

Il Valore della Federazione

SQUADRA	Custodes Sacri Nexus	MR	1	GIOCATORI	4
MASTER	Szass Tam	CO.	Mithrandir	TURNO	16P

Nome Personaggio	ID	Nome e Cognome Giocatore	Fra.	#1#	#2#	#3#	#4#	#5#	#6#	#7#	#8#	#9#
Capt. Hernandez	1DIDE270790	Dino Destefano	x									
Correttezza (CO)		Correttezza (CR)		x								
		Puntualità (PU)		x								
		Presenza al Tavolo (PT)		x								
Interpretazione (IP)	Immedesimazione (IM)	Stare dentro il gioco (SD)			x							
	Caratterizzazione (CA)	Capire il carattere (CC)			x							
Senso dell'Avventura (SA)		Creare Situazioni (CS)					x					
		Resa di un PG tondo (RT)						x				
		Non Prevaricazione (NP)			x							
Senso dell'Avventura (SA)		Ordine e Consequenzialità (OC)			x							
		Intuizione (IU)		x								

Com. Tolik	1GABO280490	Gabriele Bocca	x									
Correttezza (CO)		Correttezza (CR)		x								
		Puntualità (PU)		x								
		Presenza al Tavolo (PT)		x								
Interpretazione (IP)	Immedesimazione (IM)	Stare dentro il gioco (SD)					x					
	Caratterizzazione (CA)	Capire il carattere (CC)						x				
Senso dell'Avventura (SA)		Creare Situazioni (CS)						x				
		Resa di un PG tondo (RT)						x				
		Non Prevaricazione (NP)		x								
Senso dell'Avventura (SA)		Ordine e Consequenzialità (OC)						x				
		Intuizione (IU)								x		

Lt. Beretta	1ANDE050483	Andrea De Fazio	x									
Correttezza (CO)		Correttezza (CR)		x								
		Puntualità (PU)		x								
		Presenza al Tavolo (PT)		x								
Interpretazione (IP)	Immedesimazione (IM)	Stare dentro il gioco (SD)			x							
	Caratterizzazione (CA)	Capire il carattere (CC)				x						
Senso dell'Avventura (SA)		Creare Situazioni (CS)				x						
		Resa di un PG tondo (RT)						x				
		Non Prevaricazione (NP)		x								
Senso dell'Avventura (SA)		Ordine e Consequenzialità (OC)					x					
		Intuizione (IU)				x						

En. Fletcher	1MACO270790	Marco Colla	x									
Correttezza (CO)		Correttezza (CR)		x								
		Puntualità (PU)		x								
		Presenza al Tavolo (PT)		x								
Interpretazione (IP)	Immedesimazione (IM)	Stare dentro il gioco (SD)		x								
	Caratterizzazione (CA)	Capire il carattere (CC)						x				
Senso dell'Avventura (SA)		Creare Situazioni (CS)					x					
		Resa di un PG tondo (RT)					x					
		Non Prevaricazione (NP)		x								
Senso dell'Avventura (SA)		Ordine e Consequenzialità (OC)					x					
		Intuizione (IU)				x						

QUALITA BACKGROUND PG1 - Capt. Hernandez			
Utilizzo di terminologia specifica di Star Trek (§)	O		
Utilizzo fluente e continuo per tutta l'avventura, ove richiesto	-		1
Utilizzo non particolarmente fluente e/o non continuo	-	x	2
Utilizzo sporadico	-		3
Assenza o quasi assenza di utilizzo	-		4
Comportamento consono ad un ufficiale della Flotta Stellare nei vincoli del BG (§§)	O		
Condotta sempre consona, nei vincoli del Background	-	x	5
Condotta sempre consona, a meno di un chiaro atteggiamento non adatto ad un Ufficiale	-		6
Condotta spesso consona, ma con diversi atteggiamenti non adatti ad un Ufficiale	-		7
Condotta mai o quasi mai consona	-		8
Quando gli viene comunicato del check-up, va da Chen Lin	P		9
Ordina dello sherry davanti a Chen Lin	P		10
Quando sale sull'Enterprise, prende subito qualcosa da bere con Picard	P	x	11
Si accorge che Picard non ordina, come da abitudine, il solito tè Earl Grey	P	x	12

QUALITA BACKGROUND PG2 - Com. Tolik			
Utilizzo di terminologia specifica di Star Trek (§)	O		
Utilizzo fluente e continuo per tutta l'avventura, ove richiesto	-		13
Utilizzo non particolarmente fluente e/o non continuo	-		14
Utilizzo sporadico	-	x	15
Assenza o quasi assenza di utilizzo	-		16
Comportamento consono ad un ufficiale della Flotta Stellare nei vincoli del BG (§§)	O		
Condotta sempre consona, nei vincoli del Background	-	x	17
Condotta sempre consona, a meno di un chiaro atteggiamento non adatto ad un Ufficiale	-		18
Condotta spesso consona, ma con diversi atteggiamenti non adatti ad un Ufficiale	-		19
Condotta mai o quasi mai consona	-		20
Riesce ad ottenere abbastanza energia per le analisi sull'ammasso	O		
Riesce ad ottenere abbastanza energia per le analisi sull'ammasso	-		21
Riesce ad ottenere abbastanza energia per far analizzare i disturbi alle comunicazioni ed ai sensori	-	x	22
Va sul ponte ologrammi a rilassarsi	P		23
Porta il Capitano con sé	P		24
Quando sale sull'Enterprise, va da Barclay	P	x	25
Si confronta con Barclay sul ponte Ologrammi	P	x	26
Quando sale sull'Enterprise, cerca di contattare Data	P	x	27

QUALITA BACKGROUND PG3 - Lt. Beretta			
Utilizzo di terminologia specifica di Star Trek (§)	O		
Utilizzo fluente e continuo per tutta l'avventura, ove richiesto	-		28
Utilizzo non particolarmente fluente e/o non continuo	-		29
Utilizzo sporadico	-		30
Assenza o quasi assenza di utilizzo	-	x	31
Comportamento consono ad un ufficiale della Flotta Stellare nei vincoli del BG (§§)	O		
Condotta sempre consona, nei vincoli del Background	-	x	32
Condotta sempre consona, a meno di un chiaro atteggiamento non adatto ad un Ufficiale	-		33
Condotta spesso consona, ma con diversi atteggiamenti non adatti ad un Ufficiale	-		34
Condotta mai o quasi mai consona	-		35
Riesce ad ottenere abbastanza energia per effettuare le esercitazioni di sparo	P		36
Organizza un tavolo di gioco per la serata (§§§)	P		37
Dopo l'episodio dell'interfono, va di persona nel suo alloggio	P	x	38
Riesce a calmare gli animi di Klavias sia Totò e Verdik	P	x	39
Quando sale sull'Enterprise, va da Guinan	P	x	40
Porta a Guinan un regalo	P	x	41

QUALITA BACKGROUND PG4 - En. Fletcher			
Utilizzo di terminologia specifica di Star Trek (§)	O		
Utilizzo fluente e continuo per tutta l'avventura, ove richiesto	-		42
Utilizzo non particolarmente fluente e/o non continuo	-		43
Utilizzo sporadico	-		44
Assenza o quasi assenza di utilizzo	-	x	45
Comportamento consono ad un ufficiale della Flotta Stellare nei vincoli del BG (§§)	O		
Condotta sempre consona, nei vincoli del Background	-	x	46
Condotta sempre consona, a meno di un chiaro atteggiamento non adatto ad un Ufficiale	-		47
Condotta spesso consona, ma con diversi atteggiamenti non adatti ad un Ufficiale	-		48
Condotta mai o quasi mai consona	-		49
Riesce ad ottenere abbastanza energia per far analizzare i disturbi	P	x	50
Quando gli viene comunicato, va da Chen Lin con il Capitano	P	x	51
Riesce a trovare il tempo per dedicarsi a Mary Stevenson (o a Laura Spencer)	P		52
Quando sale sull'Enterprise, va da Deanna Troi	P	x	53
Cerca nuovamente di sedurre Deanna Troi	P	x	54

§ Non viene valutata l'aderenza del linguaggio a quello udibile nelle serie televisive, ma solo il "tentativo" di utilizzo da parte dei PG

§§ Si deve valutare un personaggio limitatamente a quanto espresso nel BG e nell'introduzione

§§§ Il punteggio viene assegnato anche se il personaggio

P Punteggio nullo o pieno (qualsiasi simbolo)

M Punteggio nullo, pieno o a metà (\ / - per mezzo, qualsiasi altro simbolo per pieno)

O Scegliere una e solo una tra le opzioni sottostanti con il trattino

N Punteggio Negativo (qualsiasi simbolo)

AVANZAMENTO ATOMICO

	T	V	
La boa nell'ammasso di Jarren			
Determinano che il disturbo dei segnali viene dall'interno di un campo di asteroidi	P	x	1
Entrano nel campo di asteroidi	P		2
Recuperano la boa portandola a bordo (di Venice o di Navetta)	P		3
A bordo prendono contromisure per l'interferenza della boa	P		4
Analizzano con successo la boa	P		5
Intuiscono che la boa (od i disturbi se la boa non è stata individuata) serve proprio per disturbare la Venice (senza disturbi l'intero piano ferengi/romulano non sarebbe partito)	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		6
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		7
Contattare la Flotta Stellare			
Avvertono la Flotta Stellare dell'Ultimatum di Picard	P	x	8
Chiedono delucidazioni/autorizzazioni a procedere	P	x	9
Chiedono conferme sull'assenza di Riker o Data	M		10
Chiedono conferme sull'attuale posizione dell'Enterprise	P		11
Indagini concernenti l'Enterprise			
<i>Documentarsi sull'Enterprise</i>			
Quando capiscono di doversi confrontare con l'Enterprise ne analizzano i dati tecnici	P	x	12
Si informano sulla posizione occupata dall'Enterprise secondo le proprie conoscenze	P	x	13
Capiscono perché l'Enterprise si trova nel sistema Endosiano (**)	P	x	14
<i>Diari di bordo</i>			
Li reperiscono	P	x	15
Capiscono che sono falsi	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-	x	16
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		17
Recuperano gli originali	P	x	18
<i>Equipaggio</i>			
Intuiscono che c'è qualcosa che non va nell'Equipaggio	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-	x	19
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		20
Intuiscono che l'equipaggio è sotto controllo mentale (ex: escludono ipotesi tipo "è una falsa Enterprise)	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-	x	21
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		22
Intuiscono che gli ufficiali si comportano come se fossero Ferengi	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-	x	23
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		24
Quando eventualmente viene messa la precedente crocetta?	O		
- Nella Fase II	-	x	25
- Nella Fase III o IV	-		26
- Mai			
Intuiscono che la causa dello strano comportamento è un campo di onde Eta	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-	x	27
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		28
<i>Stiva di carico 3</i>			
Scoprono che sull'Enterprise c'è un bassissimo campo di onde Eta	P	x	29
Scoprono che il campo di onde Eta proviene dalla stiva di carico 3	P	x	30
Scoprono che la Stiva di carico 3 è sorvegliata mentre normalmente non dovrebbe esserlo (ex: uomini sicurezza, campi di forza)	P	x	31
Dentro la stiva scoprono la "sorgente del campo" (l'Amplificatore di onde Eta)	P		32
Scoprono l'utilità dell'Amplificatore di onde Eta	P		33
<i>L'alloggio di Gint</i>			
Scoprono l'"oggetto strano" dentro la stanza di Gint	P		34
Scoprono l'utilità dell'oggetto (comunicatore sicuro)	P		35
L'Enterprise viene distrutta dalla Venice per salvare Endosia (FINALE NERO 2)			
	N		36
Data			
Interiorizzano che Data non è a bordo dell'Enterprise (**)	P	x	37
Si interrogano sull'assenza di Data (androide = magari immune al controllo mentale)	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-	x	38
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		39

Intuiscono che Data è stato messo fuori gioco in quanto androide e quindi magari immune al controllo mentale	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-	x	40
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		41
Scoprono che Data è stato sul pianeta fino a 2 giorni fa e che pertanto non era vero che fosse "rotto" ed inviato su DS3	P	x	42
Scoprono che Data è rientrato sull'Enterprise con una navetta	P		43
Scoprono che Data è stato messo fuori uso da Gint	P		44
Trovano il corpo inerme di Data	P	x	45
Riattivano Data	P		46
Ostilità verso l'Enterprise			
<i>Commando contro l'Enterprise</i>			
Uccidono qualcuno sull'Enterprise (fatto eventualmente salvo Gint)	N		47
Vengono scoperti ad usare phaser sull'Enterprise (no hackerato i permessi, ****)	N		48
Vengono scoperti ad usare phaser sull'Enterprise (mezz'ora dopo aver hackerato i permessi se l'avventura non finisce prima, ****)	N		49
Vengono catturati tutti (*5)	N		50
<i>Generalità sull'atteggiamento</i>			
Dimostrano aperta ostilità contro l'Enterprise (****)	N		51
Dimostrano occasionale ostilità contro l'Enterprise (****)	N	x	52
Generalità su Endosia			
<i>Prendono contatto con gli endosiani</i>	P	x	53
<i>Collaborazione con gli Endosiani (*)</i>	O		
--- Rivelano a Fermal Wis ogni singolo particolare che ipotizzano / scoprono	-	x	54
--- Rivelano molti particolari a F.W. ma tengono per sé di proposito qualche scoperta / ipotesi	-		55
--- Rivelano qualche particolare ma tengono per sé di proposito parecchi dettagli / ipotesi	-		56
--- Nessun contatto	-		57
<i>Presenza di posizione con Endosia</i>			
Dichiarano chiaramente a Fermal Wis che Picard non agisce a nome della Flotta Stellare <i>(Scegliere una tra le seguenti)</i>	P	x	58
--- Dichiarano chiaramente a F.W. che la Venice è con Endosia e farà il possibile per aiutarla	-	x	59
--- Dichiarano a Fermal Wis che la Venice è dalla parte di Endosia ma lasciano dei dubbi su un loro intervento	-		60
--- Non prendono posizione sull'ultimatum con Fermal Wis	-		61
Dichiarano a Fermal Wis che contribuiranno al massacro degli Endosiani	-		62
<i>Segretezza dei contatti con Endosia</i>	O		
--- Tutte le volte che i PG prendono contatto (teletrasportandosi, tramite canale di comunicazione) agiscono in modo da non farsi individuare dall'Enterprise	-	x	63
--- Una volta non nascondono il contatto ma rimediano nei contatti seguenti	-		64
--- Più di una volta non nascondono i contatti	-		65
--- Nessun contatto (valore 0)	-		66
<i>Concordare eventuali discese</i>			
Scendono su Endosia senza comunicarlo a Fermal Wis	N		67
Attaccano i Ferengi senza comunicarlo a Fermal Wis	N		68
<i>La flotta Endosiana</i>			
Realizzano che un'alleanza con la Flotta Endosiana potrebbe impedire all'Enterprise di portare a termine i propri scopi	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		69
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		70
Per ogni evenienza prendono accordi con la flotta Endosiana per collaborare nel caso in cui Picard metta in atto la minaccia	P		71
Scoprono che la Flotta Endosiana è dotata di navi occultate, utilissime in caso di battaglia	P		72
<i>Documentarsi su Endosia</i>			
Scoprono che è scoppiata un'epidemia di Peste (**)	P	x	73
Scoprono che l'epidemia è stata curata dall'Enterprise (**)	P	x	74
Scoprono che Endosia è in una posizione strategica fondamentale	P	x	75
Scoprono che Endosia è stata dominata per anni dai romulani	P		76
<i>Altro</i>			
Scendono sul pianeta senza preoccuparsi della Peste	N		77
Endosia viene salvata in tempo dal bombardamento orbitale (FINALE NERO 2, GRIGIO CHIARO, GRIGIO SCURO O BIANCO)	P	x	78
La peste kewlarita			
<i>Intuiscono che la peste non è scoppiata per caso</i>	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-	x	79

--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		80
<u>Capiscono che la peste è stata diffusa dai Ferengi</u>	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-	x	81
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		82
<u>Trovano le prove del coinvolgimento Ferengi (ex: confessione, fiale di vaccino,...)</u>	P	x	83
<u>Documentarsi sulla Peste Kewlarita</u>			
Scoprono che l'unico rimedio contro la peste è estraibile dal Kewlarium (**)	P		84
Scoprono che il Kewlarium è rarissimo nell'universo	P	x	85
Scoprono che il Kewlarium non può essere teletrasportato	P		86
Scoprono che chi si inocula il vaccino non può essere teletrasportato	P		87
L'insediamento Ferengi (Jhomas, Broik ed Omag)			
<u>Scoprono che tre ferengi si sono insediati su Endosia</u>	P	x	88
<u>Intuiscono che per i ferengi non c'è profitto su Endosia, e che l'insediamento è per loro irrazionale</u>	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		89
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		90
<u>Capiscono che Jhomas è stato pagato per aprire un fallimentare avamposto su Endosia</u>	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-	x	91
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		92
<u>Capiscono che i ferengi sul pianeta non c'entrano nulla con ciò che sta avvenendo sull'Enterprise</u>	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		93
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		94
<u>Fanno cedere di schianto i Ferengi?</u>			
concedono dei salvacondotti	N		95
si rimangiano nel corso dell'avventura la parola data con i tre ferengi	N		96
<u>Le spillette</u>			
Scoprono l'esistenza delle spillette	P	x	97
Ne capiscono l'utilità (per esempio dopo averle analizzate o per intuizione)	P	x	98
Intuiscono che i segni vitali romulani captati dall'Enterprise sono stati in verità simulati	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-	x	99
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		100
<u>La sferetta di comunicazione</u>			
Scoprono l'esistenza della sferetta	P	x	101
Ne capiscono l'utilità	P	x	102
<u>Eventuale combattimento con l'avamposto</u>			
I PG fanno delle azioni "pulite"	P		103
Attaccano "male" e danno modo ai Ferengi di reagire con phaser su stordimento	N		104
Si fanno catturare tutti	N		105
Riker			
Interiorizzano che Riker non è a bordo dell'Enterprise (**)	P	x	106
Intuiscono che Riker è stato messo fuori gioco perché a lungo non è stato sull'Enterprise	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		107
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		108
Scoprono che Riker è stato sul pianeta fino a 2 giorni fa e che quindi non c'è stato nessuno scambio culturale	P	x	109
Scoprono che Riker è ripartito con una navetta 2 giorni fa	P		110
<u>Liberazione di Riker</u>			
Trovano e liberano Riker	P		111
Si preoccupano di loro volontà della pericolosità di teletrasportare Riker (***)	P		112
<u>Trovano le prove che Riker è stato catturato dai Ferengi (ex: confessione, materiale federale nell'insediamento)</u>	P		113
La Joplaur			
<u>Notano / si interrogano sullo strano colpo di fortuna della presenza della Joplaur</u>	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-	x	114
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		115
<u>Hanno a che fare con la Joplaur</u>	O		
- Intercettandola	-		116
- Solo a distanza	-		117
<u>Grunon</u>			
Interrogano Grunon, Capitano della Joplaur	P		118
Lo fanno confessare, scoprendo dell'ingerenza ferengi	P		119
La Haar			
<u>Intuiscono che c'è (almeno) una nave occultata vicino all'Enterprise</u>	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-	x	120

--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		121
<u>Intuiscono che la nave occultata è Ferengi</u>	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		122
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		123
<u>Capiscono che è la Haar ad emettere il campo di onde Eta</u>	P		124
<u>Localizzazione</u>			
Trovano almeno un indizio per "triangolare" la Haar	P		125
<u>Riescono a triangolare la Haar (FINALE GRIGIO CHIARO o BIANCO)</u>	O		
--- Triangolano la posizione della Haar con due indizi pieni	-		126
--- Triangolano la posizione della Haar con l'aiuto della flotta endosiana	-		127
<u>Interazione con la Haar (se scoperta)</u>	O		
La catturano sostanzialmente senza lasciare alla Haar la possibilità di reagire	-		128
La catturano ingaggiando una battaglia "seria"	-		129
La fanno fuggire	-		130
<u>Trimp</u>			
Capiscono che il Ferengi che tira le fila del piano è il DaiMon Trimp della Haar	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-	x	131
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		132
Interrogano Trimp prima di dimostrare pubblicamente di aver localizzato la Haar	P		133
Il coinvolgimento romulano e la Sevedatis			
<u>Trovano i seguenti indizi concernenti il coinvolgimento romulano:</u>			
Tecnologia delle Boe	P		134
Comunicatore nella stanza di Gint	P		135
Spillette nell'insediamento Ferengi di Endosia	P		136
Comunicatore a sferetta nell'insediamento Ferengi di Endosia	P		137
Amplificatore di onde Eta (Haar)	P		138
Emettitore di onde Eta (Enterprise)	P		139
Sistema di occultamento della Haar	P		140
Confessione di Trimp (DaiMon Haar)	P		141
<u>In seguito alle prove trovate, intuiscono che i romulani sono coinvolti nel controllo dell'Enterprise</u>	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		142
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		143
<u>Intuiscono che c'è una seconda nave occultata oltre alla Haar</u>	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		144
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		145
<u>Localizzano la Sevedatis prima che questa fugga (FINALE BIANCO)</u>	P		146
<u>Aprono un canale con la Sevedatis prima che eventualmente lo faccia Vel'Yo!</u>	P		147
<u>Parlano col commodoro Vel'Yo!</u>	O		
--- Riescono a fare "abbassare la cresta" al Commodoro	-		148
--- Il dialogo ha un andamento sostanzialmente paritario	-		149
--- Si fanno sottomettere verbalmente da quest'ultimo	-		150
Malus: Battaglie stellari			
Combattono ma non hanno vittime (nota: valore 0)	N	x	151
MALUS: hanno lievi vittime in una battaglia(<= 10)	N		152
MALUS: hanno medie vittime in una battaglia(>10 <= 30)	N		153
MALUS: hanno gravi vittime in una battaglia(>30 <= 50)	N		154
MALUS: hanno pesanti vittime in una battaglia(>50)	N		155

Note:

- * Fanno eccezione dimenticanze veniali o scoperte non comunicate per assenza di contatto in seguito alla scoperta delle stesse
- ** Non basta che Hernandez lo scopra da Picard, ma deve mettere al corrente i suoi ufficiali di Plancia della cosa o anche gli altri ufficiali devono scoprirlo
- *** Non segnare questa voce anche se è Riker a sollevare la problematica ai PG
- **** Non viene considerata in questa voce ostilità dimostrata dopo lo scadere dell'Ultimatum od immediatamente prima che questo scada, come extrema ratio
- *5 Fanno eccezione catture in prossimità della fine dell'ultimatum che portino alla conclusione anticipata dell'avventura

P Punteggio nullo o pieno (qualsiasi simbolo)

M Punteggio nullo, pieno o a metà (\ / - per mezzo, qualsiasi altro simbolo per pieno)

O Scegliere una e solo una tra le opzioni sottostanti con il trattino

N Punteggio Negativo (qualsiasi simbolo)