

## Il Valore della Federazione

SQUADRA	<b>U.S.S. Avalon</b>	MR	<b>1</b>	GIOCATORI	<b>3</b>
MASTER	<b>Elfoscuro</b>	CO.	<b>Sofista</b>	TURNO	<b>16P</b>

Nome Personaggio	ID	Nome e Cognome Giocatore	Fra.	#1#	#2#	#3#	#4#	#5#	#6#	#7#	#8#	#9#
Capt. Hernandez	1ANME000000	Angelo Meriggi										
Correttezza (CO)		Correttezza (CR)		x								
		Puntualità (PU)		x								
		Presenza al Tavolo (PT)		x								
Interpretazione (IP)	Immedesimazione (IM)	Stare dentro il gioco (SD)		x								
		Capire il carattere (CC)								x		
Interpretazione (IP)	Caratterizzazione (CA)	Creare Situazioni (CS)					x					
		Resa di un PG tondo (RT)				x						
Senso dell'Avventura (SA)		Non Prevaricazione (NP)				x						
		Ordine e Conseguenzialità (OC)		x								
		Intuizione (IU)				x						

Nome Personaggio	ID	Nome e Cognome Giocatore	Fra.	#1#	#2#	#3#	#4#	#5#	#6#	#7#	#8#	#9#
Com. Tolik	1ILST310187	Ilaria Stura										
Correttezza (CO)		Correttezza (CR)		x								
		Puntualità (PU)		x								
		Presenza al Tavolo (PT)		x								
Interpretazione (IP)	Immedesimazione (IM)	Stare dentro il gioco (SD)		x								
		Capire il carattere (CC)								x		
Interpretazione (IP)	Caratterizzazione (CA)	Creare Situazioni (CS)					x					
		Resa di un PG tondo (RT)				x						
Senso dell'Avventura (SA)		Non Prevaricazione (NP)		x								
		Ordine e Conseguenzialità (OC)				x						
		Intuizione (IU)				x						

Nome Personaggio	ID	Nome e Cognome Giocatore	Fra.	#1#	#2#	#3#	#4#	#5#	#6#	#7#	#8#	#9#
Lt. Beretta	1IVZA270278	Ivan Zanni										
Correttezza (CO)		Correttezza (CR)		x								
		Puntualità (PU)		x								
		Presenza al Tavolo (PT)		x								
Interpretazione (IP)	Immedesimazione (IM)	Stare dentro il gioco (SD)		x								
		Capire il carattere (CC)								x		
Interpretazione (IP)	Caratterizzazione (CA)	Creare Situazioni (CS)					x					
		Resa di un PG tondo (RT)				x						
Senso dell'Avventura (SA)		Non Prevaricazione (NP)		x								
		Ordine e Conseguenzialità (OC)				x						
		Intuizione (IU)				x						

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

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

<b>QUALITA BACKGROUND PG2 - Com. Tolik</b>			
<b>Utilizzo di terminologia specifica di Star Trek (§)</b>	O		
Utilizzo fluente e continuo per tutta l'avventura, ove richiesto	-		13
Utilizzo non particolarmente fluente e/o non continuo	-	x	14
Utilizzo sporadico	-		15
Assenza o quasi assenza di utilizzo	-		16
<b>Comportamento consono ad un ufficiale della Flotta Stellare nei vincoli del BG (§§)</b>	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
<b>Riesce ad ottenere abbastanza energia per le analisi sull'ammasso</b>	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	-		22
<b>Va sul ponte ologrammi a rilassarsi</b>	P		23
Porta il Capitano con sé	P		24
<b>Quando sale sull'Enterprise, va da Barclay</b>	P	x	25
Si confronta con Barclay sul ponte Ologrammi	P	x	26
<b>Quando sale sull'Enterprise, cerca di contattare Data</b>	P	x	27

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

<b>QUALITA BACKGROUND PG4 - En. Fletcher</b>			
<b>Utilizzo di terminologia specifica di Star Trek (§)</b>	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	-		45
<b>Comportamento consono ad un ufficiale della Flotta Stellare nei vincoli del BG (§§)</b>	O		
Condotta sempre consona, nei vincoli del Background	-		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
<b>Riesce ad ottenere abbastanza energia per far analizzare i disturbi</b>	P		50
<b>Quando gli viene comunicato, va da Chen Lin con il Capitano</b>	P		51
<b>Riesce a trovare il tempo per dedicarsi a Mary Stevenson (o a Laura Spencer)</b>	P		52
<b>Quando sale sull'Enterprise, va da Deanna Troi</b>	P		53
Cerca nuovamente di sedurre Deanna Troi	P		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	
<b>La boa nell'ammasso di Jarren</b>			
Determinano che il disturbo dei segnali viene dall'interno di un campo di asteroidi	P	x	1
Entrano nel campo di asteroidi	P	x	2
Recuperano la boa portandola a bordo (di Venice o di Navetta)	P	x	3
A bordo prendono contromisure per l'interferenza della boa	P	x	4
Analizzano con successo la boa	P	x	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
<b>Contattare la Flotta Stellare</b>			
Avvertono la Flotta Stellare dell'Ultimatum di Picard	P		8
Chiedono delucidazioni/autorizzazioni a procedere	P		9
Chiedono conferme sull'assenza di Riker o Data	M		10
Chiedono conferme sull'attuale posizione dell'Enterprise	P		11
<b>Indagini concernenti l'Enterprise</b>			
<i>Documentarsi sull'Enterprise</i>			
Quando capiscono di doversi confrontare con l'Enterprise ne analizzano i dati tecnici	P		12
Si informano sulla posizione occupata dall'Enterprise secondo le proprie conoscenze	P		13
Capiscono perché l'Enterprise si trova nel sistema Endosiano (**)	P	x	14
<i>Diari di bordo</i>			
Li reperiscono	P		15
Capiscono che sono falsi	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		16
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		17
Recuperano gli originali	P		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	-		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	x	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
<b>L'Enterprise viene distrutta dalla Venice per salvare Endosia (FINALE NERO 2)</b>			
<b>Data</b>			
Interiorizzano che Data non è a bordo dell'Enterprise (**)	P		37
Si interrogano sull'assenza di Data (androide = magari immune al controllo mentale)	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		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	-		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		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		45
Riattivano Data	P		46
<b>Ostilità verso l'Enterprise</b>			
<i>Commando contro l'Enterprise</i>			
<b>Uccidono qualcuno sull'Enterprise (fatto eventualmente salvo Gint)</b>	N		47
<b>Vengono scoperti ad usare phaser sull'Enterprise (no hackerato i permessi, ****)</b>	N		48
<b>Vengono scoperti ad usare phaser sull'Enterprise (mezz'ora dopo aver hackerato i permessi se l'avventura non finisce prima, ****)</b>	N		49
<b>Vengono catturati tutti (*5)</b>	N		50
<i>Generalità sull'atteggiamento</i>			
<b>Dimostrano aperta ostilità contro l'Enterprise (****)</b>	N		51
<b>Dimostrano occasionale ostilità contro l'Enterprise (****)</b>	N	x	52
<b>Generalità su Endosia</b>			
<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	-		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	-	x	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		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
<b>Dichiarano a Fermal Wis che contribuiranno al massacro degli Endosiani</b>	-		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	-		63
--- Una volta non nascondono il contatto ma rimediano nei contatti seguenti	-		64
--- Più di una volta non nascondono i contatti	-	x	65
--- Nessun contatto (valore 0)	-		66
<i>Concordare eventuali discese</i>			
<b>Scendono su Endosia senza comunicarlo a Fermal Wis</b>	N		67
<b>Attaccano i Ferengi senza comunicarlo a Fermal Wis</b>	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		75
Scoprono che Endosia è stata dominata per anni dai romulani	P		76
<i>Altro</i>			
<b>Scendono sul pianeta senza preoccuparsi della Peste</b>	N		77
Endosia viene salvata in tempo dal bombardamento orbitale ( <b>FINALE NERO 2, GRIGIO CHIARO, GRIGIO SCURO O BIANCO</b> )	P	x	78
<b>La peste kewlarita</b>			
<i>Intuiscono che la peste non è scoppiata per caso</i>	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		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	-	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	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	85
Scoprono che il Kewlarium non può essere teletrasportato	P	86
Scoprono che chi si inocula il vaccino non può essere teletrasportato	P	87
<b>L'insediamento Ferengi (Jhomas, Broik ed Omag)</b>		
<u>Scoprono che tre ferengi si sono insediati su Endosia</u>	P	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	-	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>		
<b>concedono dei salvacondotti</b>	N	95
<b>si rimangiano nel corso dell'avventura la parola data con i tre ferengi</b>	N	96
<u>Le spillette</u>		
Scoprono l'esistenza delle spillette	P	97
Ne capiscono l'utilità (per esempio dopo averle analizzate o per intuizione)	P	98
Intuiscono che i segni vitali romulani captati dall'Enterprise sono stati in verità simulati	O	
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-	99
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-	100
<u>La sferetta di comunicazione</u>		
Scoprono l'esistenza della sferetta	P	101
Ne capiscono l'utilità	P	102
<u>Eventuale combattimento con l'avamposto</u>		
I PG fanno delle azioni "pulite"	P	103
<b>Attaccano "male" e danno modo ai Ferengi di reagire con phaser su stordimento</b>	N	104
<b>Si fanno catturare tutti</b>	N	105
<b>Riker</b>		
Interiorizzano che Riker non è a bordo dell'Enterprise (**)	P	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	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
<b>La Joplaur</b>		
<u>Notano / si interrogano sullo strano colpo di fortuna della presenza della Joplaur</u>	O	
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-	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
<b>La Haar</b>		
<u>Intuiscono che c'è (almeno) una nave occultata vicino all'Enterprise</u>	O	
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-	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	-		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
<b>Il coinvolgimento romulano e la Sevedatis</b>			
<u>Trovano i seguenti indizi concernenti il coinvolgimento romulano:</u>			
Tecnologia delle Boe	P	x	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	x	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
<b>Malus: Battaglie stellari</b>			
<b>Combattono ma non hanno vittime (nota: valore 0)</b>	N		151
<b>MALUS: hanno lievi vittime in una battaglia(&lt;= 10)</b>	N		152
<b>MALUS: hanno medie vittime in una battaglia(&gt;10 &lt;= 30)</b>	N		153
<b>MALUS: hanno gravi vittime in una battaglia(&gt;30 &lt;= 50)</b>	N		154
<b>MALUS: hanno pesanti vittime in una battaglia(&gt;50)</b>	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)