



ARTE

DELLA GUERRA



KLINGON

Opera di Emrys del casato di Robor

Breve discorso sugli insegnamenti del Maestro K'Toh – Hech della scuola dell'Unificazione

INTRODUZIONE

Motivazioni

Tradizionalmente le arti guerriere di un popolo fiero come sono i Klingon, da sempre circondati da nemici ed essi stessi in caccia di avversari con cui misurare il proprio valore, sono tramandate oralmente da maestro ad allievo, il quale giura di ritrasmettere il suo sapere solo a chi ne sia degno. Per questo motivo è fin troppo difficile che uno straniero, un essere che non sia almeno in parte Klingon dalla nascita, possa venire a conoscenza di una qualunque tecnica di lotta, anche la più semplice, rozza e meno onorevole. Non so descrivere dunque la mia gioia e anche il mio stupore quando K'Toh – Hech, maestro guerriero da quasi mezzo secolo standard, ha deciso di cedere alle mie insistenti richieste e mi ha invitato sulla sua nave - terreno neutro - per rispondere a tutte le mie domande sulla sua scuola della guerra.

“Quanto tempo ho per fare le mie domande?” ho chiesto inizialmente, per poter organizzare un lavoro organico.

Il Maestro mi ha guardato come se la mia fosse una futile questione.

“Quanto tempo ho io per dare le risposte?” ha ribattuto.

“Tutto quello che le serve, Maestro!” ho risposto senza esitare.

E lui allora ha fatto un gesto con la testa come ad indicare la stessa cosa per me.

Ecco dunque in breve come si è giunti a questo scritto, che vuole essere solo indicativo e non certo un manuale per imparare. Come verrà ripetuto più volte in queste pagine, non è possibile diventare guerrieri senza passare per la pratica. Di più, senza teoria è possibile, ma non senza il giusto allenamento. Non ho messo insieme le mie lunghissime interviste al maestro K'Toh – Hech affinché qualcuno possa aprire una scuola come la sua su un pianeta qualsiasi della Federazione.

Al contrario, poiché l'Arte della Guerra Klingon è realmente un tesoro prezioso in filosofia, spirito mistico e conoscenza di sé, ho voluto renderlo noto in parte, per spingere tutti a riscoprirsi attraverso i principi di tale Arte, che sono valori universali validi per ogni razza.

Inoltre, tutte le citazioni che troverete in questo libro sono state riportate così come le mie orecchie le hanno udite, senza sostituzioni di vocaboli per renderle più appetibili ad orecchie poco abituate al gergo brusco dei Klingon. Devo sottolineare anche che il Maestro non ha quasi mai parlato nella sua lingua madre, traducendo egli stesso per me dove possibile. Nessuno di noi due ha usato un traduttore universale.

La stanza dove ho registrato le interviste era isolata e austera. Di forma quadrata, per tre delle sue pareti era ricoperta di iscrizioni simboliche il cui significato va ricercato in sigilli molto antichi. Mi è stato spiegato che tali sigilli non possono essere tradotti, ma vanno imparati a memoria e poi dimenticati, tanto da entrare in una stanza come quella e non vederli. La quarta parete invece accoglieva una specie di nicchia, un tavolino in miniatura circondato da quattro lame affilatissime che sorreggevano una specie di coppa chiusa. Mi è stato detto che tale coppa conteneva una vertebra del Maestro fondatore, per la forza, un pezzo del suo cuore, per lo spirito e una ciocca dei suoi capelli intrecciati, per l'onore. Ho chiesto chi fosse il Maestro fondatore e mi è stato detto che si tratta di T'Kogh Machh, figlio di T'Hoghkch, il primo ad avere l'idea di unificare le scuole.

"Unificare le scuole?" ho chiesto stupita.

E dunque il Maestro ha cominciato a raccontarmi la storia della sua scuola.

Un po' di storia

Agli inizi, in tempi che la memoria di generazioni e generazioni di Klingon non ha saputo rievocare precisamente, le scuole erano sacre e divine. Nessuno poteva conoscerne i segreti a meno d'essere un guerriero di comprovato onore e solo dopo essersi dedicato a tali discipline per molto tempo senza alcuna guida, ma imitando dal di fuori chi invece praticava con cognizione. Per questo motivo le scuole erano più che gruppi, più che famiglie, erano sette, luoghi dove la mente, l'anima e il corpo erano totalmente devoti ad un unico fine. Tutte le scuole si ispiravano ai medesimi concetti cardine dell'onore, della forza fisica ed interiore.

Nei secoli esse si diversificarono profondamente l'una dall'altra e a seguito di periodi a volte burrascosi, capitò che alcune si aprissero maggiormente agli adepti rispetto ad altre e che potessero poi contare su una forza maggiore anche se peggio organizzata. Tali schemi seguirono un'evoluzione complessa fino ad assestarsi in dodici scuole principali e settantasei cadette, circa un migliaio di anni standard fa.

Da quel momento cominciò una nuova fase involutiva durante la quale i segreti di ciascuna scuola erano gelosamente custoditi dai maestri, venivano comunicati agli allievi più meritevoli secondo una gerarchia meritocratica decisa da un consiglio interno. Accadde che alcuni maestri furono uccisi nel tentativo vano di fargli rivelare tali segreti e dunque tre scuole maggiori e diciotto cadette si estinsero senza che alcun guerriero fosse in grado di tramandarne la tradizione.

Circa cento anni fa, quando i Klingon ebbero stretti contatti con la Federazione e finirono poi per farne parte, alcuni maestri conoscitori di antiche arti della guerra si resero conto che tale svolta avrebbe portato un generale rilassamento dei costumi capace di nuocere alle loro scuole più che secoli di lotte intestine. Indisero un consiglio segreto tra loro e decisero di risolvere il problema permettendo la nascita di scuole di facciata, luoghi molto simili alle terrestri palestre agonistiche, in grado di soddisfare la sete di tradizione guerriera klingon che combattenti al di fuori dell'Impero e dunque non degni avrebbero potuto avere nei confronti di un'Arte della Guerra famosa in tutta la Galassia.

Nacquero ventisette scuole minori che ad un occhio attento apparivano l'ombra dell'ombra di una scuola della guerra. Erano gestite come specchi di facciata e non era onorevole occuparsene. In poco tempo cominciarono a morire, a tornare dal

niente da cui erano nate. Un giorno T’Kogh Machh, figlio di T’Hoghkch, comprese che il momento era giunto perché una nuova scuola facesse il suo ingresso, una scuola vera eppure diversa, più morbida, aperta alle innovazioni che l’appartenenza alla Federazione poteva portare. Non pretese di sostituirsi alle scuole maggiori già presenti, ma apparve subito chiaro che tale nuova scuola surclassava le conoscenze delle minori e decretava la fine immediata di tutte quelle palestre di facciata alle quali nessun Klingon voleva partecipare.

PARTE PRIMA

T’Kogh Machh, figlio di T’Hoghkch, chiamò la nuova scuola Unificazione, ovvero un’Arte che prendesse da tutte senza a tutte nulla togliere. Dunque sarà molto facile che maestri di altre scuole ritrovino nella mia misera trattazione di questa, principi che si rifanno alle loro antiche tradizioni, ma rivisitati per farne emergere l’essenza al di là delle innumerevoli ritualizzazioni che erano state necessarie in passato per difenderne i segreti.

Premessa

Il motivo per cui sono così cauta nel cominciare la mia trattazione è che mi avventuro in un campo a me quasi sconosciuto e devo riportare quanto ho appreso senza aggiungere nulla di mio, eppure rendendolo comprensibile per chi non è Klingon. Vorrei cominciare scusandomi con le tradizioni di una razza così fiera e gloriosa se nel mio modo di esporre non sarò adeguatamente rigorosa. Rispetto profondamente la cultura klingon ed è esattamente per questo che ho deciso di scrivere questo libro.

DESCRIZIONE DEI PRINCIPI GEOMETRICI E FISICI

Il numero tre (wej)

Tre è il principio geometrico su cui si basa la scuola del maestro K’Toh – Hech e tale principio riprende la filosofia stessa del corpo klingon, nelle sue spirali torsive esterne e nelle sue combinazioni interne di energie contrapposte.

La suddivisione più generale riguarda tre sfere d’azione, pensiero e creazione:

- 1 – La sfera materiale
- 2 – La sfera spirituale
- 3 – La sfera dinamica

Queste tre sfere corrispondono alle tre Categorie della Percezione. Per ognuna di queste esistono tre Attuazioni nello Spazio e tre Attuazioni nel Tempo:

Spazio

- 1- Cerchio
- 2- Triangolo
- 3- Linea

Tempo

- 1- Nullo
- 2- Giusto
- 3- Ampio

Il Maestro K'Toh – Hech ha passato un'intera notte a spiegarmi con esempi approfonditi la prima delle Attuazioni e mi ha detto con una gentilezza quasi paterna che non è possibile nemmeno credere d'aver compreso qualcosa prima di sei mesi d'addestramento su ognuna di esse. Ammetto che non è presunzione: i principi non sono simbologie slegate dalla realtà, esse sono una verità quasi genetica e dunque non facile da afferrare.

ATTUAZIONI DELLO SPAZIO

L'Attuazione del Cerchio, la più semplice forse da comprendere, è l'essere. Il cerchio agisce nello spazio materiale dandocene la definizione, la concretezza. Il guerriero si muove dentro il suo cerchio che si contrae e si espande a seconda della sua energia, costituendo così la sfera dinamica.

Quando l'avversario è nel cerchio, è totalmente alla sua mercé. E ciononostante il cerchio serve ad evadere facilmente e con sicurezza. Questo perché il cerchio, come ogni cosa materiale, racchiude in sé il pieno e il vuoto. Attraverso il pieno il guerriero sa di esistere, attraverso il vuoto il guerriero sa di essere. Sembra che esistere ed essere possano indicare la stessa realtà, ma la differenza non è poi così sottile: l'esistere implica il non pensiero, l'azione, mentre l'essere implica il pensiero libero, la sensazione interiore. Questo potremmo definirlo il Cerchio spirituale. Quindi, anche in una fase semplice come l'esperienza del Cerchio, il guerriero deve avere un animo saldo, puro nelle proprie convinzioni, senza cedimenti o timori o altrimenti lì dove c'è il vuoto troverà la vergogna e lì dove c'è il pieno troverà la debolezza.

Il **Triangolo** è molto più complesso sia da spiegare sia da comprendere. Nel Triangolo comunque è facile distinguere tre direttrici, due laterali e una verticale. La base del Triangolo è la forza, ciò che è stato creato ed esiste e costituisce la base materiale. Il vertice è l'anelito spirituale, la direttrice che eleva ogni energia al di sopra delle percezioni fisiche. Qualsiasi diagonale attraversi il Triangolo è in parte materiale ed in parte spirituale e mescola dinamicamente queste due sfere; se la diagonale è bassa tende ad avere una predominanza materiale. Ciò comporta che una diagonale bassa concentri più energia dirompente, mentre una diagonale alta farà affidamento sulla precisione. Su tali diagonali si basano molte tecniche sia con le armi che a mani nude. Il Triangolo è verticale, la base sui piedi e il vertice sopra la testa. Ma le diagonali si espandono oltre il Triangolo stesso.

La **Linea** è la versione più diretta della materialità dello spazio. Ma la Linea non ha un inizio o una fine e dunque tutto ciò che passa lungo di essa non si ferma dove comincia l'avversario. Usare materialmente una Linea d'attacco o di difesa vuol dire concentrare le energie per uccidere o essere uccisi. La spiritualità della Linea è netta: tutto o nulla, vita o morte che si congiungono oltre l'infinito. La dinamica della linea può apparire troppo decisa, ridotta, senza possibilità di divagazioni o altre costruzioni, ma non è che un abbaglio. La Linea costringe la dinamica a diventare una verità pulita, su una Linea non c'è spazio per sbavature, imprecisioni, esitazioni. Essa è la più difficile Attuazione spaziale di tutte.

ATTUAZIONI DEL TEMPO

Le **Attuazioni temporali** fanno riferimento ai ritmi del corpo, della mente e dello spirito.

L'Attuazione nulla richiede che la conclusione sia già presente nell'istante in cui si verifica l'inizio.

Volgarmente si potrebbe esemplificare con una sorta di controtempo che nella materialità si esprime in estrema fluidità dell'azione. Dinamicamente si avvale delle leve più brevi.

Spiritualmente porta la morte a confrontarsi con la nascita, in un istante germina l'arco di un'intera vita.

L'Attuazione giusta ha un tempo di nascita, un tempo d'entrata e un tempo di stasi in cui agisce creando o distruggendo ciò che è stata chiamata a creare o a distruggere. Formalmente il tempo giusto è quello che viene insegnato per primo, in quanto il suo concetto si avvicina molto al concetto di giustizia morale ed onore già presente nell'animo di un giovane Klingon.

Materialmente il giusto è ciò che è e non potrebbe essere diversamente. L'azione si autentica da sola attraverso il suo espletarsi. Spiritualmente il giusto tempo porta con sé la verità che sta racchiusa nel destino. La sfera dinamica del giusto però è la più difficile da realizzare, anche se può sembrare la più facile da concepire. Tale dinamica riprende il ciclo normale della vita, ciò che nasce, si realizza e muore, secondo un ritmo che è perfetto per le circostanze che gli si evolvono intorno.

Il Maestro K'Toh – Hech mi ha raccontato una storia circa il tempo giusto. Un giorno il Mestro Fondatore era seduto sulla cima di una roccia ad osservare il realizzarsi della potenza della natura, quando gli si fece vicino uno dei suoi allievi. Il Maestro gli permise di sedersi e parlare e l'allievo allora gli fece una domanda. "Maestro, voi ci dite che siamo nel giusto quando il nostro cuore batte insieme con lo scorrere del nostro sangue, ma questo accade sempre, voi ci dite che siamo nel giusto quando il nostro piede segue il passo della nostra gamba, ma questo accade sempre. Voi ci dite che siamo nel giusto quando le nostre parole ricalcano il nostro pensiero, ma questo accade sempre. Eppure mentre ci esercitiamo non lo afferriamo quasi mai. Quale è dunque il giusto tempo?"

Il Maestro Fondatore fu compiaciuto dalla domanda e accettò di rispondere. Prese da terra un frutto che era caduto dall'albero la stagione precedente e lo mostrò all'allievo.

"Quale credi sia stato il tempo giusto per questo frutto di cadere dalla pianta che lo ha creato?" chiese.

L'allievo rimase disorientato e non seppe che dire. Allora il Maestro fondatore strinse il frutto tra le dita e lo ridusse una poltiglia. "Ora tuttavia sai quale sia il tempo giusto per questo frutto per morire." disse.

"Maestro!" rispose l'allievo "Ma voi avete deciso questo tempo, non il frutto!" "Non è vero. Il giusto tempo sceglie se stesso. Decidi tu quando il tuo cuore batte?"

Ma l'allievo non capiva ancora e desiderava un esempio più pratico. Allora il Maestro Fondatore gli disse che il giusto tempo di un colpo mortale è regolato dalla Morte stessa e il giusto tempo di una tecnica di guarigione è la guarigione stessa.

L'allievo ancora non aveva compreso tuttavia non intendeva innervosire il Maestro e dunque annuì e si alzò per andarsene. Poiché il Maestro Fondatore aveva perfettamente compreso le perplessità del suo allievo, lo richiamò ed ingaggiò con lui un breve combattimento che si concluse con la lama di T'Kogh Machh che sibilò nell'aria mancando il volto dell'allievo di qualche millimetro. "Maestro!" esclamò questi "Mi avete mancato!"

Il Maestro Fondatore sorrise osservando il corpo del suo allievo che combatteva per non tremare.

“Ecco,” disse “questo è il giusto tempo”.

Per Attuazione di tempo ampio si sottintende tutto ciò che è legato al ritmo del respiro. La sfera materiale ampia è molto morbida, l'energia non è indirizzata violentemente, non si dibatte in una rete di leve e spirali ben definite, ma si espande come una nuvola tutto intorno all'azione stessa. Queste sono dunque anche le caratteristiche dinamiche del tempo ampio. Spiritualmente l'ampiezza è come un velo attraverso cui traspare la forza della verità, il peso dei propri valori e la solidità di ciò in cui si crede. Il respiro disegna nel nulla una reale figura personale che si deve accettare totalmente per poter gestire questo tipo di tempo.

LE REALTÀ

Le sei attuazioni si combinano in nove **Realtà**:

- 1- Cerchio Nullo Tornado
- 2- Cerchio Giusto Spirale
- 3- Cerchio Ampio Ruota

- 1- Triangolo Nullo Fulmine
- 2- Triangolo Giusto Fiume
- 3- Triangolo Ampio Montagna

- 1- Linea Nulla Vuoto (aria)
- 2- Linea Giusta Pieno (terra)
- 3- Linea Ampia Fluido (acqua)

Le realtà hanno caratterizzazioni visive e simboliche che hanno ereditato dalla tradizione. La loro spiegazione comunque merita una trattazione a sé, in quanto ognuna di esse è talmente densa di significato che potrebbe costituire da sola la struttura portante di un libro di saggistica.

Le nove Realtà si combinano con le sfere di percezione a formare la codifica di 27 nuovi stati della percezione, più particolareggiati, espressione di 27 modi principali di vedere le tre sfere iniziali. Questi 27 stati sono anche conosciuti e mandati a memoria dal principiante come le 27 Morti.

PARTE SECONDA

Nei secoli la natura battagliera dei Klingon li ha portati a comprendere la verità profonda che la Morte e la Vita si equivalgono, sono l'una espressione dell'altra e non possono esserci separate. Perciò in questa scuola, come in molte altre, Morte vuol dire Vita e si può usare la prima per indicare la seconda. Quindi un terrestre per esempio potrebbe indicare i ventisette stati come le ventisette possibili morti o vittorie in cui può incorrere. La leggenda secondo cui gli antichi guerrieri non andavano in battaglia se non considerandosi già morti, non è fantasia. In generale, per i Klingon che danno ancora profondo peso all'onore questo è attualmente vero. Considerarsi morti è come considerarsi vincitori. Non esistono ostacoli alla vittoria, non esistono prezzi troppo alti da pagare, non esiste dunque disonore. Ma per morire prima, un Klingon deve passare attraverso le 27 Morti. Deve conoscerle come se le avesse inventate egli stesso, deve amarle e rispettarle.

IL CORPO

Ho già detto che non intendo scrivere un trattato che possa mirare a sostituirsi a saggistica già presente nella tradizione klingon, ma solamente cercare di avvicinare questa meravigliosa cultura alle altre razze della Federazione. Per questo motivo mi limiterò a parlare della Bat'Leth, l'arma klingon per definizione, l'unica così originale e differente dalle dotazioni standard di altri popoli.

La Bat'Leth caratterizza un Klingon, nessun guerriero può permettersi di non saperla usare efficacemente o peggio maneggiare. Tuttavia per descrivere come l'energia di un Klingon possa trasmettersi alla sua arma, devo partire dalla struttura dinamica del corpo. Queste definizioni sono comuni a moltissime altre razze e dunque la maggior parte dei concetti risulteranno certo familiari alle orecchie di tanti.

LE LEVE

Il corpo impara secondo tre dinamiche d'apprendimento (ancora il wej):

- 1 – materiale
- 2 – spirituale
- 3 – creativo

La dinamica materiale può essere localizzata visivamente con tutte le articolazioni ed i muscoli che operano dalla vita in giù. Perciò i piedi che danno la stabilità, ma anche la motilità e la leggerezza, le ginocchia che danno direzione ed elasticità, le anche che regolano la velocità e l'intensità di un'azione. Ma anche oltre il corpo, verso un punto imprecisato sotto il pavimento, possono dirigersi e concretizzarsi le dinamiche materiali.

Va infatti tenuto presente che nessun colpo finisce a contatto con l'avversario, al contrario, a quel punto comincia. In sostanza, semplificando, bisogna immaginare di colpire oltre il punto che in verità si intende raggiungere. A tale scopo aiutano i concetti di "peso dell'aura" e "impegno energetico", che intendo trattare più avanti.

La dinamica spirituale specularmente a quella materiale può essere localizzata nelle parti del corpo complesse che vanno dalla vita in su, escluse le braccia, e che racchiudono complicate spirali di pieni e vuoti. Perciò dalla parte alta del bacino fino ad un punto imprecisato molto sopra la testa del guerrieri, localizzato sulla verticale della spina dorsale, si sprigionano ed agiscono le energie spirituali, ovvero tutte quelle azioni e intenzioni che coinvolgono più la via dell'apprendimento mentale.

La dinamica creativa è la principale via di collegamento tra quella materiale e quella spirituale e si localizza a livello delle braccia, che sono fautrici di tutte le tecniche (anche solo come intenzione, non è necessario che debbano agire effettivamente) e permettono allo spirituale di concretizzarsi nel materiale, generando l'atto.

Tutte le tecniche hanno in sé una parte di materiale ed una parte di spirituale, tutte le possibili attuazioni, ivi comprese le 27 Morti, sono svariati modi creativi di unire il materiale e lo spirituale.

Ne risulta che le parti del corpo più interessanti da analizzare siano le braccia. Concretamente le braccia si articolano in varie leve e torsioni che possono essere prese ad esempio per altri meccanismi corporei.

Anche qui ritorna il wej e si può cominciare a capire concretamente cosa si intenda come numero legato alla fisicità del corpo klingon.

Le braccia si dividono in tre leve:

1. Ampia distensiva forte (alla spalla)
2. Media compressiva (al gomito)
3. Breve torsiva immediata (al polso)

Una tecnica che usi la leva alla spalla genera un ritmo che erroneamente può essere inteso come lento, mentre è semplicemente ampio. Ampiezza non significa lentezza; anzi il corpo acquista velocità appoggiandosi all'alternanza dei pieni e dei vuoti che con una elevata evidenza il movimento alla spalla genera. Semplificando, sollevando un bastone per colpire, si usa generalmente una leva alla spalla. Se tale leva è obbligata breve, il bastone viene sollevato davanti al volto e ricade con poca energia e senza slancio. Invece, lasciando il movimento della sua ampiezza naturale, il bastone si solleva oltre la testa, creando il vuoto nel quale entra, come risucchiata, l'energia dell'avversario sul quale poi cala il colpo, cioè il pieno, con tutto il vigore possibile acquistato nello scambio tra pieno e vuoto. Per chi volesse provare, noterà che il colpo dato con l'ampiezza naturale della leva alla spalla è anche più veloce dell'altro, oltre ad essere ovviamente più efficace.

L'inganno delle leve ampie è manifestazione del desiderio di concludere prima del tempo, trascurando il concetto di tempo giusto e rivela un'insicurezza che il guerriero deve evitare di coltivare. Tale insicurezza spinge il Klingon a voler controllare ogni cosa, forzandone il naturale percorso.

A tal proposito, il Maestro mi raccontò una storia.

Un vulcaniano aveva un bel giardino pensile. Ogni giorno passava fra le sue piante e controllava la crescita; se una pianta non aveva una foglia al giusto posto si rabbuiava ed andava nella sua stanza a meditare sui motivi e su come poter invogliare la pianta. Se invece al contrario era eccessivamente rigogliosa a discapito delle altre simili accanto, si rabbuiava ed andava a meditare su come poter diminuire tale vigore di crescita. Ogni giorno doveva passare tra le sue piante e guardarle in ogni minimo particolare, annotandone mentalmente i difetti e gli eccessi. Era come se le sue piante non potessero crescere bene senza di lui. Un giorno accadde che un impegno molto importante lo tenne lontano da casa per molte settimane. Il vulcaniano era concentrato sul suo impegno e non pensò mai alle sue piante.

Tuttavia poco prima di rientrare a casa rifletté che aveva abbandonato il suo giardino per troppo tempo e certamente le piante dovevano essere morte o molto mal ridotte. Visitandolo si accorse invece che le piante da sole erano cresciute benissimo, in modo naturale, molto meglio di quanto potesse immaginare.

In sostanza, lasciandole il giusto respiro, una tecnica di lotta cresce nel modo migliore.

Una leva compressiva è l'esempio più chiaro di una tecnica che sfrutti l'energia dell'avversario.

Per poter essere 'pieni' nella compressione bisogna essere 'vuoti' nel richiamo. Il vuoto che si genera appena prima della compressione fa sì che l'avversario sfrutti tale cedimento apparente per ritrovarsi chiuso in una torsione di cui il guerriero è l'unico controllore. Un errore comune è di pensare che la semplice compressione sia sufficiente. Senza dubbio, lavorando solo di forza, qualunque compressione è più che sufficiente ma diviene una tecnica rozza, con elevato spreco di energia, non in armonia con la verità dell'Universo e dunque senza onore.

La torsione è il meccanismo che permette all'energia di entrare nella leva creata anche se in compressione e andare a colpire l'interno delle dinamiche dell'avversario. Anche se agendo in questo modo un braccio può non rompersi o cedere materialmente, sarà stato in ogni caso colpito molto più efficacemente. Una leva torsiva immediata colpisce il cuore, l'attenzione, il respiro e la mente. È particolarmente efficace e non ha bisogno di particolari scelte di tempi durante l'esecuzione, tale leva deve agire subito, non appena si sia deciso che è possibile effettuarla. Essendo la più potente è anche la scelta più ovvia in un corpo a corpo che miri a concludersi in fretta. Le torsioni al polso sono capaci di coinvolgere non solo la mano, ma anche l'intero braccio, il torace, la schiena e la mobilità del bacino. Le gambe devono poi seguire di conseguenza. L'alternanza di pieni e vuoti in una simile azione è molto veloce e dunque deve essere già stata considerata perfettamente a livello energetico.

IL LAVORO

Il corpo conosce due zone d'azione:

- una debole detta appunto Cono Debole che si estende per l'arco di cerchi che va dal fianco destro a quello sinistro e comprende la schiena
- una forte, detta Cono Forte, che completa il restante arco di cerchio davanti.

Non è difficile notare che l'arco detto forte è quella parte di spazio raggiungibile agevolmente con le mani in modo che le braccia non debbano girarsi in posizioni instabili. Tuttavia sono sempre possibili azioni nel Cono Debole, anche portate con armi, dotate di una straordinaria efficacia.

Il corpo lavora secondo due profili base:

- Totale, quando il guerriero si posiziona frontalmente rispetto all'avversario
- Parziale, quando il guerriero è di profilo rispetto all'avversario

Nel caso del profilo totale volutamente ci si pone nella condizione di bloccare ogni attacco ostacolandone l'energia, spezzando cioè quel flusso che si genera nelle intenzioni dell'avversario.

In questo modo si giunge più facilmente a condizioni di rottura.

Nel caso del profilo parziale invece l'energia non viene mai bloccata ma sfila lungo le linee d'attacco con le quali è possibile giocare per avere sempre un controllo totale sull'avversario. È una condizione più difficile perché obbliga il guerriero ad una concentrazione maggiore ma spesso permette di ottenere risultati migliori con minore dispendio di energia e in minor tempo.

La scuola dell'Unificazione nel corpo a corpo predilige questo secondo profilo.

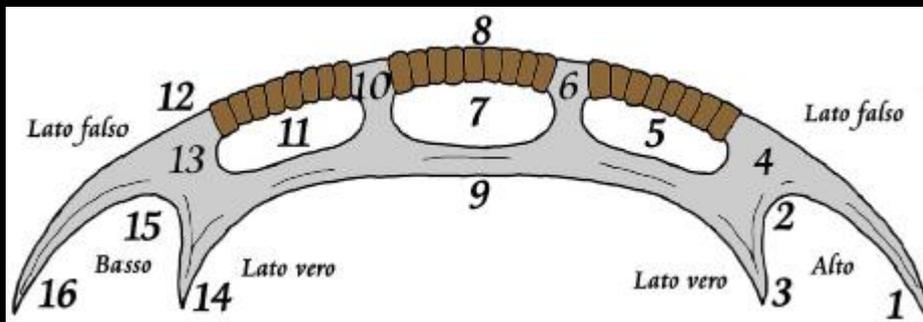
LE ARMI

La Bat' Leth

Le armi si dividono in due categorie base:

1. a un profilo, come una spada
2. a due profili, come un bastone

La Bat'Leth appartiene alla seconda categoria. È dunque un'arma a due profili non simmetrica (in quanto da una parte c'è l'impugnatura e dall'altra la lama).



Ogni arma possiede sempre almeno due lati, il lato vero e il lato falso, a seconda del modo d'impugnarla. Il lato vero è quello rivolto verso l'avversario e il lato falso è quello rivolto verso se stessi. Le armi a due profili ovviamente possiedono due lati veri e due lati falsi, cioè quelli del profilo superiore (alto, spirituale) e quelli del profilo inferiore (basso, materiale). Le armi a due profili vengono generalmente impugnate là dove il materiale e lo spirituale si incontrano.

In una Bat'Leth il lato falso è obbligatorio, essendo coincidente con quello ove si trova l'impugnatura.

Il profilo spirituale (alto) e quello materiale (basso) a loro volta dipendono da come si prende in mano l'arma: afferrandola con il palmo della mano rivolto verso se stessi il profilo spirituale è quello più lontano da sé, ovvero quello che colpirebbe per primo in un calante verticale.

Altre zone dell'arma sono state nominate a seconda dei loro ruoli in un combattimento e mi limiterò ad elencarli di seguito.

1. debole calante
2. taglio di Kahless
3. minore calante
4. forte calante
5. cuore spirituale
6. armatura superiore
7. primo cuore o cuore dinamico
8. centro dinamico o silenzio
9. lama d'ingaggio
10. armatura inferiore
11. cuore materiale
12. leva primaria
13. forte montante
14. minore montante
15. mano di Kahless
16. debole montante

PARTE TERZA

IL COMBATTIMENTO

Questa parte è dedicata al combattimento con le armi, ovvero in particolare al combattimento con l'arma d'elezione per un Klingon, la Bat'Leth. Tratterò brevemente i cardini di un combattimento per poi addentrarmi nella definizione dei colpi e delle parate. Non è mia intenzione creare un manuale d'addestramento e non troverete qui citati i nomi dei famosi maestri d'arme che nella tradizione klingon hanno brillato per valore e bravura. Mi limiterò alle nozioni tecniche di base, semplicemente per far capire quanto in verità sia complesso maneggiare con sicurezza una Bat'Leth.

DISTANZA

La distanza d'attacco è fondamentale. Essa determina non solo la velocità dei colpi ma anche il tipo di colpo da effettuare. Ovviamente vale il contrario, cioè per un particolare colpo bisogna andare a cercare la giusta distanza. Una distanza breve favorisce gli ingaggi e la tendenza alla realizzazione di molti colpi terminali.

Una distanza lunga invece permetterà molti colpi calanti e molti montanti o colpi dati con una mano e la velocità potrà anche essere inferiore rispetto a quella obbligata in una distanza breve.

VELOCITÀ

La velocità è la scelta di tempo e di spazio.

Esiste una scelta di tempo giusto e di spazio giusto per ogni tipo di colpo, anche se è prevista la realizzazione di colpi

- contro tempo
- fuori tempo
- senza copertura (se lo spazio è breve)
- in tutta sicurezza (se lo spazio è eccessivo)

Inoltre la velocità non è mai la stessa durante l'esecuzione dello stesso colpo. Un colpo infatti è il risultato dell'alternanza di pieni e di vuoti che vengono creati anche con la variazione della velocità.

La velocità è inoltre un ottimo modo per ingannare molti avversari che attaccano contemporaneamente sulla propria posizione durante il combattimento e sulle proprie intenzioni d'attacco.

Non solo, la variazione di velocità è utile per non mostrare da subito ad un avversario la propria reale pericolosità.

CARATTERISTICHE DEI COLPI GENERICI

Prima di addentrarmi nell'elenco descrittivo dei tipi di colpi codificati e ammessi dalla scuola dell'Unificazione, è bene che specifichi sulla base di quali caratteristiche i colpi possono differenziarsi, pur rimanendo della stessa tipologia. Queste caratteristiche non sono legate al tipo di arma, ma applicabili ad ogni tipo di colpo generico.

Un colpo può essere dato:

- 1) di profilo alto (spirituale) o di profilo basso (materiale)
- 2) entrante (diritto) o uscente (rovescio)
- 3) sinistro o destro
- 4) frontale o indietro
- 5) di lato vero o di lato falso

1) Prendendo la Bat'Leth con il palmo rivolto verso se stessi e sollevandola poi orizzontalmente davanti a sé (il palmo è ruotato verso il basso), un colpo di profilo basso ad un avversario di fronte verrà dato portando la mano verso la spalla opposta mentre di profilo alto verrà dato distendendo il braccio davanti a sé.

2) Un colpo entrante è un colpo in cui l'energia tende a ritornare verso noi stessi, perciò in generale è un colpo che va dall'esterno (cono debole) all'interno (cono forte) dell'area d'azione. Viceversa, un colpo uscente va dall'interno (cono forte) all'esterno (cono debole) e lancia via l'energia.

3) Un sinistro è dato con il profilo sinistro del copro, ovvero la mano guida dell'azione sarà la sinistra. Per il destro, la destra ed il profilo destro del corpo.

4) Potrebbe sembrare scontato che i colpi vengano sferrati solo frontalmente o al massimo di lato. Invece sono previsti colpi anche all'indietro e parate che mirano a difendersi da chi, non conoscendo l'onore, attacca alle spalle.

5) Il lato vero è quello rivolto verso l'avversario e il lato falso è quello rivolto verso se stessi. Generalmente il lato falso di un'arma con due profili ha una lama non affilata. Per quanto riguarda una Bat'Leth, un forte calante o montante è affilato sia nel lato vero che nel lato falso. È bene precisare in questo contesto che il grado di affilatura di una lama dipende dal suo uso. Le Bat'Leth non sono particolarmente affilate se non nelle punte, ovvero nelle parti che sono dette 'debole'. Non a caso gli si riferisce questo nome, in quanto la maggiore affilatura diminuisce la potenza d'ingaggio e di resistenza della lama ai colpi.

I COLPI

L'elenco che segue non contiene certamente tutti colpi possibili e di essi non contempla tutte le varianti. La scuola dell'Unificazione ha codificato alcuni colpi base e per essi ha cercato di individuare delle regole, ma tutto si basa sempre sull'osservazione della via più naturale per ottenere il miglior risultato in combattimento.

In genere un colpo può essere dato a una o due mani a seconda della posizione e dell'energia con cui lo si vuole caricare, dunque dove non specificato si consideri sempre questa doppia possibilità.

I colpi possono essere raggruppati in quattro gruppi principali.

I Calanti

1. Calante verticale (o diritto) destro o sinistro.

È indirizzato alla testa ed alle spalle. È un colpo che scende dall'alto sull'avversario e viene dato impugnando l'arma all'altezza della leva primaria. Può essere dato frontalmente o all'indietro, ma di lato falso. Viene dato sempre di profilo alto. Essendo un colpo diritto non ha senso parlare di colpo entrante o uscente.

2. Calante diagonale destro o sinistro.

È indirizzato a tagliare la spalla ed il torace diagonalmente, calando dall'alto a destro o a sinistra. Può essere dato solo frontalmente sia di lato vero che di lato falso. Di lato falso è poco efficace e di solito porta alla stessa conclusione di un calante rovescio, ovvero con un attacco di lato vero col profilo materiale.

3. Calante rovescio sinistro o destro di lato falso.

È un colpo laterale dato ad una sola mano. Si attua roteando la Bat'Leth davanti a sé ed andando a colpire un avversario che stia alla propria destra (se il colpo è dato con la destra) o alla propria sinistra (se il colpo è dato con la sinistra). Per definire il movimento, si parte impugnando l'arma all'altezza del primo cuore, col palmo della mano rivolto verso se stessi. Si compie una rotazione oraria se impugna la destra o antioraria se impugna la sinistra, dal basso verso l'alto e si termina col palmo rivolto verso l'alto. È possibile attuare anche la versione di lato vero dello stesso rovescio (detta falso calante rovescio di lato falso), ma bisogna partire con la Bat'Leth rivolta verso l'alto e dunque in un certo senso molto più pericolosamente girata verso se stessi. Inoltre è poco efficace a causa della minore energia coinvolta (la forza centrifuga tenderebbe a rovesciare la Bat'Leth).

4. Calante rovescio sinistro o destro di lato vero.

La dinamica del colpo è analoga al calante rovescio sinistro o destro di lato falso, ma il colpo raggiunge un avversario alla nostra destra se impugna la sinistra ed alla nostra sinistra se impugna la destra. Parte con il palmo della mano questa volta verso l'alto, anche se la Bat'Leth è sempre rivolta verso il basso. La rotazione sarà antioraria se impugna la destra e oraria se impugna la sinistra. Prima che il colpo di lato vero si concretizzi, l'arma può avere il tempo di colpire di lato falso con il profilo alto (falso calante rovescio di lato vero). Al termine del colpo per permettere alla lama di andare a fondo nella sua corsa, il corpo deve ruotare verso l'avversario seguendo il movimento e cambiare profilo. Ovvero, se il colpo è dato di destra occorrerà avanzare verso sinistra con la gamba destra e lasciare che il profilo spirituale dell'arma scivoli accanto alla coscia sinistra.

5. Calante orizzontale sinistro o destro uscente (rovescio).

Essendo un calante parte sempre dall'alto, ma non termina in basso. L'arma disegna una virgola atta a tagliare di netto il collo dell'avversario. Il colpo può essere sia frontale che laterale, con una o due mani, ma termina sempre con una mano sola e una posizione di estremo profilo coerente con la mano che impugna. Ovvero, se il colpo è destro partirà in alto a sinistra e ci si ritroverà di profilo destro col braccio destro teso. L'arma è impugnata alla leva primaria e colpisce sia di lato vero che di lato falso con il profilo alto dell'arma.

6. Calante orizzontale sinistro o destro entrante (diritto).

È dinamicamente analogo al calante orizzontale uscente, con la differenza che se impugna la destra, il colpo inizia in alto a destra e termina verso sinistra, mentre se impugna la sinistra il colpo inizia in alto a sinistra e termina verso destra. Visivamente, avviene una chiusura della guardia davanti a sé e nessun cambio di profilo. Per questo motivo può terminare anche a due mani.

I Montanti

1. Montante verticale (o diritto) destro o sinistro.

È un colpo che parte dal basso e sale verso l'alto. Può essere dato sia di lato falso che di lato vero. Se di lato falso si usa il profilo spirituale dell'arma, mentre di lato vero è più comodo usare il profilo materiale. Il colpo di lato vero termina con una rotazione di 180 gradi per un calante su un eventuale avversario alle spalle. Il colpo di lato falso termina con un calante di lato vero sullo stesso avversario colpito dal montante. È un colpo solo frontale. È raro che venga dato con una mano sola, data la forza e l'energia che richiede.

2. Montante diagonale destro o sinistro.

Analogamente al montante verticale è un colpo solo frontale, possibile sia di lato vero che di lato falso e dato generalmente a due mani. Se è un montante diagonale destro (dato col profilo destro) è uscente quando parte da in basso a sinistra e termina in alto a destra, mentre è entrante se parte da in basso a destra e termina in alto a sinistra. Se di lato vero, termina con una rotazione di 180 gradi per un calante diagonale verso un avversario alle spalle, se di lato falso, termina per un calante orizzontale sullo stesso avversario.

Gli Sferzanti

1. Sferzante orizzontale sinistro o destro.

È un colpo che si accompagna generalmente a rotazioni circolari del corpo sul proprio asse. È effettuato ponendo l'arma orizzontalmente e falciando l'avversario a varie altezze.

Le altezze più efficaci sono:

- al collo (sferzante orizzontale alto)
- alla vita (sferzante orizzontale medio)
- alle ginocchia (sferzante orizzontale basso)

Lo sferzante orizzontale alto può facilmente essere confuso con il calante orizzontale. Uno sferzante orizzontale può essere dato di lato vero o di lato falso (col profilo spirituale se uscente, col profilo materiale se entrante). Se di lato falso, poi il colpo continua naturalmente in modo che il lato vero segua il lato falso. Il colpo di lato falso è in sostanza un preparatorio per il lato vero, dato però con il profilo opposto a quello che normalmente si crederebbe. (Es. Se un colpo sinistro è entrante, viene dato col profilo spirituale che sia di lato vero o di lato falso. Ma se al lato falso segue il lato vero, esso arriva col profilo materiale, giacché lo spirituale è stato usato per il lato falso).

Lo sferzante orizzontale entrante è per sua natura quello più potente, ma quello uscente ottiene il miglior risultato se si cerca di allontanare un avversario.

2. Sferzante diagonale calante destro o sinistro.

È un colpo del tutto simile al calante diagonale solamente meno inclinato e più veloce. Può essere dato di profilo spirituale o materiale. Se di profilo materiale, l'arma compie una breve rotazione davanti all'avversario. Di lato vero, viene eseguito a due mani, alternando destro e sinistro e disegnando nell'aria una specie di otto. Questo tipo di colpo viene detto di sfondamento quando viene dato a ripetizione. Di lato falso viene dato con una mano alternando il profilo del corpo e disegnando davanti a sé un otto più piccolo. Questa versione, ripetuta, è un colpo detto d'allontanamento. Lo sferzante diagonale può essere dato sia frontalmente che all'indietro, come termine di altri colpi frontali (es. sferzanti).

3. Sferzante diagonale montante sinistro o destro.

Dinamicamente uguale allo sferzante diagonale calante, copre il percorso inverso salendo. Può essere eseguito sia col profilo spirituale che materiale dell'arma. Se dato entrante è detto sferzante diagonale montante diritto, se dato uscente è detto sferzante diagonale montante rovescio. Anche questo colpo ha dinamiche di ripetizione simili allo sferzante diagonale calante, ma poiché va contro la forza di gravità, è generalmente meno efficace (le diagonali dell'otto vengono percorse in salita).

I Terminali

Sono colpi che giungono ponendo fine al combattimento, o almeno questo sarebbe l'intento della loro azione. Più spesso si risolvono solamente in un ingaggio statico.

1. Entrante

Questo tipo di colpo si trasforma spesso in un ingaggio di punta inferiore. È un colpo a due mani, per eseguirlo bisogna tenere la Bat'Leth orizzontale davanti a sé e avanzare d'un passo allungando le braccia. Non può essere eseguito di lato falso e la parte dell'arma coinvolta è la lama d'ingaggio. È un colpo solo frontale; anche se può

cominciare lateralmente, terminandolo si ruota il profilo fino a trovarsi frontalmente all'avversario. Può essere eseguito sia con i palmi verso l'alto che verso il basso con la differenza che nel secondo caso risulta più efficace. La Bat'Leth può anche essere leggermente inclinata verso destra o verso sinistra, nel caso ci si aspetti un contro-entrante come mossa difensiva. In tal caso è certo che si termini in un ingaggio. Nonostante si tratti di un colpo terminale, a volte in alcune sequenze è previsto che sia seguito da uno sferzante.

2. Terminale classico destro o sinistro

Si impugna la Bat'Leth come una lancia e la si affonda di punta nel corpo dell'avversario. Può essere eseguito sia col profilo spirituale che materiale e non ha molto senso parlare di lato falso o di lato vero. Può essere verticale calante, verticale montante o orizzontale. Essendo un terminale ci si aspetta che ci sia il tempo di voltarsi per colpire e dunque è considerato un colpo solo frontale, tuttavia il terminale classico orizzontale può anche essere dato all'indietro verso un avversario che stia attaccando alle spalle e non ci sia il tempo per ruotare. In questo caso è sempre dato di profilo materiale. Non ci si aspetta che questo colpo termini con un ingaggio.

3. Terminale diagonale destro o sinistro

È una variante del terminale classico orizzontale. Viene eseguito solo col profilo materiale e serve per colpire avversari laterali che siano al limite tra il cono forte e il cono debole d'azione.

LE PARATE

Nella scuola dell'Unificazione, qualunque parata purché efficace, risulta essere valida. Per comodità alcune sono state codificate in funzione dei colpi da cui permettono di difendersi.

Per i Calanti

Levata di ferro. Consiste nel sollevare la Bat'Leth con entrambe le mani orizzontalmente verso l'alto. Può essere eseguita sia di lato vero che di lato falso, non modifica la sua efficacia in quanto non è previsto che sia seguita da un ingaggio.

Per i Montanti diagonali o Sferzanti orizzontali bassi

Rovesciata. Rotazione dall'alto verso il basso, oraria per un montante che arrivi dalla nostra sinistra, antioraria per uno che viceversa arrivi dalla nostra destra.

Per il Montante diritto

Calata di ferro. È una parata simmetrica rispetto alla levata di ferro, viene eseguita quasi sempre di lato vero.

Per gli Sferzanti orizzontali medi ed alti

Chiusa totale. Tenendo la Bat'Leth verticalmente con entrambe le mani davanti a sé, ruotare sul proprio asse nella direzione da cui arriva il colpo. Non ci si aspetta di raggiungere un ingaggio.

Per gli sferzanti diagonali

Chiusa parziale. Si esegue analogamente alla Chiusa totale, ma l'arma non è perfettamente verticale e viene inclinata in modo che formi una X con l'arma avversaria. Questo porta generalmente ad un ingaggio statico finale.

Per i colpi terminali

Per questo tipo di colpi non sono previste parate, in quanto non dovrebbe essere possibile eseguirle. Tuttavia, per un Entrante può funzionare una Chiusa totale; per un Terminale classico è efficace una rovesciata; per un Terminale diagonale è adatta una calata di ferro.

Per i colpi alle spalle

Nel caso un avversario fosse senza onore e tentasse un colpo alle spalle, ci sono due parate possibili:

1. se il colpo giunge dall'alto, basta una Levata di ferro molto spinta all'indietro
2. se il colpo viene dal basso o da una media altezza, si esegue la Rovesciata all'indietro, ovvero una rotazione della Bat'Leth eseguita di polso dietro la schiena, che va dal basso verso l'alto.

GLI INGAGGI

L'ingaggio avviene quando due armi si toccano e sono entrambe in attacco. Ci possono essere ingaggi dinamici o ingaggi statici.

Ingaggi Dinamici

Sono molto simili alle parate, con la differenza che la lama che cerca l'ingaggio è in fase d'attacco e non di difesa. Non durano più che pochi attimi e sono conseguenza di una finta o di una parata subita. Le lame cozzano di piatto e sfilano una sull'altra. Chi subisce questo tipo di ingaggio perde il controllo d'attacco sull'avversario il tempo sufficiente perché l'altro lo raggiunga con un colpo terminale.

Ingaggi Statici

Sono azioni che possono protrarsi nel tempo. Hanno termine solamente quando uno dei due combattenti cede per debolezza o per strategia. Avvengono in conseguenza di attacchi simultanei o di parate. Sono caratterizzati da una breve distanza di combattimento.

Ci sono quattro tipi di ingaggi statici:

1 - di punta superiore

2 - di punta inferiore

3 - centrali

4 - misti

1. Avvengono quando i deboli delle Bat'Leth materiale e spirituale si incrociano uno nell'altro contemporaneamente o quando si incrociano solo quelli spirituali o materiali.

2. Avvengono quando i minori delle Bat'Leth si incrociano uno nell'altro contemporaneamente o quando si incrociano solo quelli spirituali o materiali.

3. Avvengono quando le lame si affiancano una sull'altra come se volessero sfilare via, sono eseguite con la lama d'ingaggio.

4. Avvengono quando una punta viene bloccata con la lama d'ingaggio.

PARTE QUARTA

FASI DELL'APPRENDIMENTO

Il numero klingon (IoS)

L'apprendimento del guerriero, sia esso principiante o esperto, si articola nella struttura del numero della persona, che è il quattro, inteso come stabilità, creazione, evoluzione. All'interno del quattro si generano tutte le spirali educative per il corpo e per la mente.

Nella sostanza, tralasciando molte simbologie arcaiche, l'apprendimento viaggia su due strade parallele:

1 - Apprendimento Mentale

2 - Apprendimento Fisico

Non si deve guardare a queste due strade come a due campi completamente separati e nemmeno totalmente integrati. Esse coesistono nel tempo e nello spazio, esse si articolano secondo le tre sfere (materiale, spirituale e dinamica) evocando energie ad esse proprie e dunque differenti.

Il Maestro Fondatore fu molto esplicito in merito. Il corpo deve seguire la mente e la mente non può tralasciare il corpo. Un Klingon intelligentissimo e capace di comprendere i segreti dell'universo ma che sia incapace d'agire è inutile e la sua nascita è già un buon giorno per morire.

Un Klingon che sappia coordinare a pieno la propria forma fisica e la propria forza ma non sappia dove indirizzarla perché non la sente è inutile allo stesso modo.

Durante le varie fasi dell'apprendimento possono prevalere componenti mentali su fisiche e viceversa. Per esempio esiste la fase Jach-Jev (liberamente tradotta in tempesta urlante) che è prettamente legata alla strada fisica d'apprendimento. La fase detta SuS-TIhuH (sempre liberamente tradotta con respiro come vento) invece è strettamente legata alla via d'apprendimento mentale.

Questi sono due estremi tra i quali l'allievo deve muoversi per comprendere e migliorare sia il suo corpo sia la sua mente e cercare di raggiungere uno stato che in quasi tutte le scuole è definito con la parola pupqeq, che potremmo tradurre come pratica della perfezione.

L'apprendimento si basa sul numero klingon, che è il quattro. Il numero cinque, recentemente introdotto in alcune pratiche, storicamente si riferiva al livello superiore all'apprendimento e cioè a quello che maggiormente è vicino al divino per un guerriero klingon: Kahless.

Per adesso dunque tralascerò questo numero.

È bene ricordare tuttavia che esistono anche altri due numeri profondamente importanti nell'Arte della Guerra e sono ovviamente l'uno (wa') e il due (cha'). L'uno è l'essenza del tutto. In sostanza esso rappresenta l'infinito spirituale e il solido materiale (tIq-Sub: essere nel cuore della solidità) che coesistono nell'evoluzione della conoscenza lungo tutte le vie possibili, nelle tre sfere della percezione. Il due invece assomiglia molto al concetto umano di contrapposizione e lotta, in quanto è spesso coinvolto in contrasti e più raramente in unioni di coppia. Nell'Arte della Guerra esso dunque è l'esperienza dell'avversario. "Hai mai incontrato il due?" è un modo arcaico per chiedere se si è mai sostenuto un combattimento onorevole. Il due è un'esperienza che tutti i guerrieri devono fare prima di potersi definire tali e in genere questo avviene entro i primi cinque anni standard di vita.

Mi sono soffermata sui numeri perché essi costituiscono il ritmo e la struttura della realtà di molte scuole e di questa in particolare, ma anche perché mi sembrano la chiave di lettura più semplice per portare questa cultura a persone che non sono Klingon ma che hanno magari avuto a che fare con le geometrie del corpo e dello spirito.

Quattro sono i livelli di allenamento fisici.

- 1- Terra
- 2- Acqua
- 3- Fuoco
- 4- Aria

Tre invece sono i livelli di allenamento mentali, in quanto si rifanno alla realtà della percezione.

- 1- Dentro
- 2- Fuori
- 3- Intorno

LIVELLI DI ALLENAMENTO

Come già visto precedentemente, tutto avviene secondo tre sfere. Anche il corpo apprende secondo 3 dinamiche differenti:

1- materiale (dalla vita in giù)

2- spirituale (dalla vita in su)

3- creativo (la dinamica di tutto ciò che si muove da sopra a sotto la vita e viceversa)

La complessità di queste divisioni non può essere appresa imparando semplicemente a memoria questa lista. Ogni praticante sa perfettamente che il corpo non è slegato dalla mente e dunque tale ripartizione di allenamento va vista alla luce non di un corpo semplicemente (per quanto forte ed energico come quello di un Klingon) ma di un corpo-mente, il porgh-yab, entità alla quale mi riferirò implicitamente da ora in poi quando parlerò di apprendimento e allenamento.

La dinamica creativa collega il materiale con lo spirituale, permette a quest'ultimo di realizzarsi nel materiale e al primo di elevarsi allo spirituale. Sostanzialmente si può esemplificare tale dinamica con il movimento delle braccia e soprattutto delle mani. Dietro a questa misera figura si espande un universo di significati che sarebbe pressoché impossibile descrivere fedelmente ed in ogni caso per la maggior parte si rifà a concetti familiari alla tradizione klingon e molto meno a quella della Federazione e dunque mi renderebbe il compito molto difficile. Ciononostante non posso sorvolare su questo ulteriore aspetto come se nulla fosse, in quanto sarebbe come dire 'plancia' e da ciò non intuire che vi sta intorno una nave.

Dunque comincerò con l'accennare all'Universo.

Universo, o più semplicemente 'u', è lo stato in essere ed in potenza di tutte le cose. L'energia che governa la vita è anch'essa Universo e la manifestazione dell'energia è l'Universo conoscibile.

Nessun Klingon porrebbe mai in dubbio che l'onore sia la più alta manifestazione dell'Universo e dunque essere nell'Universo o in accordo con esso significa mantenere nel modo più sacro il proprio onore. Ne deriva che ciò che è erroneo non è in accordo con l'Universo e questo vale sia che si tratti di azione che di pensiero che di intenzione, che è l'insieme di azione e pensiero.

Andare contro l'Universo equivale non tanto a cercare la morte, che in sé è un atto onorevole, ma nel cercarla con disonore e vergogna, nel renderla inutile, nel renderla meschina. Una morte meschina rende meschina anche la vita che l'ha preceduta e di riflesso ciò che in quella vita si è creato. Una scuola della Guerra non potrebbe mai dunque essere in disaccordo con l'Universo, in quanto equivarrebbe ad autodefinirsi senza onore. Non serve una sensibilità klingon per capire quali potrebbero essere le tragiche conseguenze di tale definizione.

Poiché come ho detto l'Universo è l'energia e la manifestazione di essa, si può senza sbagliare associare tale realtà ai livelli dell'apprendimento, che sono dunque quello materiale (l'energia in essere o l'azione), quello spirituale (l'energia in potenza, o il pensiero) e quello creativo (l'energia in evoluzione, o l'intenzione). Una verità in intenzione equivale ad una creazione. Concretamente, applicando tali concetti all'Arte della Guerra della scuola dell'Unificazione, essere in azione o badare ad essa senza considerare il pensiero è stupido quanto attendere per riflettere sulle possibilità d'azione. Combattere significa contrapporre la propria intenzione all'intenzione avversa, sfruttando qualunque azione il corpo richieda e seguendo il pensiero che l'ha formulata fin tanto che non si discosta dall'intenzione. La creatività sta dunque nell'intenzione. Si potrebbe dire che l'Universo e l'armonizzarsi ad esso è un continuo formularsi di intenzioni che fanno del guerriero una creatura degna d'onore.

Ho volutamente trascurato d'esaminare la materialità e la spiritualità di per se stesse, che pure hanno un peso notevole e durante l'apprendimento vengono spesso valutate separatamente dagli allievi, perché la dinamica è un concetto che le abbraccia entrambe e che più si avvicina alla mentalità della maggior parte delle razze della Federazione. Ma non ci si inganni credendo che la Scuola dell'Unificazione tradisca la concretezza klingon o la trascuri facendo dell'apprendimento un'argomentazione filosofica per Vulcaniani.

Purtroppo le sensazioni fisiche e dunque materiali che il corpo di un Klingon può provare sono estremamente più intense di quelle di molte altre razze e dunque non sarei in grado di far capire a chi non sia Klingon cosa sta dietro alla apparentemente assoluta predominanza del materiale nell'apprendimento dei giovani guerrieri.

LIVELLI FISICI

Terra

È il primo livello di lavoro. Non viene abbandonato durante l'apprendimento degli altri, anzi si intensifica ed accompagna ogni altra fase. In questo primo livello non si richiede che sia concretamente concepita la differenza tra forza fisica e forza intenzionale, purché la forza fisica sia applicata sinceramente, senza esitazioni o sotterfugi. Lo scopo non è solo quello di introdurre il guerriero alla disciplina o di rinforzare la sua struttura fisica ma anche di fargli comprendere quanto l'allenamento gli richiederà in futuro, che tipo di limiti fisici e mentali deve superare se vuole andare avanti. Gli dà modo, in certi casi, di ritirarsi con onore prima di cominciare un impegno serio. Terra infatti significa concretezza, verità e semplicità e non richiede particolari doti, se non in potenza.

Se tale livello viene perpetuato e si giunge ad una discreta perseveranza, allora si può forgiare oltre al corpo anche un animo schietto e inamovibile.

Acqua

Il secondo livello, volutamente compenetrato nel primo, permette di ammorbidire la pratica fisica. Si rinuncia alla sincerità della forza in favore della sincerità dell'attacco, si piega l'azione al pensiero. A volte durante l'apprendimento di questo livello, ai giovani praticanti vengono legati una specie di giunchi in fasci attorno alle braccia ed alle gambe, per impedire loro di contrarre eccessivamente i muscoli e sviluppare invece forza interiore, decisione, sprezzo del pericolo.

Ancora non è essenziale il raggiungimento del risultato, ma il percorso si evolve nella capacità di controllare e controllarsi, perché la forza, lungi dall'essere stata abbandonata, venga coltivata secondo l'armonia dell'Universo. Esistono degli estremismi che caratterizzano questo livello d'apprendimento, particolarmente diffusi tra alcuni tradizionalisti di scuole molto antiche. Secondo loro, l'Universo aborrisce il caos e dunque tutta l'energia che non sia finalizzata. Essi puniscono corporalmente i praticanti che si permettono gesti troppo ampi o eccessivi che esulano dall'intenzione.

Fuoco

Il terzo livello è il più difficile da sostenere. Arrivati ad un certo punto, l'apprendimento fisico si fa serrato, l'energia che ogni azione sprigiona è continua e violenta, mirata, precisa, essenziale e spesso mortale per il nemico. Giunti a questo livello i giovani guerrieri devono alternare spesso l'apprendimento fisico e quello mentale, in modo che le loro intenzioni siano sempre ben chiare e salde nella loro mente. Infatti, uno scopo nebuloso o l'esitazione nel portare a termine un'azione possono essere il sottile confine tra la vita e la morte. Durante questo livello si impara ad agire prima che l'azione veramente cominci, in sostanza si impara ad agire con l'intenzione ed è soprattutto qui che la sfera mentale e quella fisica si compenetrano e si equivalgono. Se un'azione è già avvenuta prima che essa stessa cominci, è a volte possibile combattere un duello solo con uno sguardo e decidere in tal modo del proprio destino e del proprio onore. È possibile decidere quale tra i propri avversari meriti una morte onorevole e quale no. Capita a volte che arrivati a questo livello alcuni ritengano d'essere sufficientemente esperti e di poter affrontare qualunque sfida. In effetti questo livello è quello che maggiormente rivela la vera potenza della persona, giacché unisce tutte le capacità allenate in precedenza e le raffina. Ma i veri maestri sanno che questo livello è un miraggio. E non a caso esso è chiamato fuoco, in quanto è effimero tanto quanto la fiamma. Brucia in poco tempo; anche se pare invincibile, dopo un minuto è già morto. Alcune antiche scuole non introducono gli allievi oltre il terzo livello volutamente a meno che non li ritengano capaci di una rettitudine interiore particolare. In generale infatti il terzo livello è abbastanza appagante. Tuttavia ne esiste un quarto.

Aria

Potrei descrivere questo livello come l'equivalente fisico della conoscenza. Durante l'apprendimento a questo livello il guerriero riesce a concepire la propria presenza e la propria assenza come due verità possibili contemporaneamente. Questo rende il combattimento quasi magico, mentre non si tratta d'altro che della consapevolezza che la velocità non risiede nella forza pura o nell'attenzione estrema all'attacco dell'avversario, bensì nella morte. Durante questo livello si può concepire con chiarezza perché le 27 tecniche base siano chiamate le 27 morti. La velocità sta nella noncuranza, nell'agire come se l'avversario non esistesse, nel cominciare una battaglia considerandosi già morto.

Questo livello fisico è molto vicino al concetto di corpo e mente fusi di cui ho già parlato, si riallaccia a molte teorie filosofiche che affondano le loro radici nei tempi più antichi.

Sostanzialmente il concetto base è che si può ottenere solo in proporzione a quanto si è disposti a dare. Per ottenere una vita bisogna essere pronti a dare la propria. A livello fisico questo si concepisce attraverso l'energia. Una tecnica che impieghi poca energia, tanto da poter sempre recuperare una posizione di difesa e sicurezza, otterrà al massimo di colpire con la stessa energia. Spesso con meno.

Il quarto livello dunque è il più difficile da spiegare. Dovrei ampliare la trattazione includendo molti cenni alla filosofia Shun'K'Tulun e renderei certo questo passaggio più difficile da comprendere che rimanendo entro una spiegazione più superficiale. Basti sapere a questo punto che durante questo livello è richiesta una capacità perfetta di controllo di ogni propria parte del corpo, sia interna che esterna (mi riferisco ai muscoli ma anche agli organi come il cuore e il fegato) simile per certi aspetti a quella vulcaniana universalmente conosciuta. È richiesta la consapevolezza perfetta della differenza tra azione fisica e azione intenzionale, tra forza ed energia. Durante questo livello è facile che molti raggiungano il pupqeq.

Pupqeq

Si potrebbe definire il quinto livello, ma in verità si tratta di uno stato che non ha una sua verità nel tempo e nello spazio, ma solamente nel cuore e nella mente del guerriero. Nessuno sa come sia possibile arrivare a questo stato, ma tutti quelli che lo raggiungono istantaneamente lo fanno.

La totale padronanza dei quattro livelli sottostanti e dei tre mentali e di molte altre realtà interiori e fisiche caratterizzano il pupqeq, la pratica della perfezione. È possibile distinguere chi l'abbia raggiunto; io stessa ho avuto modo di accorgermene e constatare che non si tratti di una differenza minima, di una migliore esecuzione delle tecniche o scioltezza nei movimenti. No, è un modo totalmente diverso di combattere. Ed anche di esistere.

Mi è davvero impossibile descriverlo a parole. Sono stata testimone di incredibili combattimenti.

Il pupqeq rende saggia ogni azione, rende giusto ogni respiro. Un avversario che non sia arrivato almeno al quarto livello d'apprendimento fisico, trovandosi di fronte ad un guerriero capace di vivere in pupqeq, desidera morire per mano sua e trova che tale fine sia la più onorevole delle morti.

LIVELLI MENTALI

Dentro

L'apprendimento parte da un punto di vista interiore. Al principiante viene richiesto soprattutto questo. È bene ricordare che i principianti klingon sono bambini di pochi anni e per apprendimento interiore si intende soprattutto la capacità di sentire la propria energia. Il controllo di essa è raggiungibile successivamente e di certo è conseguenza dell'ascolto interiore.

Non è raro vedere un piccolo Klingon che si allena a percuotere a mani nude un solido muro e a sentire cosa si prova nello sferrare il colpo e nel procurarsi dolore o ferite. Queste esperienze saranno tesori per gli anni futuri, durante i quali dovrà percepire il dolore prima che esso avvenga.

Fuori

Normalmente tutti i Klingon da piccoli hanno una concezione molto giocosa del fuori. Per un guerriero esso tuttavia non può limitarsi al diverso da sé. Anche le cose che non si relazionano col guerriero possono essere determinanti per la sua crescita o condizionarlo comunque, nel momento in cui egli cerchi di allargare la propria percezione.

Intorno

Per intorno si intendono tutte le infinite relazioni fisiche, energetiche o mentali che dinamicamente si formano e si disfano tra il guerriero e il fuori.

L'intorno è quasi più importante del dentro. L'allenamento mentale del giovane deve considerare le migliaia di sfumature possibili per una stessa azione o intenzione, sapendo quali di esse siano in armonia con l'universo e quali no.

PARTE QUINTA

FILOSOFIA (Shun'K'Tulun)

Poiché la scuola dell'Unificazione si basa moltissimo sui concetti principali di questa filosofia antichissima (ed anzi, il Maestro K'Toh – Hech è anche molto noto per le sue innumerevoli sentenze) ho deciso di includere una parte di spiegazione dei concetti cardine dello Shun'K'Tulun. Devo premettere che io non sono praticante, non dovrebbe essermi concesso di conoscere nulla di questa filosofia, tuttavia io non sono tecnicamente allieva del Maestro e dunque non devo sottostare alle leggi ed ai divieti che sono invece imposti agli altri guerrieri della scuola dell'Unificazione.

Il numero supremo (vagh)

Ho già accennato al fatto che il numero cinque è simbolicamente legato alla persona klingon ma in modo differente rispetto al quattro. Semplificando si potrebbe affermare che il quattro sia la versione materiale del cinque, ovvero quel numero che contempla tutto fuorché il livello del puppeq.

Lo Shun' ha una base dottrinale che si fonda sul cinque e sul tre. Per quello che mi interessa nella trattazione delle tecniche e dei principi dell'Arte della Guerra, il cinque è di gran lunga il numero più importante.

I cinque principi dello Shun'

Sembra inusuale che una antica tradizione klingon, per come abitualmente ci si relaziona con questo popolo affascinante, possa trattare argomenti come il "peso" dell'aura, eppure questa è esattamente la materia del primo principio: HoS.

L'energia non è la forza. Esistere, pensare, agire, anche morire non sono atti di forza. La forza è debole, l'energia è l'unica fonte attiva che muove ogni cosa. Se prima di cominciare qualcosa, tale cosa è stata già contemplata a livello energetico, non è possibile che il risultato non sia che positivo. Così, applicando il primo concetto all'Arte della Guerra, un'azione inizia e termina prima di cominciare; prima infatti bisogna delegare l'aura (il concetto più vicino all'HoS che abbia trovato) a compiere tale azione.

Parlare di aura non è facile, potrebbe essere fraintesa o si potrebbe credere che si tratti di una specie di alone luminoso impalpabile che solamente i Klingon vedono. Invece è una realtà ben concreta. In verità si potrebbe dire che due guerrieri che si affrontano mettono a confronto i pesi delle proprie aurore e non la solidità dei loro muscoli.

Il secondo principio riguarda la conoscenza (Sov). Seguire la verità dell'Universo significa armonizzarsi ad esso ma non solo, significa anche conoscerlo in ogni sua parte. Degno d'onore è il Klingon che si avvicina all'Universo attraverso le sue armonie naturali. Dunque, degno d'onore è il Klingon che conosce la posizione di ogni cosa. Applicando il secondo principio all'Arte della Guerra ed alla scuola dell'Unificazione, si può vedere in esso la padronanza completa dello spazio. Non solo ciò che sta nel cerchio, ma anche ciò che è al di fuori, ovvero ciò che è dentro, fuori ed intorno è noto.

Attraverso il secondo principio ci si avvicina al pupqeq in modo armonico.

Il terzo principio è il rispetto (vuv). Non esiste guerriero che non rispetti il proprio avversario, altrimenti non lo riterrebbe degno d'un confronto, giacché se l'avversario è in grado potrebbe dare al guerriero la morte e questo è accettabile solo da un avversario degno d'onore. Il rispetto nello Shun' è un cardine, che tuttavia parte da se stessi. Primo viene il rispetto per la propria essenza, per l'aura, per la conoscenza, per il corpo. Secondo e di riflesso giunge il rispetto per l'altro. In questo principio emerge un'altra verità Shun': l'altro è specchio di noi. Un guerriero difficilmente noterà nell'avversario debolezze che egli stesso non abbia notato ed affrontato in sé. Un guerriero difficilmente troverà le proprie debolezze se non ha rispetto per esse. Un guerriero ammirerà nell'altro pregi che ha visto in sé o dei quali ritiene d'essere privo. E come corollario questo principio afferma: "Noi siamo il filtro ed il maggiore ostacolo che ci para la strada verso la Verità dell'Universo". Dal terzo principio scaturisce anche il concetto dell'annullamento del sé, che viene sviluppato nel quarto principio, e che sembra essere l'unico mezzo per comprendere l'Universo e poter essere degni di vincere ogni battaglia.

Il quarto principio compenetra il secondo ed il terzo. Esso infatti afferma che è essenziale conoscere ciò che è diverso da sé per poterlo giudicare, apprezzare, amare od odiare. E tuttavia non è possibile conoscere il diverso se non si conosce se stessi. Dunque il quarto principio ha a che fare con il ruolo (lan). Si possono controllare tutte le cose purché per una volta almeno ci si sia messi al posto di ciascuna di esse. Per l'Arte della Guerra, si può sconfiggere qualunque avversario se almeno una volta ci si è messi nei suoi panni, filosoficamente parlando.

Il quarto principio sembra essere il più lontano dalla natura klingon mentre invece un più attento osservatore potrebbe notare quanto al contrario sia vero che un Klingon che combatte, combatte prima di tutto verso un altro se stesso, o altrimenti non potrebbe accettare serenamente di considerarsi morto in partenza.

Il quinto principio è la morbidezza (tun). Ammetto che tale definizione ha stupito anche me. Le parole Klingon e morbidezza non sembravano per me accostabili fino a qualche tempo fa.

L'apparenza non inganni. Una delle frasi che preferisco per definire il quinto principio è:

"Soffocare un'intenzione significa moltiplicarla cento volte in potenza; cambiare invece l'intenzione guidandola altrove, significa rafforzare cento volte la propria". Dunque non si tratta di morbidezza arrendevole o fine a se stessa, ma di morbidezza strategica, con uno scopo preciso, completamente sotto controllo. Una morbidezza dura come una tenaglia.

In una battaglia questo principio si realizza quando, invece che impedire o bloccare l'attacco altrui, il guerriero saggio lo lascia passare e fa in modo che tale azione ed intenzione si volga poi a suo vantaggio.

ESSERE GIÀ MORTI, OVVERO INVINCIBILI

Tale idea è alla base dell'Arte della Guerra Kingon e si esprime in molti concetti della filosofia Shun'K'Tulun. Accettare la morte è fondamentale per lo Shun'. Un adepto deve sapere che ogni istante è un ottimo istante per morire, così come il guerriero. Solo in tal modo è possibile raggiungere l'annullamento del sé che porta alla comprensione dell'Universo. Una volta compreso l'Universo non è più possibile essere sconfitti.

Un giorno il Maestro K'Toh – Hech, mentre mi stava spiegando alcuni di questi concetti, si interruppe e rimase in silenzio ad occhi semichiusi, come profondamente assorto. Passarono lunghi minuti, durante i quali la mia impazienza si faceva ansia. Ad un certo punto il Maestro riemerse dalle sue meditazioni e disse: "Cosa ti turba?"

Io non capii la domanda, anche perché nel momento in cui il Maestro era entrato in meditazione, stava parlando ed io non avevo pronunciato parola da qualche tempo.

Allora il Maestro mi spiegò.

"Io sono in armonia con la verità dell'Universo. Non ho motivo d'agire diversamente da come agisco, non ho altri desideri che l'onore, non ho altri onori che l'Universo. Se taccio, taccio. Se parlo, parlo. Ma quando tu taci, è perché vorresti parlare e spesso se parli in verità vorresti tacere. Dunque io vedo e sento ogni tua energia. Già solo per il fatto che provi differenza tra il mio silenzio e la mia parola, unicamente da questo io capisco che qualcosa ti turba."

Risposi che non capivo il motivo di zittirsi a metà d'una frase e lui fu gentile davanti alla mia ignoranza.

"Quante foglie mette un ramo in primavera? Il numero che vuole. Perché? Che motivo ha di far germogliare dodici foglie o tredici o venti? È l'armonia dell'Universo. Chiunque creda che l'albero metterà tredici foglie, mente. Solo chi SA che l'albero metterà tredici foglie può dirlo.

Così un avversario che mi sfidi, perde. Se io sono nella verità dell'Universo e qualcuno, non accorgendosene, sente il bisogno di misurarsi con me, nel momento stesso che tale bisogno lo pervade, egli ha già perso. Il risultato si decide prima di cominciare."

Dunque, essere morti vuol dire essere in armonia con l'Universo o più semplicemente essere coerenti con la sua verità. Ovviamente si tratta di una morte spirituale, non fisica, che ha con essa una profonda differenza: la morte fisica è una fine e un inizio in un altro luogo e tempo, mentre la morte spirituale è un evento dinamico, un continuo morire e rinascere in se stessi, sempre nuovi, sempre perfetti, sempre più pupqeq.

Per vincere non serve sconfiggere l'avversario. A volte è proprio distruggendo il nemico che si perde, perché l'intenzione annulla ogni altra azione. Se il desiderio è la distruzione dell'altro, un guerriero farebbe bene a ritirarsi prima di incontrare il due.

I TRE CUORI SHUN'

Ho accennato al tre. Esso è la parte prettamente spirituale della filosofia dello Shun' e dunque ho premesso che non intendo trattarlo. Tuttavia esiste un aspetto o manifestazione del tre che si avvicina all'interpretazione della scuola dell'Unificazione. Durante una delle sue lunghe spiegazioni, il Maestro mi parlò dei tre cuori dello Shun', che sono i tre intenti dell'adepto o anche i tre desideri che precedono l'armonia.

Primo: ottenere la verità.

Ovviamente da intendere sia verso l'esterno che l'interno, in quanto espressione dell'unica verità che è quella universale. Nella scuola il Maestro richiede questo cuore a tutti i guerrieri. Chi non è sincero deve andarsene.

Secondo: realizzare totalmente il proprio scopo o la propria missione.

Vale sia per ogni piccolo intento che per ogni grande slancio onorevole. Parte dal presupposto che si possa investire nella realizzazione tutte le proprie energie. Il secondo cuore è richiesto sempre più spesso man mano che i guerrieri divengono più esperti.

Terzo: annullare il tempo.

Questo cuore è la realizzazione dell'annullamento del sé di cui ho già parlato e se si riferisce al tempo non vuol dire che non intenda anche lo spazio. Per annullare il tempo ci vuole ardore e dedizione totale. Il terzo cuore nella scuola dell'Unificazione è presente solo a livelli molto alti di esperienza.

Secondo lo Shun'K'Tulun comunque questi tre cuori sono presenti anche nella gente comune, troppo spesso senza consapevolezza di tale tesoro o semplicemente senza ricerca ulteriore. Chi ha vissuto tutti e tre i cuori non può scordarsi tale esperienza. La via dello Shun' non ha limiti, tutti sono e saranno sempre solo dei praticanti e i maestri sono solo dei praticanti esperti. Infatti chi crede di poter insegnare senza praticare è meno d'un principiante, in quanto lo stesso Shun' afferma nei suoi principi che la conoscenza più profonda è quella di capire che ve ne è una ancora più profonda.

L'apice, il massimo oltre il quale vi è solo la morte, è l'annullamento totale del sé. Ed essere allora è solo un di più che può venir trascurato. Ma certamente fare da maestri Shun'K'Tulun vuole dire non sentirsi assolutamente arrivati. Nello Shun' l'essenza universale è l'unica via. La percezione di tale essenza è l'unico scopo.

Poiché si dice anche che l'unica limitazione alla percezione di tale essenza è l'essere Klingon stesso, si pratica l'annullamento del sé. Bisogna ammettere comunque che non esistono pratiche che siano avulse dalla realtà fisica delle persone. Infatti lo Shun' non rifiuta nessun adepto.

C'è rispetto per ogni azione, per ogni posizione, per ogni pratica. L'importante non è il modo in cui si percorre la via, l'importante è solo la via. Per questo motivo la filosofia Shun'K'Tulun è la più vicina alla verità della scuola dell'Unificazione, in quanto questa scuola intende aprirsi a tutte le civiltà e non restare radicata puramente in un recinto klingon.

Esiste una sola vera regola nello Shun': ciò che è senza onore non merita di essere. Essere senza onore vuol dire, in un modo più vicino alla concezione filosofica della Federazione, essere fuori dall'armonia che è la Verità Unica dell'Universo.

Anche il concetto di universo per la filosofia Shun'K'Tulun è ben diverso da quello affine alla Federazione, ma non è utile per me addentrarmi ulteriormente in una spiegazione approfondita, in quanto non si tratta di un trattato sullo Shun'. Chiunque desideri avvicinarsi a questa filosofia, sapendo che essa è dura, radicale, totale e non perdona i traditori, si presenti come aspirante adepto al maestro K'Toh – Hech. Di più non posso dire.

Conclusione e ringraziamenti

In questo mio breve scritto spero di essere stata sufficientemente esauriente.

Poiché i miei colloqui col Maestro K'Toh – Hech non sono ancora terminati ed egli mi ha ripetuto che sono la benvenuta nella struttura dove egli allena i suoi guerrieri, credo che ci saranno presto per me nuove cose da apprendere e da raccontare su questa magnifica scuola.

La natura lungimirante ed aperta del Maestro, seppure rispettoso delle tradizioni della sua razza, fa di lui una figura cardine per il dialogo tra i Klingon e gli altri popoli.

Io sono stata fiera d'aver potuto fungere da strumento, diciamo, di traduzione tra lui e le sue idee e la Federazione tutta. Nessuno si senta escluso come destinatario di questo messaggio, se crede di conoscere l'Onore e di rispettarlo.

Ringraziamenti all'Ambasciata Klingon in Italia per il loro appoggio, senza il quale questo lavoro non sarebbe stato né completo né in armonia col pensiero klingon e dunque indegno d'Onore.

Ringrazio il mio Capitano e l'Equipaggio per avermi permesso d'assentarmi a lungo dai miei doveri a bordo per andare ad incontrare il Maestro. Ringrazio la Federazione tutta per aver permesso che quest'apertura avvenisse davvero.

Tenente medico
Emrys
del casato di Robor