

STARDATE 43724.2

USS VENICE
NCC - 2975

ACCESS...

STARFLEET DATA RECORD

FILE: IL VALORE DELLA FEDERAZIONE



CLASSIFIED DATA LEVEL 1

STARDATE 43724.2

USS VENICE
NCC - 2975

ACCESSING DATA
CLASSIFIED ...

FORWARD
SCREEN...

BACK
SCREEN...

L'universo fantascientifico di Star Trek è stato introdotto per la prima volta nel 1966, come ambientazione dell'omonimo telefilm ideato da Gene Roddenberry. Successivamente diverse serie televisive, film, serie letterarie ed altre produzioni ancora hanno arricchito sempre di più quest'ambientazione, sull'onda di un successo di livello planetario. Come ben sanno i *trekker* (ossia i fan di Star Trek), la vera forza di questa ambientazione non sta nell'esposizione di tecnologie futuribili o negli effetti speciali, quanto nell'esplorazione dei valori e della moralità dell'umanità del futuro, per poter far riflettere gli appassionati di oggi.

► L'UMANITÀ DEL FUTURO E LA FEDERAZIONE

L'universo descritto in Star Trek trova ambientazione in un lungo lasso di tempo, che spazia dalla metà del ventiduesimo fino al ventiquattresimo secolo.

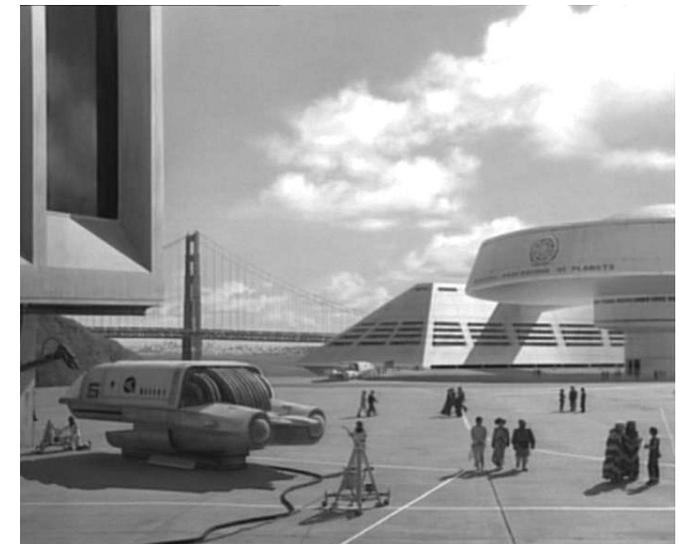
► STORIA DELLA FEDERAZIONE

Nella finzione di Star Trek, a metà del ventunesimo secolo l'umanità si è quasi distrutta con armi atomiche in una terza guerra mondiale, imbarbarendosi dal punto di vista sociale. In quel periodo vigeva la legge del più forte, e i più elementari diritti umani venivano quotidianamente calpestati. Un fortunato giorno, però, l'umanità ha scoperto, grazie all'inventiva dei propri scienziati, di non essere sola nell'universo.

Spinta dal confronto positivo con altre razze, l'umanità è in breve tempo riuscita a rialzarsi dal baratro morale e sociale in cui era finita, per raggiungere dei livelli insperabili. La scienza ha fatto enormi balzi in avanti, rendendo possibili meraviglie quali il teletrasporto, il viaggio a velocità superiore della luce e la creazione "dal nulla" di cibo e generi di prima necessità (vedi sezioni seguenti per dettagli). Dal ventiduesimo secolo in poi l'uomo non deve più lottare per mangiare o riscaldarsi, perché la tecnologia gli offre tutto quello che gli serve. Anche la medicina ha fatto passi da gigante, e molte malattie adesso considerate terminali sono curabili come ora si cura un semplice raffreddore.

Per questo motivo il commercio ed il denaro perdono di significato. Lo stimolo che spinge l'uomo ad andare avanti è il superamento dei propri limiti, sotto forma di scoperte tecnologiche, creazioni artistiche ed esplorazioni spaziali, perché anche nel ventiquattresimo secolo solo una piccola parte della galassia è stata esplorata. Dal ventiduesimo secolo, assieme al denaro, scompare anche la criminalità.

Parte fondamentale del progresso dell'umanità sono stati i rapporti con le altre specie. La



Sede della Federazione di San Francisco
("Cospirazione" - The Next Generation - 1° stagione)

STARDATE 43724.2

USS VENICE
NCC - 2975

ACCESING DATA
CLASSIFIED ...

FORWARD
SCREEN...

BACK
SCREEN...

stragrande maggioranza delle altre razze con cui gli umani hanno a che fare sono umanoidi, ossia bipedi di taglia simile a quella umana. In un'ottica di armonia e di collaborazione, nel 2161 umani ed altre razze si sono unite in un governo comune interplanetario noto come *Federazione Unita dei Pianeti*. Gli umani sono certamente una delle razze di spicco all'interno della Federazione, tant'è che la capitale della Federazione è divisa tra San Francisco e Parigi, sulla Terra.

► GLI IDEALI DELLA FEDERAZIONE

I valori promulgati dalla Federazione comprendono la pace, la fratellanza tra le specie e l'esplorazione della galassia al fine di apprendere e stringere contatti amichevoli con nuove forme di vita e nuove civiltà.

► LA PRIMA DIRETTIVA

Il principio fondamentale della federazione viene chiamato "*Prima Direttiva*", e sancisce che la Federazione non debba intervenire nelle dispute interne di altri mondi e non debba palesarsi a specie tecnologicamente immature (ossia che non abbiano imparato a viaggiare più velocemente della luce), per evitare ingerenze nella normale crescita di una cultura. La Federazione si attiene strettamente alla Prima Direttiva anche in casi in cui l'applicazione di questa possa sembrare ingiusta o strana, poiché l'esperienza ha dimostrato che, spesso, un eventuale intervento, che può sembrare quasi "magico" ad una cultura primitiva, ha catastrofiche ripercussioni non prevedibili a priori.

► AL DI FUORI DELLA FEDERAZIONE...

Purtroppo non tutte le razze condividono gli stessi valori della Federazione, con il risultato che spesso quest'ultima si è trovata, suo malgrado, coinvolta in numerose e sanguinarie guerre interplanetarie.

► LA FLOTTA STELLARE

L'organismo più importante della Federazione è senza dubbio la *Flotta Stellare*, che comprende e coordina tutte le navi della Federazione. Tipicamente una nave della Flotta Stellare è legata ad una particolare razza, che di solito l'ha varata ed alla cui specie appartiene la stragrande maggioranza dei membri dell'equipaggio. Scambi temporanei e permanenti di ufficiali di ogni razza appartenente alla Federazione rappresentano comunque la quotidianità su una nave della Flotta Stellare.



Navi della flotta stellare: la USS Enterprise di classe Galaxy e la USS Hataway di classe Constellation
("Una perfetta strategia" - The Next Generation - 2° stagione)

STARDATE 43724.2

USS VENICE
NCC - 2975

ACCESING DATA
CLASSIFIED ...

FORWARD
SCREEN...

BACK
SCREEN...

Tutte le navi della flotta hanno scopo principalmente scientifico od esplorativo, per quanto siano comunque dotate di potenti armi e strumenti di difesa per poter reagire laddove serva.

► LA VITA NELLA FLOTTA

La vita nella Flotta stellare segue alcune regole basilari. Quando il capitano non è in plancia subentra al comando della nave l'ufficiale più alto in grado presente. È la norma che l'ufficiale in comando in un dato momento, lasciando la plancia, affidi il comando all'ufficiale più alto in carica, che va immediatamente a sedersi sulla poltrona del capitano. Ovviamente, quando un ufficiale più alto in grado rientra in plancia, le normali gerarchie vengono immediatamente ristabilite, spesso dopo un breve rapporto del subalterno su quanto è accaduto.

Ci sono alcune principali modalità operative:

- Modalità di *Crociera*: è la modalità che una nave stellare mantiene per la maggior parte del tempo. L'equipaggio della nave lavora alternando le mansioni su tre turni della durata di 8 ore consecutive. Il comando nei tre turni viene suddiviso tra Capitano, Primo Ufficiale e tra gli altri ufficiali di plancia più esperti.
- Modalità di *"Allarme giallo"*: designa uno stato in cui la nave si prepara ad una possibile situazione di crisi. Tipicamente tutti gli ufficiali di plancia rientrano in servizio anche se fuori dal proprio turno regolare.
- Modalità di *"Allarme rosso"*: designa una situazione di pericolo imminente, di emergenza, o di combattimento. Tutti gli ufficiali si dirigono o restano ai posti di combattimento ed i sistemi difensivi ed offensivi della nave si attivano immediatamente (ex: gli scudi, descritti in seguito, si alzano ed i banchi phaser, anch'essi descritti in seguito, si armano e si preparano a far fuoco).

Gli ufficiali a bordo di una nave stellare indossano uniformi di diversi colori:

- Il comando e gli addetti alla navigazione indossano uniformi di colore rosso.
- Gli ufficiali medici e scientifici indossano uniformi di colore blu.
- Gli addetti alla sicurezza ed il personale tecnico indossano uniformi di colore giallo senape.

È norma degli ufficiali tenere un diario di bordo se il proprio ruolo lo richiede ed eventualmente un diario personale.



Un'ufficiale vulcaniana della
Flotta Stellare
(*"L'uomo schizoidé"* - The Next
Generation - 2° stagione)

STARDATE 43724.2

USS VENICE
NCC - 2975

ACCESING DATA
CLASSIFIED ...

FORWARD
SCREEN...

BACK
SCREEN...

Quando si effettua una missione di ricognizione in un posto sconosciuto o potenzialmente pericoloso, secondo le normative della Flotta Stellare è necessario che sia il Primo Ufficiale e non il Capitano a guidare tale spedizione. Al contrario, le missioni diplomatiche in posti relativamente sicuri vengono in genere guidate dal capitano. Spesso i Capitani, animati dalla passione per l'esplorazione e l'avventura, tentano di infrangere questa regola e discutono con i propri Primi Ufficiali, che invece la vorrebbero rispettata.

Infine, negli ultimi anni, su molte navi della Federazione è stato permesso alle famiglie degli ufficiali di vivere a bordo della nave, e pertanto molte navi si sono dotate di servizi civili come scuole o centri ricreativi.

► PRINCIPALI RAZZE NELLA SECONDA METÀ DEL VENTITREESIMO SECOLO

Oltre agli umani, riportiamo di seguito le principali Razze che compongono il panorama politico del ventitreesimo secolo. Tutte le razze seguenti posseggono una tecnologia sviluppata almeno quanto quella Federale.

► VULCANIANI

I *Vulcaniani* sono una delle razze fondatrici della Federazione. Anticamente erano una specie molto violenta ma, molti secoli or sono, guidati da un leader chiamato Surak, dopo una violenta guerra fratricida si sono imposti una disciplina di logica ferrea e di soppressione di ogni manifestazione emotiva. I vulcaniani in questo modo hanno dato vita ad una cultura basata su un rigoroso codice etico che pone la Logica e i pensieri razionali al di sopra delle emozioni. Sono molto simili ai Terrestri e mostrano tratti somatici di tipo europeo, asiatico o africano. Sono distinguibili per le orecchie a punta e per le sopracciglia arcuate.

I Vulcaniani sono tipicamente più forti e longevi dei terrestri (l'aspettativa di vita si aggira intorno ai 250 anni); sono anche più sensibili agli odori, e fisicamente e mentalmente più resistenti degli umani. Queste caratteristiche fisiche sono state sviluppate come adattamento alle condizioni prevalentemente desertiche di Vulcano, loro pianeta natale.

La conoscenza, l'autocontrollo e la forza rendono molti Vulcaniani in grado di applicare una particolare "presa", che si effettua stringendo tra le dita la parte della spalla vicina al collo di un umanoide. Costui, per effetto della presa, tipicamente sviene all'istante rimanendo incosciente per qualche minuto. La presa ha effetto su tutte le principali razze conosciute del ventitreesimo secolo.



Un klingon a bordo di uno sparviero
(" *Questione d'onore*" - The Next Generation -
2° stagione)

STARDATE 43724.2

USS VENICE
NCC - 2975

ACCESSING DATA
CLASSIFIED ...

FORWARD
SCREEN...

BACK
SCREEN...

► KLINGON

I *Klingon* sono un popolo guerriero: l'Impero e la società Klingon sono organizzati sulle Basi dell'Onore, regole che guidano e regolano la loro vita sociale. Non seguirle o infrangerle significa essere automaticamente privati del proprio onore ed essere banditi dall'Impero. I Klingon vengono allevati sin dalla nascita nel rispetto di questa filosofia, tanto che la loro crescita è scandita da rituali e tradizioni orientati a sviluppare le capacità personali del singolo guerriero. La tradizionale spada d'onore Klingon, la *bat'leth*, consiste in una lama lunga circa un metro forgiata in forma di doppio semicerchio a quattro punte e somiglia ad una doppia scimitarra a due punte, lunga circa un metro. La *bat'leth* è usata in diversi rituali militari o religiosi o per combattere in duello, metodo usuale di risoluzione di un diverbio. Morire in battaglia per un Klingon è un onore, mentre fuggire od essere catturati vivi comporta essere disonorati.

I Klingon hanno un fisico estremamente robusto e sono tipicamente più forti degli umani.

Dopo anni di guerre i Klingon sono diventati alleati della Federazione, anche se c'è sempre il timore che qualche nostalgico delle sanguinose battaglie con la Flotta Stellare prenda il potere nella capitale *Qo'nos* (pronuncia "Cronos").

I vascelli Klingon, detti *sparvieri*, posseggono e sfruttano la tecnologia di Occultamento (vedi in seguito).

► ROMULANI

Un gruppo di dissidenti vulcaniani, non accettando la dottrina di Surak, ha lasciato Vulcano per stabilirsi su Romulus e fondare quella che è l'attuale società romulana. Sembra che i Romulani siano, come carattere e mentalità, molto simili agli antichi Vulcaniani prima dell'era di Surak.

Per un breve periodo di tempo c'è stata un'alleanza fra l'Impero Romulano e l'Impero Klingon. Tale alleanza ha permesso uno scambio di tecnologie fra i due popoli. L'Impero Stellare Romulano è stato il governo extraterrestre contro il quale la Terra ha combattuto la sua prima guerra interstellare nel 2160. Alla guerra seguì un trattato di pace, attraverso il quale venne definita la *Zona Neutrale*, un'area di spazio smilitarizzata tra i territori della Federazione e dell'Impero Romulano. Tale area fu definita per evitare che forze armate avversarie potessero entrare in contatto, provocando così una nuova guerra. L'attraversamento senza preavviso della zona neutrale da parte di una delle due fazioni può costituire giustificazione per una dichiarazione di guerra. Da parecchi anni l'Impero e la Federazione non hanno avuto contatti, e solo recentemente navi federali e romulane si sono reincontrate ai confini della zona neutrale, spesso però rischiando di scatenare una nuova guerra. Attualmente il rapporto tra Romulani e Federali è molto simile ad una sorta di tregua, pronta a crollare da un momento all'altro.

I Romulani sono noti per essere intelligenti e spietati: in battaglia non lasciano prigionieri e ogni



Due romulani a bordo di un falco da guerra
("La zona neutrale" - The Next Generation - 1° stagione)

STARDATE 43724.2

USS VENICE
NCC - 2975

ACCESSING DATA
CLASSIFIED ...

FORWARD
SCREEN...

BACK
SCREEN...

confronto anche politico con loro è in genere una "partita a scacchi", piena di trabocchetti, trucchi ed inganni.

I vascelli romulani, detti *falchi da guerra*, posseggono e sfruttano la tecnologia di Occultamento (vedi in seguito).

► FERENGI

I *Ferengi* (pronuncia "Ferenghi") sono una specie umanoide che è rimasta per lungo tempo un mistero per la Federazione, fino al loro primo incontro "faccia a faccia", avvenuto nel 2364. La filosofia di vita ferengi è un'esasperazione della cultura capitalista terrestre, e sono l'unica grande razza ad utilizzare ancora una moneta, il Latinum. La vita dei Ferengi è rigidamente determinata da una filosofia nota come *Cinque Stadi dell'Acquisizione* (infatuazione, giustificazione, appropriazione, ossessione, rivendita) e dalle *285 Regole dell'Acquisizione*, che esaltano qualità come avarizia, senso degli affari e fiuto per il profitto. Nei rapporti con la Federazione è spesso capitato che i Ferengi fossero facilmente ingannati per la loro eccessiva bramosia di denaro o messi l'uno contro l'altro dando loro l'illusione di poter acquisire più Latinum o più potere.

Alle donne Ferengi non è consentito mostrarsi in pubblico, parlare con estranei, trarre profitto da operazioni commerciali e addirittura indossare vestiti. Tutta l'Alleanza Ferengi viene comandata dall'ufficio del Grande Nagus, nella Torre del Commercio di Ferenginar, il loro pianeta natale. I Ferengi non ammettono l'autopsia sui cadaveri prima del termine del loro complesso rituale funerario.

► BORG

I *Borg* sono cyborg di fattezze umanoide il cui mondo di origine si trova ad una distanza dalla Terra percorribile in 30 anni alla massima velocità della miglior nave federale.

Le menti Borg sono costantemente in contatto le une con le altre tramite un sofisticato network cybernetico per formare un'unica coscienza collettiva.

I Borg esistono al solo scopo di migliorarsi, assimilando le altre razze che sciaguratamente li incrociano. L'assimilazione comporta il genocidio completo della specie come insieme e la trasformazione di ogni persona in un *drone* Borg, ossia un essere metà umano e metà cibernetico collegato alla collettività.

I Borg non assimilano tutte le specie che incontrano, ma solamente quelle che possono apportare delle migliorie alla loro conoscenza. Non si sa molto dell'effettivo livello tecnologico dei Borg, tranne il fatto che è molto superiore rispetto a quello della federazione. Per esempio i vascelli Borg, tipicamente di forma cubica e giganteschi per gli standard di tutte le razze conosciute, permettono di viaggiare a velocità maggiori della media delle astronavi federali. Gli armamenti dei Borg sono molto potenti ed efficienti. Una caratteristica fondamentale della difesa dei Borg è l'elevata e rapida capacità di adottare contromisure per far fronte ad un attacco imprevisto o effettuato con armi fino a quel momento sconosciute.



Due Ferengi sul ponte di comando
("Una strategia perfetta" - The Next Generation - 2° stagione)

STARDATE 43724.2

USS VENICE
NCC - 2975

ACCESING DATA
CLASSIFIED ...

FORWARD
SCREEN...

BACK
SCREEN...

► TECNOLOGIA NELLA SECONDA METÀ DEL VENTITREESIMO SECOLO

Riportiamo di seguito gli elementi contraddistintivi della tecnologia a disposizione della Federazione nel ventitreesimo secolo:

► PROPULSIONE

Le navi stellari hanno due diverse tipologie di propulsione: i *motori ad impulso*, usati per la navigazione a velocità inferiore a quella della luce ed i *motori a curvatura*, impiegati per velocità superiori a quella della luce.

Tecnicamente i motori a curvatura riescono a curvare (ossia comprimere) lo spazio circostante alla nave attraverso due enormi dispositivi chiamati *gondole di curvatura*: in questo modo, nello spazio curvato attraverso le gondole, la distanza tra due punti diminuisce ed è possibile, muovendosi a velocità sub luce con i normali motori ad impulso, viaggiare a velocità che sono nella realtà superiori a quelle della luce.

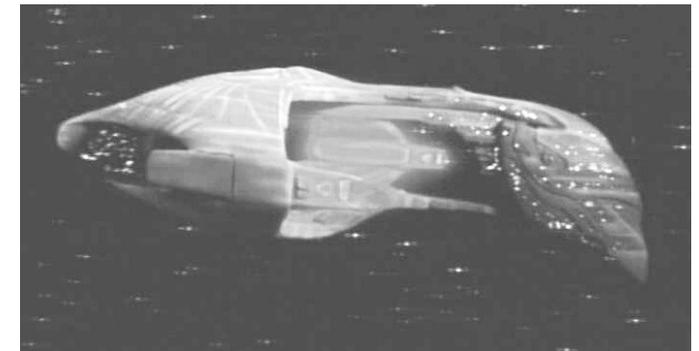
► NUCLEO DI CURVATURA

Il *nucleo di curvatura* è il sistema di alimentazione della nave, e sfrutta come fonte di energia una annichilazione controllata di materia e antimateria. Il nome di questo "reattore" è dovuto al fatto che la maggior parte dell'energia prodotta viene utilizzata per la propulsione a curvatura.

In caso di malfunzionamento o danneggiamento il nucleo di curvatura potrebbe esplodere assieme alla nave che lo contiene, e pertanto è prevista una procedura (automatica o manuale, a seconda dei casi), che permette l'espulsione dello stesso, ma che chiaramente lascia una nave quasi priva di energia.

► COMPUTER

Ogni nave stellare federale dispone di uno o più computer principali, che hanno lo scopo di gestire e controllare la nave, nonché immagazzinare, controllare e soprattutto analizzare l'enorme mole di dati che vengono registrati da tutti i sensori di bordo, esterni ed interni (vedi in seguito per ulteriori dettagli). Sebbene esistano tastiere e monitor, la norma è impartire comandi al computer con la voce.



Falco da guerra romulano
("La zona neutrale" - The Next Generation - 1° stagione)

STARDATE 43724.2

USS VENICE
NCC - 2975

ACCESING DATA
CLASSIFIED ...

FORWARD
SCREEN...

BACK
SCREEN...

► TELETRASPORTO

Il teletrasporto è un sistema di spostamento della materia, animata od inanimata: il corpo o l'oggetto da teletrasportare viene scomposto a livello atomico, inviato nel luogo di destinazione e ivi ricomposto. Viene comunemente usato per il trasporto di persone ed ha una portata utile di circa 60000 km. Un corpo non può venire trasportato tra due navi se queste stanno viaggiando a velocità curvatura differenti o se i sistemi difensivi della nave (gli scudi, vedi di seguito) sono attivi.

► REPLICATORE

Il replicatore è uno strumento in grado di assemblare la materia. Questo strumento usa la stessa tecnologia del teletrasporto: grazie alla banca dati del computer in cui sono memorizzate le strutture atomiche dei diversi oggetti ed attingendo da una riserva di materia sulla nave, il sistema è in grado di ricreare praticamente qualunque oggetto, incluso il cibo o le bevande.

È possibile replicare oggetti relativamente semplici e dalla massa non troppo elevata, e non funziona su organismi viventi.

► PONTE OLOGRAMMI

Il ponte ologrammi è un locale delle navi che permette a chiunque vi acceda di entrare in una simulazione di realtà virtuale iper-realistica gestita dal computer. Nel ponte ologrammi tutti i sensi, incluso olfatto e tatto, vengono ingannati e coinvolti nella realtà virtuale.

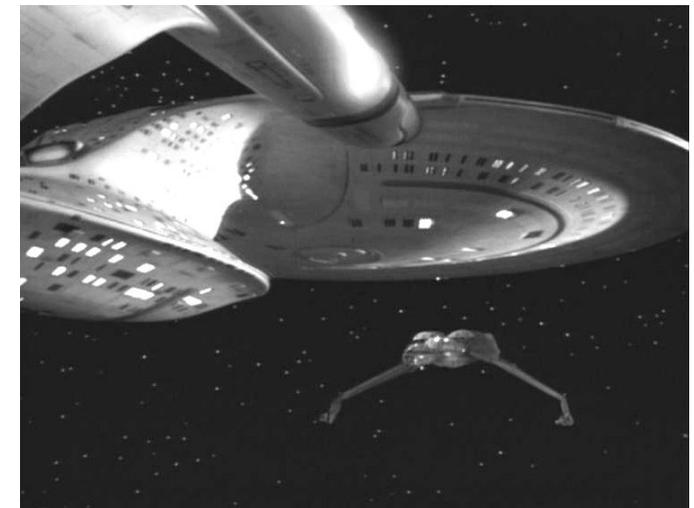
Il ponte ologrammi è tipicamente usato per diletto e per simulazioni di tipo scientifico o di addestramento tattico le immagini della realtà virtuale vengono create dal computer di bordo su direttiva degli utilizzatori.

Da un punto di vista tecnico, il ponte ologrammi funziona grazie ad un sistema di proiezione di immagini tridimensionali e ad un sistema di campi di forza.

► SENSORI

Le navi stellari federali, che hanno tra i loro scopi principali il progresso e la ricerca scientifica, sono attrezzate con una grande quantità di sensori di bordo, esterni ed interni.

I sensori esterni permettono di fornire informazioni su tutto lo spettro visivo (ossia come delle normali telecamere), sul rimanente campo delle onde elettromagnetiche, su onde



La USS Enterprise fronteggia uno sparviero Klingon
(" *Questione d'onore*" - The Next Generation - 2° stagione)

STARDATE 43724.2

USS VENICE
NCC - 2975

ACCESSING DATA
CLASSIFIED ...

FORWARD
SCREEN...

BACK
SCREEN...

gravitazionali e quantiche, sui campi di forza (vedi in seguito), sulla composizione chimica degli oggetti e su molto altro ancora.

I sensori esterni si dividono ancora in due tipi: a lungo raggio, di precisione non troppo elevata e usati tra l'altro per la navigazione, e a corto raggio, in grado di intercettare segnali quasi impercettibili e di captare le principali attività di un'altra nave stellare nelle vicinanze.

Esistono anche dei sensori interni che monitorano e registrano costantemente quello che accade su una nave stellare della Federazione.

► SISTEMI TATTICI

Le navi stellari servono anche a difendere la Federazione dalle minacce esterne, e per questo hanno a bordo armamenti e sistemi di difesa. Per l'offesa, le navi sono equipaggiate con *siluri fotonici* e potenti *banchi phaser*, mentre per la difesa viene utilizzato un potente campo di forza, che deflette per un po' di tempo le armi nemiche assorbendone l'energia. Tale sistema, chiamato *scudi*, viene meno man mano che la nave subisce attacchi da parte di armi nemiche.

Le navi federali, per via di accordi politici tra Federazione ed altre razze, hanno rinunciato allo sviluppo ed all'uso di dispositivi di *occultamento* (in grado di rendere praticamente invisibili le navi stellari), che sono invece usati regolarmente da Klingon e Romulani.

Esistono anche versioni "corpo a corpo" di questi strumenti di offesa e difesa: apparentemente simili a delle pistole, i *phaser* emettono dei raggi che possono stordire, uccidere o disintegrare il bersaglio, mentre dei *campi di forza* possono essere usati a bordo delle navi per bloccare alcune particolari zone (come celle di prigionia o zone che, per motivi sanitari, devono essere tenute in quarantena). Quando un phaser viene utilizzato a bordo di una nave stellare, gli ufficiali in plancia al comando della nave ricevono automaticamente un segnale di allarme. Il segnale non viene invece lanciato se il fuoco è stato aperto da parte degli ufficiali più alti in grado sulla nave o se i sistemi di controllo sono stati temporaneamente manomessi da qualcuno che abbia i privilegi per farlo.

► COMUNICATORE

Ogni membro della Flotta Stellare ha un distintivo appuntato all'uniforme all'altezza del cuore. Nel distintivo è integrato un sistema di comunicazione a corto raggio, in grado di mandare segnali captabili da un altro comunicatore fino a 50 km di distanza. Sono anche possibili comunicazioni da e verso una squadra di ricognizione.



Un vascello Ferengi

(*"Una strategia perfetta"* - The Next Generation - 2° stagione)

STARDATE 43724.2

USS VENICE
NCC - 2975

ACCESSING DATA
CLASSIFIED ...

FORWARD
SCREEN...

BACK
SCREEN...

► TRICORDER

Il *tricorder* è un analizzatore portatile, dotato di vari sensori e capace di alcune analisi sul campo. E' di solito fornito in dotazione al personale della flotta in missione di ricognizione. Se la distanza dalla nave madre non è eccessiva o non ci sono interferenze, è in grado di comunicare con i computer della nave madre. Versioni più specializzate sono fornite alla sezione ingegneria (per i controlli e la manutenzione dei sistemi della nave) e al medico di bordo per le sue analisi sui pazienti.

► NAVETTE

Ogni nave federale dispone di un hangar e di diverse navette, che possono servire per il trasporto di persone o di merci quando non è utilizzabile il teletrasporto. Durante le operazioni di lancio e recupero delle navette, la pressurizzazione dell'hangar è mantenuta grazie ad una serie di campi di forza che consentono il passaggio della navetta impedendo al contempo la fuoriuscita dell'atmosfera respirabile.

► RAGGIO TRAENTE

Il raggio traente è un fascio di energia che permette ad un'astronave di "catturarne" un'altra, tenendola ferma in una posizione o trascinandola. Può venire sfruttato per stabilizzare le navette per manovre particolari o per trainare una nave in avaria, ma generalmente è utilizzato per impedire la fuga ad un'astronave ostile. Per bloccare un vascello di discrete dimensioni può essere necessario lo sforzo combinato di più navi. Non si può usare il raggio traente su una nave che abbia gli scudi alzati.



La USS Enterprise
(*"Cospirazione"* - The Next Generation - 1° stagione)

STARDATE 43724.2

USS VENICE
NCC - 2975

ACCESING DATA
CLASSIFIED ...

FORWARD
SCREEN...

BACK
SCREEN...

▶ LA U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D

Nella seconda metà del ventitreesimo secolo, l'ammiraglia della Flotta Stellare è la leggendaria U.S.S. Enterprise, nave esplorativa di classe Galaxy, la più potente a disposizione della Federazione. Questa nave è l'orgoglio della Flotta Stellare per dimensioni, tecnologia installata, capacità militari e qualità dell'equipaggio.

Molte delle vicende di spicco per la Federazione negli ultimi anni hanno visto, a diverso titolo, un coinvolgimento dell'ammiraglia della flotta. La nave è guidata dal celeberrimo capitano Jean-Luc Picard, e può capitare a molti contemporanei di aver sentito parlare degli altri ufficiali di spicco della nave, tra i quali:

- il primo ufficiale William T. Riker,
- l'ufficiale scientifico Data, un androide senziente con tratti somatici umani,
- l'ufficiale tattico e capo della sicurezza Worf, primo Klingon ad entrare nella Flotta Stellare
- l'ingegnere capo Geordi Laforge, cieco dalla nascita ma dotato di un apparecchio sugli occhi (un *visore*) che gli consente di vedere.
- il consigliere Deanna Troi. Costei è dotata di capacità empatiche, perché è per metà umana e per metà betazoide, una razza telepatica della Federazione.



Ufficiali superiori della USS Enterprise
in alto da sinistra: Tenente Worf, dott. Beverly Crusher,
Comandante William T. Riker.
in basso da sinistra: consigliere Deanna Troy, Tenente Geordi Laforge,
Capitano Jean-Luc Picard, Tenente comandante Data
(Cast di The Next Generation - 3° stagione)

STARDATE 43724.2

USS VENICE
NCC - 2975

ACCESING DATA
CLASSIFIED ...

FORWARD
SCREEN...

BACK
SCREEN...

► BIBLIOGRAFIA E CREDITI

- [1] Micheal Okuda, Rick Sternbach. *Star Trek: The Next Generation Technical Manual*. Pocket Books, 1991, ISBN 0-671-70427-3.
- [2] Micheal Okuda, Denise Okuda, Debbie Mirek. *The Star Trek Encyclopedia*. Pocket Books. ISBN 0-671-53609-5.
- [3] <http://it.wikipedia.org/>
- [4] <http://en.wikipedia.org/>
- [5] http://memory-alpha.org/en/wiki/Star_Trek:_The_Next_Generation
- [6] <http://www.startrek.com/startrek/view/index.html>
- [7] http://startrek.wikia.com/wiki/Main_Page

Star Trek, *Star Trek: The Next Generation*, *Star Trek: Deep Space Nine*, *Star Trek: Voyager*, e *Star Trek: Enterprise* sono tutti marchi registrati di **CBS Corporation**.

L'associazione culturale Revelsh Blind Beholders non è in alcun modo affiliata o collegata alla CBS. Questa pubblicazione è concepita senza scopo di lucro e per il solo uso personale. L'associazione culturale Revelsh Blind Beholders intende chiarire che il lavoro presentato in quest'opera non è in alcun modo "ufficiale" o prodotto o riconosciuto dai proprietari dei rispettivi marchi registrati. L'associazione culturale Revelsh Blind Beholders perseguirà tutte le azioni necessarie ad assicurare che qualsiasi utilizzo dei marchi registrati non possa confondere i lettori del presente materiale. L'associazione culturale Revelsh Blind Beholders non reclama alcun diritto su *Star Trek* o su qualsiasi nome ad esso collegato. Le immagini incluse in questo testo sono di proprietà di Paramount Pictures (nel caso di screenshots o similari) o del creatore dell'immagine (per le immagini create da fan). É possibile utilizzare il presente materiale per uso personale senza scopo di lucro, citando le fonti e gli autori.

STARDATE 43724.2

**USS VENICE
NCC - 2975**



END OF TRANSMISSION