio e Politica.

Facoltà speciali: Schermo Inviolabile, Scompartimento Corporeo, Occhio Infallibile, Bio-immunità, Linguaggio Segreto, Voce del Padrone.

Impurità: I Maestri sono, automaticamente, considerati Disumani.

Status: Lo Status di un Maestro dipende direttamente da come viene riconosciuto dai suoi pari, gli altri Mahsheik, il suo grado di saggezza e di conoscenza. In termini di gioco, lo Status sarà pari al livello di padronanza più elevato tra Cibernetica, Genetica e Psicologia.

Facoltà Speciali

Bio-immunità: I Maestri sono immuni a tutti i veleni comuni ed alla maggior parte dei veleni rari; solo un veleno specialmente concepito da un personaggio in possesso delle Competenze Veleni e Genetica può eventualmente colpirli. Questa immunità si estende anche alla maggior parte delle malattie.

Scompartimento Corporeo: Ogni Maestro è dotato di una tasca subdermale situata sotto lo sterno e dotata di un sistema criogenico integrato: questo mini-frigorifero corporeo permette loro, ad esempio, di trasportare con sicurezza degli esemplari di DNA. Questa « tasca » è assolutamente invisibile ad occhio nudo e può essere aperta solamente tramite chirurgia.



Schermo Inviolabile: La colorazione grigia della pelle dei Mahsheik è dovuta alla presenza sotto la loro epidermide di un strato ultra-fine di una lega speciale che rende assolutamente impossibile ogni esame radiologico, ecografico o altro dell'interno del loro corpo.

Occhio Infallibile: Fin dalla prima occhiata, un Maestro è sempre in grado di riconoscere un Danzatore di Volti per ciò che è.

Linguaggio Segreto: I Maestri sono capaci di utilizzare lo strano linguaggio ticchettante dei Danzatori di Volti (vedere sotto), linguaggio che hanno essi stessi concepito e codificato.

Voce del Padrone: Quando un Maestro dà un ordine ad un Danzatore di Volti o ad un Khasadar, questi è obbligato ad ubbidirgli, essendo stato specialmente condizionato per questo. Solo la spesa di un punto di Karama può permettere al personaggio comandato di ignorare gli effetti di questo potere, a ragione di un punto per ordine.

Arti Segrete

Le tre seguenti competenze corrispondono alle tre grandi Arti Segrete dei Maestri del Bene Tleilax.

CIBERNETICA: Questa nuova competenza, basata sul Sapere, è accessibile solamente ai personaggi di origine Tleilaxu, apprendere questa Competenza costituisce di per sé una violazione dei comandamenti della Jihad Butleriana. Permette al personaggio di identificare, di modificare, di riparare e anche di creare trapianti e protesi cibernetiche-contrariamente alla competenza Tecnologia di cui il campo di applicazione ingloba unicamente la tecnologia imperiale standard. L'installazione di questi trapianti e protesi necessita una certa padronanza delle tecniche chirurgiche rappresentate, in termini di gioco, dalla competenza Medicina.

GENETICA: Questa competenza scientifica, basata sul Sapere, è stata affrontata già nel Manuale Bene Gesserit. Nel caso dei Tleilaxu, rappresenta specialmente la padronanza dell'ingegneria genetica e l'abilità nel utilizzare le famose vasche axolotl per creare dei bio-costrutti.

PSICOLOGIA: I Maestri del Bene Tleilax utilizzano questa competenza in modo puramente strumentale, come una forma di ingegneria che permette loro di condizionare e di "plasmare" secondo la loro convenienza i propri servitori, agenti ed altri bio-costrutti.

Per altre informazioni sull'utilizzazione specifica di queste competenze da parte dei Mahsheiks, vedere il seguente Capitolo.

Status e Purezza

Se la società imperiale li considera come portatori di una Impurità disumana, i Mahsheik del Bene Tleilax si vedono al contrario come particolarmente Puri- al contrario dei loro sudditi, delle loro creazioni e, più ancora, dei Powindah. È questa Purezza che, ai loro occhi, costituisce il motore stesso della loro supremazia, della loro scienza e della loro saggezza. Questa stessa purezza determina persino l'importanza, la posizione e l'influenza politica di un Mahsheik presso i suoi pari.

Il fatto di incontrare dei Powindah riduce la Purezza di un Maestro, al punto da renderlo talvolta temporaneamente "impuro": quando ciò avviene, il Mahsheik deve ritirarsi obbligatoriamente nel suo Khel per sottoporsi ai riti di purificazione del Gufran. Finché questi riti non saranno stati osservati, il Mahsheik resterà "impuro" (persino ai suoi stessi occhi) e non potrà accedere ai Selamlik né incontrare altri Maestri.

In termini di gioco, questa nozione è rappresentata dal valore di Status del Maestro. Ogni giorno che un Maestro passa in presenza di uno o più Powindah gli fa perdere 1 punto di Status, cosa che riduce temporaneamente la sua influenza presso i suoi pari. Se ciò riduce porta questo valore a zero, il Maestro diventa impuro e deve sottoporsi allora al Gufran. Ogni periodo ininterrotto di quattro ore di rituale gli permette di recuperare 1 punto di Status. Si noti che un Maestro non ha necessariamente bisogno di aspettare che il suo Status sia ridotto a zero per compiere il Gufran.

Quando un Maestro si trova in stato di impurità, non può accedere ai Selamlik per praticare le Arti Segrete (né per nessuna altra ragione, del resto). Notiamo infine che un insuccesso eclatante nella pratica di queste Arti può comportare anche una perdita temporanea di Status da parte di un Maestro.

I DANZATORI DI VOLTI

I Danzatori di Volti stanno allo spionaggio ed al sotterfugio come i Khasadar stanno al combattimento: dei perfetti strumenti viventi, concepiti per un'efficacia ottimale. "Naturalmente" sterili ed ermafroditi, i Danzatori di Volti sono capaci di modificare a piacimento il proprio aspetto fisico, grazie alle straordinarie funzioni biologiche di cui i loro creatori li hanno dotati. La forma naturale di un Danzatore di Volti, che non adotta quasi mai, tanto per sicurezza quanto per abitudine, è quella di un umanoide asessuato, dalla pelle estremamente pallida e dagli ispidi capelli bianchi; il suo viso, stranamente inespressivo perché praticamente privo di tratti, è dotato di una piccola bocca dalle labbra inesistenti e di due piccoli occhi neri che somigliano a bottoni.

Creazione di un Danzatore di Volti

Profilo Genetico: Fisico 2, Abilità 2, Astuzia 2, Sapere 2, Disciplina 2, Aura 2.

Condizionamento: +1 in Abilità ed in Astuzia; +2 in Travestimento, Sotterfugio e Rappresentare.

Vocazione: I membri di questa Casta possono dirigersi verso una vocazione di Assassino, di Saltimbanco o di Cortigiano (vedere regole di Imperium).

Facoltà Speciali: I differenti poteri dei Danzatori di Volti sono descritti sotto in dettaglio.

Impurità: Se è riconosciuto per ciò che è, un Danzatore di Volti è considerato come Disumano; finché non è stato smascherato, non subisce nessuna penalità.

Status: Lo Status di un Danzatore di Volti nella società Tleilaxu è di 2. Un Danzatore di Volti introdotto nella società imperiale possederà un valore di Status corrispondente alla posizione sociale della sua falsa identità.

Facoltà Speciali

Un Danzatore di Volti può cambiare a volontà il proprio aspetto fisico. Può così alterare i tratti del suo viso, il colore e la lunghezza dei suoi

capelli, il colore dei suoi occhi e della sua pelle, ma anche la sua taglia e la sua corpulenza (pur restando nelle proporzioni umane); è anche capace di cambiare sesso. Questo nuovo aspetto può essere « inventato » interamente dal Danzatore o può essere copiato da quello di un altro individuo. In questo caso, la qualità della somiglianza dipende direttamente dal tempo durante il quale il Danzatore ha potuto osservare il soggetto che intende imitare: alcuni minuti per una somiglianza generale, parecchie ore per un'imitazione convincente e parecchi giorni per un simulacro perfetto, capace di ingannare gli intimi della vittima.

L'organismo di un Danzatore di Volti comprende degli organi, dei tessuti muscolari e delle connessioni neurali che non esistono in un essere umano; l'insieme forma un vero "costume" fisionomico che il Danzatore di Volti può controllare a piacimento, grazie ad un allenamento costante ed ad un'empatia ipersviluppata. Sia maschi che femmine, i Danzatori di Volti possono essere considerati come "naturalmente" ermafroditi, ed automaticamente sterili.

Quando un Danzatore di Volti adotta l'aspetto di qualcun altro, questa apparenza riceve un valore di Somiglianza (vedere sotto). Ogni volta che un personaggio che conosce il modello è confrontato col Danzatore, ha diritto ad un test di Osservazione. Il mascheramento del Danzatore sarà scoperto se questo test ottiene un numero di riuscite almeno pari al valore di Somiglianza. In certi casi, questo valore sarà così alto che gli osservatori non avranno virtualmente nessuna chance di smascherare il Danzatore.

Tutti i Mahsheik e gli altri Danzatori di Volti possono riconoscere immediatamente un Danzatore di Volti per ciò che è. La Maniera Bene Gesserit può essere utilizzata anche per smascherare un Danzatore di Volti. In questo caso, il valore di Somiglianza di questo ultimo non ha nessuna importanza; solo la sua Disciplina può permettergli eventualmente di resistere all'osservazione dell'adepta BG, conformemente alle regole abituali di utilizzazione di questo potere. Il test di osservazione dell'adepta BG subirà una penalità che corrisponde al livello di Impurità del Danzatore, o -3 dadi. Se il confronto torna a favore dell'adepta BG, questa percepirà le solite informazioni sulla sincerità del soggetto ma prenderà anche coscienza della vera

natura del Danzatore. L'Impurità nascosta di un Danzatore di Volti può dunque al tempo stesso mascherarlo e tradirlo...

In compenso, nulla può difendere un Danzatore di Volti dalla Veritrance.

In termini di gioco, i poteri di imitazione e di metamorfosi di un Danzatore di Volti sono rappresentati da parecchie facoltà speciali:

Mimesi: Grazie a questa facoltà, il Danzatore può provare a prendere istantaneamente l'aspetto di un individuo che ha potuto osservare solamente per pochi minuti. La Somiglianza sarà pari al numero di successi ottenuti su un test di Travestimento.

Mascherata: Grazie a questa facoltà, il Danzatore può provare a l'aspetto di un individuo che ha potuto osservare solamente per parecchie ore. Somiglianza sarà pari al numero di successi ottenuti su un test di Travestimento e su un test di Osservazione. Si sommano semplicemente i successi dei due test.

Simulacro: Grazie a questa facoltà, il Danzatore può provare ad imitare perfettamente l'aspetto di un individuo che ha avuto tempo di studiare liberamente, almeno per parecchi giorni. La Somiglianza sarà pari al numero di successi ottenuti su tre test di Competenza successivi: un test di Travestimento, un test di Osservazione ed infine un test di Sotterfugio.

Un Danzatore di Volti possiede anche certe facoltà secondarie che conseguono più direttamente dei suoi poteri di metamorfosi:

Incognito: Un Danzatore di Volti può utilizzare anche i suoi poteri per rendersi irricognoscibile, adottando un aspetto qualsiasi, generalmente composito. In questo caso, non c'è nessuno test di Competenza da fare: il Danzatore riesce automaticamente a rendersi irricognoscibile.

Repertorio: Un Danzatore di Volti "può registrare" nella sua mente e nel suo sistema nervoso le differenti caratteristiche fisiche di una delle sue trasformazioni, per "poterla ritrovare" più facilmente in seguito. Non avrà bisogno di lanciare i dadi per determinare il grado di Somiglianza che resterà pari a ciò che era all'epoca della registrazione della forma. Il Danzatore di Volti può così "memorizzare" un numero di forme pari alla sua Disciplina. Può

cambiare il contenuto di questo repertorio a suo piacimento, sostituendo delle vecchie forme diventate inutili per quelle nuove.

Simpatico: Ogni Danzatore di Volti possiede anche un'empatia iper-evoluta grazie alla quale può letteralmente impregnarsi della personalità di quelli che imita. Questa facoltà gli permette anche di percepire abbastanza facilmente le emozioni degli individui con cui si intrattiene, o di sentire intuitivamente se gli si mente o no. Simili situazioni vengono risolte come confronti diretti di Sotterfugio tra il Danzatore e le sue "vittime".

Occhio Infallibile: Un Danzatore di Volti è sempre capace di riconoscere un altro Danzatore di Volti, fin dal primo sguardo e qualunque sia l'aspetto adottato.

Imitazione Vocale: Grazie ai loro organi vocali incredibilmente versatili, i Danzatori di Volti sono anche capaci di contraffare alla perfezione qualsiasi voce umana.

Linguaggio Segreto: I Danzatori di Volti sono anche capaci di comunicare tra di loro, e coi Maestri, grazie ad un singolare linguaggio fatto di fischi e di ticchettii. Questo linguaggio segreto non sarà utilizzato mai in presenza di Powindah; ed è in ogni modo impossibile da utilizzare per un umano dotato di corde vocali normali.

I KHASADAR

I Khasadar sono degli "eunuchi genetici" specialmente concepiti per il ruolo di combattenti. Servono i Maestri in quanto soldati e custodi dei preziosi Selamluk.

Creazione di un Khasadar

Profilo Genetico: Fisica 3, Abilità 2, Astuzia 2, Sapere 1, Disciplina 2, Aura 2.

Condizionamento: +1 in Fisica ed in Disciplina; +2 in tre Competenze scelte tra Lotta, Atletica, Agilità, Armi Bianche, Armi da Tiro e Vigilanza, +1 nelle altre tre.

Vocazione: Soldato (vedere regole di Imperium).

Facoltà Speciali: Insensibilità al Dolore, Resistenza Sovrumana, Bio-immunità, Occhio Infallibile.

Impurità: Ogni Khasadar è considerato come Disumano (fatto che costituisce generalmente, la più piccola delle sue preoccupazioni...).

Status: Lo Status di un Khasadar nella società Tleilaxu è di 1.

Facoltà Speciali

Bio-immunità: Come i Maestri, i Khasadars sono immuni a tutti i veleni comuni ed alla maggior parte dei veleni rari, così come alla maggior parte delle malattie. Solo un veleno specialmente concepito da un personaggio in possesso contemporaneamente delle Competenze Veleni e Genetica può eventualmente colpirli.

Resistenza Sovrumana: I Khasadar sono tre volte più resistenti di un essere umano agli effetti della stanchezza, della mancanza di sonno, ma anche del freddo, del caldo, della fame e della sete.

Insensibilità al Dolore: Un Khasadar ferito non sarà considerato mai come *Ferito* o *Incapacitato*, e potrà continuare a combattere anche mentre si trova *Moribondo*.

Occhio Infallibile: Come i Maestri, i Khasadars sono capaci di smascherare un Danzatore di Volti alla prima occhiata.

I BIO-COSTRUTTI

Questo appellativo corrisponde ai Bio-costrutti antropomorfi creati "su misura" dai Maestri del Bene Tleilax. I Ghola costituiscono un caso particolare, trattato in dettaglio nell'appendice di questo supplemento.

Creazione di un Bio-Costrutto

Profilo Genetico: Ogni Bio-costrutto è un modello unico. Certi avranno una caratteristica favorita a 3, una caratteristica limitata a 1 e le altre quattro a 2, mentre altri avranno un valore normale (2) nelle loro sei caratteristiche.

Educazione e Vocazione: Il contenuto del Condizionamento di un Bio-costrutto dipende

direttamente dal ruolo per cui è stato creato. In termini di gioco, un Bio-Costrutto beneficia delle stesse opzioni di Educazione e di Vocazione di un plebeo di cultura imperiale - solo i Condizionamenti Suk e Bene Gesserit gli sono inaccessibili.

Facoltà Speciali: Il capitolo III propone alcuni esempi di facoltà comunemente attribuite ai Bio-costrutti Tleilaxu. Concretamente, un Bio-costrutto creato come personaggio-giocatore potrà possedere da una a tre facoltà speciali, scelte o create con l'avvallo del direttore di gioco. Più un Bio-costrutto possiede facoltà speciali, più è specializzato e più le sue possibilità di sviluppo personale sono ristrette. Per questa ragione, ogni facoltà speciale al di là della prima gli ritirerà 4 punti di Evoluzione.

Impurità: Se è riconosciuto per ciò che è, un Bio-costrutto è considerato come Disumano; se la sua vera natura non è né apparente né rivelata, la sua Impurità resta totalmente nascosta.

Status: Lo Status di un Bio-costrutto dentro la società Tleilaxu è normalmente di 1.

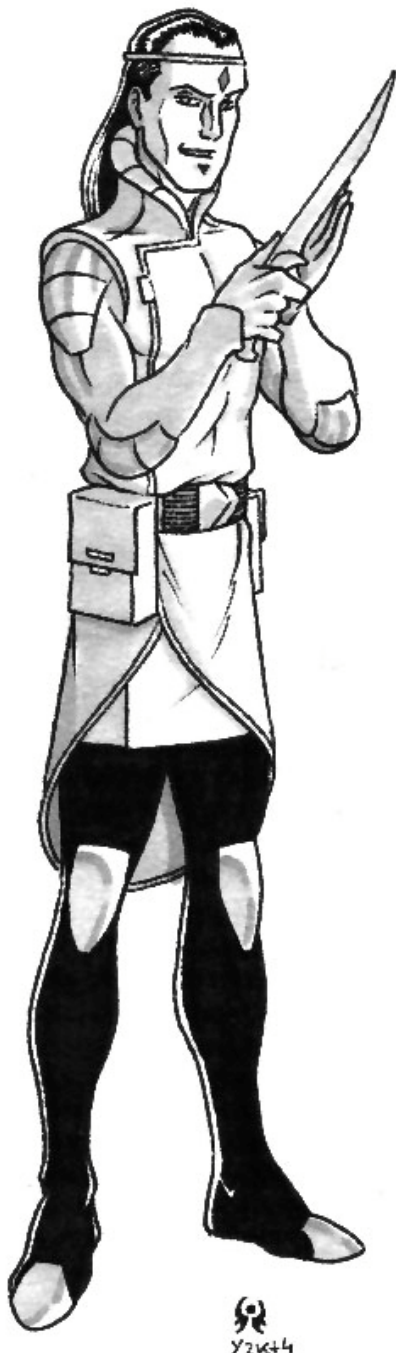
Nota: Ogni Bio-costrutto ha ricevuto obbligatoriamente il condizionamento Schiavo Docile (vedere capitolo III). Solo i Mentat Devianti ed i falsi Dottori Suk sfuggono a questa regola, poichè questo condizionamento è incompatibile con quanto richiesto dalla loro formazione particolare.

Mentat Devianti e Falsi Dottori Suk

Il caso dei Mentat Devianti è esaminato in dettaglio nel *Manuale dei Mentat*. Per ciò che riguarda i falsi dottori Suk, sarebbe falso credere che queste creature stanno agli autentici adepti Suk come i Mentat Devianti stanno ai Mentat. Malgrado le loro perversioni e le loro irregolarità, i Mentat Devianti restano dei Mentats: i "dottori Suk" fabbricati dal Bene Tleilax, in compenso, non sono molto più che delle cattive copie le cui capacità non possono essere paragonate pari a quelle dei loro modelli.

In termini di gioco, questi falsi dottori Suk verranno creati come i veri adepti, con gli stessi bonus, le stesse competenze ma senza nessuna delle loro facoltà speciali: né condizionamento imperiale, né punti di coscienza...

Lo spirito di un dottore Suk "made in Tleilax" è anche molto differente da quello di un vero iniziato della scuola Suk: contrariamente a questo ultimo, il falso Suk non ha assolutamente nessuna inibizione che gli impedisca di uccidere, di torturare o di utilizzare la sua arte medica per altre fini che non la preservazione della vita... La maggior parte dei falsi Suk sono esperti in materia di tortura fisica, chimica e psicologica del resto. In termini di gioco, questa perizia particolare si manifestata in bonus supplementari in certe competenze: +2 in Interrogatorio, in Sotterfugio ed in Psicologia.



Un falso Suk somiglia fisicamente, incredibilmente ad un vero adepto, fino al famoso tatuaggio frontale a forma di diamante nero... ma sarà smascherato automaticamente fin dalla prima occhiata da qualsiasi vero dottore Suk, il loro condizionamento speciale consente agli iniziati della scuola Suk di riconoscersi immediatamente tra essi.

Come tutte le altre creature del Bene Tleilax, questi esseri sono portatori dell' Impurità-a partire dal momento in cui la loro vera natura viene rivelata. Ricordiamo che questo si applica anche ai Mentat Devianti.

I DOMEL

I Domel formano la plebe della società Tleilaxu. Ancor di più dei pyons imperiali, sono considerati dai loro superiori come una entità trascurabile, sebbene formino la stragrande maggioranza della popolazione di Tleilax. Mantenuti in un stato di ignoranza quasi-totale, i Domel non ricevono praticamente nessuna educazione e sono destinati alle attività più ingrate, senza alcuna speranza di potere un giorno distinguersi o rivoltarsi. Per queste ragioni, non possono essere scelti come personaggi-giocanti.

CAPITOLO III: LE ARTI SEGRETE

Lo Scienza Tleilaxu è fondato sulle tre Arti Segrete dei Maestri del Bene Tleilax: la Cibernetica, la Genetica e la Psicologia. Questo capitolo esamina alcune possibilità di applicazione di queste Arti Segrete in termini di gioco. Contiene anche la descrizione di certe attrezzature, trapianti ed altri artefatti tecnologici fabbricati dal Bene Tleilax.

Le diverse operazioni descritte in questo capitolo non possono essere eseguite che dai Maestri Tleilaxu, ed unicamente in uno dei Selamluk di Bandalong, la cittadella-santuario del Bene Tleilax situata su Tleilax. Non esiste nessun altro luogo dove le Arti Segrete possano essere praticate: si tratta tanto di una restrizione pratica quanto di un imperativo sacro. Lo Status attuale di un Maestro deve, inoltre, essere superiore a zero: se un Mahsheik è in stato di impurità, non può accedere ai Selamluk.

CIBERNETICA

La creazione di una protesi o di un trapianto cibernetico necessita circa una settimana lavorativa, così come un test di competenza in Cibernetica. Ricordiamo che queste protesi e questi trapianti sono creati sempre "su misura" e che non esistono di modelli generici.

Installare correttamente una protesi o un trapianto sul suo ricevitore richiede approssimativamente una giornata di lavoro ed un test di Competenza in Medicina, o in Xenobiologia se il ricevitore è uno Xenomorfo. Si tratta di un'operazione particolarmente rischiosa. In sé, il lavoro chirurgico effettuato sul ricevitore infligge 2D8 punti di danni- cosa che può comportare talvolta conseguenze critiche. Inoltre, in caso di insuccesso sul test di competenza, il ricevitore rigetta il trapianto o la protesi. L'operazione può essere ritentata ulteriormente ma questo comporterà obbligatoriamente dei nuovi rischi.

Il trapianto sarà considerato come operativo appena i danni dovuti alla chirurgia saranno stati guariti. Durante questo periodo di convalescenza che si svolge in una delle Case di Guarigione di Bandalong, il paziente è solamente semi-cosciente, cosa che lascia

sempre ai Maestri tutto il tempo necessario per impiantare a sua insaputa qualche condizionamento segreto negli angoli più profondi della sua mente (vedere Lavaggio del cervello)...

Regola Opzionale: Danni Fisici Irreparabili

Le regole di danni di Imperium, deliberatamente astratte, non propongono nessuno sistema di "danni critici" in grado di lasciare un personaggio storpio o invalido... questo rende praticamente nulle le probabilità che questo stesso personaggio si interessi alle protesi cibernetiche Tleilaxu. Ecco dunque una regola opzionale, riservata ai direttori di gioco particolarmente crudeli. In combattimento, un colpo da maestro consente normalmente la possibilità di infliggere una ferita mortale al proprio avversario (vedere regole di Imperium). Se l'assalitore lo desidera, questa ferita mortale può essere sostituita da una mutilazione: mano tranciata, occhio distrutto, gamba tagliata ecc. I danni vengono determinati come per un colpo mortale e devono raggiungere anche in questo caso la soglia richiesta (ovvero 10 punti per un essere umano) affinché la mutilazione sia effettiva. Il direttore di gioco potrà applicare questa regola anche quando un'esplosione o un tiro di laser infligge almeno 20 punti di danni ad un personaggio (e quest'ultimo sopravviva, evidentemente). In ogni caso, la mutilazione può essere evitata se la vittima ricorre alla spesa di un punto di Karama. Un membro o un organo mutilato non possono essere sostituiti che da una protesi o un trapianto Tleilaxu.

GENETICA

Grazie alle vasche Axolotl, un Maestro può creare, o riprodurre, qualsiasi forma di vita: umana, animale, vegetale, cellulare o anche virale... La Spezia è l'unica cosa che ancora sfugga alla presa della scienza Tleilaxu.

In termini di gioco, la creazione di una forma di vita si effettua in tre grandi tappe.



Fase n°1: Concezione Teorica e altri preparativi

Durante questa tappa che rappresenta circa un mese di lavoro, il Maestro determina i differenti parametri biologici della forma di vita che intende creare. In termini di gioco, l'insieme di questi parametri è rappresentato da un *grado di complessità* che verrà calcolato durante questa fase (vedere sotto). Normalmente, un Maestro non può tentare di creare una forma di vita la cui complessità supera il suo valore in Genetica. Se la complessità supera questa competenza e il Maestro decide di non semplificare la sua creazione, può proseguire il processo ma ha delle forti probabilità di fallire.

Questa fase preparatoria necessita evidentemente di un esemplare del "materiale genetico appropriato" (in altri termini, del DNA). Nella maggior parte dei casi, questo materiale può essere sintetizzato facilmente; nel caso dei Ghola, deve provenire obbligatoriamente dall'individuo originario.

Fase n°2: Creazione nella Vasca Axolotl

La creazione propriamente detta necessita di un test di Competenza in Genetica. Più la forma di vita è complessa, più il compito è arduo: concretamente, il test di Competenza dovrà ottenere un numero di successi almeno pari al grado di complessità della forma di vita.

In caso di insuccesso o di successi insufficienti, la forma di vita si rivelerà incompleta, deforme o non-viabile. Questi esperimenti falliti saranno "cancellati" quasi sempre dal loro creatore. Un tale insuccesso infligge al Maestro la perdita temporanea di un punto di Status, recuperabile con il rituale del Gufran.

Una volta che la forma di vita è stata creata, segue un periodo di gestazione, dentro alla vasca Axolotl, fino alla sua "nascita." Il tempo di incubazione è normalmente pari, in mesi, alla complessità del bio-costrutto moltiplicata per 3, ma un Maestro può, se desidera, tentare di accelerare questo processo, fatto che implica dei rischi supplementari. In termini di gioco, questo richiede un secondo test di Competenza in Genetica. Se questo test è riuscito, il tempo di gestazione verrà diviso per il numero di successi ottenuti. Un insuccesso,

in compenso, avrà le stesse conseguenze che nel primo caso, ma solo dopo un numero di mesi pari alla complessità del progetto.

Fase n°3: Sviluppo Postnatale

Una volta creato, il bio-costrutto è allo stadio postnatale. Nel caso dei costrutti antropomorfi o xenomorfi, questo significa che la creatura ha l'aspetto e le funzioni di un neonato. Deve passare poi per un periodo di sviluppo postnatale al tempo stesso fisico (crescita, maturazione eccetera) e mentale (educazione, condizionamento eccetera).

Normalmente, questo sviluppo richiede un numero di anni pari alla complessità del bio-costrutto. Il creatore può decidere di accelerare questo sviluppo, correndo certi rischi. Per fare questo, dovrà riuscire in un test di Competenza in Medicina (o in Xeno-biologia, per i Xenomorfi): se questo test viene superato, la durata dello sviluppo verrà divisa, al massimo, per il numero di successi ottenuti. In caso di insuccesso, il costrutto conoscerà dei problemi di crescita in grado di causare delle malformazioni fisiche o dei danni nervosi. Al livello più semplice, questo può manifestarsi in un -1 in Fisico o in Abilità.

L'accelerazione dello sviluppo postnatale comporta anche dei rischi importanti per l'integrità psichica del bio-costrutto, se si tratta di una forma di vita cosciente. Il creatore dovrà superare anche un test di Psicologia (per i costrutti dotati di un'intelligenza umana o simile) o di Addestramento (per gli Xenomorfi dotati di istinti animali) ed ottenere un numero di successi pari al divisore di tempo ottenuto grazie al test di Medicina. Il creatore può anche scegliere di non utilizzare tutti i suoi successi in Medicina (per limitare la difficoltà del test di Psicologia, o di Addestramento). Se questo test viene mancato o riesce solo parzialmente, il bio-costrutto soffrirà di un disordine comportamentale o di una deficienza mentale la cui natura dovrà essere definita dal direttore di gioco. Al livello più semplice, questo può manifestarsi in un -1 in Astuzia o in Disciplina.

Questo brano di *Eretici di Dune* offre una visione piuttosto evocatrice della concezione e dello sviluppo di un Bio-costrutto:

"Le vasche Axolotl! Ricordo di esserne emerso una volta dopo l'altra: luci accecanti e mani

meccaniche imbottite. Le mani lo ruotavano e, con la vista sfocata di neonato, vedeva una enorme massa di carne femminile - mostruosa, nella sua quasi-immobile gravità... un intrico di tubi scuri ne collegava il corpo a giganteschi contenitori metallici. ”

Bio-costrutti Antropomorfi

Di base, il grado di complessità di un bio-costrutto di tipo umano, o simile, è di 3. Ogni facoltà od opzione speciale aggiunge 1 a questa complessità. Ecco alcuni esempi:

Profilo Genetico Alterato: Bonus di +1 in una caratteristica e malus di -1 in un'altra; questi adeguamenti si applicheranno al valore di base (2) così come al valore massimale (5).

Bio-immunità: Il bio-costrutto è immune a tutti i veleni comuni ed alla maggior parte dei veleni rari; solo un veleno specialmente concepito da un personaggio in possesso al tempo stesso delle Competenze Veleni e Genetica può eventualmente colpirlo. Questa immunità si estende anche alla maggior parte delle malattie.

Distrans Umano: Questa alterazione permette al bio-costrutto di registrare dei messaggi distrans sul proprio sistema nervoso-spesso a sua insaputa. Per far questo, deve trovarsi nella zona di emissione di un trasmettitore distrans. Una volta registrato, il messaggio sarà diffuso dal soggetto, ad intervalli regolari, sotto forma di emissioni vocali subliminali mascherate nella sua conversazione. Solo un trasmettitore distrans regolato sulla giusta frequenza potrà captare, registrare e decifrare questo messaggio che non ha praticamente nessuna chance di essere intercettato in maniera fortuita da un altro distrans, la trasmissione è crittata tramite l'uso di frequenze e di codici, ed al quale il portatore stesso non può accedere (ammesso che abbia consapevolezza di essere un distrans umano). Un distrans umano può trasportare solamente un messaggio per volta.

Resistenza Sovrumana: Il bio-costrutto è tre volte più resistente di un essere umano agli effetti della stanchezza e della mancanza di sonno, ma anche del freddo, del caldo, della fame e della sete.

Insensibilità al Dolore: Se è ferito, il bio-costrutto non sarà considerato mai come *Ferito* o *Incapacitato*, e potrà continuare anche a combattere mentre si trova *Moribondo*.

Organi di Soccorso: Il bio-costrutto dispone di organi interni supplementari che possono prendere letteralmente il controllo della situazione se i suoi organi naturali subiscono dei danni gravi. In termini di gioco, il bio-costrutto non subisce danni supplementari quando è *Moribondo*.

Feromoni: Il bio-costrutto è dotato di ghiandole speciali, capaci di secernere in abbondanza ed a volontà dei feromoni particolarmente efficaci, esercitando una potente attrazione sessuale subliminale per gli uomini (maschi o femmina, a scelta del bio-costrutto). In termini di gioco, questo autorizza il bio-costrutto a provare la sua Competenza in Seduzione fin dal primo contatto, senza neanche avere bisogno di parlare né di guardare il suo bersaglio.

Respirazione Anfibia: Il bio-costrutto è capace di respirare tanto bene sotto l'acqua quanto all'aria libera. Questa modifica può talvolta essere corredata di alterazioni morfologiche minori, destinate a migliorare le capacità di nuotatore del costrutto-mani e piedi palmati, assenza di pelosità, cornee impermeabili ecc.

Senso Ipersviluppato: Uno dei sensi del bio-costrutto è particolarmente efficiente, come il fiuto di un cane. In termini di gioco, tutti i test di Vigilanza basati su questo senso ricevono 2 dadi di bonus. Grazie ad un test di Osservazione, il bio-costrutto può percepire anche degli stimoli totalmente impercettibili per i sensi umani: sentire un ritmo cardiaco, seguire una pista dall'odorato, scoprire il gusto di un veleno ritenuto inscavabile ecc.

Vettore Epidemico: Questa facoltà deve essere combinata obbligatoriamente alla Bio-immunità. Il bio-costrutto è portatore di un virus mortale altamente contagioso da cui è preservato grazie alla sua Bio-immunità. Un semplice piccolo raggruppamento dei tali individui potrebbe bastare a sterminare la popolazione di un pianeta intero... Le caratteristiche esatte del virus sono fissate dal creatore del bio-costrutto che deve essere obbligatoriamente competente in Medicina.

Vettore Tossico: Questa facoltà deve essere combinata obbligatoriamente alla Bio-immunità. Il bio-costrutto possiede delle ghiandole speciali che secernono un potente veleno, mortale o paralizzante. Secondo i casi, questo veleno può essere rilasciato dalla saliva o tramite la semplice traspirazione-una stretta di mano potrebbe diventare allora mortale... Le caratteristiche esatte di questo veleno sono fissate dal creatore del bio-costrutto che deve essere obbligatoriamente competente in Veleni. Si tratterà quasi sempre di un veleno raro, creato specialmente e scopribile solamente da un Identificatore Suk di veleni, e non da un semplice Individuatore di veleni.

Non si tratta, lo ripetiamo, che di alcuni esempi. Poiché ogni bio-costrutto è un modello unico, esistono delle innumerevoli possibilità di facoltà specializzate o semplicemente bizzarre, la creatività dei Maestri del Bene Tleilax ha per unico limite le esigenze dei loro clienti...

Bio-Costrutti Xenomorfi

Le regole che seguono sono destinate ad essere utilizzate con quelle del *Manuale di Xenozoologia*.

In linea di massima, il codice genetico degli xenomorfi è più semplice di quello di un essere umano, il che tende a rendere la loro creazione più facile e più veloce.

Il Maestro dovrà scegliere il tipo generale e la categoria di Taglia dello Xenomorfo che intende creare. Questa base possiede una complessità naturale di 1. Poi, ogni facoltà speciale (vedere Manuale di Xenozoologia) aggiungerà 1 alla complessità del costrutto. Ogni punto debole deliberatamente aggiunto dal creatore ridurrà la complessità di un punto, fino ad un minimo di 1.

Nuova Attrezzatura

Prelevatore

A prima vista, questo oggetto somiglia un poco ad una piccola pistola ipodermica. Tramite il semplice contatto con la pelle di un soggetto, preleva automaticamente un esemplare del suo DNA e l'immagazzina in una micro-cartuccia di conservazione. Per una sicurezza ottimale, è preferibile, una volta effettuato il prelevamento, trasferire la cartuccia dentro ad una vasca criogenica o, nel caso dei Maestri, dentro al loro scompartimento corporeo

segreto. (Livello Tec = 5)

Vasca Criogenica

Queste bare refrigerate permettono ai Tleilaxu di trasportare un cadavere preservandolo dalla decomposizione. Perfettamente conservato, il corpo può essere spedito verso Tleilax, dove andrà a raggiungere le banche di materiale genetico del Bene Tleilax. La Vasca è dotata di una corazza pesante (10 punti di protezione) e munito di sospensori Holtzman che lo sollevano a circa un metro dal suolo, fatto che ne facilita considerevolmente il trasporto. Se il contenuto è particolarmente prezioso, la Vasca può essere munita anche di uno Scudo autonomo. Esistono anche delle versioni dalle dimensioni più ridotte che permettono di trasportare quantità più piccole di materiale genetico. Alcuni, destinati a stoccare delle cartucce di prelevatore, hanno la taglia di una piccola cassa. (Livello Tec = 3)

PSICOLOGIA

Grazie a questa competenza, i Maestri possono sottomettere le loro creazioni ad ogni tipo di condizionamento mentale. Ecco alcuni esempi di condizionamento spesso utilizzati dai Mahsheik per "programmare" i loro bio-costrutti:

Mentat Deviante: L'equivalente made in Tleilax del condizionamento Mentat; per ulteriori dettagli su questo argomento, vedere l'appendice del *Manuale dei Mentat*.



92 Y2K4

Falso Dottore Suk: Questo condizionamento dà al bio-costrutto tutte le competenze degli adepti Suk così come alcune delle loro facoltà speciali, quali la conoscenza della medicina Suk e della farmacopea Tsaï così come la tecnica di neutralizzazione non violenta. Un falso dottore Suk non possiede né punti di Coscienza né alcuna facoltà facente ricorso a questo capitale. Il suo condizionamento non include nessuna delle inibizioni del vero condizionamento imperiale e non lo rende insensibile agli effetti della tortura, della Voce o della coercizione... . Un falso dottore Suk è dunque perfettamente capace di uccidere o di utilizzare la sua arte medica ad altri fini che non la preservazione della vita... Aggiungiamo a ciò che i falsi dottori Suk sono dei veri virtuosi della tortura, in tutte le sue forme; in termini di gioco, questa perizia conferisce loro +2 livelli in Interrogatorio, Sotterfugio e Psicologia, oltre alle loro Competenze normali. Poiché non possiede il vero Condizionamento Imperiale, un falso Suk sarà smascherato sempre fin dalla prima occhiata da un autentico dottore Suk.

Schiavo Docile: Questo condizionamento consiste in rendere lo spirito del bio-costrutto ricettivo al potere di comando subliminale dei Mahsheik: in termini di gioco, un bio-costrutto programmato reagirà come un Khasadar o un Danzatore di Volti se il suo creatore (e solo lui) gli impartisce degli ordini utilizzando la sua facoltà di *Voce del Padrone* (vedere capitolo II, sezione sui Maestri).

Il tempo necessario ad un condizionamento dipende totalmente dal suo contenuto: occorrono parecchi anni per "fabbricare" un Mentat Deviante o un falso dottore Suk, ma il condizionamento di schiavo Docile può essere messo a punto in pochi giorni appena: è il principio del lavaggio del cervello...

Lavaggio del cervello

In questo caso, la situazione viene risolta come un confronto tra la Competenza di Psicologia del Maestro e la Disciplina del futuro schiavo. Questo confronto rappresenta circa una settimana di "lavoro" (ma il termine addestramento o tortura mentale è probabilmente più appropriato).

Se il confronto si chiude con uno status quo o torna a favore della vittima, questa riesce a

resistere ma il Maestro può di ritentare, finché non riesce a spezzare la volontà del soggetto. Anche gli spiriti più solidi finiscono presto o tardi, per cedere... Se il confronto termina a favore del Maestro, ogni successo di scarto a suo favore riduce temporaneamente la Disciplina della vittima di un punto. Il condizionamento sarà effettivo quando la Disciplina dell'argomento sarà stata ridotta a zero. Il Maestro "potrà ricostruire" poi un nuovo punteggio di Disciplina pari, al massimo, al suo livello di maestria in Psicologia.

La spesa di un punto di Karama può permettere alla vittima di resistere automaticamente per una settimana, senza dover confrontare la sua Disciplina con la competenza del suo torturatore. Non esiste in compenso nessuno mezzo di imitare questa forma di condizionamento- almeno nessun mezzo suscettibile di colpire un Maestro. Si può tuttavia tentare di "deprogrammare" un individuo trasformato in Schiavo Docile rompendo il suo condizionamento, cosa che necessita un Confronto tra le competenze di Psicologia del « deprogrammatore » e la Disciplina dello schiavo, il cui condizionamento lo obbliga a resistere, seguendo esattamente la stessa procedura che per il lavaggio del cervello, ivi compreso ciò che riguarda la distruzione e la ricostruzione della Disciplina. Questa forma di terapia mentale è impossibile da utilizzare su un bio-costrutto condizionato fin dalla sua creazione- salvo nel caso dei Ghola il cui condizionamento di schiavitù può essere talvolta spezzato dalla risorgenza mnemonica della loro esistenza anteriore...

APPENDICE N°1: IL MONDO DI TLEILAX

Un Mondo Isolato

Tleilax è il solo pianeta che gravita intorno alla stella arancione di Thalim, molto lontano dai sistemi solari che formano il nocciolo centrale dell'Impero. All'epoca di riferimento del gioco, Tleilax è il solo mondo abitato dai Tleilaxu.

Le frontiere del sistema di Thalim sono sotto la sorveglianza costante della flotta di fregate Khasadar che mantiene così un sbarramento orbitale permanente contro ogni arrivo di visitatori indesiderati. A tutt'oggi, nessun vascello ha potuto atterrare su Tleilax senza l'autorizzazione dei suoi Maestri. Sebbene i contatti tra Tleilax ed i resti dell'Imperium siano assai ridotti, il pianeta fa sempre parte delle rotte della Gilda spaziale. I viaggiatori che si avventurano su Tleilax sono estremamente rari e si limitano generalmente ai soli individui abbastanza fortunati ed abbastanza pazzi per porre la loro persona tra le mani dei Maestri cibernetici del Bene Tleilax. Nell'altro senso, il traffico è molto più vasto, i cargo della Gilda trasportano regolarmente verso l'Impero i diversi acquisti effettuati dai clienti del Bene Tleilax: troupes di Danzatori di Volti, Bio-costrutti, Ghola, Mentat devianti ed altre aberrazioni.

Benvenuto su Tleilax

A prima vista, Tleilax è un pianetino, di aspetto banale. La sua unica grande città è la capitale planetaria, Bandalong intorno alla quale si raggruppano numerose città più piccole che formano una unica conurbazione. Al contrario della loro tecnologia, l'architettura dei Tleilaxu è concepita per essere solida, pratica ed utilitaria, abbandonando nozioni superflue come la comodità o l'estetica. Per citare le parole del celebre trovatore itinerante Mellanilta di Chusuk, uno dei soli viaggiatori ad avere potuto visitare Tleilax, il pianeta somiglia a *"... un'immensa Casa di Guarigione dell'ordine Suk, ma totalmente priva dell'empatia rigeneratrice che si prova in un tale luogo."*

Tutte le città Tleilaxu, ivi compreso Bandalong, si presentano come dei veri alveari umani fatti di edifici di un bianco immacolato collegati tra

loro da passaggi coperti. L'unico tocco estetico nell'architettura Tleilaxu sono i giardini dotati di fontane che sono sparsi per il labirinto urbano di Bandalong e degli altri alveari umani. Accuratamente mantenuti, questi giardini dalla sistemazione geometrica recano anch'essi il marchio dei Maestri di cui tradiscono l'ossessione del controllo e della plasmatura. Su Tleilax, anche i giardini sono condizionati.

La Vita dei Domel

All'interno degli alveari umani, i Domel si ammucchiano in veri sciame dove i legami familiari e professionali si confondono; su Tleilax, la vita quotidiana non è lontana dal ricordare quella di una colonia di insetti nella quale ogni categoria di individui possiede un ruolo molto definito. Per i Domel, questo ruolo si avvicina a quello di una formica operaia che lavora senza pausa nelle fattorie idroponiche, nei complessi industriali o nelle centrali di energia. L'esistenza dei Domel è sottomessa interamente al principio di collettività. I pasti, i bagni, le ore di sonno ed i rari momenti di tempo libero sono vissuti tutti in comune.

Una piccola minoranza di Domel più istruiti assolve mansioni nel campo della amministrazione e dei servizi, come burocrati, agenti di sicurezza o personale medico, sempre sotto l'autorità di Bio-costrutti specialmente concepiti e formati per questo scopo.

Questa esistenza collettiva e meccanica passa sotto la sorveglianza costante dei Danzatori di Volti disseminati nella popolazione e che costituiscono una vera polizia invisibile al servizio dei Maestri di cui sono gli occhi e gli orecchi. Se necessario, possono trasformarsi anche in mani tanto discrete quanto efficaci.

Una giornata su Tleilax comincia all'aurora con la preghiera della mattina (*"Il sole non è Dio."*) alla quale l'Abdl chiama tutti i fedeli grazie ad una rete di alto-parlanti che coprono tutta la superficie abitata del pianeta. La stessa preghiera si ripete al crepuscolo, segnando la fine di ogni attività. La vita notturna è tollerata dentro ai complessi comunitari ma tutti i luoghi pubblici sono oggetto di un rigoroso coprifuoco, accuratamente controllato dalla polizia invisibile ed i suoi diversi ausiliari Domel.

La Città dei Maestri

Nel cuore di Bandalong si trova la Città Proibita, dove risiedono i Maestri del Bene Tleilax: un'enorme costruzione che rievoca al tempo stesso un tempio, una cittadella ed un complesso industriale, separata del resto della città da un'immensa cinta muraria attentamente sorvegliata. Come indicato dal nome, la Città Proibita è una vera città nella città. All'infuori dei Mahsheik, vi risiedono soprattutto Danzatori di Volti così come alcuni Bio-costrutti e servitori Domel accuratamente selezionati. All'interno della Città Proibita si trova la residenza fortificata dei Maestri, collocata sotto la guardia permanente di sentinelle Khasadar; questa torre, alta quasi un chilometro, è l'edificio più elevato di tutto il pianeta e domina Tleilaxu come un richiamo continuo dell'onnipotenza dei Mahsheik.

Sotto la torre, nei sotterranei fortificati, si trovano i sacri Selamlik e le vasche Axolotl, sotto la protezione costante di orde di Khasadar e di sistemi di sicurezza incredibilmente sofisticati, di concezione Tleilaxu o Ixiana. Inutile precisare che il luogo è assolutamente inviolabile. È all'altra estremità della torre, all'ultimo piano, nel suo giardino privato, che l'Abdl tiene consiglio, ad ogni alba. La notte resta il momento privilegiato dai Maestri; è spesso nel cuore delle sue ore tenebrose che i riti del Gufran sono compiuti e che le vasche Axolotl vengono fecondate.

La Città Proibita contiene anche la caserma centrale dei Khasadar, il principale alveare dei Danzatori di Volti, le Case di Guarigione così come il solo astroporto di Tleilax intorno al quale si trova il Quartiere dei Powindah, dove vengono accantonati i visitatori stranieri durante il loro soggiorno su Tleilax.

APPENDICE N°2: I GHOLA

Che cosa è un Gholà?

I Gholà costituiscono un tipo particolare di bio-costrutto. Un Gholà è un simulacro, un clone creato a partire dal materiale genetico di un essere umano deceduto da poco, ovvero ciò che si avvicina il più ad un morte-vivente nell'universo di Imperium. La stragrande maggioranza dei Gholà ignora tutto della loro esistenza anteriore, anche se la memoria di questa esistenza resta incisa nel loro subconscio. In certe situazioni, questa memoria nascosta potrà risalire alla superficie dello spirito del Gholà che ritroverà allora tutti i ricordi della sua vita precedente. In teoria, questo fenomeno di risurgenza si produsse per la prima volta con Hayt, il Gholà creato dal Bene Tleilax a partire dal DNA di Duncan Idaho in *Messia di Dune*, o molto tempo dopo l'epoca di riferimento di Imperium. Poiché il loro argomento esce un po' della cornice del gioco, le regole che seguono sono dunque rigorosamente opzionali.

I Gholà in Gioco

Se un direttore di gioco decide di autorizzare i Gholà come personaggi-giocanti, può scegliere tra due tipi di approccio che possiedono ciascuno i suoi vantaggi ed i suoi inconvenienti. Il direttore di gioco dovrà scegliere l'approccio che gli sembra più adattato ai bisogni della sua campagna ed alle attese dei suoi giocatori. Nei due casi, il personaggio verrà creato secondo le regole di base di Imperium. Non potrà tuttavia scegliere i condizionamenti Bene Gesserit, Mentat (sostituito da quello di Mentat Deviante), o Suk, sostituito dal condizionamento di Falso Dottore Suk. Ogni Gholà riceverà obbligatoriamente il condizionamento Schiavo Docile (vedere capitolo III).

Il primo approccio è basato sul segreto. Il direttore di gioco decide che un personaggio è in realtà un Gholà, senza informarne il giocatore coinvolto. In questo caso, il giocatore non ne sa non più del suo personaggio e non potrà scoprire la verità che durante il gioco. Il grosso vantaggio di questo approccio è che permette di giocare sul mistero e l'effetto di sorpresa; il suo principale inconveniente è che abusa in modo significativo della libertà di

creazione del giocatore che si trova in qualche modo manipolato dal direttore di gioco.

Il secondo approccio è basato, al contrario, sulla libera scelta del giocatore. In questo caso, il giocatore che sceglie di incarnare un Gholà conosce la vera natura del suo personaggio mentre questo l'ignora; il giocatore dovrà fare in modo che questa conoscenza influisca meno possibile sulla sua interpretazione e sulle decisioni del suo personaggio. Il principale vantaggio di questo approccio è che lascia al giocatore il controllo della creazione del suo personaggio; il suo inconveniente maggiore risiede nella separazione tra giocatore e personaggi, separazione che può essere talvolta molto difficile da gestire in gioco e che esclude anche ogni effetto di sorpresa per il giocatore coinvolto.

Nei due casi, è necessario determinare il vissuto anteriore del personaggio in termini di educazione e di vocazione. Concretamente, questo percorso può seguire uno dei tre grandi casi presentati nelle regole di Imperium: una Educazione Aristocratica seguita da una Vocazione appropriata (se il Gholà era un nobile) o una Educazione plebea seguita da una Vocazione e quindi da una Vocazione di élite o ancora un Condizionamento seguito da una Vocazione appropriata. I benefici di questo percorso verranno ricevuti dal Gholà solo quando ritroverà il ricordo della sua esistenza anteriore.

Il solo Condizionamento che non può essere scelto è (ancora), quello del Bene Gesserit. Difatti, una Sorella del BG non può essere risuscitata mai sotto forma di Gholà - fatto che, agli occhi dell'ordine, sarebbe una vera abominazione. Le ragioni di questa impossibilità restano misteriose ma sono legate probabilmente alla natura stessa del Condizionamento Bene Gesserit e degli insegnamenti Prana Bindu: si può immaginare che questo Condizionamento "sopravvive" all'adepto e che impedisce qualsiasi nuovo Condizionamento, rendendo impossibile la creazione di Gholà.

Resurgenza Mnemonica

Quando un Gholà che ignora la sua vera natura è confrontato da una persona, o anche un luogo, e, in certi casi, una situazione in rapporto diretto con la sua esistenza anteriore, prova delle strane impressioni di familiarità, di

déjà-vu o di empatia. Sono queste impressioni, questi stimoli mnemonici che possono di scatenare una resurgenza mnemonica.

Anche l'assorbimento di Melange può provocare o accelerare questa risurgenza. Il direttore di gioco potrà decidere anche che ogni spesa di Karama può costituire un stimolo adeguato, poiché una tale spesa corrisponde quasi sempre ad un momento cruciale della vita del personaggio.

La gestione di questo fenomeno in termini di gioco dipende dal metodo scelto dal direttore di gioco (vedere sopra).

Se il giocatore coinvolto ignora che il suo personaggio è in realtà un Gholā, la resurgenza dipende interamente dal direttore di gioco che è libero di inserirla al momento più propizio, o più inatteso.

Se il giocatore sa invece che il suo personaggio è un Gholā, può decidere che lo stimolo mnemonico al quale il suo personaggio è sottoposto basta a scatenare la resurgenza mnemonica: questo fenomeno è automatico ma costa al personaggio 1 punto di Karama.

Nei due casi, il personaggio coinvolto dovrà effettuare un test di Disciplina. Se questo test viene mancato, il personaggio sarà incapace di gestire lo shock psichico della resurgenza né i profondi postumi psichici. In termini di gioco, gli effetti di questo insuccesso dipendono anche da ciò che sa o meno il giocatore del Gholā.

Se il giocatore sa che il suo personaggio è un Gholā, l'insuccesso sul test di Disciplina significa che il Gholā si trova assorto in uno stato catatonico di cui potrà emergere solamente dopo essere stato re-condizionato dal Bene Tleilax. Fino a questa riconfigurazione che non sempre è possibile o necessariamente immediata, il personaggio sarà immerso in un black-out totale e non avrà nessuna consapevolezza di ciò che avviene intorno a lui. Se il Gholā è ricondizionato, subirà tuttavia la perdita definitiva di un punto di Disciplina, non recupererà nessuno ricordo della sua vita anteriore e si ricorderà solamente molto confusamente l'avvenimento che ha provocato lo shock. Da notare che questa perdita di Disciplina riduce anche le chance del personaggio di fronte a future opportunità di resurgenza mnemonica. Infine, questi effetti non possono essere ignorati da una chiamata al Karama, essendo stato utilizzato già dal giocatore per creare la

situazione in corso. Questa regola ha anche per scopo di incitare il giocatore a non scatenare alla leggera un avvenimento tanto importante quanto una resurgenza mnemonica.

Se invece il giocatore ignora di incarnare un Gholā, l'insuccesso del test di Disciplina verrà vissuto dal personaggio come una strana sensazione di "bianco", una cesura psichica tanto inspiegabile quanto destabilizzante. Secondo le circostanze, il direttore di gioco potrà dare l'impressione al giocatore che il suo personaggio diventi pazzo, che subisca un tipo di attacco mentale o che è forse sotto l'influenza di qualche droga psicotropa. A questo punto, il giocatore avrà la possibilità di fare ricorso al Karama del suo personaggio per permettergli di "gestire la crisi" e di ritrovare il controllo dei suoi pensieri. Se il giocatore è a corto di Karama, o ritiene inutile farvi ricorso, il personaggio si troverà assorto nello stato catatonico descritto sopra, con tutte le sue conseguenze. Se il Gholā viene recuperato e riportato su Tleilax, il suo risveglio costituirà l'opportunità per il giocatore di realizzare la verità...

Se il test riesce, la resurgenza avviene ed il Gholā può ritrovare una parte o la totalità delle sue vecchie esperienze e conoscenze. È a questo momento che il personaggio può ricevere i diversi bonus corrispondenti alla sua esistenza anteriore. Concretamente, il giocatore riceve i bonus di competenze, ma non i bonus di caratteristiche, corrispondenti al suo vissuto anteriore (vedere sopra). Questi bonus non possono portare le competenze al di là dei limiti che imposti dalle caratteristiche del personaggio: se questo è il caso, contrariamente a ciò che avviene all'epoca della creazione del personaggio, i livelli in eccesso saranno puramente e semplicemente persi. Il Gholā ritrova anche i vantaggi e le facoltà speciali corrispondenti al suo percorso anteriore.

Una Nuova Vita?

Inoltre, la resurgenza libera il Gholā del suo condizionamento di Schiavo Docile. Subisce, in compenso, un certo numero di restrizioni e di contropartite. Innanzitutto, se la sua vera natura viene svelata, sarà considerato come Disumano (vedere regole sulla Impurità), ivi compreso dalla maggior parte di quelli che ha conosciuto nella sua esistenza anteriore. Ma la



coscienza di questa vita anteriore può essere anche molto difficile da sopportare sul piano psicologico, senza parlare dello shock che rappresenta per il Gholia la scoperta della sua vera natura. Inoltre, se la scienza Tleilaxu può vincere effettivamente la morte, resta impotente di fronte al Destino. Nessuno torna impunemente dalla morte, anche tramite il miracolo delle vasche axolotl.

Un Gholia che abbia vissuto una resurrezione è assillato (consapevolmente o no) dalla sua esistenza anteriore, ciò lo spingerà a provare a riprodurre fin nei dettagli (di nuovo, consapevolmente o no), delle situazioni già vissute durante la sua prima vita: esperienze, amicizie, conflitti. La principale motivazione della sua esistenza anteriore si manifesta ecc. allora come una forma di predestinazione chiamata *mektoub*. Questa nozione può essere riassunta brevemente come segue: il Destino di un uomo è scritto prima della sua nascita, ed il fatto che ritorni dalle morti non cambia in niente questo Destino. Nel caso del gholia Hayt, questo mektoub era la lealtà senza cedimento di Duncan Idaho a Casa Atreides.

Concretamente, appena il personaggio intende compiere un atto maggiore o prendere una decisione che va contro il suo mektoub, la sua riserva attuale di Karama cala di un punto. Se si intende il mektoub come un'ossessione o una forma di refuso psichico, questo punto può essere considerato come una spesa volontaria che permette al Gholia di esercitare il suo libero-arbitrio che si libera temporaneamente dall'ombra del passato. Se invece si interpreta, al contrario, il mektoub come una vera predestinazione metafisica, il punto di Karama rappresenta una perdita: andando contro il suo Destino, il Gholia si avvia su dei sentieri sconosciuti e pericolosi che l'allontanano dal suo Karama.

Il mektoub influisce anche sull'evoluzione del personaggio durante la cronaca. Il Gholia non potrà aumentare liberamente le competenze su cui ha ricevuto un bonus all'epoca della sua resurrezione mnemonica. Qualsiasi altro incremento dovrà venire accompagnato da una spesa (o una perdita), di un punto di Karama.

APPENDICE N°3: IL FUTURO DEL BENE TLEILAX

L'avvento di Paul Muad Dib e poi quello di suo figlio Leto II segnerà la fine dell'ordine galattico come esiste all'epoca di Imperium, o nell'anno 10 000 dopo la Gilda.

Come il Bene Gesserit, il Bene Tleilax sarà implicato direttamente nel tentativo mancato di colpo di stato contro Paul Muad Dib (vedere *Messia di Dune*) ma contrariamente al Bene Gesserit, il Bene Tleilax sfuggirà alle conseguenze più dirette di questo insuccesso e se ne troverà anche rinforzato- almeno in un primo tempo.

Questa epoca di transizione sarà segnata innanzitutto dal formidabile progresso nel condizionamento dei Ghola. Avendo scoperto che è possibile per un Gholia ritrovare il ricordo della sua vita (o anche delle sue vite) anteriore/i, i Maestri del Bene Tleilax supereranno velocemente delle nuove tappe decisive nella loro ricerca di una forma di immortalità, attraverso la padronanza di questa "altra memoria".

Ma è con l'accesso al potere di Leto II che il Bene Tleilax entrerà nella fase più gloriosa della sua storia, sfruttando con l'abituale cinismo Tleilaxu i diversi cambiamenti portati dal figlio di Muad Dib alla società imperiale durante i quasi 3000 anni che passano tra gli avvenimenti raccontati in *I Figli di Dune* e quelli de *Dio- imperatore di Dune*: lo smantellamento del Landsraad, la messa al bando dell'ordine dei Mentat, lo sviluppo di una nuova tecnologia libera dai divieti della Jihad Butleriana, la caduta della Gilda spaziale ed il libero accesso al viaggio interstellare... Tutti questi cambiamenti si inseriscono nel grande piano di Leto II, mirando a creare una nuova umanità, liberata dalle pastoie della predestinazione e della prescienza.

Nel mezzo di questi sconvolgimenti, i Tleilaxu riusciranno a tirare le fila del gioco; certo, il dio-imperatore non ha per essi che disprezzo... ma ha altrettanto bisogno della loro scienza per creare i Ghola di Idaho. Per il Bene Tleilax, il regno di Leto sarà un periodo di prosperità e di espansione senza precedente. Il libero accesso al viaggio spaziale crea dei nuovi mercati, segna l'inizio di una nuova era di colonizzazione e permette ai Tleilaxu di estendere la loro presenza e la loro influenza

ad altri sistemi, diventando così una vera potenza interstellare.

In seguito, la Grande Carestia che segue la morte di Leto spinge popolazioni intere all'esodo. È il tempo della Dispersione. Questa diaspora interstellare fornirà anche al Bene Tleilax una nuova opportunità di aumentare il suo potere sull'umanità, sempre favorito dal caos. Dei Maestri del Bene Tleilax si uniranno alla Dispersione, estendendo così l'influenza dei Mahsheik al di là delle vecchie frontiere dell'Impero.

Durante la vita di Leto, i Tleilaxu non avranno nessuna stima per il "tiranno powindah", che, del resto, tentarono di rovesciare con la complicità degli Ixiani; dopo la sua morte, in compenso, Leto II diventerà per essi un oggetto di venerazione. Accecati dalla loro follia religiosa, incapaci di comprendere il vero significato cosmico della Dispersione (il favoloso "Sentiero d'Oro" intravisto da Paul e intrapreso da Leto) i Mahsheik faranno del defunto dio-imperatore il loro nuovo e segreto Profeta, oramai certi che questo era stato mandato loro da Dio per metterli alla prova ed aprir loro la strada verso l'apoteosi.

Durante i millenni che seguono, le vasche Axolotl producono miriadi di nuove meraviglie e nuove aberrazioni - a cominciare dalla tanto inseguita Spezia sintetica, ma anche Danzatori di Volti capaci di rubare i ricordi delle loro vittime ed anche una replica del condizionamento psico-sessuale delle Imprinter Bene Gesserit...

Gli Eretici di Dune e *Dune Chapterhouse* ci mostrano il Bene Tleilax all'apogeo del suo potere... ed all'alba della sua caduta. Quando le popolazioni fuggite nella Dispersione cominciano a lasciare la Periferia per ritornare verso i mondi dal vecchio Impero. Tra esse si trovano le Matres Honorate, folli fanatiche in origine discendenti del Bene Gesserit e ben decise a provocarne la caduta insieme a quella dell'Impero. Nella loro furia distruttrice le Matres Honorate provocheranno l'annientamento totale di numerosi pianeti fra cui la totalità dei mondi Tleilaxu che spariranno così dalla storia umana. Si scoprirà più tardi la vera spiegazione del ritorno delle Matres Honorate, scacciate dalla Periferia dalla nascita di un nuovo potere.



Sui mondi dove dei Maestri Tleilaxu si sono stabiliti all'epoca della Dispersione, i nuovi Danzatori di Volti hanno finito per acquistare una vera coscienza individuale grazie alla quale si sono potuti ribellare contro i loro creatori, per diventare finalmente (con l'aiuto degli ibridi mezzi-uomini e mezzi-felini chiamati Futar) i nuovi padroni della Periferia, distruggendo ogni forma di opposizione alla loro irresistibile ascesa. Spingendo sempre più lontano le loro manipolazioni dell'umano, i Mahsheik seminarono i semi della propria distruzione, obbedendo così alle leggi eterne dell'hybris...

