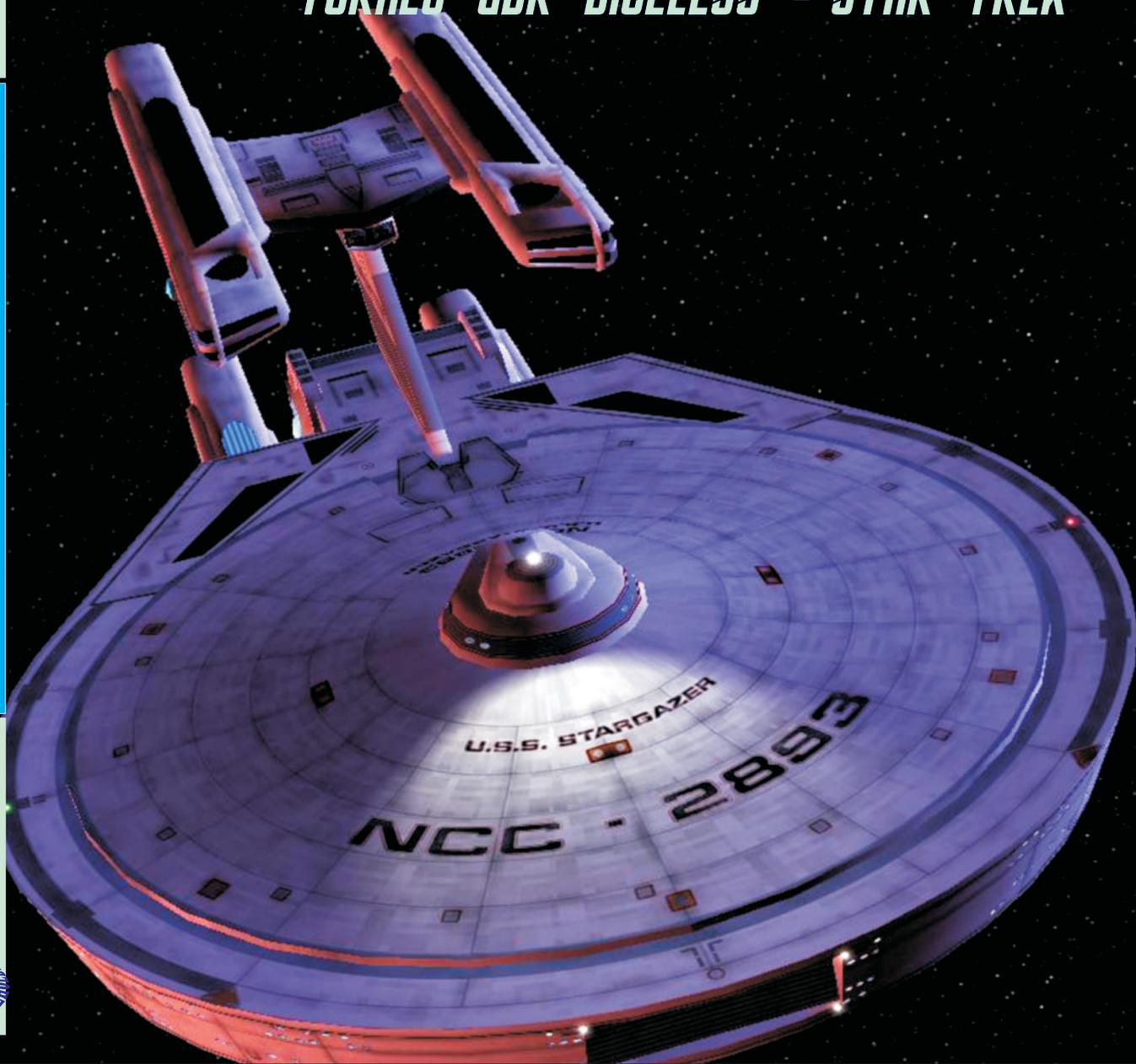


ASSOCIAZIONE CULTURALE REVELSH BLIND BEHOLDERS  
15-16-22-23 NOVEMBRE 2008

# IL VALORE DELLA FEDERAZIONE

*TORNED GDR DICELESS - STAR TREK*





# IL VALORE DELLA FEDERAZIONE

## Note per i narratori

# IL VALORE DELLA FEDERAZIONE

Avventura ufficiale del I° Torneo di Star Trek®  
dell'associazione culturale Revelsh Blind Beholders.  
Valevole per il Torneo di Star Trek di GiocaTorino2008 del 22 e 23 novembre 2008

## CREDITI

### Ideazione e Sviluppo:

Andrea M.A. (Szass Tam) Barbera – Gianmarco (Dj The Emperor) Gaviglio

### Consulenza Tecnica:

Diego (Galahad) Barbera - Marco (Pardo) Giardino

### Disegni e Grafica:

Alessandro (Barone) Alaia - Diego (Galahad) Barbera  
immagine di Copertina: Maciej (Dr\_McCoy) Napiwocki

### Doppiaggio sigla originale:

Marco Andorno

### Software gestione effetti sonori:

Renato (Milo Greenbottle) Mauro – Luca (Elfoscuro) Riccio

### Correzione Bozze:

Daniele (Cadfael) Milaneseo – Clara (Leannan) Vironda

### Team Ombra:

Tommaso (Ragon) Bagni – Marco (Pardo) Giardino

### Playtest:

Un grazie speciale a tutti gli amici che hanno partecipato ai play test.

### Ringraziamenti:

Un grazie a tutti coloro che hanno reso possibile questo torneo,

Liberamente ispirato a Star Trek®: The Next Generation ideato da Gene Roddenberry



### INDICE

<b>1 Note per i narratori</b> .....	<b>7</b>	<b>3.5 Il computer dell'Enterprise</b> .....	<b>38</b>
<b>1.2 Antefatti</b> .....	<b>7</b>	3.5.1 Livelli di permesso.....	39
1.2.1 Il piano dei Romulani in breve.....	7	3.5.2 Azioni direttamente legate al computer.....	39
1.2.2 I Dettagli del piano .....	8	<b>4 Nell'ammasso di Jarren</b> .....	<b>42</b>
1.2.3 Cronologia.....	11	<b>4.1 Scelta del PG</b> .....	<b>42</b>
<b>1.3 Le vicende dell'avventura</b> .....	<b>11</b>	<b>4.2 Scene nell'ammasso</b> .....	<b>43</b>
1.3.1 La U.S.S. Venice.....	11	<b>4.3 Attività che richiedono energia</b> .....	<b>43</b>
1.3.2 "Il Valore della Federazione" in breve.....	12	4.3.1 Test delle Armi.....	44
1.3.3 Tempi di gioco .....	13	4.3.2 Analisi della Nebulosa .....	44
1.3.4 Retrosцена ed altri particolari di interesse .....	14	4.3.3 Risistemazione della sala macchine .....	44
1.3.5 Per tutti i Trekker che ci leggono.....	15	4.3.4 L'analisi della tempesta Elettromagnetica .....	44
<b>1.4 Soluzione dei personaggi</b> .....	<b>16</b>	<b>4.4 Scene di vita quotidiana</b> .....	<b>47</b>
1.4.1 Cap. Manuel Hernandez Garcia.....	16	4.4.1 Totò e Verdik usano l'interfono.....	47
1.4.2 Com. Tolik.....	17	4.4.2 Visita di controllo in Infermeria.....	48
1.4.3 Ten. Cosimo Beretta .....	17	<b>4.5 L'Enterprise sui sensori</b> .....	<b>49</b>
1.4.4 Guardiamarina Jack Bernard Fletcher .....	18	<b>5 Amici sull'Enterprise</b> .....	<b>51</b>
<b>1.5 Altre note tecniche per il narratore</b> .....	<b>19</b>	<b>5.1 Un Tè assieme</b> .....	<b>51</b>
1.5.1 Stare dietro ai personaggi.....	19	<b>5.2 L'ultimatum</b> .....	<b>52</b>
1.5.2 Gestire delle "prove diceless" .....	19	<b>6 Le Indagini</b> .....	<b>53</b>
1.5.3 Comunicare informazioni ai PG.....	20	<b>6.1 FAQ</b> .....	<b>53</b>
1.5.4 Leggere le parti lette .....	20	<b>6.2 Comunicare con la Flotta Stellare</b> .....	<b>53</b>
1.5.5 Suoni .....	20	6.2.1 Tempo necessario alla comunicazione.....	53
<b>2 La Venice</b> .....	<b>21</b>	6.2.2 Chiedere gli aggiornamenti automatici .....	54
<b>2.1 Manuale Tecnico</b> .....	<b>21</b>	6.2.3 Chiedere cosa fare.....	54
<b>2.2 Una partita tra amici</b> .....	<b>21</b>	<b>6.3 Analisi dalla Venice</b> .....	<b>54</b>
<b>2.3 Ufficiali non giocanti</b> .....	<b>22</b>	6.3.1 Analisi con sensori interni dell'Enterprise .....	54
2.3.1 Tenente Otto Von Messner.....	22	6.3.2 Analisi se si riescono a penetrare gli scudi dell'Enterprise .....	55
2.3.2 Tenente Comandante Chen Lin .....	22	6.3.3 Cercare il comunicatore di Data.....	55
2.3.3 Tenente Bob Rogers .....	22	<b>6.4 Un vaccino medico</b> .....	<b>55</b>
2.3.4 Capo Laura Spencer .....	23	<b>6.5 Essere amichevoli con l'Enterprise</b> .....	<b>56</b>
2.3.5 Guardiamarina Mary Stevenson.....	23	6.5.1 Comunicazioni.....	56
2.3.6 Klavias e figli .....	23	6.5.2 Andare a bordo in amicizia.....	56
2.3.7 Cuggino Esposito.....	24	<b>6.6 Comando/clandestini sull'Enterprise</b> .....	<b>57</b>
<b>3 L'Enterprise</b> .....	<b>25</b>	6.6.1 Teletrasportarsi sull' Enterprise .....	57
<b>3.1 I diversi luoghi dell'Enterprise</b> .....	<b>25</b>	6.6.2 Segni vitali clandestini .....	57
3.1.1 La sala macchine .....	25	6.6.3 Azione di comando .....	58
3.1.2 Il bar di Prora.....	26	<b>6.7 Ingaggiare battaglia con l'Enterprise</b> .....	<b>59</b>
3.1.3 L'alloggio di Data .....	26	6.7.1 Attaccare la stiva dalla Venice.....	59
3.1.4 L'alloggio di Gint .....	27	6.7.2 Guerra aperta .....	59
3.1.5 La stiva di carico 3 .....	28	<b>6.8 Deterioramento dei rapporti con l'Enterprise</b> .....	<b>60</b>
<b>3.2 Gli ufficiali controllati</b> .....	<b>30</b>	<b>7 Endosia</b> .....	<b>61</b>
3.2.1 Livelli di ferengizzazione.....	30	<b>7.1 Contattare gli Endosiani</b> .....	<b>61</b>
3.2.2 Generalità .....	30	<b>7.2 Generiche indagini sul pianeta</b> .....	<b>64</b>
3.2.3 Il capitano Jean-Luc Picard.....	31	7.2.1 Studiare l'evoluzione della peste.....	64
3.2.4 Il tenente Worf .....	32	7.2.2 Analisi a distanza: ricerca di segni di vita.....	64
3.2.5 Il tenente Geordi Laforge.....	33	7.2.3 Cercare Romulani vicini ai punti dell'avvistamento.....	65
3.2.6 Il consigliere Deanna Troi.....	33	7.2.4 Gli alloggi di Data e Riker su Endosia .....	66
3.2.7 Il comandante dott. Beverly Crusher.....	33	7.2.5 La prigionia di Riker .....	66
3.2.8 L'allievo guardiamarina Wesley Crusher .....	34	<b>7.3 L'insediamento ferengi</b> .....	<b>66</b>
3.2.9 Il capo Miles O'Brien .....	34	7.3.1 L'edificio e l'attività ferengi .....	66
3.2.10 Guinan.....	34	7.3.2 Descrizione dei luoghi .....	67
3.2.11 Il tenente Reginald Barclay.....	35	7.3.3 Interagire con i Ferengi.....	70
3.2.12 Ufficiale qualsiasi .....	35	7.3.4 Combattere con l'avamposto .....	73
3.2.13 Scene di ordinaria ferengizzazione .....	36	7.3.5 L'utilizzo della flotta endosiana.....	74
<b>3.3 Gli ufficiali non controllati</b> .....	<b>36</b>	<b>8 Le navi coinvolte</b> .....	<b>76</b>
3.3.1 Atteggiamento verso i PG .....	36	<b>8.1 La Joplaur</b> .....	<b>76</b>
3.3.2 Il comandante William T. Riker .....	36	8.1.1 Determinare l'ubicazione della Joplaur .....	76
3.3.3 Il tenente comandante Data .....	37	8.1.2 Contattare la Joplaur.....	77
<b>3.4 Il primo ufficiale Gint</b> .....	<b>38</b>		

<b>8.2 La Haar</b> .....	<b>78</b>	10.1.1 Astronomia/Geografia.....	88
8.2.2 Determinare l'ubicazione della Haar.....	78	10.1.2 Storia.....	88
8.2.3 Analisi della Haar dopo la sua individuazione .....	79	10.1.3 Tecnologia .....	89
8.2.4 Interagire con la Haar .....	80	10.1.4 Cultura / Società .....	89
<b>8.3 La Sevedatis</b> .....	<b>82</b>	<b>10.2 I Ferengi</b> .....	<b>90</b>
8.3.1 Determinare l'ubicazione della Sevedatis.....	82	10.2.1 Norme comportamentali .....	90
8.3.2 Confrontarsi con la Sevedatis.....	83	10.2.2 Regole dell'acquisizione .....	90
<b>9 Finire L'avventura</b> .....	<b>85</b>	<b>10.3 I Romulani</b> .....	<b>92</b>
<b>9.1 La SCADENZA dell'ultimatum</b> .....	<b>85</b>	<b>10.4 Kewl* e dintorni</b> .....	<b>92</b>
9.1.1 Fare rinsavire l'Enterprise .....	85	10.4.1 La peste Kewlarita .....	92
9.1.2 Fallimento dell'avventura .....	85	10.4.2 Il Kewlarium .....	92
<b>9.2 I Finali</b> .....	<b>85</b>	<b>10.5 I Masoniti</b> .....	<b>92</b>
<b>10 Conoscenze</b> .....	<b>88</b>	<b>11 Lista del materiale di supporto</b> .....	<b>93</b>
10.1 Endosia.....	88		

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). È possibile utilizzare il presente materiale per uso personale senza scopo di lucro, citando le fonti e gli autori.

Publicazione amatoriale, intesa al solo scopo di intrattenimento.  
 Copyright © 2008 associazione culturale Revelsh Blind Beholders  
 (<http://www.revelshblindbeholders.net>)



Ogni riferimento a persone, fatti o culti realmente esistenti è puramente casuale.

IL VALORE DELLA FEDERAZIONE  
Note per i narratori

# 1 NOTE PER I NARRATORI

“Il Valore della Federazione” è un’avventura ambientata nell’universo di Star Trek®. Per giocare e masterizzare l’avventura conoscere i dettagli di questo universo, infatti tutti gli elementi dell’ambientazione necessari alla comprensione dell’avventura stessa sono comunque spiegati all’interno di questo documento.

Il sistema di gioco su cui l’avventura si basa è il “diceless”. Tale sistema non richiede l’utilizzo di dadi e schede tecniche. Nell’avventura verranno specificate le criticità legate al successo delle azioni dei personaggi.

### 1.1.1.1 ORDINE DI LETTURA CONSIGLIATO

Consigliamo ai narratori che si avvicinano all’avventura per la prima volta di leggere, in primo luogo, l’introduzione destinata ai giocatori ed allegata all’avventura (vedi le ultime pagine) e successivamente di proseguire con la lettura di questo documento. Viene poi suggerito il momento in cui leggere i background dei personaggi, anch’essi riportati nelle ultime pagine dell’avventura, ed inoltre ogni allegato sarebbe da leggere quando viene introdotto nel testo.

### 1.1.1.2 NOMENCLATURA

Durante tutto il testo, con il termine “ufficiali” ci si riferisce a tutto l’equipaggio di una nave stellare federale, anche se a tutti gli effetti i veri e propri ufficiali sono solo un sottoinsieme di questi.

## 1.2 ANTEFATTI

---

Sono riportati di seguito gli antefatti che portano alle vicende che costituiscono l’avventura. Poiché sono presenti molti nomi, consigliamo di tenere sempre sott’occhio la tabella riassuntiva dei nomi e l’ARME Diagram, riportati in calce all’avventura sotto forma di “interni di Master Screen”.

### 1.2.1 IL PIANO DEI ROMULANI IN BREVE

I Romulani hanno in mente un piano molto ambizioso, il cui obiettivo a lungo termine è la creazione di spaccature tra gli alleati della Federazione Unita dei Pianeti. Scopo romulano a lungo termine è liberarsi del loro più temibile nemico nel Quadrante Alfa, ossia nella porzione di spazio che comprende entrambe le superpotenze.

Il piano consiste nello screditare completamente la Federazione, facendole effettuare un ingiustificato attacco contro un pianeta neutrale chiamato Endosia per mano della nave ammiraglia della Flotta Stellare, la U.S.S. Enterprise. Il piano è reso possibile dalla scoperta del Mindprobe da parte dei Romulani, una nuova tecnologia in grado di influenzare le menti di moltissime delle specie che compongono la Federazione. L’attuazione del piano prevede il coinvolgimento di alcuni Ferengi, ovviamente privi di scrupoli in nome del più sfrenato capitalismo e dell’aumento dei propri profitti.

#### 1.2.1.1 IL COINVOLGIMENTO DELL’ENTERPRISE

Poiché sarebbe stato impossibile installare direttamente il Mindprobe sull’Enterprise (vedi paragrafi seguenti), i Romulani hanno deciso di sfruttare una nave di appoggio. La scelta è sul vascello Ferengi Haar, guidato dal DaiMon (‘comandante’, in lingua ferengi) Trimp. Affidarsi ad un’altra razza serve a non essere direttamente collegati al piano in caso di fallimento.

Ai Ferengi è stato pertanto promesso un modello discretamente avanzato di sistema di occultamento e tonnellate di Latinum (che ricordiamo essere la valuta Ferengi) in cambio della loro complicità.

L'idea è quella di riuscire ad installare clandestinamente a bordo dell'Enterprise un amplificatore del Mindprobe (vedi paragrafi seguenti), fare avvicinare la nave ammiraglia della Flotta ad Endosia con una scusa credibile, far rimanere nei paraggi la Haar occultata con il Mindprobe attivo, far salire a bordo dell'Enterprise un Ferengi come "supporto" e forzare la mano ai federali per far attaccare senza motivo il pianeta di Endosia.

### 1.2.1.2 ENDOSIA

Endosia è un pianeta di classe M, ossia "abitabile dall'uomo", nel gergo dei Trekker. Si trova tra la Zona Neutrale e la Federazione, sebbene non appartenga a quest'ultima per forti spinte indipendentiste presenti al proprio interno. In passato Endosia è stata dominata dai Romulani, che vorrebbero sfruttare la posizione del pianeta come testa di ponte per provare ad invadere la Federazione. Per evitare che questo accadesse la Federazione ha avuto un ruolo attivo ma mai ufficialmente confermato nel liberare il pianeta.

Altre informazioni su Endosia e gli Endosiani possono essere trovate tra le informazioni disponibili attraverso una lista di notizie reperibili attraverso l'uso di computer ed allegate in fondo all'avventura (cfr § 10.1).

### 1.2.1.3 IL MINDPROBE

La tecnologia di controllo mentale chiamata Mindprobe è stata recentemente scoperta dai ricercatori Romulani.

Il Mindprobe è sostanzialmente un grosso emettitore di onde Eta in grado di indebolire la forza di volontà delle creature intelligenti che sono a contatto prolungato con tali onde.

L'emettitore di onde Eta è stato creato dai Romulani in un singolo pezzo. Tale apparecchiatura è enorme e occuperebbe diversi ponti se installato sull'Enterprise. Il Mindprobe è stato impostato perché chi ne subisce gli effetti acquisti una mentalità simile a quella normalmente posseduta dai Ferengi e sia malleabile o fortemente influenzabile da consigli ed ordini dei Ferengi stessi. Romulani e Ferengi sono immuni al Mindprobe, mentre tutte le altre razze coinvolte nell'avventura sono sensibili.

Il Mindprobe impiega una quantità di tempo differente ad influenzare chiunque ne subisca gli effetti.

Il Mindprobe riesce solo ad influenzare persone che si trovino continuamente nelle immediate vicinanze della sorgente di onde Eta. È stato pertanto creato dai ricercatori Romulani un amplificatore, uno strumento di dimensioni più contenute del Mindprobe che permette di amplificare nelle immediate vicinanze un segnale captato da lontano.

Gli autori dell'avventura ignorano l'esistenza di eventuali onde Eta nel mondo reale, ma nel caso venissero scoperte ne scongiurerebbero ai lettori la prolungata esposizione.

## 1.2.2 I DETTAGLI DEL PIANO

Per installare clandestinamente l'Amplificatore sull'Enterprise e per far avvicinare la nave ad Endosia i Romulani hanno congegnato un piano elaborato.

### 1.2.2.1 LA PESTE KEWLARITA ED IL KEWLARIUM

In primo luogo hanno reperito i ceppi di una malattia rarissima, nota come peste Kewlarita (pronuncia: "chevlarita") o morbo Kewlarita. Tale malattia, fortemente contagiosa, è letale nel giro di pochi giorni e si trasmette per via aerea. Una caratteristica della Peste Kewlarita è che il teletrasporto di un contagiato significa la morte certa. Altre informazioni possono di nuovo essere reperite tra le notizie del computer allegate in appendice (cfr § 10.1).

Inoltre, il vaccino contro la Peste Kewlarita è difficilissimo da sintetizzare e richiede un minerale chiamato Kewlarium, materiale rarissimo ed instabile, e pertanto impossibile da teletrasportare o da ottenere con il replicatore.

### 1.2.2.2 L'INSEDIAMENTO FERENGI SU ENDOSIA

In seguito, i Romulani, agendo per interposta persona attraverso il DaiMon Trimp, hanno fatto insediare ad un secondo gruppi di Ferengi un presidio commerciale su Endosia. Questo secondo gruppo, guidato da un Ferengi di nome Jhomas, non ha alcun legame o consapevolezza dell'esistenza della Haar.

Jhomas ha nicchiato parecchio perché l'insediamento era scarsamente vantaggioso da un punto di vista economico, ma un'enorme quantità di Latinum offerta da Trimp per coprire le perdite dell'insediamento è stata decisiva in tale senso.

L'insediamento ferengi sarebbe tornato utile in seguito per convincere l'Enterprise ad attaccare. Si ribadisce ancora che i Ferengi in questo insediamento non sono a conoscenza dell'intero piano, ma solo del poco che il DaiMon Trimp ha rivelato.

### 1.2.2.3 IL COINVOLGIMENTO DELLA JOPLAUR

Successivamente Trimp ha coinvolto nel piano un altro vascello, la nave mercantile Joplaur, guidata dal capitano Grunon, appartenente alla razza dei Masoniti e tecnologicamente molto vecchia. Con le minacce ed un "rimborso spese", Trimp ha convinto Grunon a stivare nella propria nave un carico di Kewlarium. Tale carico era stato in precedenza fornito dai Romulani a Trimp.

Il DaiMon ha così nascosto l'amplificatore di onde Eta in mezzo al Kewlarium ed ha convinto Grunon ad aspettare in un punto dello spazio non troppo lontano da Endosia, con la stiva della Joplaur caricata di un novello "cavallo di Troia".

### 1.2.2.4 LA PRESENZA DELLA VENICE

Casualmente, in quel momento, nell'ammasso stellare di Jarren, vicino ad Endosia, era presente anche un'altra nave federale, la piccola e vecchia U.S.S. Venice di classe Constellation. La sua missione era quella di studiare la nebulosa.

I Romulani non temevano quella piccola nave, ma per evitare ogni sorta di problemi hanno nascosto, nell'ammasso di Jarren, alcune boe in grado di generare tempeste elettromagnetiche, disturbando così le comunicazioni da e verso la nave ed i sensori della stessa.

### 1.2.2.5 LA CRISI SU ENDOSIA

Per portare a termine la fase successiva del piano i Romulani hanno aspettato il momento propizio, ossia che l'Enterprise fosse l'unica nave vicina ad Endosia munita di un laboratorio in grado di sintetizzare il vaccino: i disturbi elettromagnetici generati dalle boe avevano infatti messo fuori gioco la vicina Venice. Con tempismo perfetto, e coadiuvati dalle loro spie nella Flotta Stellare, i Romulani hanno quindi innescato il piano (chiaramente tutto è stato "previsto" a priori, e la Joplaur non è rimasta ad aspettare per mesi che il piano si inneschasse.)

A questo punto è stato sufficiente attivare l'avamposto ferengi sul pianeta e creare alcuni focolai di peste su Endosia per innescare una reazione a catena: la peste ha messo subito in crisi il già fragile sistema del pianeta, mai realmente ripresosi dall'oppressione romulana.

Gli Endosiani hanno prevedibilmente chiesto presto aiuto alle due superpotenze vicine nel Quadrante Alfa: i Romulani hanno ovviamente negato ogni aiuto, mentre la Federazione ha subito accettato di aiutare gli Endosiani, mossa da motivazioni umanitarie, ma anche dalla volontà di avvicinarsi politicamente al governo Endosiano.

### 1.2.2.6 L'ENTERPRISE VIENE MANDATA IN SOCCORSO

La Flotta Stellare non ha avuto dubbi su come agire: a parte la vecchia Venice, peraltro fuori contatto per il disturbo delle comunicazioni da parte dei Romulani, l'unica nave disponibile era l'Enterprise e, per un colpo di fortuna agli occhi federali, vicino all'ammiraglia era presente anche una nave di commercianti che trasportava la sostanza necessaria ad Endosia. L'Enterprise è stata così mandata ad acquistare il carico presso la Joplaur ed a fornire assistenza ad Endosia, sintetizzando e distribuendo del vaccino.

Agendo così l'Enterprise ha involontariamente caricato a bordo l'amplificatore del Mindprobe. Per i Romulani è stato sufficiente fare sì che la nave ferengi che lo trasportava in precedenza (la Haar) rimanesse occultata

vicino all'Enterprise. In questo modo, durante le lunghe operazioni di somministrazione del vaccino sul pianeta, i federali avrebbero subito gli effetti delle onde Eta ed avrebbero avuto il tempo di "ferengizzarsi".

Per essere sicuri che i Ferengi non combinassero qualche pasticcio i Romulani hanno deciso di posizionare un Falco da guerra occultato non troppo lontano da Endosia. Tale Falco, di nome Sevedatis, è guidato dal Commodoro Vel'Yol, l'ideatore del piano.

### 1.2.2.7 IL PRIMO IMPREVISTO: RIKER SUL PIANETA ENDOSIA.

A questo punto è accaduto un fatto non previsto dagli strateghi romulani. Gettando il cuore oltre l'ostacolo e con il rischio di contrarre il morbo Kewlarita, il Comandante Riker si è affiancato al Ten. Com. Data ed è andato su Endosia per coordinare la distribuzione del vaccino.

Data, in quanto androide, non avrebbe corso alcun rischio; i Romulani si aspettavano infatti che solo lui scendesse sul pianeta o che addirittura venissero solo mandate delle navette radiocomandate contenenti il vaccino stesso.

Invece Riker, con l'appoggio di Picard, ha voluto dare agli Endosiani un segno forte e mostrare che la Federazione era vicina al pianeta. In questo modo, allontanandosi dall'amplificatore, Riker non poteva più essere "ferengizzato" dal Mindprobe.

Riker si è comunque iniettato il vaccino prima di scendere su Endosia, per ogni evenienza.

### 1.2.2.8 LA SALITA DI GINT SULL'ENTERPRISE

Per far procedere il piano è stato necessario far salire un Ferengi sull'Enterprise. La scelta è caduta sul primo ufficiale della Haar, un Ferengi di nome Gint.

Gint è subito salito come ospite, con la scusa di provare a rafforzare i rapporti tra Federazione e Ferengi. Ovviamente i federali hanno accettato solo perché già influenzati dal Mindprobe.

Ad ogni modo, all'inizio, Gint è stato visto in maniera sospettosa, ed è stato accettato dall'equipaggio dell'Enterprise in maniera crescente all'aumentare del tempo di esposizione al Mindprobe.

Sull'Enterprise, Gint ha convinto Picard e gli altri ufficiali che Riker non fosse mai sceso sul pianeta, e che invece fosse stato trasferito su una nave ferengi come progetto di "scambio" tra ufficiali circa un paio di settimane prima.

Pertanto, in questo modo, Gint ha sfruttato l'imprevisto per diventare il nuovo "Numero Uno" di Picard (ossia Primo Ufficiale, con il nomignolo usato dal Capitano).

### 1.2.2.9 L'ELIMINAZIONE DI DATA E DI RIKER

A questo punto, seguendo il piano ufficiale, Gint ha provveduto ad eliminare il tenente comandante Data, che, in quanto androide, risultava essere immune anche al Mindprobe. Gint e Timp hanno atteso che Data e Riker tornassero sull'Enterprise per "metterli fuori gioco", smantellando il primo sull'Enterprise ed imprigionando il secondo su Endosia. I dettagli di questa azione, che si è conclusa con la sopravvivenza di entrambi, sono descritti in seguito, tra i retroscena dell'avventura (cfr. § 1.3.4.4).

Gint Ha poi convinto gli ufficiali dell'Enterprise che in verità Data, da un paio di settimane circa, è stato inviato sulla stazione spaziale di "Deep Space 3" per dei malfunzionamenti dell'androide.

### 1.2.2.10 IL SECONDO IMPREVISTO: IL MALFUNZIONAMENTO DELLE BOE ELETTROMAGNETICHE

Dopo qualche giorno di influenza del Mindprobe e poco prima di far sferrare l'attacco all'Enterprise, accade un secondo imprevisto.

Alcune boe elettromagnetiche nell'ammasso di Jarren smettono infatti di funzionare a causa di interferenze con la stessa nebulosa, e la Venice "capta" la presenza dell'Enterprise. Questo imprevisto darà il via alle azioni vere e proprie dell'avventura.

### 1.2.2.11 COME DOVREBBERO ANDARE LE COSE SECONDO I ROMULANI

Secondo i Romulani, dopo qualche giorno di influenza del Mindprobe i federali dovrebbero essere "cotti" a puntino.

Ai Ferengi dell'insediamento sono stati forniti degli apparecchi di origine romulana in grado di emulare i segni vitali dei Romulani stessi. Attivando *ad hoc* questi strumenti, secondo il piano, i federali dell'Enterprise penseranno che ci siano dei Romulani sul pianeta e, sobillati da Gint, attaccheranno Endosia perché ospita delle spie romulane.

Questo è uno dei possibili scenari che, senza l'intervento della Venice, potrebbero avverarsi.

## 1.2.3 CRONOLOGIA

Riportiamo di seguito gli avvenimenti precedenti o concernenti l'avventura:

- ✘ Giorno -14: la U.S.S. Venice arriva nell'ammasso di Jarren allo scopo di esplorarlo.
- ✘ Giorno -14: i Romulani piantano le boe elettromagnetiche nell'ammasso di Jarren, sfruttando alcune navi occultate. Le comunicazioni della Venice iniziano ad essere disturbate.
- ✘ Giorno -10: I Ferengi su Endosia, guidati da Jhomas, danno il via a tre focolai di epidemia su Endosia
- ✘ Giorno -7: La situazione su Endosia è palesemente critica. Gli Endosiani chiedono aiuto a Federazione e Romulani.
- ✘ Giorno -6: La Flotta Stellare accetta la richiesta di aiuto endosiana. La nave da trasporto Masonita di nome Joplaur, che "fortuitamente" possiede un carico di Kewlarium, viene allertata.
- ✘ Giorno -5: l'Enterprise, a massima curvatura, raggiunge la Joplaur su richiesta della Flotta Stellare e carica a bordo il Kewlarium e, abilmente celato, l'amplificatore del Mindprobe.
- ✘ Giorno -5: L'Enterprise arriva su Endosia. Riker e Data scendono sul pianeta per coordinare la distribuzione di Kewlarium.
- ✘ Giorno -3: Gint sale sull'Enterprise.
- ✘ Giorno -2: Riker e Data vengono messi fuori dai giochi. Gint diventa il nuovo "Numero Uno" dell'Enterprise.
- ✘ Giorno 0: L'avventura ha inizio.
- ✘ Giorno 0: Le boe nella nebulosa di Jarren mostrano i primi segni di malfunzionamento e la Venice si accorge dell'Enterprise.
- ✘ Giorno 0 o 1: Picard lancia un ultimatum ad Endosia: se entro due giorni terrestri le spie romulane non verranno consegnate, il pianeta verrà devastato dalla nave ammiraglia della Federazione.
- ✘ Giorno 1 o 2: (in caso di mancata azione dei PG): Picard bombarda Endosia.

## 1.3 LE VICENDE DELL'AVVENTURA

---

In questo capitolo vengono narrate le vicende dell'avventura.

### 1.3.1 LA U.S.S. VENICE

La U.S.S. Venice è la nave su cui prestano servizio i protagonisti della storia. Le caratteristiche di questa nave sono riportate nel Capitolo 2.

#### 1.3.1.1 GLI UFFICIALI DELLA VENICE

- ✘ Capitano Manuel Hernandez Garcia (PG): Capitano, umano terrestre (Madrid).

# IL VALORE DELLA FEDERAZIONE

## Note per i narratori

- ✦ Comandante Tolik (PG): Primo Ufficiale e Ufficiale Scientifico, vulcaniana.
- ✦ Tenente Cosimo Beretta (PG): Ufficiale Tattico e Capo della Sicurezza, umano terrestre (Napoli).
- ✦ Guardiamarina Jack Bernard Fletcher (PG facoltativo): Timoniere, umano terrestre (San Francisco).
- ✦ Tenente Otto Von Messner (PNG): Capo Ingegnere, umano terrestre (Monaco di Baviera).
- ✦ Tenente Comandante Chen Lin (PNG): Ufficiale Medico, umana terrestre (Pechino).
- ✦ Tenente Bob Rogers (PNG): Ufficiale di Plancia, umano terrestre (Dallas).
- ✦ Capo Laura Spencer (PNG): Capo del Teletrasporto, umana terrestre (Manchester).
- ✦ Guardiamarina Mary Stevenson (PNG): Guardiamarina Assistente Ufficiale Medico, umana terrestre (Sidney).

Si consiglia a questo punto di leggere i BG dei personaggi, riportati in calce all'avventura.

### 1.3.2 “IL VALORE DELLA FEDERAZIONE” IN BREVE

Il “Valore della Federazione” è un'avventura molto complessa il cui svolgimento è imprevedibile a priori.

L'avventura è divisa in quattro fasi più o meno distinte.

Nella prima fase i PG, sulla nave federale Venice, sono nell'ammasso di Jarren. Capiteranno alcune situazioni “divertenti” e gli ufficiali della Venice dovranno litigarsi le risorse della nave; ciascuno mira a raggiungere i propri scopi ma “la coperta è troppo corta per coprire tutti”. Tra tante azioni “inutili” dal punto di vista della trama, i PG possono anche scoprire l'esistenza delle boe romulane che disturbano le comunicazioni.

Nella seconda fase l'Enterprise appare sui sensori della Venice ed i PG, tramite apposito allegato, vengono spinti ad andare verso l'ammiraglia della flotta. Una volta a bordo della perla tecnologica della Federazione i PG hanno mille spunti per capire che qualcosa non va, e che questo qualcosa è legato ai Ferengi. Tra gli indizi che potranno saltare agli occhi dei PG ci sono l'assenza di Data e Riker, Picard che ha cambiato gusti, donne che girano nude sulla nave o gente che litiga per il possesso di beni materiali. Infine PG particolarmente bravi che abbiano trovato le boe romulane possono intuire, dalle parole di Picard, il motivo per cui le boe sono state piazzate e quindi capire subito che sotto sotto ci sono i Romulani.

La terza fase inizia con l'ultimatum di Picard al pianeta Endosia. A questo punto le azioni dei PG sono assolutamente imprevedibili:

- ✦ possono indagare sul pianeta e scoprire la presenza dell'avamposto commerciale Ferengi e/o di Riker, li imprigionato;
- ✦ possono indagare sull'Enterprise e scoprire tra l'altro le cause del comportamento anomalo dei Federali;
- ✦ possono indagare rimanendo sulla Venice ma coordinando una serie di azioni mirate (ex: ordini, ricerche...);
- ✦ possono dare la caccia alla Joplaur, la nave che ha fornito il Kewlarium all'Enterprise.

Qualsiasi sia la linea investigativa scelta dai PG sarà possibile individuare la nave ferengi Haar attraverso una serie di numerosi indizi sparsi dappertutto. Tali indizi permettono di “triangolare” nello spazio profondo la posizione della nave occultata.

La nave romulana Sevedatis potrà essere individuata solo dopo aver individuato la Haar, ma richiede che i PG giochino VERAMENTE bene. Ci sono tanti piccoli indizi sparsi in tutta l'avventura che puntano ai Romulani oltre alle già citate boe, ma è richiesto che i PG siano veramente intuitivi.

I PG potranno sventare il piano ferengi/romulano in diversi modi:

- ✦ distruggendo l'Enterprise (finale ovviamente molto negativo) con l'aiuto della flotta endosiana e di qualche trucco;
- ✦ con un'azione di comando dentro l'Enterprise;

# IL VALORE DELLA FEDERAZIONE

## Note per i narratori

- ✦ spegnendo/distruggendo l'amplificatore o l'emettitore nella nave ferengi;
- ✦ con un vaccino creato dalla dottoressa della Venice Chen Lin;

La quarta fase ha inizio a 12 ore dallo scadere dell'Ultimatum. Tale fase è stata "introdotta" per delineare più comodamente il comportamento di tutti gli ufficiali dell'Enterprise ferengizzati.

Se la Haar e la Sevedatis non vengono neutralizzate/individuate, riusciranno a fuggire indisturbate.

L'assenza di azione dei PG porta al successo del piano romulano ed al bombardamento di Endosia.

### 1.3.3 TEMPI DI GIOCO

L'avventura deve seguire le tempistiche illustrate nella tabella seguente. La spiegazione dei vari eventi è ovviamente demandata al testo avventura.

FASE	EVENTO	PARAGRAFO DI RIFERIMENTO	MINUTO DI INIZIO EVENTO
BG	Consegna dell'Allegato 0 (scelta del BG) + premesse	4.1	-
	Consegna dell'Allegato 1 (note tecniche della Venice)		-35'
	Consegna dei BG		-30'
Fase 1	Inizio avventura (con sigla modificata)	4.1.1.5	0'
	Von Messner chiede di smontare i motori	4.3.3	circa 6'
	Totò e Verdik giocano con l'interfono	4.4.1	circa 15'
	Chen Lin chiama a visita medica alcuni ufficiali.	4.4.2	circa 20'
Fase 2	L'Enterprise compare sui sensori Venice	4.5	Circa 30'
	(Tipicamente i PG iniziano ad occuparsi delle boe romulane)	4.3.4	Circa 35 minuti
	(Tipicamente i PG salgono sull'Enterprise)	5.1	Circa 1h
	Gint caccia i PG, se questi si trovano ancora sull'Enterprise	5	1h25'
F. 3	Ultimatum di Picard ( <u>Ora tassativa</u> )	5.2	1h30'
	18 ore allo scadere dell'ultimatum		1h 57' 30''
Fase 4	12 ore allo scadere dell'ultimatum		2h25'
	6 ore allo scadere dell'ultimatum		2h 52' 30''
	Scadenza dell'ultimatum	9.1	3h20'
	Fine avventura	9.2	3h30'

Nell'avventura ci sono due scadenze, una "del gioco reale" ed una "dentro il gioco". Per quanto possibile, il narratore dovrebbe cercare di fare coincidere le due scadenze, a meno che i giocatori insistano perché la cosa sia diversa. Questo, per come è strutturata l'avventura, va a danno dei giocatori stessi.

In particolare da quando parte l'ultimatum, i PG hanno 1h50' (110') di gioco reale in cui giocare 24h fittizie. Questo significa che ogni 4' 35'' di tempo reale passa un'ora di gioco. Sarebbe bene attenersi a questa scansione temporale e ricordare continuamente ai PG quanto manca allo scadere dell'ultimatum.

### 1.3.4 RETROSCENA ED ALTRI PARTICOLARI DI INTERESSE

#### 1.3.4.1 LE AUTORITÀ ENDOSIANE NON DANNO L'ALLARME

Per evitare che la popolazione cada completamente nel panico, le autorità endosiane non danno l'allarme quando Picard lancia l'ultimatum.

#### 1.3.4.2 I FERENGI SUL PIANETA, CONDANNATI A MORTE SENZA SAPERLO

L'avamposto commerciale ferengi è condannato a morte senza saperlo. Infatti tale avamposto è situato in Yovara, la capitale di Endosia, e questa città sarebbe ovviamente la prima a venire rasa al suolo dall'Enterprise se Picard dovesse attuare la propria minaccia. Trimp è conscio di questo particolare; anzi, medita di trarne vantaggio per potersi riprendere i soldi con cui aveva pagato Jhomas.

#### 1.3.4.3 LE MODIFICHE AI DIARI DI GINT E LE AUTORIZZAZIONI DI RIKER E DATA

Per evitare sorprese, Gint ha manomesso i diari dell'Enterprise. La versione "taroccata" riporta che sia Data sia Riker si sono allontanati dalla nave parecchio tempo addietro. In verità, come viene descritto in seguito, la manomissione è grossolana, ed il Ferengi non è stato in grado di modificare anche altri elementi oltre a questo diario (ex: registrazioni visive, diari di navigazione...) e non è stato in grado di rimuovere i "permessi" posseduti dal primo e dal secondo ufficiale dell'Enterprise.

In compenso Gint ha fatto modificare a Laforge le armoniche degli scudi (ossia la frequenza caratteristica di funzionamento), in modo che i due ufficiali, per ogni evenienza, non siano in grado di ignorare a piacimento gli scudi della nave ammiraglia. Nell'ambientazione di Star Trek, infatti, conoscendo le armoniche esatte di funzionamento degli scudi è possibile ignorare gli stessi. Pertanto i *trekker* esperti non potranno usare questo trucco, che svantaggerebbe solo chi non conosce per conto proprio l'ambientazione.

#### 1.3.4.4 L'ELIMINAZIONE DAL GIOCO DI RIKER E DATA

L'eliminazione dal gioco di Riker e di Data è stata un'operazione resa imperfetta dall'ingordigia dei Ferengi, che avrebbero certamente ottenuto un risultato migliore uccidendo entrambi.

Trimp si è posto il problema di togliere di mezzo i due scomodi ufficiali quando questi dovevano rientrare sull'Enterprise, ciascuno a bordo di una navetta. L'idea originale di Trimp era di far uccidere entrambi. I Ferengi hanno lasciato che i due partissero e poi hanno hackerato i due computer della navetta.

L'operazione è stata compiuta dalla Haar grazie ai codici delle navette, forniti sull'Enterprise da Gint.

La navetta di Riker è stata fatta tornare indietro, ed i supporti ambientali della stessa sono stati disattivati in modo che Riker svenisse. Su Endosia, Jhomas ed i suoi, allertati da Trimp, aspettavano la navetta. Tale navetta è stata poi aperta "da remoto" e Riker è stato catturato senza la possibilità di difendersi o vedere i propri aggressori. Riker è stato poi rinchiuso vicino all'avamposto ferengi sul pianeta e non ucciso, perché Jhomas sperava di poter ottenere un riscatto da qualcuno. La navetta è stata poi fatta ritornare senza pilota sull'Enterprise.

Su Endosia non si sono accorti di nulla perché i vecchi radar del pianeta sono stati confusi da onde di disturbo emanate dalla Haar

Contemporaneamente i sensori della navetta di Data sono stati manomessi affinché l'androide, senza guardare fuori, non si accorgesse di essere da solo. Data è poi atterrato in un hangar navette, è uscito dalla navetta ed ha trovato Gint ad attenderlo. Il Ferengi l'ha immediatamente colpito a bruciapelo con un phaser.

Gint ha fatto scattare l'allarme per aver utilizzato un phaser sull'Enterprise senza autorizzazione, ma si è poi giustificato con la plancia adducendo la scusa di un incidente. Dopo questo imprevisto Gint ha portato il corpo di Data negli alloggi privati dell'androide (a piedi, senza teletrasporto), con la speranza di rivenderlo a vicende finite.

Pertanto entrambi i "subordinati", per ingordigia, hanno rovinato il piano perfetto del loro capo Trimp, che aveva chiesto loro di uccidere i due ufficiali federali. Ovviamente Trimp non sa che i due sono ancora vivi.

Inoltre i due federali sono stati mandati "a morire" in due posti diversi per evitare che potessero ribellarsi unendo le proprie forze.

### 1.3.4.5 SPOT, IL GATTINO DI DATA

L'androide Data, il tenente comandante dell'Enterprise, possiede un piccolo gattino bianco di nome Spot.

Poiché ogni tanto il gattino scappa, Data ha previsto che le porte dei propri alloggi si aprano automaticamente se Spot si avvicina ad esse, ma non si aprano se lo stesso prova ad uscire.

Mentre il corpo inerte di Data veniva portato negli alloggi dell'androide da Gint, Spot ha approfittato della mancanza di controllo del Ferengi ed è fuggito. Il Ferengi non ha dato peso alla cosa.

Vagando a caso per la nave (o portato lì da qualcuno), alla fine Spot è arrivato nella sala macchine dell'Enterprise, dove quel che restava dell'umanità di Geordi Laforge ha fatto sì che l'ingegnere capo si prendesse sommariamente cura del gatto, dandogli occasionalmente qualcosa da mangiare.

Per la cronaca non si sa dove il gattino faccia i suoi bisogni, ma mangiando e bevendo poco non ne deve fare troppi. Di certo, dopo che gli ufficiali dell'Enterprise riprenderanno in un modo o nell'altro il controllo, qualcuno si troverà un bel ricordino nei dintorni della Sala Macchine...

### 1.3.4.6 COMUNICAZIONI.

Vista l'enorme distanza tra Endosia e la sede della Flotta Stellare (a San Francisco, sulla Terra), tutte le comunicazioni tra questi due punti devono avvenire attraverso una tecnologia chiamata subspazio, che permette alle comunicazioni di viaggiare più velocemente della luce con lo stesso principio dei motori a curvatura. La comunicazione impiega circa 8 ore per arrivare, e avviene sotto forma o di registrazione vocale o, più tipicamente, di registrazione vocale e visiva. Pertanto, aspettare una risposta richiederà almeno 8 ore più il tempo necessario a comporre la risposta, di solito molto breve.

### 1.3.4.7 LA DATA STELLARE.

La conoscenza della data stellare è superflua ai fini dell'avventura, perché tutti usano il "tempo standard terrestre" per comodità dei giocatori, ma potrebbe capitare che qualcuno chieda lumi.

In particolare si tenga a mente l'equivalenza che 0.1 unità di data stellare equivalgono a due ore, e che data stellare 0 cade nell'anno 2232.

## 1.3.5 PER TUTTI I TREKKER CHE CI LEGGONO...

Queste note sono riservate a tutti gli appassionati di Star Trek a cui capiti di leggere quest'avventura.

### 1.3.5.1 SE IL VALORE DELLA FEDERAZIONE FOSSE UN TELEFILM...

Non è assolutamente intenzione degli Autori supporre che, senza l'intervento della Venice, l'Enterprise non se la sarebbe cavata. Se la Venice non fosse esistita Riker sarebbe certamente riuscito ad evadere dalla prigionia su Endosia e, liberando Data sull'Enterprise, sarebbe riuscito a ristabilire lo status quo senza far collassare la situazione.

È ovvio che la vicenda, per l'Enterprise, non può finire male. In quest'avventura, però, i protagonisti sono gli ufficiali di plancia della Venice, per cui il lettore non storca il naso nel vedere i propri eroi aiutati da "ufficiali qualunque".

### 1.3.5.2 COLLOCAZIONE NELLA SERIE "STAR TREK: THE NEXT GENERATION" ...

Il Valore della Federazione è ambientata nell'anno 2366, durante la terza stagione del telefilm "Star Trek: The Next Generation", e precisamente tra le puntate 13 e 14, rispettivamente titolate "Déjà Q" e "A Matter of Perspective".

### 1.4 SOLUZIONE DEI PERSONAGGI

#### 1.4.1 CAP. MANUEL HERNANDEZ GARCIA

- ✦ Grado: Capitano
- ✦ Origine: Terra, Madrid (Spagna)
- ✦ Genere: M
- ✦ Età: 45

Il capitano per eccellenza: carismatico, riflessivo, gioviale e, all'apparenza, molto deciso e sicuro di sé. Tiene molto in considerazione il parere dei suoi ufficiali, ma la decisione è comunque sua (una nave stellare non è democratica); anche per questo è amato e stimato da tutti. Dentro di sé è però molto dubbioso, anche se riesce quasi sempre a mascherare questo lato del suo carattere. Sebbene molto difficile da rendere, un giocatore dovrebbe cercare di comportarsi in maniera decisa, ma contemporaneamente rendere con gli atteggiamenti questa sua insicurezza di fondo.

È paralizzato dal tronco in giù e siede su una sedia a reazione (una futuristica sedia a rotelle), ma questo non lo sconvolge minimamente, anzi, lo motiva a fare sempre meglio e a mantenere un atteggiamento allegro. Un giocatore deve tenere in considerazione questo aspetto nelle azioni che intraprende.

Parla con accento spagnolescente (nominando spesso Dio o imprecando con frasi tipo "*madre de Dios*"), ordina di frequente dello Sherry dal replicatore e, come ogni buon capitano, redige quotidianamente il diario di bordo.

Sull'Enterprise deve trovare il tempo per parlare con Picard.

##### 1.4.1.1 RAPPORTO CON GLI ALTRI PG/PNG PRINCIPALI

- ✦ Com. Tolik: la stima tantissimo sia professionalmente (eccelsa tecnica) sia caratterialmente (donna veramente sicura di sé e senza dubbi). È la persona con cui si confessa ed è l'unica con la quale mostra debolezze.
- ✦ Ten. Beretta: è un genio, sebbene casinista ed incompreso. Hernandez ha però sempre scommesso su di lui. Sono amici da una vita e gli dispiace un po' riprenderlo, ma a volte deve farlo per non mostrare preferenze agli occhi degli altri.
- ✦ GB Fletcher: nonostante il carattere non adatto ad una nave stellare, Hernandez lo capisce e cerca di motivarlo e di coinvolgerlo in tutti i modi possibili, anche sfruttando al meglio le sue capacità di timoniere.
- ✦ Chen Lin: sarebbe auspicabile che ordinasse dello sherry davanti a lei o che mostrasse con lei la sua riluttanza a seguire i consigli medici che gli vengono dati.
- ✦ Von Messner: il capitano deve sentire le richieste di Von Messner e, se ritiene opportuno, accettarle, ma sempre dopo una breve "contrattazione" in cui gli riduce le risorse richieste (es. dimezza il tempo ecc.).

##### 1.4.1.2 CARATTERISTICHE "TECNICHE"

Sebbene sia limitato dalla sedia a reazione, grazie alla tecnologia riesce a compiere qualunque azione di vita ordinaria da solo e senza particolari impedimenti.

### 1.4.2 COM. TOLIK

- ✦ Grado: Comandante
- ✦ Ruolo: Primo Ufficiale e Ufficiale Scientifico
- ✦ Origine: Vulcano
- ✦ Genere: F
- ✦ Età: 93 (giovane)

Per molti aspetti è la classica vulcaniana: fredda, calcolatrice, iper-razionale e appassionata di ogni aspetto scientifico e tecnologico, priva di sentimenti. In realtà, oltre a questo, ammira tantissimo la natura umana, sebbene si vergogni ad ammetterlo, e sta addirittura iniziando a comprenderla, fatto molto raro per una della sua razza (ovviamente non considerando vulcaniani che compaiono nelle serie ufficiali di Star Trek!). Cerca sempre di copiare i comportamenti e gli atteggiamenti umani e dentro di sé spesso pensa come un'umana, anche se esternamente non riesce a farlo capire e per questo si cruccia.

È molto appassionata di ologrammi. Sarebbe opportuno per il giocatore trovare il tempo di andare in sala ologrammi a "svagarsi" o, meglio ancora, a mostrare uno scenario al Capitano Hernandez.

Usa un linguaggio molto tecnico, con parole scientifiche, frasi tecnologiche e ragionamenti molto "logici" e, a meno che non voglia esplicitamente imitare un comportamento umano, non usa inflessioni o trasporti sentimentali nel parlare. Ama usare avverbi che terminano in "mente".

Sull'Enterprise deve cercare il comandante Data (in quanto androide) e/o il tenente Reginald Barclay (per il ponte ologrammi).

#### 1.4.2.1 RAPPORTO CON GLI ALTRI PG/PNG PRINCIPALI

- ✦ Cap. Hernandez Garcia: le piace molto come capitano e come uomo. Se fosse umana si potrebbe dire che per lui prova della vera e propria attrazione. Adora parlare con lui ed ascoltare le sue confessioni; vorrebbe però fargli capire i sentimenti che "prova", ad esempio mostrandogli uno scenario particolare al ponte ologrammi.
- ✦ Ten. Beretta: lo rimprovera sempre per i suoi modi di fare non da protocollo e per gli errori che spesso compie, al punto di "litigarci" insieme a volte per la scarsa professionalità e per il linguaggio, ma lo osserva per impararne i modi umani. Se però il capitano si fida di lui ci deve essere un motivo.
- ✦ GB Fletcher: cerca sempre di fargli capire quali sono i comportamenti che dovrebbe tenere un ufficiale della Federazione e lo rimprovera per le sue abitudini/relazioni non conformi alle regole.

#### 1.4.2.2 CARATTERISTICHE "TECNICHE"

La sua passione per le scienze gli permette di risolvere senza incertezze i principali problemi legati alla tecnologia. Possiede inoltre la presa vulcaniana, che gli permette di far svenire qualunque umanoide semplicemente pinzandone la clavicola.

### 1.4.3 TEN. COSIMO BERETTA

- ✦ Grado: Tenente
- ✦ Ruolo: Ufficiale Tattico e Capo della Sicurezza
- ✦ Origine: Terra, Napoli (Italia)
- ✦ Genere: M
- ✦ Età: 42

È lo stereotipo dell'italiano medio (per come ci vedono all'estero): sbadato, scansafatiche, approssimativo e per nulla rigoroso, tollerante, diretto ma rispettoso, tranquillo come un impiegato statale e pasticcione al punto da mettersi spesso nei guai. Di certo ha delle caratteristiche non tipiche per un capo della sicurezza (adora anche "interpretare" la legge e trovare i giusti cavilli per raggiungere i suoi obiettivi). Quando si

applica, però, è un vero e proprio genio e riesce sempre a trovare una scappatoia per risolvere ogni tipo di problema.

Usa un linguaggio non professionale, talvolta tendente allo sboccato (ma in plancia prova a contenersi), ed ha uno spiccato accento napoletano (attenzione: non va assolutamente penalizzato un giocatore che usi un altro accento del centro-sud Italia al posto del napoletano, anche se non prettamente calzante).

Appassionatissimo di Giochi da tavola del XX e XXI secolo (es. Coloni di Catan), non vede l'ora di organizzare sedute di gioco per diffondere la sua passione.

Sull'Enterprise deve cercare Guinan al bar di prora e portargli un regalo.

### 1.4.3.1 RAPPORTO CON GLI ALTRI PG/PNG PRINCIPALI

- ✦ Cap. Hernandez Garcia: A livello professionale lo stima tantissimo e a livello personale lo considera molto più di un amico, quasi un fratello. È l'unico che ha sempre creduto in lui e grazie al quale è arrivato dove è ora.
- ✦ Com. Tolik: caratterialmente è il suo opposto. Proprio per questo ama stuzzicarla per il fatto che non capisce il suo modo di pensare e di vivere. Cerca sempre di farle capire che le soluzioni "all'italiana" possono essere migliori di quelle "vulcanianamente" ottime. Ad ogni modo, i due si punzecchiano sempre per ogni questione.
- ✦ GB Fletcher: gli sta sempre vicino e cerca di insegnargli come si vive e come si lavora. Lo ritiene tutto sommato un bravo ragazzo, e cerca in ogni modo di dargli una mano e di coinvolgerlo per tirare fuori l'intraprendenza che dentro di sé ha di sicuro.
- ✦ Moglie Klavias e i suoi figli Verdik e Totò: li adora, anche se è Klavias che porta i pantaloni in famiglia e che tiene in riga le due pesti; Beretta è il classico padre buono e tollerante, con una moglie dal carattere molto forte.

### 1.4.3.2 CARATTERISTICHE "TECNICHE"

È un ottimo stratega militare e conosce a menadito i sistemi militari e gli armamenti della Venice.

### 1.4.4 GUARDIAMARINA JACK BERNARD FLETCHER

- ✦ Grado: Guardiamarina
- ✦ Ruolo: Timoniere
- ✦ Origine: Terra, San Francisco (USA)
- ✦ Genere: M
- ✦ Età: 20

È entrato nella Flotta Stellare perché obbligato dal padre, un potente ammiraglio che ha sempre coperto i suoi scandali durante l'Accademia, come festini a base di alcool e di sesso sfrenato.

Talvolta si mostra altezzoso e schizzinoso, e talvolta è diretto e sfacciato al punto da trasgredire le regole o la gerarchia. Tipicamente sbuffa quando la gente prova ad "insegnarli a vivere".

Nonostante questo, specie se motivato dal capitano, non disdegna alcune attività di una nave stellare, e talvolta potrà andarselo a cercare.

Ha due relazioni segrete in parallelo con Laura Spencer e Mary Stevenson, ma questo lo agita molto perché ha il brutto difetto di invertirne sempre i nomi.

È molto bello, ha una voce sensuale e profonda e usa un linguaggio più "giovanile" rispetto agli altri. Non esita a provarci con qualunque donna affascinante con cui venga in contatto.

Sull'Enterprise deve cercare il consigliere Deanna Troy, con la quale aveva avuto una relazione in passato.

### 1.4.4.1 RAPPORTO CON GLI ALTRI PG/PNG PRINCIPALI

- ✦ Cap. Hernandez Garcia: lo stima tantissimo ed è l'unico che capisce la sua situazione. È in pratica il vero padre che non ha mai avuto. Con lui non riesce ad essere scontroso come con gli altri, anzi, è l'unico suo superiore del quale segue con interesse i suggerimenti e gli ordini impartiti.
- ✦ Com. Tolik: è molto bella e non vede l'ora di farci del sesso insieme: per questo prova ad affascinarla e tollera addirittura i suoi rimproveri o discorsi noiosissimi che, se fatti da altri, lo farebbero innervosire.
- ✦ Ten. Beretta: tutto sommato è contento che sia qui perché lo fa sempre ridere con i suoi comportamenti goffi e poi... gli piace prenderlo in giro.
- ✦ Laura Spencer e Mary Stevenson: è molto "piacione" con loro e cerca sempre di essere affascinante e accomodante; sarebbe opportuno che il giocatore fingesse di sbagliare ad invertire i nomi delle due, correggendosi prontamente. Laura è la più focosa tra le due amanti (quindi la relazione è da interpretarsi più legata al fisico) mentre Mary è la più sentimentale (quindi l'interpretazione deve essere più romantica).

### 1.4.4.2 CARATTERISTICHE "TECNICHE"

È il miglior pilota della Venice e, sebbene non sia un mega esperto di tecnologia, non disdegna impegnarsi per risolvere dei piccoli problemi tecnici. Essendo affascinante può inoltre conquistare qualunque donna della nave con poco impegno.

## 1.5 ALTRE NOTE TECNICHE PER IL NARRATORE

---

I narratori devono tenere ben saldi nella propria mente alcuni punti caratteristici di questa avventura.

### 1.5.1 STARE DIETRO AI PERSONAGGI

Mai come in questa avventura i personaggi hanno completa libertà di azione. I narratori devono quindi cercare di lasciare questa libertà ai giocatori, di fatto adattandosi a ciascun stile di gioco.

Sarebbe richiesto ai giocatori l'utilizzo di "fuffa di Star Trek" (ex: usare frasi come "modulare i campi delle armoniche dei sensori", oppure "effettuare manovra diversiva theta-theta-alfa e poi offrire gli scudi posteriori"). Poiché questo non è semplice, spesso sarà necessario fare sì che sia il master a "fornire una spiegazione fuffosa" all'azione che il PG vuole provare a fare senza saper inventare lui stesso la fuffa (ex: un giocatore che prova a "nascondere le comunicazioni" senza dire "codifico, nelle frequenze luminose emesse da un collettore di Bussard, un'onda elettromagnetica che include il segnale di trasmissione" dovrebbe sentirsi dare una simile spiegazione dal narratore).

Si ricordi che i vari modi di finire ufficialmente l'avventura sono "blindati": idee fantasiose devono permettere sempre di risolvere problemi minori ma mai di risolvere problemi maggiori dell'avventura, a meno che i PG riescano ad essere VERAMENTE brillanti e, di fatto, a trovare dei clamorosi banchi dell'avventura (ex: per trovare le navi occultate serviranno gli indizi necessari a triangolare tale nave, non si riuscirà mai a "trovare la traccia di curvatura" o a "spargere farina nello spazio per beccare la sagoma invisibile della nave").

Si faccia ampiamente riferimento al supermaster per ogni situazione ritenuta dubbia! Solo il supermaster è in grado di fare gestire univocamente scelte dei PG non descritte!

### 1.5.2 GESTIRE DELLE "PROVE DICELESS"

Per narratori con poca esperienza può essere complicato gestire le "prove diceless", ossia tutte le azioni che in altri sistemi sono gestite da un tiro di dado.

La maggior parte delle prove sono caratterizzate da una durata e da dei personaggi che possono avere successo. A meno che non sia specificato ulteriormente le durate possono essere considerate come "indicative", così come l'identità dell'ufficiale che è in grado di compiere una prova.

Quando si considerano questi parametri bisogna tenere in conto che magari i giocatori sono in grado di inventarsi qualcosa di particolare per compiere un'azione, generando della "fuffa di Star Trek": in questi casi il giocatore sarebbe da premiare diminuendo il tempo della prova. Oltretutto, se più ufficiali si uniscono possono entro certi limiti fare sinergia e diminuire il tempo necessario a portare avanti la prova.

Analogamente, è necessario valutare chi sta provando ad effettuare una data azione, perché, bene o male, tutti gli ufficiali di una nave stellare sono in grado di compiere alcuni compiti. Si può permettere ad un ufficiale di svolgere un'azione che non era pensata per lui, ma quell'ufficiale ci metterà il doppio od il triplo del tempo indicato nella prova. Magari si può comunicare al PG che lui non si sente molto ferrato nella prova che sta per fare.

Tenete conto che alcune prove hanno durata tassativa e possono essere tassativamente portate a termine solo da qualche ufficiale particolare.

Tendenzialmente il narratore dovrebbe dare una durata "indicativa" della prova, cioè la stima che il personaggio è in grado di fare, e dovrebbe comunicare il risultato (eventualmente positivo o negativo) a prova avvenuta e a tempo trascorso.

Penalizzare in fase di valutazione dei PG che, mentre svolgono delle attività, partecipano a discussioni palesemente incompatibili con l'attività.

### 1.5.3 COMUNICARE INFORMAZIONI AI PG

In quest'avventura parecchie informazioni devono essere comunicate ai giocatori in quanto "risultati di ricerche" o "risultati di analisi". Si consiglia, se questo è fattibile e non interrompe il flusso del gioco, di comunicare "separatamente" (ex: all'orecchio) ad ogni giocatore esiti di prove o domande che solo lui conosce, in modo da lasciargli il compito di riferire agli altri membri della plancia.

Questo trucco sarebbe però controproducente se portasse a fare uscire spesso i giocatori dall'ambiente di gioco.

A questo proposito usate spesso i PNG della plancia (Rogers *in primis*) per introdurre nuovi elementi nell'avventura.

### 1.5.4 LEGGERE LE PARTI LETTE

Le parti di avventura indicate in sfondo grigio sono da considerarsi descrizioni, mentre quelle in GRASSETTO sono tipiche frasi che in particolari situazioni i PNG possono riportare. Queste ultime, in particolare, vogliono essere una traccia per rendere bene la personalità del PNG e avere uniformità di interpretazione. Chiaramente un narratore ha la facoltà di modificare leggermente le descrizioni ed adattare i dialoghi (a cui, nei limiti del possibile, consigliamo di attenerci), purché sia certo di non travisare il PNG che sta interpretando. Un narratore può anche riportare alcune, poche o nessuna delle frasi consigliate, sempre rispettando la personalità dei PNG e le scelte dei PG.

Di certo un PNG non dirà una frase preceduta da una domanda a meno che i PG non chiedano esplicitamente quella domanda.

A questo proposito tra parentesi tonde è effettivamente indicata una domanda, mentre tra quadre è indicata una scena o condizione che deve avvenire.

Fraasi evidenziate devono essere sempre ed il più fedelmente possibile comunicate ai PG, perché vitali nella risoluzione dell'avventura.

### 1.5.5 SUONI

Per rendere la partita più simile ad una puntata di Star Trek, viene riportata in appendice una lista di suoni da usarsi in svariate situazioni, con il nome del file corrispondente.

## 2 LA VENICE

Scopo di questo capitolo è descrivere le caratteristiche della Venice. Tutto ciò che descritto qui è propedeutico a giocare al meglio tutte le parti seguenti dell'avventura.

### 2.1 MANUALE TECNICO

---

Per le caratteristiche tecniche della Venice è necessario fare riferimento all' **ALLEGATO 1**, che viene consegnato ai giocatori ad inizio partita.

La maggior parte delle informazioni dovrebbe essere autoesplicativa, ma alcuni punti possono essere chiariti.

#### 2.1.1.1 NAVETTE

Le Navette della Venice si chiamano San Marco, Sant'Egidio, Pellestrina e Murano. Quando un PG deve volare su una navetta chiedete sempre il nome che "scelgono", e usare spesso tale nome.

Le navette della Venice non sono dotate di teletrasporto o armi ma hanno un raggio traente e degli scudi di limitata potenza.

#### 2.1.1.2 UOMINI DELL'EQUIPAGGIO

Poiché i PG, con la sola eccezione di Fletcher, sono di fatto i più alti in grado nella Venice, gli uomini dell'equipaggio potranno essere comandati "a piacere" dai PG.

Per i corridoi della nave c'è sempre qualche ufficiale che cammina e, se serve, è disponibile ad interagire con i PG stessi.

#### 2.1.1.3 PLANCIA

Poiché la maggior parte delle operazioni di una nave stellare avvengono in plancia, è stata riportata una schematizzazione della plancia stessa e delle varie postazioni presenti. Tenere conto che le postazioni rappresentate sono delle vere e proprie consolle di lavoro, della dimensione di un piccolo tavolino e con tanti luci e tasti sopra.

#### 2.1.1.4 DESCRIVERE LE LOCAZIONI

I narratori non dovrebbero perdere tempo eccessivo a descrivere le varie locazioni della Venice, perché questo rallenterebbe eccessivamente il flusso del gioco. Si suppone che i PG si muovano a proprio agio in quella che, negli ultimi anni, è diventata la loro casa.

L'unico punto da tenere a mente è che la Venice offre tutte le comodità di una moderna casa attuale "aiutata dagli strumenti tecnologici descritti nell'introduzione" (ex: replicatore).

### 2.2 UNA PARTITA TRA AMICI

---

Nei propri background i PG vengono invitati velatamente ad organizzare una partita ad un gioco da tavolo non meglio specificato del XX-XXI secolo. Se i PG decidono di giocarci (probabilmente nella prima fase dell'avventura) lasciare loro libertà di un sfruttare un "comune turno serale libero".

### 2.3 UFFICIALI NON GIOCANTI

---

Sono riportati di seguito gli ufficiali non giocanti presenti sulla Venice:

#### 2.3.1 TENENTE OTTO VON MESSNER

- ✦ Grado: Tenente
- ✦ Ruolo: Capo Ingegnere
- ✦ Origine: Terra, Monaco di Baviera (Germania)
- ✦ Genere: M
- ✦ Età: 48

È lo stereotipo del tedesco iperefficiente ed iperottuso. Normalmente sta in sala macchine, a meno che non gli venga ordinato diversamente. Metodico, privo di fantasia, segue la disciplina alla lettera ed è morbosamente attaccato alle sue macchine fino a risultare ossessivo con i motori. Ingigantisce sempre i problemi e le richieste di risorse, e vede delle irrisorie inefficienze dell'1% come problemi vitali per l'astronave.

Usa dare del "voi" alle persone e cammina sempre con schiena dritta, petto in fuori, braccia lungo i fianchi e testa in su.

Parla con uno spiccatissimo accento tedesco. Ecco alcuni esempi di pronunce particolari: QU viene detto KW (es.: questo = kwesto); la C in mezzo alle parole si pronuncia "TZ" (es.: Venice = Vènitze). La V diventa F (es.: evento = efento). Anziché "si!" è solito dire "jawhol!" e anziché "Beretta" "Peretten".

#### 2.3.2 TENENTE COMANDANTE CHEN LIN

- ✦ Grado: Tenente
- ✦ Ruolo: Ufficiale Medico
- ✦ Origine: Terra, Pechino (Cina)
- ✦ Genere: F
- ✦ Età: 37

È un ufficiale medico molto particolare dal momento che pratica tecniche mediche orientali (agopuntura e simili) parallelamente alle più evolute prassi della Federazione. Normalmente sta nella sala medica, a meno che non le venga ordinato diversamente.

Parla in modo molto lento e flemmatico e con inflessione cinese (per esempio le R diventano L). Usa camminare a piccoli passi veloci e con le mani giunte, accennando dei piccoli inchini mentre parla.

#### 2.3.3 TENENTE BOB ROGERS

- ✦ Grado: Tenente
- ✦ Ruolo: Ufficiale di Plancia
- ✦ Origine: Terra, Dallas (Texas)
- ✦ Genere: M
- ✦ Età: 28

Arrivista, molto sicuro di sé e "sborone", non aspetta altro che cogliere i momenti in cui può mettersi in mostra. Quando capitano situazioni in cui prende il comando (ad esempio quando rimane l'ufficiale più alto

in grado in plancia), non esita a fare battute del tipo "Con sommo piacere prendo il comando della plancia, Capitano!", "Sarò impeccabile", "Come ben sapete, Capitano, la Venice è in ottime mani ora!", "Eccellente".

Spesso sta con le mani sui fianchi e comunque sempre in posizioni composte. Ha lo sguardo di chi "sa di valere". In realtà possono capitare momenti in cui non sa fare qualcosa, e allora cade nell'imbarazzo, iniziando quasi a balbettare.

### 2.3.4 CAPO LAURA SPENCER

- ✦ Grado: Capo (esterno alla normale gerarchia)
- ✦ Ruolo: Capo del Teletrasporto
- ✦ Origine: Terra, Manchester (UK)
- ✦ Genere: F
- ✦ Età: 29

È una donna molto bella e prorompente e dal carattere molto caldo e focoso. Fondamentalmente, se non è presente il Guardiamarina Fletcher, non ha atteggiamenti particolari e si comporta in modo professionale. Altrimenti ammicca in maniera abbastanza plateale verso di lui, con atteggiamenti talvolta di palese interesse. Non esiterà ad avvicinarsi a lui per bisbigliargli qualcosa di provocante all'orecchio e per invitarlo ad una serata con lei il prima possibile.

### 2.3.5 GUARDIAMARINA MARY STEVENSON

- ✦ Grado: Guardiamarina
- ✦ Ruolo: Assistente Ufficiale Medico
- ✦ Origine: Terra, Sidney (Australia)
- ✦ Genere: F
- ✦ Età: 25

È una donna molto calma e pacata e dal fisico minuto ma molto fine e carino. Se non è presente il Guardiamarina Fletcher, non ha atteggiamenti particolari e si comporta in modo professionale. Altrimenti fa qualche accenno quasi impercettibile verso di lui e non esita a cercare dei momenti di solitudine con lui in modo da parlargli singolarmente. Parla quasi sottovoce e non esiterà a ricordare a Fletcher che non si vedono da parecchio tempo e che dovrebbe dedicare più tempo a lei in modo da creare una relazione più stabile e duratura. Certamente cercherà di invitarlo ad una serata con lei, non appena lui sarà disponibile.

### 2.3.6 KLAVIAS E FIGLI

- ✦ Ruolo: Civili
- ✦ Origine: Andoria (Klavias)
- ✦ Genere: F
- ✦ Età: 47

Klavias è la moglie del Tenente Beretta ed è una donna autoritaria, severa, inflessibile e molto rigorosa. Insomma, l'opposto di Beretta. Rimprovera sempre il marito per i suoi comportamenti sbadati, superficiali, neglienti ed imprecisi, giungendo spesso al litigio diretto, specialmente per quanto riguarda l'educazione dei figli. Verdik e Totò sono infatti due piccole pesti molto agitate ed iperattive e, mentre Beretta fa la parte del padre buono e tollerante, Klavias non esita a sculacciarli ed a sgridarli per ogni loro marachella.

Klavias non esiterà ad urlare verso Beretta mentre i bimbi avranno spesso la vocina implorante verso il padre o piagnucolanti verso la madre.

### 2.3.7 CUGGINO ESPOSITO

- ✦ Grado: Capo
- ✦ Ruolo: Ufficiale della sicurezza
- ✦ Origine: Terra, Pozzuoli (Napoli)
- ✦ Genere: M
- ✦ Età: 37

Se i PG chiedono di qualche uomo della sicurezza da portare con sé e se il tono tenuto fino a quel momento dai PG lo consente, si consiglia di fare riferimento a Cuggino Esposito (dove la doppia g non è un refuso ma è la triste verità). Quest'ufficiale della sicurezza è stato introdotto sulla Venice poiché è "Cuggino abberetta" (di nuovo, non vi è alcun refuso), anche se a rigore non tutti i test avrebbero dato l'idoneità. Se possibile, Esposito è ancora più accidioso di Beretta, è formato extra-large (135 Kg per 1.80 di altezza), la sua uniforme non è sempre impeccabile ed è sempre scazzato e contrariato per dover fare qualcosa .... Insomma, Esposito è un Beretta all'ennesima potenza.

Ciononostante non penalizzare gruppi che, per amore del GdR, si portino Esposito con loro: a tutti gli effetti si consideri Esposito come se avesse le stesse capacità e competenze degli altri ufficiali della Venice...

(Courtesy D. Milanese)

## 3 L'ENTERPRISE

Scopo di questo capitolo è descrivere le caratteristiche dell'Enterprise. Tutto ciò che descritto qui è propedeutico a giocare al meglio tutte le parti seguenti dell'avventura.

### 3.1 I DIVERSI LUOGHI DELL'ENTERPRISE

Analogamente per quanto detto a riguardo della Venice, un narratore non dovrebbe perdere troppo tempo a descrivere i luoghi dell'Enterprise.

È però importante fare notare ai PG, con dei piccoli particolari (l'ampiezza degli alloggi e della plancia, la qualità del ponte ologrammi e via discorrendo), come i personaggi notino la differenza tra le due navi, e non a caso l'Enterprise sia l'ammiraglia della Flotta Stellare e la Venice sia una nave vecchia di 80 anni.

La maggior parte delle locazioni, indicate di seguito, non presentano alcuna anomalia e tutto là sarà come ci si aspetta:

- ✦ la plancia;
- ✦ l'ufficio del Capitano;
- ✦ la sala tattica;
- ✦ le postazioni scientifiche (i laboratori, l'orto botanico);
- ✦ l'infermeria;
- ✦ l'armeria;
- ✦ la maggioranza degli alloggi privati (eccetto quelli di Data o di Gint);
- ✦ le sale teletrasporto;
- ✦ il ponte ologrammi;

Altre locazioni invece presentano delle piccole anomalie che i PG in visita troveranno;

#### 3.1.1 LA SALA MACCHINE

La sala macchine è assolutamente normale per quanto riguarda il funzionamento tecnico della stessa, ma un personaggio qui dentro noterà automaticamente un particolare, magari poco prima di uscire:

In un angolo della sala macchine noti distintamente un piccolo gattino bianco, che ti guarda miagolando flebilmente. Il gatto sembra essere palesemente malnutrito.

Il gatto in questione è Spot il gatto di Data.

#### AVVICINARE SPOT

(Chiunque, 1 minuto)

Avvicinare Spot è relativamente semplice. Chiunque mostri un po' di "umanità" e/o gli offra qualche boccone si prende la gratitudine completa del gatto, potendo accarezzarlo, prenderlo in braccio, portarlo con se, ecc...

Nessuno si oppone al fatto che i PG prendano Spot, perché per tutti è solo una seccatura, e per i Ferengi gli animali da compagnia non hanno un grande valore.

### 3.1.2 IL BAR DI PRORA

Il bar di prora è normalmente pieno di persone, ma da quando Guinan (la barista) si è ferengizzata, e fa pagare le bevande che gli avventori consumano quasi nessuno frequenta il bar, se non occasionalmente per discutere di affari.

Fare notare questo inaspettato particolare ad ogni PG che entri qua dentro.

### 3.1.3 L'ALLOGGIO DI DATA

L'alloggio di Data è chiuso e, per ovvi motivi di privacy, normalmente inaccessibile come tutti gli alloggi privati.

#### 3.1.3.1 ENTRARE NELL'ALLOGGIO

I PG possono entrare nell'alloggio di Data nei seguenti modi:

- ✦ avvicinando alla porta il gattino Spot;
- ✦ teletrasportandosi all'interno (azione che può fare scattare l'allarme, cfr. § 6.6.2.2);
- ✦ manomettendo i permessi del computer (ex: facendo credere che un PG è un'ufficiale della sicurezza dell'Enterprise, cfr. § 3.5.2.6);
- ✦ forzando la porta con un phaser (azione che probabilmente farà scattare l'allarme, cfr § 6.6.2.1);

#### CHIEDERE AL COMPUTER CHI PUÒ AVERE ACCESSO A QUELL'ALLOGGIO.

I PG possono chiedere al computer chi può avere accesso all'alloggio di Data. Il computer risponderà "Il Ten Com. Data, il gatto Spot e gli ufficiali della sicurezza dell'Enterprise che richiedano l'autorizzazione al computer" .

#### ★ SE I PG SONO SEGUITI DA DELLE GUARDIE

Chiaramente eventuali ufficiali della sicurezza che seguono i PG si oppongono ad un tentativo di questi di entrare nell'alloggio di Data, e nel caso i PG provino a forzare la mano, tenteranno di dare l'allarme, se ne hanno l'opportunità (cfr. § 6.5.2).

#### 3.1.3.2 DENTRO L'ALLOGGIO

Dentro l'alloggio notate immediatamente un corpo riverso sul letto a faccia in giù. Costui, di un pallore veramente innaturale, indossa una divisa della federazione color giallo senape.

Oltre a Data prono sul letto, nell'alloggio può essere trovato tutto ciò che, normalmente, si può trovare in un alloggio di un ufficiale.

#### ANALIZZARE DATA

(Chiunque, 1 minuto)

Se qualcuno volta di peso Data, nota immediatamente che l'Androide sembra essere come "disattivato" ed è stato colpito a bruciapelo da un phaser. Nessuno saprebbe dire se Data è "vivo" o meno.

#### RISVEGLIARE DATA

(ESCLUSIVAMENTE Chen Lin o Von Messner, ALMENO 45 minuti)

Il lavoro per rimettere in sesto Data non deve essere interrotto o durerà di più.

Vedere in seguito la reazione dell'androide al risveglio (cfr. § 3.3.3).

### 3.1.4 L'ALLOGGIO DI GINT

Gint si è stabilito in un alloggio degli ospiti. Tale informazione può essere individuata facilmente chiedendola al Computer.

Analogamente all'alloggio di Data, entrare nell'alloggio di Gint richiede gli stessi escamotages (forzare la porta, manomettere il computer, teletrasportarsi all'interno), tranne ovviamente l'ausilio del gatto Spot.

#### 3.1.4.1 DENTRO L'ALLOGGIO

L'alloggio in cui entrate è assolutamente in disordine: notate oggetti ed uniformi dappertutto, buttate per terra, sui mobili e sul letto.

##### CERCARE NELL'ALLOGGIO

(Chiunque, 20 minuti)

Una ricerca all'interno dell'alloggio porterà a trovare:

- ✘ phaser della Federazione in discreta quantità;
- ✘ una cassetta contenente una quantità considerevole di Latinum;
- ✘ uno strano oggetto tecnologico con pulsanti e lucine, delle dimensioni di un piccolo portafoglio (spesso 2 cm, alto e largo circa 7 cm);
- ✘ altri suppellettili vari.

##### ANALIZZARE LO STRANO OGGETTO

(Fletcher, Beretta, von Messner o Tolik, 40 minuti)

L'oggetto è senza dubbio un evolutissimo comunicatore a corto raggio (meno di 60.000 km), in grado di funzionare senza essere captato dai normali sensori di una nave. Il "difetto" dell'oggetto è che funziona come un comunicatore "punto a punto", e non funziona in "banda larga". In altre parole permette di comunicare solo ed unicamente con un altro oggetto identico.

L'oggetto sfrutta senza ombra di dubbio tecnologia romulana.

##### ANALIZZARE IL PUNTO DOVE È DIRETTA LA COMUNICAZIONE

(Fletcher, Beretta, von Messner o Tolik, 20 minuti)

L'oggetto comunica con un particolare "punto" nello spazio profondo.

Questo oggetto può essere usato per triangolare la Haar, come illustrato nei capitoli seguenti (cfr. § 8.2.2)

#### 3.1.4.2 UTILIZZARE L'OGGETTO

I PG potrebbero "pacioccare con l'oggetto", attivandolo, o usarlo di proposito per scoprire chi risponde. Dall'altra parte risponde direttamente Trimp, il DaiMon della nave ferengi Haar.

Questa può non essere una grande idea perché, a meno di replicare perfettamente la voce di Gint, Trimp capisce che c'è qualcosa che non va.

##### REPLICARE LA VOCE DI GINT

(Tolik, Fletcher o Chen Lin, 15 minuti)

Si può fare, a patto di avere a disposizione un campione della voce di Gint. La voce replicata sarà irriconoscibile dalla voce reale, ed ingannerà chiunque la ascolti.

##### COMUNICAZIONE CON TRIMP - UTILIZZO DI UNA VOCE FALSA

Il carattere di Trimp è descritto in seguito (cfr. § 8.2.4.5)

- ▶ (PRONTO, MI RICEVETE?) ciao Gint. Sono il DaiMon Trimp. Tutto precede secondo i piani?
- ▶ [SEMBRA ESSERE INSOLENTI] Come ti permetti di non portarmi il dovuto rispetto! Al tuo ritorno ti multerò... Ricordati la regola 33 dell'Acquisizione: "non fa mai male adulare il capo"
- ▶ [CERCA DI SCOPRIRE I PIANI] (*Trimp potrà anche rivelare tutto o solamente qualche particolare ma, come verrà indicato in seguito, ricordatevi che non è stupido e che si insospettirà nel caso di domande "fuori luogo" dei PG*)

### 🔊 COMUNICAZIONE CON TRIMP - UTILIZZO DI UNA VOCE REALE

- ▶ [ATTIVANO IL COMUNICATORE SENZA DIRE NULLA] ciao Gint. Sono il DaiMon Trimp. Tutto precede secondo i piani? (*se chiudono la comunicazione a questo punto, Trimp non si insospettirà*)
- ▶ [PARLANO VOLUTAMENTE O SENZA ACCORGERSENE MENTRE PACIOCCANO COL COMUNICATORE] Ma... che sta succedendo?
- ▶ [PARLANO ANCORA] (*Trimp taglia la comunicazione e diventa sospettoso*)

Se i PG faranno insospettire Trimp, questi subodorerà che forse qualcosa non sta andando secondo i piani. Proseguirà normalmente come stabilito, ma non sarà più possibile sorprendere la Haar in "brache di tela". La nave sarà automaticamente sul chi vive (cfr. § 8.2.4)

### 3.1.4.3 AZIONI DEI PNG LEGATE AL COMUNICATORE DI GINT

Ricordate che:

- ✦ a meno dell'intervento diretto dei PG che spingono in questo senso, Gint non rientrerà nel suo alloggio per la durata dell'avventura, e comunque non si accorgerà della scomparsa del comunicatore a meno che non lo cerchi esplicitamente, sempre per intervento dei PG;
- ✦ analogamente, a bordo della Haar nessuno cercherà Trimp attraverso il comunicatore;

### 3.1.5 LA STIVA DI CARICO 3

La stiva di carico 3, una tra le tante stive dell'Enterprise, contiene il Kewlarium rimasto dopo la produzione e la consegna di vaccino, e soprattutto contiene l'amplificatore di onde Eta che è la causa della ferengizzazione dei PG. L'amplificatore è nascosto dentro gli stessi contenitori del Kewlarium.

#### 3.1.5.1 PROTEZIONI DELLA STIVA DI CARICO 3

La stiva di carico 3 è circondata da un campo di forza ed è protetta da due uomini della sicurezza che piantonano costantemente la stiva, per evitare che accidentalmente qualcuno interagisca con l'amplificatore.

Ogni 8 ore (4, 12 e 20 ore dopo la dichiarazione dell'ultimatum) le guardie ricevono il cambio.

Tale misure sono state ordinate da Gint quando l'Enterprise era già "sufficientemente" sotto il proprio comando.

In particolare, per disattivare il campo di forza sarebbe necessario conoscere o il codice personale inserito da Gint (non determinabile con alcuno strumento se non ottenendolo da lui) o possedere i permessi di una delle tre cariche più alte dell'Enterprise.

#### 3.1.5.2 ACCORGERSI DELLA STIVA DI CARICO 3

I PG possono notare che c'è qualcosa che non va nella stiva di carico 3 in quattro differenti modi:

- ✦ camminando "per caso" nell'Enterprise alla ricerca di qualcosa di strano e, dopo un po', scoprendo che degli uomini della sicurezza sorvegliano una porta;
- ✦ analizzando l'Enterprise dall'interno con un Tricorder;
- ✦ scoprendo dal computer che c'è un campo di forza a proteggere la stiva di carico 3;

- ✦ ottenendo l'informazione che il Kewlarium era stato stoccato nella stiva di carico 3, e sospettando che, assieme a tale materiale, poteva nascondersi qualcosa. Tale informazione può essere reperita dal computer, ed il sospetto può nascere interrogando Grunon, il capitano della Joplaur (cfr. § 8.1.2)

### 3.1.5.3 AL DI FUORI DELLA STIVA DI CARICO 3

#### **METTERE K.O. LE GUARDIE**

(Chiunque, variabile)

Le guardie possono essere messe facilmente K.O. con pugni, prese vulcaniane, phaser su stordimento, siringhe spray con sonnifero o qualunque cosa venga in mente ai PG. Ricordarsi comunque che, tendenzialmente, l'uso del phaser può essere un grosso problema per i PG (cfr. § 6.6.2.1).

Se prima di mettere K.O. le guardie si dà loro modo di reagire, queste daranno subito l'allarme attraverso i propri comunicatori.

Se le guardie messe K.O. non vengono rimosse dalla propria posizione, dopo 10 minuti passerà davanti alla stiva di carico 3 un ufficiale che dà l'allarme.

#### **★ I PG SBAGLIANO TATTICA CONTRO LE GUARDIE**

Cercate di non penalizzare troppo PG che "sbagliano tattica" contro le guardie, dando loro modo di reagire. Fate passare qualche svista/piccolo errore dei PG con un "ritardo dei riflessi" da parte degli uomini della sicurezza. Se i PG persistono con l'errore o fanno qualcosa di veramente imperdonabile, le guardie riescono a dare l'allarme.

#### **ANALIZZARE LA STIVA ATTRAVERSO LA PORTA**

(Chiunque con un tricorder, 1 minuto)

Il campo di forza che circonda la stiva impedisce la maggior parte delle analisi. Usando un tricorder si riesce a stabilire che la stiva contiene delle quantità ridotte di Kewlarium (circa 50 Kg), e che dalla stiva proviene un bassissimo campo di onde Eta. Per analisi più approfondite è però necessario entrare dentro la stiva.

### 3.1.5.4 ABBASSARE IL CAMPO DI FORZA

Alla richiesta di un PG di abbassare il campo di forza, il computer risponde che "è richiesta l'autorizzazione di uno degli ufficiali di comando per eseguire l'ordine".

Si ricorda che gli ufficiali al comando dell'Enterprise sono Picard, Riker, Data e Gint.

Per abbassare il campo di forza sono attuabili diverse strategie:

- ✦ usare per un minuto due phaser a massima potenza (questo può portare a dare l'allarme, cfr. § 6.6.2.1);
- ✦ ottenere l'aiuto di uno tra Riker o Data, dopo averli "messi in gioco". Entrambi posseggono le autorizzazioni necessarie ad abbassare il campo di forza (cfr. § 3.5.2.8);
- ✦ riuscire a minacciare Gint estorcendogli la combinazione ed impedendogli che si teletrasporti sulla Haar per fuggire (come verrà spiegato in seguito, cfr. § 6.6.3.1).

### 3.1.5.5 DENTRO LA STIVA

Vedete diversi contenitori che occupano questo magazzino. La maggior parte di questi contenitori è aperta, ma un paio sono ancora chiusi.

#### **CERCARE NEI CONTENITORI**

(Chiunque, 20 minuti)

Dentro i contenitori, ci sono ancora 40 kg residui di Kewlarium, diviso in panetti da 2 kg stoccati in 2 contenitori diversi.

Oltre a questo, se e solo se si effettua la ricerca con dei tricorder, si scopre che uno dei contenitori sembra emettere un campo di onde Eta.

Dentro tale contenitore nascosto in un doppio fondo, è presente un macchinario delle dimensioni di un attuale computer portatile. Il macchinario è ancorato ad uno dei contenitori.

### ANALIZZARE IL MACCHINARIO

(von Messner o Tolik o Fletcher, 60 minuti)

Il macchinario sembra emettere un campo di onde Eta a bassa frequenza. Probabilmente è questo campo l'origine dello strano comportamento degli ufficiali dell'Enterprise.

Il macchinario sembra ricevere la modulazione delle onde Eta da una trasmittente remota, per poi ritrasmettere il campo di onde amplificato.

Questo macchinario sfrutta senza ombra di dubbio tecnologia romulana di altissima sofisticazione.

### ANALIZZARE IL PUNTO DOVE PROVIENE IL CAMPO ORIGINALE

(Fletcher, Beretta, von Messner o Tolik, 20 minuti)

L'oggetto comunica con un particolare "punto" nello spazio profondo.

Questo oggetto può essere usato per triangolare la Haar, come illustrato nei capitoli seguenti (cfr. § 8.2.2).

## 3.2 GLI UFFICIALI CONTROLLATI

Tutti gli ufficiali sull'Enterprise sono bene o male influenzati dal modificatore di onde cerebrali. Questo significa che tutti, con diverse intensità, tenderanno a comportarsi come dei "sottoposti" ferengi (cfr. comportamento standard dei ferengi, § 10.2.1.1) e a non notare le "stranezze" dei comportamenti altrui.

Se possibile, con l'avanzare del tempo di gioco, gli ufficiali dell'Enterprise dovrebbero sembrare sempre più pesantemente ferengizzati, citando per esempio con crescente continuità le regole dell'acquisizione.

### 3.2.1 LIVELLI DI FERENGIZZAZIONE

Vengono definiti differenti livelli di ferengizzazione per poter gestire comodamente tutti i PNG dell'Enterprise.

- ✦ ferengizzazione 0 (F0): il personaggio ragiona normalmente, ed è libero da influenze esterne.
- ✦ ferengizzazione 1 (F1): il personaggio risente debolmente degli effetti del Mindprobe. Non è in grado di notare stranezze nel comportamento altrui, ma non cita le regole dell'Acquisizione e riconosce i valori federali. Possono presentarsi alcune, piccole, stranezze minori (ex: Picard non beve più il The Earl Grey). Può reagire alle domande che lo mettono in imbarazzo od alle azioni che violano le leggi Federali con un tic nervoso, che comporta lo strabuzzare leggermente gli occhi piegando la testa a sinistra. Non si accorgerà di avere questo tic o che lo abbiano altri.
- ✦ ferengizzazione 2: il personaggio si sente sempre meno legato ai valori Federali e in parte legato al profitto, cita le regole dell'Acquisizione "moderatamente" ma ancora non obbedisce ciecamente agli ordini di un Ferengi. Una donna gira per la nave con abiti decisamente vistosi.
- ✦ ferengizzazione 3: il personaggio si comporta a tutti gli effetti come un Ferengi. Ignora completamente i valori della Federazione e viene guidato ciecamente dalla ricerca del profitto e dagli ordini impartiti dai Ferengi. Una donna gira completamente nuda. Le regole dell'acquisizione vengono citate spessissimo.

### 3.2.2 GENERALITÀ

Per ogni personaggio viene riportato il "BG normale". Sta al narratore integrarlo con la ferengizzazione (che tendenzialmente potrà eliminare una parte dei tratti dei PG).

Tipicamente ad ogni personaggio viene associata una locazione preferenziale. Questo non vuol dire che il PNG si trovi lì per tutta l'avventura, ma che statisticamente è reperibile lì. (L'Enterprise è in allarme giallo, ed i normali turni di riposo sono sospesi).

### 3.2.3 IL CAPITANO JEAN-LUC PICARD

#### ▲ CAPITANO JEAN-LUC PICARD

Il Capitano Jean-Luc Picard, umano sulla cinquantina, dal fisico asciutto e dalla testa oramai quasi calva o canuta, è veramente una leggenda vivente all'interno della Federazione Unita dei Pianeti.

Il Capitano, normalmente, chiede sempre a tutti gli ufficiali suggerimenti, ma poi prende rapidamente una decisione in maniera autonoma. È molto cortese con i propri amici, ed è sinceramente interessato a loro. È un uomo dalla cultura vastissima, esperto di scienze umane come di tecnica, e parlare con lui risulta piacevolissimo. Normalmente è l'esempio della legalità applicata ad ogni cosa e ad ogni costo. A partire dalla fase 3 si ferengizza ed inizia a sragionare per il Mindprobe.

Ha il vezzo di "tirare continuamente giù" la maglia della divisa. Si riferisce al proprio primo ufficiale con l'espressione "Numero Uno"

Adora bere tè "Earl Grey", ma da quando è ferengizzato è passato al "Darjeeling" (pronuncia Dargiling), perché gli piace di più.

A parte questo particolare ed il non notare quello che accade vicino a lui, Picard è normalissimo nella seconda Fase, e "peggiora" solo nelle fasi seguenti.

FASE	2	3	4
LIVELLO DI FERENGIZZAZIONE	F1	F2	F3

#### ▲ DIALOGO INIZIALE CON PICARD (FASE 2)

- ▶ [TIPICHE FRASI] Ciao Manuel! Allora come è andata... Siediti... racconta... Ti ricordi i bei tempi della Stargazer... Che missione avete intrapreso? ...Gli AMICI Endosiani... ...i CARI Endosiani...
- ▶ (COME MAI SIETE QUA?) **C'è stata un'emergenza sul pianeta di Endosia, un'epidemia di peste Kewlarita. La Flotta Stellare ci ha inviati d'urgenza a reperire e consegnare il vaccino. Abbiamo ultimato gli ultimi carichi qualche giorno fa, ed ora stiamo attendendo di vedere che la situazione si normalizzi, ma le cose dovrebbero essere sotto controllo. Mi avevano detto che potevate essere nella zona, ma la Flotta Stellare non è riuscita a mettersi in contatto con voi ed allora ha mandato noi ad aiutare gli Endosiani** (attenzione: è FONDAMENTALE che tutti i concetti di questo dialogo emergano perché i PG colleghino l'eventuale boa trovata a questa emergenza!!!!)
- ▶ (DOVE AVETE PRESO IL VACCINO?) Abbiamo avuto un incredibile colpo di fortuna. Qua vicino c'era un vascello di mercanti Masoniti con un carico di Kewlarium, sostanza rarissima necessaria a sintetizzare il vaccino. Abbiamo acquistato il carico in cambio di informazioni tecniche: non potevamo abbandonare i cari amici Endosiani, anche perché il loro pianeta è così strategicamente vicino alla zona neutrale...
- ▶ [FRASE IMPORTANTE]. **Manuel, vuoi qualcosa da bere? Il solito sherry... Jerez, scommetto.** (riferita al replicatore) Sherry, Jerez. (lo porta a Hernandez) **Tè, Darjeeling!**
- ▶ (COME MAI QUEL TÈ?): (tentenna, fa il tic) Beh, ultimamente ho cambiato un po' gusti... Non è male, dovrete provarlo! (effetto del controllo mentale).
- ▶ (COME MAI QUEL FERENGI A BORDO CON L'UNIFORME?) **Gint è uno straordinario primo ufficiale... Discreto, a modo... Il miglior Numero Uno che abbia mai avuto** (tentenna, ci pensa, fa il tic) **Fa parte di uno scambio culturale con i Ferengi: prende temporaneamente il posto di Riker sulla nave. Eeeh, avremo veramente tanto da imparare da loro!**
- ▶ [DOVE SI TROVA RIKER] é a bordo di un vascello ferengi come primo ufficiale... Mi sembra (ci pensa molto su, fa il tic) che la nave in questione si chiami Haar.
- ▶ [DA QUANTO?] circa un paio di settimane.

- ▶ [COS'È QUEL TIC CHE FAI?] Quale Tic?
- ▶ [DOVE SI TROVA DATA] Sfortunatamente ha avuto un malfunzionamento circa un paio di settimane fa... *(ci pensa molto su, fa il tic)* Attualmente si trova sulla base stellare Deep Space Three, ed è in riparazione presso i migliori Bio-Cybernetici della Flotta Stellare.
- ▶ [COSA C'È? TUTTO BENE? NASCONDI QUALCOSA!] Io? Noooo... figurati *(tentenna, fa il tic)* anzi, è un piacere per me rivederti qua...
- ▶ [INSISTE PARECCHIO]: *(diventa freddo)* ora si è fatto tardi e devo supervisionare l'andamento della peste sul pianeta... Se voleste tornarvene sulla Venice favorireste le nostre operazioni
- ▶ [PERCHÉ LA GENTE SULLA NAVE "IMPAZZISCE"?] Nono, è tutto normalissimo *(e NON fa il tic perché altrimenti la scena assume connotati comici)*.
- ▶ [COME VANNO LE VIGNE DI TUO FRATELLO?] Beh, è da un po' che non lo sento, ma direi abbastanza bene! (Picard non dice niente che possa farlo sembrare un'altra persona: se un PG inventa a ruota libera chiedere se si riferisce a qualcosa che per lui è vero – Picard gli va dietro – o è inventato per mettere alla prova il capitano – Picard non casca nel "trabocchetto", perché non avrebbe motivi per cascarci-).

### ▶ ALTRI DIALOGHI CON PICARD DOPO L'ANNUNCIO DELL'ULTIMATUM (FASE 3)

Questo dialogo può avvenire sia dal vivo sia attraverso il visore:

- ▶ (MA CHE COSA STAI FACENDO?) Manuel, i traditori Endosiani hanno veramente superato il limite. È arrivato il momento di fare capire ai Romulani che facciamo sul serio, ed agire per difenderci. **I traditori Endosiani non trarranno del profitto da questa storia ...**
- ▶ (MA CHE PROVE AVETE?): abbiamo captato tre segni vitali Romulani sul pianeta, che poi sono scomparsi. Devono essersi mascherati. Gint mi ha fatto ragionare, ed è chiaro che non ci possiamo fidare degli Endosiani.
- ▶ (MA ANCHE SE OSPITASSERO ROMULANI -COSA DA CHIARIRE- NON PUOI ATTACCARE COSÌ!) Manuel, sai bene che i Romulani sono un pericolo troppo grande per la Federazione. Dobbiamo dare un segnale forte e dimostrare di essere forti! Lo dice anche la regola 95 dell'acquisizione: "Espanditi o muori!"
- ▶ (SEGUI PIÙ LE REGOLE DELL'ACQUISIZIONE O IL REGOLAMENTO DELLA FLOTTA?) *(risposta più o meno "ferengizzata" a seconda della fase di gioco)*
- ▶ (PROPOSTA CHE COMUNQUE PICARD FARÀ): ovviamente ci darai una mano, vero? Potremmo coordinare l'attacco assieme e diminuire il rischio che gli Endosiani riescano a difendersi!
- ▶ (POSSIAMO VENIRE A BORDO PER...) *(qualsiasi scusa: giocare a poker, cena assieme, coordinare l'attacco)* Ma certamente, Manuel. Sarà un piacere per noi. Vi teletrasporteremo noi, e dobbiamo sincronizzarci per abbassare assieme gli scudi quanto basta. Numero Uno, pensaci tu.
- ▶ (DOMANDA RAGIONEVOLE DEI PG): **(Picard sembra quasi cedere, ma interviene Gint a farlo "tenere duro")**.

### 3.2.4 IL TENENTE WORF

#### ▶ TENENTE WORF

*(pron: Uorf)* Ufficiale tattico e capo della sicurezza klingoniano. Non ride mai, salvo qualche abbozzo rarissimo durante qualche rara battuta (che NON avverrà nel corso di quest'avventura). È legato all'onore e alla tradizione Klingon, incute timore alle persone e spesso digrigna i denti quando qualcuno non gli va a genio. È guerrafondaio e molto forte fisicamente. Può uscire con frasi tipo "attacchiamo per primi noi", "consiglio di fare fuoco" o simili. Si trova sempre in plancia.

FASE	2	3	4
LIVELLO DI FERENGIZZAZIONE	F1	F1	F2

### 3.2.5 IL TENENTE GEORDI LAFORGE

#### ▲ TENENTE GEORDI LAFORGE

(pron: *Giordi Laforj*) Ingegnere capo di colore e cieco dalla nascita. Vede tutto lo spettro EM (tra cui il campo visivo) grazie ad un visore che porta sugli occhi. È tipicamente molto secco nel dare le risposte ed abbastanza "sincero", senza addolcire mai la pillola. È molto orgoglioso della propria sala macchine, dove si trova e si muove con assoluta sicurezza balzando sempre da una consolle all'altra.

È il migliore amico di Data e, "percependo" l'assenza del suo amico, tiene il gatto Spot con sé in sala macchine ma senza curarsi troppo di dargli cibo od attenzioni.

FASE	2	3	4
LIVELLO DI FERENGIZZAZIONE	F1	F2	F3

### 3.2.6 IL CONSIGLIERE DEANNA TROI

#### ▲ CONSIGLIERE DEANNA TROI

(pron: *Dianna Troi*) Consigliere della nave metà umana e metà betazoide, una razza dai poteri telepatici. Per via della sua discendenza, normalmente ha poteri empatici, che però sono attualmente inibiti dal Mindprobe. Normalmente è dolce, comprensiva, sempre sorridente ed estremamente buona, ma essendo la sua ferengizzazione ad uno stadio molto evoluto gira sempre "almeno seminuda" (se non completamente nuda). Inoltre è rude, scortese e maleducata con tutti, eccezion fatta per Gint che tratta con molta gentilezza. Già dai primi possibili incontri con i PG cita le regole dell'Acquisizione. Se possibile sarebbe il massimo riuscire a fare comportare Deanna da Ferengi con una sensuale voce umana. Si trova sempre in plancia.

FASE	2	3	4
LIVELLO DI FERENGIZZAZIONE	F2	F3	F3

#### ▲ EVENTUALE DIALOGO CON FLETCHER

- ▶ (CIAO DEANNA): che cosa vuoi, tu? Chi ti ha autorizzato a parlarmi?
  - ▶ (NON TI RICORDI DI ME?): Tu.. Fammi pensare... Ah, sei quell'insulso guardiamarina che mi sono trombata a quel ricevimento. Che vuoi?
  - ▶ (BEVI QUALCOSA CON ME?) vuoi che chiami la sicurezza o te ne vai da solo?
- (ovviamente, se lo chiede, Fletcher si ricorda di tutta un'altra Deanna).

### 3.2.7 IL COMANDANTE DOTT. BEVERLY CRUSHER

#### ▲ DOTT. BEVERLY CRUSHER

(pron: *bèverli crascier*)

Abilissima dottoressa umana di mezza età. È una donna molto decisa ed energica. Anche lei è stata ferengizzata più velocemente di altri. Conosce bene ed è l'unica ufficiale dell'Enterprise oltre a Guinan che dia del 'tu' a Picard. Da quando è ferengizzata cura solo chi le offre qualcosa in cambio. Anche lei gira almeno seminuda. Si trova sempre in infermeria.

FASE	2	3	4
LIVELLO DI FERENGIZZAZIONE	F2	F2	F3

### 3.2.8 L'ALLIEVO GUARDIAMARINA WESLEY CRUSHER

#### WESLEY CRUSHER

*(pron: uesli crascier)*

Giovane ragazzo che, per "meriti sportivi e territoriali" è stato ammesso al timone della plancia dell'Enterprise. In verità ha dimostrato più volte di essere in gamba e poter risolvere la situazione con qualche "idea da Star Trek". Sorride sempre ed è sempre disponibile a rispondere alle domande. Mantiene questi tratti anche quando è F3. È figlio di Beverly Crusher e si trova sempre in plancia.

FASE	2	3	4
LIVELLO DI FERENGIZZAZIONE	F1	F2	F3

### 3.2.9 IL CAPO MILES O'BRIEN

#### O'BRIEN

*(pron: Obraian)* Irlandese che dimostra di essere di mezza età, col mascellone ed i capelli rossicci e ricci. Si occupa del teletrasporto, ed è sempre nella sala del teletrasporto dove vanno i PG, a meno che questi vogliano appositamente evitarlo. È il classico tipo "pane e salame" e un po' conservatore, che conosce tutto con l'esperienza e diffida della gioventù e del diverso. Può vivere solo con hamburger, patatine, birra e whiskey.

FASE	2	3	4
LIVELLO DI FERENGIZZAZIONE	F1	F1	F2

### 3.2.10 GUINAN

#### GUINAN

*(pron: Gainan)* Appartiene ad una razza di creature dai poteri mentali probabilmente sviluppati ma, nel periodo in cui è ambientata quest'avventura, questi non sono stati pienamente utilizzati e si intuisce solamente che Guinan è molto esperta, potente e saggia.

Fisicamente è una donna "umana" nera. Normalmente gestisce il bar di prora dell'Enterprise. È una persona molto abile nell'ascoltare i problemi altrui e ad "aiutare chi è in difficoltà". Di fatto, normalmente, è la consigliera informale della nave, che è specializzata in tutte le questioni non strettamente tattiche (storie d'amore, problemi personali...) Normalmente è una vera amica per tutti, leale, sorridente, sincera, e usa spesso psicologia spiccia per fare capire alle persone quello che pensa (ex: usa psicologia inversa, li guarda sorridendo dopo aver gettato i semi del dubbio...).

È stata la prima, assieme a Deanna, a subire gli effetti del Mindprobe, e da allora è cambiata radicalmente e si comporta come un vero e proprio "Ferengi con tette ed orecchie umane", senza alcuna "memoria" del passato.

Si trova sempre al bar di prora.

FASE	2	3	4
LIVELLO DI FERENGIZZAZIONE	F3	F3	F3

#### EVENTUALE DIALOGO CON BERETTA

*(ricordarsi di descrivere a Beretta che quando entra nel bar di prora questo è vuoto, cosa mai capitata in un bar di Guinan dacché si ricorda)*

(CIAO GUINAN, È UN PIACERE RIVEDERTI): tu sei... Ah si, mi ricordo di te, panzone. Siediti.

# IL VALORE DELLA FEDERAZIONE

## L'Enterprise

(MA NON C'È NESSUNO QUI!): Un cliente è un cliente. E come dice la Regola 214 dell'Acquisizione "mai incominciare un affare a stomaco vuoto".

(DA QUANDO TI RIFAI ALLA FILOSOFIA FERENGI?) da sempre. Che altra filosofia dovrei seguire?

[DOMANDA TIPICA]: Cosa vuoi da bere? (*glielo porta*). Fanno 3 barre di Latinum.

(MA DA QUANDO SI PAGA?): Da sempre, che domande. Perché qualcuno dovrebbe regalare qualcosa?

(FORSE PERCHÉ NON TI COSTA NULLA?) Che ragionamento idiota. Ricordati la regola dell'Acquisizione 22: "Un uomo accorto è in grado di sentire quando il profitto è nell'aria".

(POSSIAMO FARE A CREDITO?): Certo, con dei comodi interessi del 40% per ogni giorno di ritardo.

(MA PERCHÉ IL BAR DI PRORA È VUOTO?): Che vuoi che ti dica... Le gente non ha i lobi per fare affari, e soprattutto non ha Latinum per pagare le consumazioni.

(TI HO PORTATO QUESTO REGALINO) Regalino?? Ma che senso ha? Non è che dovrò pagarlo? Se è così lo rifiuto!

### 3.2.11 IL TENENTE REGINALD BARCLAY

#### BARCLAY

Barclay è un ufficiale addetto all'ingegneria, brillante ma decisamente pasticcone e spesso fuori dal mondo. Balbetta, specie se gli fanno qualche complimento o peggio se è imbarazzato. Adora i ponti ologrammi, dove passa la maggior parte del tempo, creandosi le proprie ambientazioni. Il mondo non lo capisce per questa sua passione. È segretamente innamorato del consigliere Troi.

Nell'avventura sarà sempre nel ponte ologrammi, supponendo che, come ogni tanto capitava, "tagli" il lavoro e questo sia faticosamente accettato in sala macchine.

FASE	2	3	4
LIVELLO DI FERENGIZZAZIONE	F1	F1	F2

#### EVENTUALE DIALOGO CON TOLIK

*(ricordarsi di descrivere a Tolik che il ponte ologrammi in cui entra è bellissimo, molto più bello di quelli della Venice. Il paesaggio attuale è una scena bucolica, con prati, alberi ed uccellini. Barclay sta prendendo il sole)*

- ▶ (TENENTE BARCLAY? È UN PIACERE INCONTRARLA): Io... beh... gra...gra...grazie, sono ono...onorato..
- ▶ (IL PONTE OLOGRAMMI È STUPENDO!): Oh, beh... io... gra...grazie, sono contento che le piaccia. Il merito è dei nuo...nuo...vi emettitori ad onde tri...trioniche, ma anche un po' mio...
- ▶ (SUO?) Oh sì...ado..ado...adoro fare delle piccole mod...modifiche ai programmi, e sono riu...riu... riuscito a stabilizzare la matrice degli olo...ologrammi
- ▶ (COME?): (*Parlano di fuffa di Star Trek...*)
- ▶ [DOMANDA TIPICA]: Pos..Pos..Posso mostrarle un'al..altra ambientazione? (*e, in caso positivo, mostra mille scenari che ha creato*)
- ▶ (BEATO TE CHE PUOI STARE QUA...) Guarda, sembra che tutti ce l'abbiano con me, e io per questo mi rifugio qua dentro. Un ologramma è facile da capire, a differenza di una persona. Ma scu...scu...scusa, ti sto ann..ann..annoando.

### 3.2.12 UFFICIALE QUALSIASI

In ogni momento della partita, i PG potranno parlare e trovare ufficiali in qualsiasi stato di ferengizzazione, da F1 a F3.

### 3.2.13 SCENE DI ORDINARIA FERENGIZZAZIONE

Camminando per la nave i PG si imbattono in alcune scene che non lasciano decisamente dubbi.

#### 3.2.13.1 SCENA DI FERENGIZZAZIONE A

Questa scena è da fare avvenire la prima volta che i PG salgono sull'Enterprise, meglio se tutti assieme e mentre stanno andando via.

Siete appena usciti da un turboascensore quando vedete che verso di voi sta arrivando una bellissima donna terrestre: non sono i lunghi capelli neri che colpiscono la vostra attenzione, né i delicati lineamenti o gli occhi azzurri, quanto lo statuario corpo completamente nudo che viene verso di voi. Come se nulla fosse la donna si dirige verso il turboascensore da cui siete usciti. Altri, nel corridoio, non sembrano badare a lei.

#### 3.2.13.2 SCENA DI FERENGIZZAZIONE B

Questa scena capita la seconda volta che i PG sono a bordo dell'Enterprise.

Siete in un corridoio, vedete avvicinarsi due giovani guardiamarina che discutono animatamente tra di loro:

"Conosci la regola 111 dell'acquisizione: <Tratta i debitori come i tuoi familiari: sfruttali!>"

"Ma ti sto proponendo un affare vantaggioso: lasciami due giorni in più e riavrai il tuo Latinum con un aggiunta del 10%"

"No, mi prenderò ora tutti i tuoi averi e tu diventerai mio schiavo, secondo la regola 204 dell'acquisizione"

## 3.3 GLI UFFICIALI NON CONTROLLATI

Prima o poi i PG possono arrivare a rimettere in gioco Riker e/o Data.

### 3.3.1 ATTEGGIAMENTO VERSO I PG

Entrambi sono molto grati ai PG e cercano di aiutarli nel miglior modo possibile, mettendosi agli ordini di Hernandez quando la situazione sia diventata per loro chiara. Non "suggeriscono strategie", ma aiutano al meglio delle loro possibilità (e sono bravi) quando viene richiesto loro. Chiaramente si oppongono all'uccisione di qualche ufficiale dell'Enterprise, a meno che proprio non siano obbligati.

### 3.3.2 IL COMANDANTE WILLIAM T. RIKER

#### RIKER

Persona incredibilmente allegra e gioviale, con la barba nera sempre curata (tranne quando viene liberato dalla prigionia). Cerca di comandare come "amico" più che come "tiranno", ma quando serve sa essere deciso e dare ordini secchi. È un grande piacione con le donne e sorride sempre a tutti.

Se si teletrasporta sull'Enterprise e capita l'occasione, una delle due amanti di Fletcher può mostrare interesse per lui davanti al guardiamarina, magari dopo che Riker fa un po' il piacione. Se Fletcher va ad accogliere in sala teletrasporto Riker, la scena è servita su un piatto d'argento!

FASE	2	3	4
LIVELLO DI FERENGIZZAZIONE	F0	F0	F0

#### DOMANDE SUL PASSATO

► (COSA TI È SUCCESSO?) Sono sceso sul pianeta con una navetta per dare una mano a supervisionare la distribuzione del vaccino, come segno di buona volontà della Federazione. Due (Tre) giorni fa, stavo tornando indietro con la navetta quando questa ha subito un dirottamento da parte di una nave spaziale, e sono sicuro che non fosse l'Enterprise, perché avrei riconosciuto l'onda portante della trasmissione. Mi

hanno colto alla sprovvista (*non ha reagito perché pensava fosse l'inizio di una nuova puntata, dove gli ufficiali sono notoriamente più babbì*). Chi ha violato la sicurezza della navetta ha poi manomesso i controlli ambientali e sono svenuto, ma ho fatto distintamente in tempo a vedere che **la navetta di Data, partita in formazione con me, ha continuato a puntare verso l'Enterprise**. Mi sono risvegliato qua sul pianeta, ma ammetto di non avere mai visto i miei carcerieri. Mi hanno portato del cibo teletrasportandolo dentro la cella, ma non li ho mai visti in faccia né sentiti parlare!

- ▶ [DOMANDA:] **mi raccontate che sta succedendo?** Pensavo che mi avrebbero liberato Data o Worf, questa è una sorpresa...
- ▶ (TI TELETRASPORTIAMO SU) **Aspettate! Mi sono inoculato il vaccino qualche giorno fa e non so se è già possibile farmi teletrasportare senza subire danni. Mi farò analizzare dai dottori di Endosia, ma vi dico subito che, anche se non ci fosse la certezza, sono disposto a correre il rischio per poter dare una mano** (i medici penseranno che non ci siano problemi ma non hanno la certezza. Riker, a quel punto, romperà comunque per essere teletrasportato)

### 3.3.3 IL TENENTE COMANDANTE DATA

#### ▲ TENENTE COMANDANTE DATA

Assieme a Picard è uno dei personaggi più apprezzati di ST:TNG. È un androide, suo malgrado progettato senza sentimenti e senza la comprensione dell'umanità: Data non è in grado di capire l'amore, l'umorismo, il desiderio, l'invidia, il rancore e spesso non riesce a capire le motivazioni di chi gli sta davanti. Nel suo tentativo di emulare gli umani, però, spesso riesce ad essere "più umano" o semplicemente "migliore" del modello di riferimento.

Molte volte si comporta alla stregua di un bambino che impara cose nuove ma non è mai stupido né raggrabile.

Fisicamente sembra essere un umano dalla pelle praticamente bianca ed i capelli scuri, ma invece che sangue e ossa all'interno ha chips e circuiti neurali.

È fisicamente fortissimo e tipicamente fa calcoli ed elabora informazioni alla stessa stregua del computer. Ogni tanto si mette a parlare tra sé e sé, quando sente una parola o frase che non conosce, spesso gergale. Si presterà a migliaia di gag con lo slang usabile da Beretta.

Usa spessissimo la parola "interessante" e quando "elabora" spesso muove due o tre volte la testa in orizzontale a scatti per poi "ottenere" il risultato.

FASE	2	3	4
LIVELLO DI FERENGIZZAZIONE	F0	F0	F0

#### ▲ DOMANDE SUL PASSATO

▶ (COSA TI È SUCCESSO?) Domanda molto interessante, ma penso di non essere il più indicato a rispondere. Mi ricordo che stavo tornando sull'Enterprise con una navetta in formazione con quella del capitano Riker. Quando sono arrivato nell'Hangar Navette 2 un Ferengi con la divisa della Federazione mi ha sparato con un phaser. Mi ricordo di aver notato distintamente che la navetta di Riker non era arrivata con me, mentre i miei sensori l'hanno segnalata non lontana dalla mia per tutto il volo ed anche dentro l'Hangar. Poi mi avete svegliato voi, e mi sono messo a raccontarvi quello che mi era successo, su vostra precisa domanda. Ora potrei girare a voi un'analoga questione?

▶ (VA TUTTO BENE ORA?): Sì, tutti i miei sistemi sono pienamente operativi.

▶ ([SENTE, PER ESEMPIO, LA PAROLA "SCUGNIZZO" DA BERETTA CHE SI RIFERISCE A FLETCHER]): Scugnizzo. Elaborare. (*Muove la testa orizzontalmente a scatti due/tre volte*). Terra, Italia, Napoli, periodo pre-curvatura. Questa parola significa "ragazzo", "servo", "giovannotto", "aiutante" ed era usata come forma dialettale dalle persone meno acculturate. (*Mostra di aver capito*) Ahh, adesso ho capito: si sta riferendo al guardiamarina Fletcher!

## 3.4 IL PRIMO UFFICIALE GINT

### ▲ PRIMO UFFICIALE GINT

Gint segue tutti gli stereotipi del Ferengi "sottoposto" (vedi in Appendice, cfr. § 10.2.1.1) che fa il bulletto perché ha qualcuno sotto di lui, ossia gli ufficiali dell'Enterprise.

Gint è iroso, supponente e crede di essere il Ferengi più intelligente di tutti, ma in verità non è questa cima, e anzi ha già combinato qualche "pasticcio" e potrebbe farne altri, se indirizzato dai PG. All'inizio, con i PG, prova a contenere il suo disprezzo per i Federali, ma dalla fase 3 non si terrà più.

Non riesce proprio a capire la cultura Federale e l'assenza della ricerca del profitto in essa.

Se le cose si mettono male si teletrasporta di emergenza sulla Haar con un dispositivo che porta attaccato alla cintura (dettagli in § 6.6.3.1). Se i PG sono bravi possono comunque riuscire ad interrogarlo, e le informazioni da lui conosciute sono riportate in seguito.

Quando i PG, dalla fase 3, parlano con Picard (sia a distanza sia *de visu*) Gint sta vicino al capitano e cerca di "limitare i danni dei PG". Tipicamente, pertanto, è sempre in plancia.

Non permette che nessun ufficiale dell'Enterprise si allontani dall'ammiraglia per nessun motivo.

Ingannare Gint è facilissimo: basta dargli l'illusione di poter guadagnare qualcosa e lui ci cascherà come un fesso!

### ▲ TIPICI DIALOGHI CON LUI

- ▶ (DOMANDA QUALSIASI DEI PG): non sono su questa nave per fare da balia a degli umani/vulcaniani. Importunate qualcun'altro.
- ▶ (PERCHÉ CI FAI SEGUIRE DA DELLE GUARDIE) (*dalla fase 3*): e perché non dovrei?
- ▶ (SE, DOPO AVERLO CATTURATO, LO INTERROGANO): E va bene, dirò tutto quello che so! Il DaiMon Trimp della Haar mi ha ordinato di venire qui, per tenere sott'occhio gli umani grazie al nostro ultimo acquisto, una sonda mentale in grado di controllare le menti deboli. Mi ha detto che non ci sarebbero stati né Riker né Data, e così è stato. Per questo ho preso il posto del primo ufficiale, come ero sulla Haar. Mi ha poi contattato per dirmi che Data stava tornando, e io ho sistemato l'Androide con un phaser e l'ho messo nelle proprie stanze, portandolo a peso di persona. Ho cercato di non danneggiarlo troppo, per poterlo poi magari studiare e rivendere a qualcuno. E questo è tutto! (*Non sa nulla né dei Ferengi sul Pianeta, né come si è scatenata la peste, né dei Romulani*).

## 3.5 IL COMPUTER DELL'ENTERPRISE

I PG possono interagire in diversi modi con il computer dell'Enterprise, sia dalla Venice sia direttamente sulla nave ammiraglia della Federazione.

### 3.5.1 LIVELLI DI PERMESSO

Per comodità si dividono le varie azioni che coinvolgono il computer dell'Enterprise in tre Livelli di Sicurezza (LS). Effettuare una particolare azione comporta soddisfare i requisiti elencati nella tabella seguente.

MODALITÀ DI ACCESSO	LS1	LS2	LS3
Dall'Enterprise	Immediato	Lavoro minimo	Impossibile
Dalla Venice	Lavoro minimo	Lavoro gravoso + individuazione	Impossibile
Dall'Enterprise con Riker e/o Data	Immediato	Immediato	Immediato
Dalla Venice con Riker e/o Data	Immediato	Lavoro minimo	Lavoro gravoso

#### 3.5.1.1 LEGENDA DELLA TABELLA

- ✦ **Immediato:** accedere al LS è automatico. Richiede comando a voce od accesso ad un terminale, a seconda dell'azione richiesta.
- ✦ **Lavoro minimo:** richiede un'ora di lavoro di Beretta o due ore di lavoro da parte di uno tra Fletcher, von Messner o Tolik (prova non derogabile). Se è richiesto uno tra Data o Riker per svolgere la prova, costui deve essere presente per tutto il tempo richiesto;
- ✦ **Lavoro gravoso:** come lavoro minimo ma con i tempi raddoppiati;
- ✦ **Impossibile:** l'operazione non può essere svolta nelle modalità richieste dal PG
- ✦ **Individuazione:** comunicare al giocatore che il PG pensa di essere in grado di fare quanto richiesto, ma che c'è una probabilità che prima o poi qualcuno lo scopra, dopo che l'operazione è stata effettuata. Il PG non è in grado di quantificare quando, ma è convinto di avere di certo almeno mezz'oretta (in tempo di gioco) buona ad hackeraggio finito. Se il PG prosegue viene identificato esattamente dopo mezz'ora di gioco reale (ricondursi al capitolo sull'allarme dei Phaser, § 6.6.2.1)

### 3.5.2 AZIONI DIRETTAMENTE LEGATE AL COMPUTER

#### 3.5.2.1 CHIEDERE DOVE SI TROVA UN DATO LUOGO O PERSONA (LS1)

Un PG può chiedere al computer dove si trova un determinato posto (ex: Ponte Ologrammi, bar di Prora) od una persona (ex: capitano Picard, Gint...).

Il computer risponde sempre a questa domanda, e fa comparire sugli schermi pareti della nave delle frecce per indirizzare i PG.

Se qualcuno non è a bordo, il computer comunicherà solo verbalmente.

Ad entrambe le domande "dov'è Riker" o "dov'è Data" il computer risponde che non sono a bordo (vero). Se però un PG è così intuitivo da chiedere se a bordo ci sono dei materiali compatibili con la struttura di Data, il computer risponde che tali materiali sono presenti nell'alloggio dell'androide.

#### 3.5.2.2 CHIEDERE ALTRE COSE DI ORDINARIA AMMINISTRAZIONE (LS1)

Il Computer risponde in modo "sincero" a praticamente tutte le domande dei PG. In caso di dubbi consultare il supermaster.

#### 3.5.2.3 SCARICARE I DIARI DI BORDO (LS1)

Se i PG decidono di scaricare i diari di bordo dell'Enterprise fornire loro l'**ALLEGATO 3**, contenente un sunto di quello che è importante dei Diari. Attenzione perché, a prima vista questo allegato è molto simile all'Allegato 4

In verità i diari di bordo sono stati "taroccati" da Gint, e non dovrebbe volerli la zingara per capirlo.

### **RIPRISTINARE I DIARI ORIGINALI**

(Tolik o Von Messner, 60 minuti)

I PG possono ripristinare i diari originali, recuperando il materiale "sovrascritto" da Gint. Consegnare ai PG l'**ALLEGATO 4**, contenete il diario di bordo originale.

### **CAPIRE DOVE SI TROVAVA UNA CERTA NAVE IN UN DATO MOMENTO DAI DIARI DI BORDO**

Fare notare ai PG che servirebbero i diari di navigazione per svolgere questa operazione.

### 3.5.2.4 SCARICARE I DIARI DI NAVIGAZIONE (LS1)

Operazione fattibile senza alcun problema

### **CAPIRE DOVE SI TROVA UNA NAVE**

(Tolik, Beretta o Fletcher, 10 minuti)

I PG individuano la posizione della Joplaur al momento dell'intercettazione ma, cercando di individuare la Haar, scoprono che ci sono delle incongruenze tra diario di bordo e diari di navigazione.

### 3.5.2.5 SCARICARE I DIARI DELLE NAVETTE (LS1 +)

I diari delle navette sono più protetti degli altri diari (perché normalmente meno consultati da parte di membri della Federazione che non siano a bordo, a differenza di quanto accade con i diari precedenti).

Questa operazione, se fatta a bordo dell'Enterprise è immediata, ma se fatta a bordo della Venice richiede un lavoro gravoso e non minimo.

### **ANALIZZARE I DIARI DELLE NAVETTE**

(Chiunque, 10 minuti)

Registrati nei diari delle navette ci sono tutte le informazioni legate agli ultimi viaggi delle navette stesse, incluse registrazioni dei sensori, registrazioni visive delle telecamere interne e diari di navigazione.

Per sapere cosa rispondere ai PG che analizzano i diari delle navette fare riferimento agli antefatti (cfr. § 1.3.4.4).

### **CAPIRE DA DOVE PROVIENE LA MANOMISSIONE**

Analizzando i diari di bordo e cercando di capire dai sensori delle navette "controllate" da dove proviene la manomissione, i PG troveranno uno dei modi per "triangolare" la Haar (vedi paragrafo 8.2.2.1)

### 3.5.2.6 HACKERARE I "PERMESSI" (LS2)

Hackerando il computer dell'Enterprise, un PG è in grado di assumere i permessi di qualunque grado fino a "addetto sicurezza dell'Enterprise", con la possibilità di fare praticamente tutto ciò che passa per la testa al PG di turno.

Per esempio, come addetto della sicurezza, un PG potrebbe accedere ad ogni locale od abbassare campi di forza a piacimento sull'Enterprise (compreso il campo di forza della stiva di carico 3). Un PG non può però effettuare azioni che rientrino sotto la voce di "sabotaggi maggiori" (vedi in seguito).

### 3.5.2.7 SABOTAGGI MINORI DELLA NAVE (LS2)

Con sabotaggi minori si intendono delle azioni che non mettano a repentaglio la sicurezza della nave ma qualcosa che, in una battaglia, possano "infastidire" l'Enterprise. Tipicamente più i PG sono fantasiosi e più questi sabotaggi hanno effetto (ex: spegnimento di tutte le luci in plancia, musica Punkabbestia a palla nell'interfono e via così...).

Un sabotaggio minore può anche entrare in funzione con un ritardo rispetto al momento dell'hackeraggio del computer.

### 3.5.2.8 ABBASSARE IL CAMPO DI FORZA DELLA STIVA DI CARICO 3 (LS3)

Cercare direttamente di abbassare il campo di Forza in stiva di carico 3 è un LS3. Di contro, è possibile ottenere lo stesso effetto con un LS2 pensando che si può "Hackerare i propri permessi".

### 3.5.2.9 SABOTAGGI MAGGIORI DELLA NAVE (LS3)

Con sabotaggi maggiori si intende qualsiasi cosa metta a rischio la sicurezza della nave o ne comprometta direttamente l'efficienza in battaglia (i sistemi vitali hanno dei livelli di protezione contro l'hackeraggio maggiori degli altri sistemi).

Tali tipi di sabotaggio possono includere: espulsione del nucleo di curvatura, abbassamento degli scudi, disattivazione delle armi, disattivazione dei motori ad impulso o a curvatura.

Un sabotaggio maggiore può anche entrare in funzione con un ritardo rispetto al momento dell'hackeraggio del computer.

È possibile attivare l'autodistruzione della nave se e solo se sia Riker sia Data sono d'accordo, ed entrambi converranno sul fatto che questa soluzione è attuabile sono come ultimissima risorsa.

## 4 NELL'AMMASSO DI JARREN

L'avventura ha inizio dopo qualche tempo che la Venice si trova nell'ammasso di Jarren.

### 4.1 SCELTA DEI PG

#### 4.1.1.1 PREMESSE DA FARE AI GIOCATORI

IMPORTANTE: Prima di iniziare a giocare è necessario fare alcune premesse ai PG:

- ✦ La fisica di Star Trek non vuole essere realistica al 100%. Non si richiede che i giocatori abbiano conoscenze di fisica, ed eventuali applicazioni di conoscenze specifiche non avvantaggeranno né dal punto di vista interpretativo né dal punto di vista pratico. In termini di gioco, citare l'equazione di Boltzmann, l'equazione di A.M.A. Barbera o l'equazione del vulcaniano Juolan è perfettamente identico sotto tutti i punti di vista.
- ✦ Analogamente, è necessario puntualizzare a tutti i giocatori (soprattutto ai non trekker) che la tecnologia del ventitreesimo secolo, nei limiti accennati nell'introduzione, permette di svolgere pressoché ogni azione venga ai mente ai PG. Saranno i narratori a limitare tali azioni sulla base delle disponibilità tecnologiche di Star Trek.

#### 4.1.1.2 ALLEGATO TECNICO

Consegnare ai PG l'**ALLEGATO 1**, contenente le note tecniche e "folkloristiche" della Venice. Scopo di questo allegato è aiutare i giocatori non esperti nel mondo di Star Trek a calarsi nelle dinamiche dell'ambientazione.

I PG hanno 5 minuti di tempo per dare un'occhiata a questo documento. Comunicare ai PG che l'ultima pagina (quella delle note tecniche vere e proprie), vuole servire solo da spunto per chi non conosce Star Trek, e che pertanto non è necessario leggere tutta quella pagina con attenzione. Anche il resto del documento non è da "studiare", ma da consultare in tutta la partita.

#### 4.1.1.3 LA SCELTA DEI PERSONAGGI E LA CONSEGNA DEI BG

Per poter scegliere i PG consegnate l'**ALLEGATO 0**, che contiene una sommaria descrizione degli stessi. Una volta che, sulla base di questo allegato, i giocatori avranno scelto il personaggio che vorranno giocare, consegnate loro i background. I giocatori hanno ancora altri 30 minuti per la lettura.

Se per terminare la lettura i giocatori abbisognassero di tempo aggiuntivo, questo verrà detratto dal tempo di gioco dell'avventura.

#### 4.1.1.4 SE I PG FOSSERO SOLO TRE...

In questo caso si toglie dalla scelta il guardiamarina Fletcher, che verrà interpretato dal master o dal comaster.

#### 4.1.1.5 INIZIO DELL'AVVENTURA

Il tempo effettivo dell'avventura inizia in questo momento.

- ✦ Musica: Una volta letti i background, appena prima di iniziare la partita, fare partire il brano 01, la sigla iniziale modificata di "Star Trek: The Next Generation"

Verso la fine della sigla (ossia dopo la parte parlata) di Star Trek consegnare l'**ALLEGATO 2** al giocatore che interpreta il Capitano Hernandez, senza attirare troppo l'attenzione degli altri. Questo allegato rappresenta il diario di bordo che spesso viene letto da Picard dopo la sigla di ST:TNG.

# IL VALORE DELLA FEDERAZIONE

## Nell'ammasso di Jarren

A questo punto i giocatori possono incominciare e "lasciarsi andare" al GdR, approfondire sfaccettature dei PG e iniziare a scoprire qualche particolare utile sulla trama.

### ★ I GIOCATORI NON INIZIANO A RUOLARE

Potrebbe darsi che dei giocatori si trovino spaesati dall'inizio del gioco. Cercare di fare superare loro lo scoglio dell'inizio eventualmente con qualche battuta di Rogers al Capitano, del tipo: "Signore, adesso che abbiamo terminato le analisi cosa possiamo fare?"

### ★ I GIOCATORI TAGLIANO LA SIGLA

Se i giocatori tagliano la sigla iniziando prima a parlare per ruolare fare notare che "non ci sono scene nella sigla"

## 4.2 SCENE NELL'AMMASSO

Mentre i PG sono ancora nell'ammasso ci sono alcuni eventi che avvengono obbligatoriamente, ed alcuni che sono facoltativi.

Gli eventi che certamente capitano sono:

- ✦ Von Messner chiede carta bianca per smontare tutta la nave e ricostruirla, mentre ad altri servirebbe l'energia (da giocare al massimo dopo 6 minuti di gioco - vedi § 4.3);
- ✦ Totò e Verdik, i figli di Beretta, utilizzano indebitamente l'interfono (da giocare al massimo dopo 15 minuti di gioco- vedi § 4.4.1);
- ✦ Chen Lin chiama a rapporto per una visita medica Hernandez e Fletcher (da giocare al massimo dopo 20 minuti di gioco - vedi § 4.4.2);
- ✦ L'Enterprise compare sui sensori della Venice (da giocare al massimo dopo 30 minuti di gioco - questa scena dà il via alla seconda fase dell'avventura - vedi § 4.5);
- ✦ Prima di allontanarsi dall'ammasso Von Messner mostra le proprie rimostranze al capitano (vedi § 4.5).

Alcune azioni facoltative che i PG possono pensare di intraprendere sono:

- ✦ l'analisi della nebulosa;
- ✦ test delle armi;
- ✦ l'analisi della tempesta elettromagnetica;
- ✦ tipiche azioni che possono svolgere in qualsiasi momento della partita (vedi il paragrafo della vita sulla Venice).

IMPORTANTE: si ricorda che, per tutta questa fase di gioco, i sensori a lungo raggio e le comunicazioni a lungo raggio per e dalla Venice non funzionano. Questo è dovuto alla presenza delle boe romulane dentro l'ammasso di Jarren.

## 4.3 ATTIVITÀ CHE RICHIEDONO ENERGIA

L'energia di una nave stellare è enorme, ma ovviamente limitata. Ci sono diverse attività che i PG ed alcuni PNG possono portare avanti, perché suggerito dal background o perché i master giocano così i PNG. Tali attività, però, non possono essere svolte in parallelo perché incompatibili: l'energia non è sufficiente per tutti, poiché si tratta di attività "esose" o palesemente in conflitto, e se von Messner 'smonta' la nave, l'energia disponibile sarà poca per tutti.

# IL VALORE DELLA FEDERAZIONE

## Nell'ammasso di Jarren

### 4.3.1 TEST DELLE ARMI

Beretta, nel proprio background, è invitato a fare delle esercitazioni di sparo, e tale attività richiede un sacco di energia e non è compatibile con le attività che altri vogliono portare avanti.

### 4.3.2 ANALISI DELLA NEBULOSA

Nel proprio BG Tolik è spronata ad analizzare la nebulosa. Anche in questo caso, è necessario comunicare a Tolik che l'attività che vuole fare richiede parecchia energia da distribuire su sensori, simulazioni e tutto ciò che la vulcaniana si inventa.

### 4.3.3 RISISTEMAZIONE DELLA SALA MACCHINE

Von Messner interviene dalla sala macchine per fare le proprie richieste al Capitano quando si avvererà una delle seguenti condizioni:

- ✦ se Beretta e Tolik portano all'attenzione del capitano il problema dell'energia;
- ✦ quando uno dei due inizia ad utilizzare grosse quote di energia;
- ✦ dopo 6 minuti reali dall'inizio del gioco;

#### VON MESSNER RICHIEDE ENERGIA

► Di fatto, Von Messner cerca in ogni modo di ottenere il permesso di "lavorare" sui propri motori, in un momento come quello attuale in cui si è così in anticipo sulla tabella di marcia.

- ✦ (SALUTO): Ach... Mein Kaptän, kwi von Messner dalla zala Macchine. Kaptän, mi afefate promesso che afrei potuto zmontare zupporto del nucleo di curvaturen per potere siztemarlo. Sono mezi che defo farlo. Nezzuno defe utilizzare troppa energia per kwalche tempo.
- ✦ (QUANDO CI METTERAI?) Due ciorni completi, non ein minuto di meno!
- ✦ (MA PERCHÉ VUOI FARE IL CONTROLLO?) Kaptän, è nezzario! L'effizenza del nucleo si è appassata al nofantanofe perzento! Inammizzibile! Io defo riportarla a posto! Kwesto è mio dofere di incegnere capo!
- ✦ (TI LASCIO ## ORE/MINUTI) Ach! Ma Kaptän, è troppo poco! Io ho feramente bizogno di più tempo! E devo farlo subito. E poi... La camera di reazione ha ztrane macchie! Io defo zmontare tutto e capire perché.
- ✦ (NON È CHE BERETTA LI HA DI NUOVO SPORCATI DI KETCHUP?) Ach, forse afere racione foi, mein Kaptän, ma... *(ovviamente questo è un esempio stupido, ma le cose potrebbero non andare diversamente da così)*.
- ✦ (HAI QUESTO. PIANTALA) Sigh. Jawhol, mein Kaptän!

► Se qualcuno dovesse usare dell'energia quando il capitano gli aveva dato il precesso di lavorare

- ✦ (...) Ach... Mein Kaptän, kwi von Messner dalla zala Macchine.! Foi avete promesso che nezzuno afrebbe usato energia, ma conzumi zono altissimi! Che sta succedenden! Zcommitto che è Peretten!

#### ACCORGERSI CHE VON MESSNER STA ESAGERANDO

(Chiunque, 1 minuto)

Di fatto se qualsiasi PG si reca in sala macchine si accorge che, come suo solito, von Messner è "ipersensibile" verso le proprie macchine e sta ingrandendo ogni problematica che espone al capitano.

### 4.3.4 L'ANALISI DELLA TEMPESTA ELETTROMAGNETICA

Portare a termine l'analisi della tempesta elettrica è un'attività che DEVE richiedere l'intervento di tutti e 4 i PG. Il narratore, in questo caso, deve essere abile ad andare dietro ai giocatori ed a richiedere l'attività degli altri PG.

In particolare:

# IL VALORE DELLA FEDERAZIONE

## Nell'ammasso di Jarren

- ✦ Il Capitano, ovviamente, deve dare il consenso a svolgere le operazioni, destinando a questa attività l'energia richiesta;
- ✦ sono richieste delle analisi svolte sia da Beretta sia da Tolik. Nessuno dei due ha gli strumenti (conoscenze, o tocco di genio) per svolgere l'analisi completamente da solo/a. Il master deve trovare il modo di "andare dietro" alle invenzioni dei PG facendo capire loro che hanno bisogno dell'altro perché hanno dei limiti (secondo Background la cosa non dovrebbe fare impazzire di piacere nessuno dei due).
- ✦ Le analisi portano ad individuare un "qualcosa" in un fitto campo di asteroidi. Fletcher dovrà pilotare una navetta in mezzo ad essi.

### ANALISI DELLA TEMPESTA

(Tassativamente Beretta + Tolik, 45 minuti ciascuno)

Fletcher può fare risparmiare un quarto d'ora in ciascuna analisi.

Una volta che l'analisi di entrambi sia stata compiuta l'esito è che, a pochi milioni di chilometri dalla Venice, è presente la fonte di una strana onda ripetitiva che sembra disturbare i sensori.

Sembra che, all'interno della nebulosa, ci siano altri disturbi simili che però Tolik e Beretta non sono stati in grado di individuare.

### CAPIRE LA NATURA DELL'ONDA

L'onda è senza ombra di dubbio di natura artificiale.

### CERCARE GLI ALTRI DISTURBI

Se i PG provano a cercare le altri fonti di disturbo nella nebulosa capiranno che ci sono sicuramente almeno altri tre o quattro disturbi simili a quello individuato, ma che per individuarli tutti potrebbero volerci settimane. Determinare la fonte del disturbo così vicino alla Venice è stato un colpo di fortuna (o di genio e tecnica) dei PG.

### ANALIZZARE LA FONTE DEL SEGNALE CON I SENSORI A LUNGO RAGGIO

Impossibile, proprio perché la fonte del segnale disturba i sensori a lungo raggio.

#### 4.3.4.1 ESEMPI DI COME L'ANALISI DELLA TEMPESTA PUÒ ESSERE SVOLTA

Riportiamo degli esempi di come eseguire la fase di analisi, previa autorizzazione da parte del Capitano ad agire.

- ✦ Tolik può analizzare la tempesta elettromagnetica attraverso un "algoritmo euristico" scritto da lei per l'occasione. Dopo tre quarti d'ora di lavoro scopre che c'è una strana frequenza che disturba in maniera particolare i sensori della Venice. Tolik non riesce ad isolare la frequenza perché non è lei l'esperta (per quella ricerca serve più il guizzo di genio che la logica) ed allora, chiedendo al master chi è esperto nella nave, si sente rispondere: "Beretta". Vincendo la ritrosia la vulcaniana chiede al tenente di dargli una mano, questi prende il lavoro della vulcaniana e non ci capisce nulla. Tolik gli spiega il percorso che ha attuato passo a passo e tra l'altro Beretta gli fa notare un errore di calcolo. A questo punto il napoletano prende in mano le cose ed aiutato da Fletcher, in mezz'ora isola il segnale e localizza la fonte del disturbo.
- ✦ Beretta prova a capire perché le comunicazioni non funzionano; imposta una ricerca basata sulle emissioni di radiazioni campionando lo spazio con onde Omicron (...). La ricerca non dà esiti, anche perché il tenente non si ricorda come impostare una parte del campionamento (mannaggia all'addormentarsi in accademia!) ed il narratore solerte glielo comunica. Beretta intuisce che la secchiona della plancia lo saprà fare, e difatti così è. Partendo dalle brillanti analisi di Beretta (interrotte perché, di fatto, questi non si ricordava "la formula da applicare", la vulcaniana, dopo tre quarti d'ora di lavoro, riesce ad individuare un segnale anomalo, la cui fonte...)

#### 4.3.4.2 RAGGIUNGERE LA FONTE DEL SEGNALE

Dopo aver ultimato le analisi si spera che il capitano dia l'ordine di andare ad indagare.

# IL VALORE DELLA FEDERAZIONE

## Nell'ammasso di Jarren

### TRACCIARE LA ROTTA PER LA FONTE DEL SEGNALE

La Venice impiega pochi minuti a velocità di crociera per raggiungere la fonte del segnale.

Appena usciti dalla curvatura interverrà Rogers

### ARRIVO DAVANTI AL CAMPO DI ASTEROIDI

- ✦ [Rogers]: Signore, davanti a noi c'è un fitto campo di asteroidi, non è possibile proseguire oltre. Sembra che il segnale provenga da là dentro.
- ✦ (quanto è grande?) [Rogers o Fletcher] il campo è grosso modo sferico, con un raggio di circa 10 km. Ci saranno centinaia di migliaia di rocce di ogni dimensione là in mezzo, signore.

### FARSÌ STRADA CON LE ARMI

È possibile farlo, ma così facendo tutto quello che c'è dentro al campo di asteroidi verrà distrutto dalle esplosioni o dall'impatto con gli stessi che deviano la propria traiettoria.

Se Beretta, Fletcher o Tolik lo chiedono comunicare loro una previsione realistica (probabilità 95%) di quello che avverrà effettivamente.

### ENTRARE NEL CAMPO DI ASTEROIDI CON LA VENICE

Il campo è troppo fitto perché la Venice ci entri in mezzo. Un eventuale ingresso a scudi abbassati potrebbe distruggere la nave, ed a scudi alzati causerebbe un "rimbalzo" degli asteroidi, che inizierà a schiantarsi con gli altri, distruggendo tutto quello che c'è in mezzo al campo.

### USARE IL RAGGIO TRAENTE

Impossibile in tempi ragionevoli, gli asteroidi sono troppi

### SCANDAGLIARE L'INTERNO CON I SENSORI

Ovviamente i sensori non funzionano dentro il campo di asteroidi, ma vengono come "assorbiti" da esso

### IDEA DI ENTRARE NEL CAMPO DI ASTEROIDI CON UNA NAVETTA

Questa è l'unica opzione praticabile per i PG. Comunicare al PG che propone l'opzione che dentro il campo, per via dei disturbi, sarà necessario pilotare in manuale, e che tale traversata sarà veramente complicata.

### VOLARE NEL CAMPO

Ovviamente il solo Fletcher è in grado di farcela. Descrivere a piacimento le "manovre spettacolari" del guardiamarina, che evita gli asteroidi in movimento relativo con delle perfette evoluzioni, ruotando la navetta attorno a tutti e tre gli assi ed effettuando delle manovre repentine ma decise.

### COMUNICARE CON LA VENICE DA UNA NAVETTA

Nonostante il disturbo questo sarà possibile, perché la comunicazione è a cortissimo raggio e pertanto funziona.

#### 4.3.4.3 DAVANTI ALLA BOA

Appena arrivati al centro del campo di asteroidi, sul visore della navetta vedi uno strano oggetto cilindrico oblungo davanti a te. Il cilindro sarà lungo un metro circa ed avrà un diametro di trenta centimetri al massimo.

Ovviamente è proprio la boa a disturbare le comunicazioni ed i sensori, assorbendo i segnali emessi.

### ANALIZZARE LA BOA A DISTANZA

La boa è certamente la fonte del disturbo individuato da Beretta e Tolik, ma non è possibile saperne di più perché gli esami a distanza della boa stessa falliscono.

# IL VALORE DELLA FEDERAZIONE

## Nell'ammasso di Jarren

### ESAMINARE LA BOA "PASSEGGIANDO" NELLO SPAZIO

La cosa è certamente fattibile perché, a bordo della navetta ci sono delle tute. Fare notare ai PG che delle analisi dallo spazio saranno decisamente più lunghe che delle analisi senza l'ingombro delle tute e con degli strumenti più adeguati che dei semplici tricorder.

### CARICARE LA BOA A BORDO DELLA NAVETTA

È la soluzione certamente più pulita. La boa entra comodamente nella stiva della navetta, e l'operazione può essere compiuta "passeggiando" nello spazio o, molto più semplicemente, con il raggio traente della navetta.

Si ricordi che le navette della Venice non sono dotate di teletrasporto.

### DISTURBI DELLA BOA CARICATA A BORDO

La boa, se caricata a bordo della navetta o della Venice, disturba leggermente le comunicazioni della nave in questione (con fruscii, parole perse o analoghi leggeri disturbi).

Lavorando per un quarto d'ora, uno qualsiasi tra Beretta, Fletcher o Tolik può creare un campo di forza per isolare i disturbi della navetta.

Con un po' più di intuito i tre potranno spegnere la boa armeggiando con essa per qualche minuto.

### ANALIZZARE LA BOA

(Beretta, Fletcher, Tolik o Von Messner, 3 ore)

Dopo l'analisi emergeranno chiaramente due punti:

- ✦ La boa è stata costruita appositamente per disturbare comunicazioni e sensori a lungo raggio, ed i problemi della Venice erano certamente anche causati dalla boa.
- ✦ La boa è senza ombra di dubbio costruita con tecnologia romulana. Tale tecnologia è molto recente e sicuramente all'avanguardia.

#### 4.3.4.4 IMPORTANTE: TEMPISTICHE DI QUESTA SCENA

È emerso dai playtest che il reperimento della boa tende a durare molto a lungo.

Cercate di non fare perdere tempo ai PG e di non fare durare più di 20-25 min tutta la parte compresa tra la fine delle analisi della tempesta E.M. e l'analisi della boa a bordo della Venice o della Navetta. Se i PG perdono troppo tempo sulla boa non possono risolvere il resto dell'avventura.

## 4.4 SCENE DI VITA QUOTIDIANA

Questi eventi "leggeri" devono avvenire nella prima mezz'ora di gioco.

Lo scopo di questi interventi è di stimolare il gioco di ruolo: pertanto possono essere anticipati se un gruppo sta vivendo un momento di "fiacca" ruolistica.

### 4.4.1 TOTÒ E VERDIK USANO L'INTERFONO

Durante il bel mezzo di una qualunque azione in plancia (si suggerisce dopo circa 15 minuti di gioco), si sentirà il suono del comunicatore e...

► [COMUNICATORE]: *(rumori vari, sillabe di voce di donna che pare arrabbiata e pianti di bambini) Uèèè... (poi una voce di donna che pare arrabbiata) Klavias, chiudo!*

Sono chiaramente i pianti di Verdik e Totò, i figli di Beretta, che hanno preso in mano il comunicatore senza permesso e che sono stati poi ripresi dalla mamma Klavias, come capita sempre.

# IL VALORE DELLA FEDERAZIONE

## Nell'ammasso di Jarren

Beretta può commentare in plancia l'avvenimento, mandare qualcuno della sicurezza a controllare (nessuno ormai dovrebbe stupirsi dell'indisciplina della sua famiglia...) oppure può decidere di andare a vedere cosa è capitato nel suo alloggio. Se lo fa:

Prendi il turboascensore fino al ponte 16 e arrivi finalmente nel tuo alloggio. Appena entri noti tua moglie Klavias che sta sculacciando i figli Totò e Verdik.

- ▶ (SALUTO): COSIMO! Dovresti essere più presente! Non puoi lasciare sempre a me la parte della cattiva!
- ▶ (COSA HANNO FATTO?) Totò e Verdik hanno giocato con il comunicatore mentre non li vedevo, e lo sanno che è vietato! Guarda che figura ci hanno fatto fare!
- ▶ [BERETTA SI COMPORTA DA BUONO CON I FIGLI DAVANTI A KLAVIAS] Dovresti essere più severo con loro!
- ▶ [BERETTA SI COMPORTA DA BUONO CON I FIGLI SENZA KLAVIAS PRESENTE] Papi, papi!!! Grazie!!! Mamma è cattiva!!! Ci fai un regalino?

Lasciare spazio all'interpretazione, tenendo presente il carattere autoritario di Klavias e che Totò e Verdik sono due pesti ma fanno gli occhi dolci al padre.

### 4.4.2 VISITA DI CONTROLLO IN INFERMERIA

Durante il bel mezzo di una qualunque azione in plancia (si suggerisce dopo circa 15-20 minuti di gioco), si sentirà il suono del comunicatore e...

- ▶ [COMUNICATORE]: Qui Tenente Comandante Chen Lin. Capitano, le licordo che oggi è plevisto il suo consueto check-up completo bisettimanale.
- ▶ [SE IL CAPITANO È RETICENTE]: Capitano, le licordo che la sua salute è molto impoltante e va costantemente monitolata!
- ▶ [PRIMA DI TERMINARE LA COMUNICAZIONE]: Capitano, solo una cosa ancòla: oggi è plevisto il check-up anche del Gualdiamalina Fletcher. Potrebbe coltesemente avvisallo e pòttallo con sé?

Prendete il turboascensore e, dopo aver attraversato un lungo corridoio, arrivate nella sala medica. Vi accoglie il Tenente Comandante Chen Lin con al suo fianco la giovane aiutante Mary Stevenson.

Chen Lin parla sempre tenendo le mani giunte ed abbozzando dei piccoli inchini. Mary Stevenson diventa subito rossa se è presente Fletcher, e ammicca verso di lui cercando di non farsi notare.

- ▶ [SALUTO DI CHEN LIN]: Salute Capitano, sono molto onolata che lei sia venuto così celatamente pel il suo consueto check-up, che dulelè cilca due ole.
- ▶ [SE È PRESENTE ANCHE FLETCHER]: Salute anche a voi, Gualdiamalina; il vòstlo check-up vellà seguito dalla dottolessa Stevenson e avlè una dulata di cilca un'ola.
- ▶ [SE IL CAPITANO BEVE DELLO SHERRY IN PRESENZA DI CHEN LIN]: Capitano, le licordo quanto le ho già lipetuto innumerlevoli volte: l'alcool è molto dannoso pel la sua salute, già cagionevole. La invito a cambiale queste sue abitudini ellate.

I due check-up vengono eseguiti nella stessa stanza, con i lettini ad una distanza di circa 3 metri. Si suppone quindi che se Mary Stevenson e Fletcher parlano normalmente, il capitano riesca a sentire tutto.

- ▶ [MARY, QUANDO È DA SOLA CON FLETCHER, SUSSURRA CONTINUANDO IL CHECK-UP]: Jack, ultimamente mi stai trascurando... Sei sempre occupato! Dai... ci vediamo stasera da me quando finisco il turno in infermeria?

Mary per tutto il tempo insiste per ottenere questo appuntamento, sempre sussurrando e cercando di non farsi notare. È una donna molto intelligente, quindi capisce al volo se Fletcher confonde il suo nome con quello di un'altra ragazza o se combina casini, ma è molto timida di carattere ed innamorata, e quindi risponde sempre imbarazzata e sotto voce, ma decisa a non farsi scappare il guardiamarina.

# IL VALORE DELLA FEDERAZIONE

## Nell'ammasso di Jarren

### 4.5 L'ENTERPRISE SUI SENSORI

Dopo 30 minuti reali di gioco, i sensori della Venice rivelano tracce dell'Enterprise. Rogers o Fletcher intervengono dicendolo.

Sarebbe meglio che tutti gli ufficiali fossero in plancia quando avviene questo evento.

#### 4.5.1.1 L'APPARIZIONE DI UNA NUOVA NAVE

IMPORTANTE: Da questo punto ha inizio la seconda fase dell'avventura!!!

##### ▲ LA COMPARSA DELL'ENTERPRISE

- ✦ (QUANDO È IL MOMENTO): [Rogers o Fletcher]: Capitano, la tempesta elettromagnetica si sta attenuando. I sensori a lungo raggio stanno tornando a funzionare e captano la presenza di una nave stellare nelle vicinanze.
- ✦ (DI CHE RAZZA?): Sicuramente è una nave federale, signore. Riceviamo il codice univoco di identificazione.
- ✦ (CHE NAVE È?): Confronto il codice con il database... NCC-...1701-D... Signore... quella nave è la U.S.S. Enterprise, comandata dal Capitano Picard.
- ✦ (CI SONO ALTRE NAVI NEL SETTORE?) Negativo, signore. Secondo i sensori ci siamo solo noi e loro.
- ✦ (DOVE SI TROVA PRECISAMENTE?) Dai dati a disposizione sembra che si trovi nel sistema Endosiano...
- ✦ (COSA SAPPIAMO SU ENDOSIA?) *(vedi informazioni in appendice)*

Non appena qualcuno pronuncia il nome "Enterprise", consegnate ai giocatori i "pensieri" che globalmente formano l'**ALLEGATO 3**.

#### 4.5.1.2 APRIRE UN CANALE VERSO L'ENTERPRISE

Quando viene detto a Fletcher di aprire un canale:

Sul visore compare un'immagine molto disturbata. Si fatica a riconoscere la plancia di un'imponente nave stellare federale di classe Galaxy, con una figura in primo piano di cui riconoscete solo il colore rosso dell'uniforme

Se l'immagine viene stabilizzata (vedi sotto):

Finalmente l'immagine diventa leggermente più nitida. La figura in primo piano è quella di un uomo i cui pochi capelli che restano in fronte sono decisamente bianchi, ma il cui fisico denota una grande vitalità. L'uomo ha i gradi di capitano e vi sorride visibilmente. Dietro di lui, al fianco della sedia del capitano, è presente una bella donna dagli strani lineamenti, che non sembra indossare la divisa della federazione, mentre la sedia riservata al primo ufficiale sembra essere vuota.

##### 📄 LA COMUNICAZIONE

- ✦ **Fletcher (automatico)**: capisce che il segnale è fortemente disturbato.
- ✦ **Migliorare il segnale**: (Beretta o Tolik, 1 minuto) può provare a isolare il segnale e migliorare la qualità della comunicazione. L'immagine diventa più nitida, l'audio si stabilizza leggermente, ma meglio di così non può essere fatto.

##### ▲ IL CONTATTO CON L'AMMIRAGLIA

- ✦ (SALUTO DI PICARD): chchchchch... Manuel... chchchchch... Finalmente... chchchchchchch... Missione imprevista... chchchchch... Tè assieme... chchchch
- ✦ (POSSIAMO VENIRE DA VOI?) chchchchchch... Ma certo! Chchch
- ✦ (POTETE VENIRE VOI DA NOI?) chchch... Purtroppo no... chchchch
- ✦ (GESTO TIPICO) [Picard scuote la testa come se non capisse e con la mano fa cenno di andare da lui]

# IL VALORE DELLA FEDERAZIONE

## Nell'ammasso di Jarren

Con le lettere "ch" ripetute si intende il fruscio delle comunicazioni non chiare

### 4.5.1.3 DOMANDE SULL'ENTERPRISE

I PG potranno farsi parecchie domande sulla presenza dell'Enterprise laddove è stata individuata. Le risposte a tali domande sono contenute nel capitolo sulle Indagini dei PG (vedi § 6.1)

### 4.5.1.4 ANDIAMO VERSO L'ENTERPRISE?

Durante la discussione che ci sarà in plancia se andare o meno verso l'Enterprise interverrà anche Von Messner dalla plancia, per cercare di non deviare dalle regole. Dopo un po', comunque, Messner cederà e accetterà di ritardare la missione originaria.

#### 🚩 VON MESSNER SI OPpone ALLA DECISIONE DI ALLONTANARSI

- ✦ (SALUTO): Ach... Mein Kaptän, kwi von Messner dalla zala Macchine. Kaptän, i nostri ordini zono molto chiari, noi dobbiamo ztudiare la nebuloza di Jarren... Ya...
- ✦ (IL CAPITANO SONO IO): Ma Kaptän, aveva promesso che la Vènize sarebbe stata ferma per kwalche giorno per farmi zistemare i motori... la nave ne ha feramente bizogno!
- ✦ (MA NE HA VERAMENTE BISOGNO?): Ehm... Diziamo che potrebbe farzela, ma folefo zfruttare kwesto tempo per controllare i zistemi auziliari
- ✦ (SU...DAI...): Ma... Zcommetto che kwesta dezisione essere colpa di Peretten, fero? Tolik, tu non ha oppositionen?
- ✦ (DOPO ALTRE INSISTENZE): (*gemito*) Okee, Mein Kaptän, fa pene... Un minuto e potrete attifare felocità kurfatura.
- ✦ Se Hernandez lo chiede esplicitamente ai narratori: i capitani della Flotta Stellare hanno dei gradi di libertà durante le missioni. Poiché sono in anticipo, se fanno qualche ora di deviazione per andare verso l'Enterprise non succederà nulla di male.
- ✦ Distanza temporale tra le due navi: 5 ore a velocità di crociera (curvatura 6); le altre distanze possono essere ricavate dalle Formule riportate nell'Allegato 1.

#### ★ SE HERNANDEZ NON RINUNCIA ALLA MISSIONE A JARREN

In qualche modo forzare la mano al capitano con Chen Lin, che convincerà Hernandez che una piccola deviazione è un piccolo lusso che un capitano di una nave stellare può assolutamente permettersi in caso di missioni di routine.

#### ★ SE L'ENTERPRISE VIENE CONTATTATA DOPO ESSERSI AVVICINATI

Se dopo essersi avvicinati si prova a contattare l'Enterprise le comunicazioni funzioneranno.

La risposta alla comunicazione sarà solamente testuale, e dirà che Picard in quel momento è occupato a "supervisionare delle operazione di distribuzione di medicinali sul pianeta", e che ha lasciato detto che Hernandez vada da lui con i suoi ufficiali di plancia, per scambiare due chiacchiere e per un tè assieme. L'Enterprise dirà di non voler usare troppe comunicazioni a distanza per la vicinanza con la zona neutrale

Se i PG sospettano di qualcosa perché Picard non risponde fare notare che è assolutamente normale che un capitano non sia reperibile 24 ore su 24 per comunicazioni di questa importanza, e che anche ad Hernandez è capitato parecchie volte di usare simili espedienti per non essere disturbato per questioni da poco.

#### ★ SE LA VENICE VUOLE RESTARE NELLA NEBULOSA / NON VUOLE AVVICINARSI ALL'ENTERPRISE

Se i PG hanno scoperto la boa romulana, mettere loro la pulce nell'orecchio che forse l'Enterprise ha strumenti di analisi migliori per capire qualcosa sulla boa....

Non è comunque un problema se i PG restano a Jarren, perché comunque i PG captano l'ultimatum di Picard, con cui termina la seconda fase dell'avventura (vedi capitolo seguente).

## 5 AMICI SULL'ENTERPRISE

Ricordiamo che la distanza tra l'Enterprise e la Venice è discussa nel paragrafo precedente.

### 5.1 UN TÈ ASSIEME

#### 5.1.1.1 CHI E COME SI VA SULLA NAVE

L'idea è che tutti i PG vadano a bordo dell'Enterprise. Se Fletcher non è gestito da un giocatore questi nicchierà e preferirà non andare sull'Enterprise.

Rogers resterà a bordo per gestire la plancia, e nessuno dei PNG vorrà andare a bordo della nave, ma chiaramente non si opporrà ad un ordine diretto.

#### ★ SE HERNANDEZ VUOLE LASCIARE INDIETRO UN PG

Se il capitano vuole lasciare uno dei PG sulla Venice, Chen Lin farà pressione perché lo porti con sé per vedere l'ammiraglia della Flotta Stellare.

Chiaramente, a meno che non lo dicano esplicitamente (cosa che a questo punto non avrebbe alcun senso), si suppone che i PG vadano sulla nave disarmati.

#### 5.1.1.2 A BORDO DELL'AMMIRAGLIA

Appena arrivati a bordo leggere quanto segue:

Appena vi teletrasportate a bordo dell'Enterprise avete un tuffo al cuore: davanti all'addetto ai teletrasporti, un tizio abbastanza robusto con dei capelli biondi e ricci ed un gran mascellone notate quello che sembra essere un Ferengi, che indossa una divisa della Federazione!

Prima che possiate dire qualcosa con uno sguardo indagatore ed una vocina stridula vi saluta: "Benvenuti a bordo della U.S.S. Enterprise, o come si dice con il vostro rituale. Sono il Primo Ufficiale Gint. Il capitano Picard vi sta aspettando in plancia, dove ho l'ordine di portarvi".

Ovviamente il mascellone in questione è il capo Miles O'Brien.

Gint è molto evasivo fino all'arrivo in plancia, e cerca di giustificarsi dicendo che ha l'ordine di condurli direttamente in Plancia.

Qua c'è Picard, che invita Hernandez nel suo ufficio per una chiacchierata che ricordi i vecchi tempi. Tutti notano che Deanna ha cambiato vestito rispetto a prima, ed ora ha una minigonna attillatissima ed un top stretto che poco lascia all'immaginazione.

Gli altri PG liberi di girare per la nave come meglio credono. Le uniche sezioni a questo punto inaccessibili sono la stiva carico 3 e gli alloggi privati degli ufficiali (vedi la sezione dell'Enterprise, cfr. § 3.1).

#### 5.1.1.3 ORDINARIA FOLLIA SULL'ENTERPRISE

Prima di lasciare la nave, i PG (od una parte di essi, a seconda di come le dinamiche della nave si stessero svolgendo) assisteranno alla "Scena di ferengizzazione A, riportata in § 3.2.13.1.

# IL VALORE DELLA FEDERAZIONE

## Amici sull'Enterprise

### 5.2 L'ULTIMATUM

L'ultimatum di Picard ad Endosia viene dichiarato dopo 1h30' esatti di gioco reale. Con questo evento inizia anche la terza fase dell'avventura.

L'evento deve rigorosamente avvenire quando tutti i PG sono lontani dall'Enterprise, meglio ancora di nuovo in viaggio verso l'ammasso di Jarren.

Di nuovo, l'ultimatum dovrebbe iniziare quando tutti i PG sono sulla plancia della Venice, ma prima che la Venice sia così lontana che le comunicazioni siano disturbate.

Rogers segnala che la Venice capta un segnale a bassa frequenza trasmesso dall'Enterprise.

Vedete sul visore Picard, dall'espressione seria e corrugata. Il capitano inizia a parlare "Endosiani, vi parlo in nome della Federazione Unita dei Pianeti. Abbiamo le prove che il vostro governo sta complottando con Romulus nel nascondere dei terroristi, col preciso scopo di fomentare l'odio contro la Federazione ed appoggiare un'invasione dell'Impero romulano contro di essa.

Avete 24 ore terrestri per consegnarci i terroristi o subire un bombardamento orbitale che sterminerà la vostra civiltà una volta per tutte. Questo capita ai nemici della federazione e sia di monito per tutti i pianeti non allineati. Picard, chiudo."

Immediatamente i sensori registrano che l'Enterprise entra in allarme giallo, alza gli scudi e punta tutti i banchi phaser ed i siluri fotonici verso il pianeta.

Dopo pochi minuti i sensori captano una ventina di piccole navi che si alzano dal pianeta, e si interpongono tra il pianeta e l'Enterprise.

#### ★ SE I PG NON VOGLIONO SCHIODARSI DALL'ENTERPRISE

Se i PG non si schiodano dall'Enterprise, dopo 1h25' minuti di gioco reale (poco prima che Picard lanci l'ultimatum) Gint parla in privato con Picard e lo convince ad allontanare (ancora cortesemente) i PG, adducendo come scusa la necessità di supervisionare con la dovuta tranquillità la distribuzione del vaccino.

#### ★ SE I PG NON VOGLIONO SALIRE SULL'ENTERPRISE

Se i PG indulgono nel metagaming potrebbero decidere di non salire sull'Enterprise, subodorando anticipatamente che vi saranno delle problematiche.

Questa scelta farà perdere ai PG parecchi punti nel roster. Perché i PG abbiano gli elementi per continuare è necessario che comunque la Venice capti perfettamente l'ultimatum di Picard, anche se la nave dei PG è dentro la nebulosa di Jarren (postulando che le boe funzionino sempre di meno).

In seguito, quando i PG contatteranno l'Enterprise, Gint comparirà al fianco di Picard, quest'ultimo citerà almeno una volta le regole dell'Acquisizione (per fare capire ai PG la ferengizzazione dell'Enterprise) e si riferirà al Ferengi come il suo "Numero Uno".

Se i PG non chiamassero nemmeno l'Enterprise, dopo 2h 30' di gioco sarà quest'ultima a cercare di contattare la Venice, con la scusa di averla captata sui sensori e di chiederle di andare a dare una mano contro Endosia.

## 6 LE INDAGINI

Scopo di questo capitolo è cercare di fornire una casistica di azioni che i PG possono intraprendere.

### 6.1 FAQ

Riportiamo di seguito alcune FAQ riguardo ad argomenti vari e relative risposte da fornire ai PG. Chiaramente queste FAQ possono essere chieste come domande "al narratore", al computer o a qualche PNG della Venice. La risposta è quindi da adattare all'occorrenza.

#### ▲ FAQ

- ✦ (MA È NORMALE CHE L'ENTERPRISE SIA LÌ?): Da quello che sanno i PG no, doveva trovarsi, secondo i loro diari, nel sistema di Pollen, per una missione diplomatica. Però, essendo stati tagliati fuori dalle comunicazioni ufficiali della Flotta per settimane ed essendo in una posizione molto periferica e lontana dalla Terra, gli "aggiornamenti" del database della Flotta Stellare non sono arrivati, e pertanto un cambio di missione può essere stato impartito.
- ✦ (TALI CAMBI SONO NORMALI?): normalmente no, ma possono accadere nel caso di emergenze. Tipicamente, più la nave è importante e più capita che disturbino lei per emergenze delicate.
- ✦ (DOVE SI TROVA POLLEN?) In verità relativamente vicino, ad una decina di ore a curvatura 9 dall'attuale posizione dell'Enterprise.
- ✦ (DOVE SI TROVANO DATA E/O RIKER) Secondo i database posseduti dalla Venice i due si trovano sull'Enterprise, ma vale quanto detto sulla nave per la posizione dell'ammiraglia: i cambi avvengono, e se una nave non riceve aggiornamenti automatici...
- ✦ (PER GLI STANDARD LEGALI DELLA FEDERAZIONE, AVENDO LE PROVE, È LECITO ATTACCARE UN PIANETA?): Assolutamente no, è una cosa inconcepibile!!
- ✦ (I FERENGI SONO UNA RAZZA TELEPATICA?) No. Anzi, sono una razza molto resistente alla telepatia ed agli influssi mentali perché i loro cervelli sono dotati di 4 lobi.
- ✦ (COSA SAPPIAMO DELL'ENTERPRISE) Consegnare ai giocatori l'**ALLEGATO 5**.

### 6.2 COMUNICARE CON LA FLOTTA STELLARE

I PG potranno decidere di mettersi in contatto con la Flotta Stellare

#### 6.2.1 TEMPO NECESSARIO ALLA COMUNICAZIONE

Perché un segnale si trasmetta in subspazio (ossia a velocità curvatura, la più alta possibile) dal sistema Endosiano alla sede della Flotta, sono richieste 8 ore.

Pertanto non sono possibili trasmissioni "in diretta" ma si possono effettuare solo registrazioni di filmati. Contando anche solo mezz'ora per valutare ed incidere un video dopo un messaggio, una risposta arriverà sedici ore e rotti dopo il momento dell'invio.

#### ★ SE I PG COMUNICANO CON UN AVAMPOSTO VICINO PER DIMINUIRE IL RITARDO DELLA RISPOSTA

In questo caso, non sapendo che pesci pigliare, l'Avamposto si metterà in contatto con la Flotta Stellare, e quindi il tempo necessario alla comunicazione resta di fatto inalterato.

Anche eventuali aggiornamenti automatici chiesti a server su stazioni remote sono spesso "incompleti", e per questo è necessario fare sempre richiesta alla sede centrale della Flotta Stellare.

### 6.2.2 CHIEDERE GLI AGGIORNAMENTI AUTOMATICI

Una volta capita la problematica che li coinvolge, i PG possono richiedere gli "aggiornamenti" del database della Flotta Stellare.

Tali aggiornamenti sono richiesti all'avamposto federale vicino ed impiegheranno 8 ore per essere scaricati (4 ore perché la richiesta raggiunga la destinazione ed altrettante per il ritorno).

Gli aggiornamenti automatici confermano che l'Enterprise si trova dove dev'essere ma, appena i PG sanno dell'assenza di Riker e/o Data, è bene comunicare che la Flotta Stellare non ha notificato alcuno scambio o trasferimento di ufficiali; tuttavia, per vari motivi, talvolta capita che tali trasferimenti non finiscano tra le informazioni scaricabili da tutti.

### 6.2.3 CHIEDERE COSA FARE

I PG possono richiedere delucidazioni od istruzioni alla Flotta Stellare.

#### RISPOSTA DALLA FLOTTA STELLARE

▶ A mandare la risposta sarà l'**Ammiraglio Frank J. Fletcher**. Pezzi di frasi tipiche di risposta sono:

- ✖ "Sono molto preoccupato per la situazione"
- ✖ "Non agiscono per conto nostro"
- ✖ "Siete l'unica nave nel settore, a parte voi e l'Enterprise la nave più vicina è la U.S.S. Robilant, a 4 giorni da voi. Dovrete gestire la situazione da soli."
- ✖ "Se anche Picard avesse ragione non possiamo sterminare un popolo solo perché nasconde dei terroristi... Umanitariamente e politicamente sarebbe un disastro, che potrebbe portare anche alla guerra con Romulus, che avrebbe a quel punto una scusa per attaccarci"
- ✖ "Dovete assolutamente trovare il modo di impedire che Picard attui la sua minaccia con qualsiasi mezzo a disposizione. Avete carta bianca.
- ✖ "So che mio figlio è con voi... Spero che possa risultarvi utile..."

#### SEGRETEZZA DELLE COMUNICAZIONI

Comunicare con la Flotta Stellare senza che l'Enterprise lo venga a sapere è una cosa automatica se il capitano ne fa richiesta (si usano canali assolutamente sicuri proprio per evitare simili problemi).

A comunicazione criptata/nascosta risponderà sempre comunicazione criptata/nascosta

## 6.3 ANALISI DALLA VENICE

Dalla Venice potranno essere intraprese alcune azioni particolari:

#### ANALIZZARE LA STIVA DI CARICO 3 DALLA VENICE

|| Impossibile, per il campo di forza che circonda la stiva e per gli scudi alzati dell'Enterprise.

### 6.3.1 ANALISI CON SENSORI INTERNI DELL'ENTERPRISE

Cercare qualcosa con i sensori interni dell'Enterprise (dopo che se ne è hackerato il computer, ovviamente) permetterà di effettuare le stesse analisi che si potrebbero fare con un Tricorder, ossia porterà a trovare il

campo di onde Eta (ricordo che OGNI RICERCA con un tricorder, per qualsiasi scopo, porta a trovare il campo in questione e che quindi è probabile che i PG trovino il campo cercando altro).

### 6.3.2 ANALISI SE SI RIESCONO A PENETRARE GLI SCUDI DELL'ENTERPRISE

Se si usano i sensori della Venice per analizzare l'Enterprise non si ottiene alcun risultato se gli scudi dell'Enterprise sono alzati, e si ottengono gli stessi risultati delle analisi con tricorder se per qualche motivo gli scudi sono giù.

Se i PG analizzano l'Enterprise prima che i PG salgano sull'ammiraglia (fase II), comunicate che un'analisi preliminare non dà nessun risultato particolare, ma che per dei risultati approfonditi bisogna aspettare qualche ora (giusto il tempo che Picard lanci l'ultimatum). Le analisi porteranno alla scoperta del campo di onde Eta, giusto in tempo per iniziare la Fase III col passo giusto.

### 6.3.3 CERCARE IL COMUNICATORE DI DATA

Cercare il comunicatore di Data sull'Enterprise non darà risultati perché i comunicatori sono tutti uguali tra di loro, e quindi risulterebbero un numero altissimo più tutte le riserve...

## 6.4 UN VACCINO MEDICO

I PG potrebbero immaginare che il problema che ha fatto perdere la testa agli ufficiali dell'Enterprise sia di natura medica e non "mentale".

Comunque, i PG dovrebbero capire che l'interlocutrice privilegiata a questo scopo è senza ombra di dubbio Chen Lin.

#### CHEN LIN, SU QUELLO CHE STA FACENDO "SBARELLARE" L'ENTERPRISE

- ✦ (HAI IDEA DI CHE COSA SIA?) No, signole... Senza indizi non saprei cosa dille... Potrebbe benissimo essere una malattia, una dominazione mentale di qualche lazza telepatica o qualsiasi altra cosa.
- ✦ (SEI IN GRADO DI FARE UN VACCINO?) Non saprei signole... Avrei bisogno di studiare qualcuno di "contaminato" (o qualsiasi cosa sia) all'interno dell'infelmia e con la dovuta calma per potello dille.
- ✦ (EH???) "PEL POTELLO DILE, SIGNOLE"
- ✦ (DEH, MA ANCHE L'ENTERPRISE HA UN'INFERMERIA! E SE TI PORTASSI LÀ A FARE GLI ESAMI?) Pulché non venga disturbata di continuo non ci sono problemi, signole.

#### ANALIZZARE UN UFFICIALE FERENGIZZATO CON IL SOLO TRICORDER

Chen Lin non scoprirà nulla, ma se l'analisi è fatta sull'Enterprise si imbatterà incidentalmente nel campo di onde eta, e lo dirà ai PG dando loro dei "babbi" se non se ne sono ancora accorti.

#### ANALIZZARE UN UFFICIALE FERENGIZZATO NELLA SALA MEDICA.

(Tassativamente Chen Lin, Tassativamente 3 ore complete)

Chen Lin scopre che il lobo parietale sinistro del paziente è compresso in maniera strana. La pressione sanguigna in corrispondenza di tale punto assume dei valori stranamente oscillanti, e questo non è decisamente normale. L'effetto può essere provocato da qualcosa di natura elettromagnetica e non biologica.

Frequenti disturbi (per esempio perché è sull'Enterprise e qualcuno entra in infermeria) fanno aumentare il tempo necessario a condurre l'analisi di mezz'ora.

### 📄 SINTETIZZARE UN VACCINO.

Se il capitano lo chiede espressamente, Chen Lin dirà di essere in grado di sintetizzare un vaccino. Saranno richieste parecchie ore (da quantificare in termini di tempo reale di gioco: se manca ancora più di un'ora e mezza Chen Lin terminerà a tre quarti d'ora dalla fine, se manca meno di un'ora e mezza ma più di un'ora terminerà ad un quarto d'ora dalla fine, altrimenti la dottoressa non riuscirà a finire il vaccino entro lo scadere dell'ultimatum). In alcun modo la sintetizzazione del vaccino potrà essere velocizzata o fatta da altri PG.

Comunicare ai PG che Chen Lin teme che il vaccino potrà avere degli effetti nocivi sulla vita di un ufficiale "ferengizzato", poiché può aumentare eccessivamente la pressione del lobo cerebrale. Prove su una cavia "non ferengizzata" non daranno esiti attendibili.

In verità il vaccino, anche se Chen Lin non lo sa, non offre rischi (questo è un escamotage per fare sì che i PG non finiscano l'avventura in 1h35 di gioco azzeccando tutto, ma siano comunque spinti ad indagare, pur avendo capito come risolvere l'avventura).

Un ufficiale dell'Enterprise a cui si inoculi il vaccino sverrà per pochi minuti per poi riprendersi in possesso delle proprie facoltà mentali.

#### 6.4.1.1 INOCULARE IL VACCINO A TUTTI

Per inoculare il vaccino si potranno utilizzare degli ipospray su ogni singolo ufficiale. Se si vogliono fare le cose in grande si può semplicemente inoculare il vaccino nel sistema di aerazione dell'Enterprise.

Per farlo basta accedere all'Enterprise, individuare un accesso al condotto di aerazione (basta chiedere al computer) e buttare lì dentro una piccola quantità di vaccino (bastano 300 cc per tutta la nave).

#### ★ I PG SI FANNO TROPPI PROBLEMI NELL'UTILIZZARE IL VACCINO

Potrebbe anche darsi che Chen Lin riesca a terrorizzare i PG a tal punto da preferire, all'utilizzo del vaccino, un altro sistema più rozzo. Prima che i PG facciano qualche "cazzata" imputabile ad un escamotage in avventura Chen Lin si dice sicura che il vaccino è esente da rischi.

## 6.5 ESSERE AMICHEVOLI CON L'ENTERPRISE

I PG potrebbero fingere di essere amichevoli con l'Enterprise per capire che cosa sta succedendo sulla nave.

### 6.5.1 COMUNICAZIONI

Alle comunicazioni risponde sempre Picard, ma si vede che al suo fianco è sempre seduto Gint. Tendenzialmente Picard non rifiuta mai di parlare con Hernandez, nella speranza di "portarlo dalla propria parte".

### 6.5.2 ANDARE A BORDO IN AMICIZIA

Analogamente, nonostante Gint sia contrario e lo faccia vedere, Picard accetta sempre di buon grado una visita degli ufficiali della Venice, ed in questo non si farà convincere in senso contrario da Gint.

Gint non permette che nessun ufficiale della Venice giri da solo sull'Enterprise nelle fasi 3 e 4 e mette sempre qualche uomo della sicurezza di piantone ai PG (tralasciando poi di chiedere a tali uomini della sicurezza se tutto è ok).

Usa sempre i teletrasporti dell'Enterprise per fare spostare ufficiali della Venice a bordo dell'Ammiraglia, e per farlo è costretto ad abbassare per pochi istanti gli scudi.

### 6.5.2.1 ANDARE A BORDO ARMATI

Gint non pensa che sia strano che i PG vadano armati sull'Enterprise (lui ha sempre armi con sé), purché tali armi siano phaser e non armi da guerra.

Eventuali armi da battaglia intercettate dal teletrasporto dell'ammiraglia verranno rese inoffensive, e Gint accuserà i PG di volerlo attaccare (cosa probabilmente vera).

### 6.5.2.2 PRIMA DELL'ATTACCO

Prima della scadenza dell'ultimatum (15 minuti reali prima della fine dell'avventura), Gint farà cacciare eventuali PG rimasti sull'Enterprise per essere libero di impostare il genocidio degli Endosiani.

### 6.5.2.3 LATINUM

Se i PG lo chiedono, sulla Venice ci sono 2 Kg di Latinum presente per "scopi scientifici". Il Latinum è diviso in 20 panetti da 100g.

#### ★ REAZIONI DELL'ENTERPRISE VEDENDO RIKER E/O DATA

I PG possono liberare o riattivare Riker e/o Data e decidere di mostrarli/o a tutti sull'Enterprise. In questo caso gli ufficiali dell'Enterprise rimangono in un primo momento di stucco, ma immediatamente interviene Gint a riprendere in mano la situazione. Il Ferengi dice che "in verità quell'ufficiale è un traditore, non dovrebbe trovarsi lì, è fuggito da Deep Space 3 – dall'incrociatore Haar". Gli ufficiali dell'Enterprise con livello di Ferengizzazione 1 (F1) fanno il Tic nervoso (solo quelli in F1, importante!!!), e tutti quanti si convincono che Gint ha ragione. Riker e/o Data viene condotto immediatamente in prigione, e Gint diventa molto sospettoso verso i PG, analizzando con attenzione ogni loro mossa di cui sia a conoscenza.

## 6.6 COMMANDO/CLANDESTINI SULL'ENTERPRISE

I PG, non avendo trovato altri elementi, potrebbero optare per l'invio di un commando sull'Enterprise.

### 6.6.1 TELETRASPORTARSI SULL'ENTERPRISE

Condizione necessaria per teletrasportarsi sull'Enterprise è che gli scudi della stessa si abbassino, anche per una sola frazione di secondo.

Si ricorda che è relativamente semplice far abbassare gli scudi all'Enterprise semplicemente inventando una scusa per andare a bordo dell'Ammiraglia.

#### 📁 NASCONDERE IL TELETRASPORTO

Beretta, Tolik o il Capo Teletrasporto Laura Spencer, 30 minuti)

Si può "criptare" il teletrasporto in modo che tale azione non sia captata dalla nave ammiraglia.

### 6.6.2 SEGNI VITALI CLANDESTINI

Eventuali segni vitali di clandestini non vengono captati dalla plancia dell'Enterprise perché nessuno si aspetta una simile mossa, e perché i PG sono ufficiali della Federazione.

#### 📁 E DA NOI COME FUNZIONA?

Se i PG lo chiedono al narratore, a meno di settare in questo modo il computer (cosa mai fatta a loro conoscenza), anche loro non individuerebbero automaticamente eventuali intrusi della Federazione a bordo della Venice.

### NASCONDERE I PROPRI SEGNI VITALI

(Chen Lin, 30 minuti)

I PG possono ottenere un disturbatore di frequenza sottocutaneo (o equivalente) in grado di ingannare per breve tempo (al massimo 6 ore) i sensori dell'Enterprise.

Probabilmente questo accorgimento è inutile perché come già detto nessuno monitora i PG, ma non si sa mai...

#### 6.6.2.1 ALLARME PHASER!

Se i PG usano dei Phaser sull'Enterprise senza prendere alcuna precauzione (ex: violare il computer, cfr. § 3.5.2.6), immediatamente scatta l'allarme in plancia. Gli ufficiali dell'Enterprise cercano segni vitali a bordo, e mandano uomini della sicurezza a volontà contro tutti gli intrusi che riescono ad identificare. Da questo momento in poi, se non riescono a teletrasportarsi via, per la cattura dei PG tramite phaser su stordimento è solo questione di tempo.

#### ★ SE I PG SI FANNO CATTURARE

Se i PG si fanno catturare tutti a pochi minuti dalla fine (meno di mezz'ora reale) e non hanno piani di backup l'avventura finisce qua col finale peggiore possibile, ossia quello architettato dai Romulani.

Se i PG si fanno catturare tutti prima di mezz'ora dalla fine e non hanno alcun piano di backup, Picard, in nome della vecchia amicizia, libera Hernandez ed i suoi. Da questo momento in poi, però, il narratore non deve segnare alcun punto di avanzamento atomico perché, in regime normale, l'avventura sarebbe dovuta terminare qua.

Se solo alcuni PG sono catturati l'avventura prosegue normalmente. Dopo mezz'ora di gioco reale, se non sono stati liberati dai propri compagni, i PG verranno liberati da Picard con le stesse motivazioni indicate in precedenza.

#### 6.6.2.2 USARE I TELETRASPORTI DELL'ENTERPRISE

Usare il teletrasporto di una nave stellare senza permesso del comando può provocare l'allarme esattamente come usare dei Phaser. Pertanto se i PG decidono di usare i teletrasporti dell'Enterprise scatta un allarme in plancia. Esattamente come per i Phaser, questo protocollo di sicurezza può essere aggirato.

#### 6.6.3 AZIONE DI COMMANDO

Un'azione di comando contro l'Enterprise può avere successo senza troppi problemi, a patto che i PG la pianifichino bene, occupando in forze (5-6 uomini armati) le sezioni chiave della nave, ossia l'armeria, la plancia e la sala macchine.

##### 6.6.3.1 GINT FUGGE PRIMA DI ESSERE CATTURATO

Gint gira sempre armato sull'Enterprise.

Ciò nonostante, se tutto è perduto Gint aziona un dispositivo di emergenza nascosto nella cintura, abbassa gli scudi dell'Enterprise e si teletrasporta automaticamente sulla Haar con il teletrasporto di quest'ultima. Questi comandi, impartiti alle due navi assieme, sono già previsti ed immagazzinati nella memoria di entrambi i computer.

Perché Gint fugga è necessario che non ci sia proprio più alcuna possibilità di portare a termine la missione, tendenzialmente perché l'Enterprise è caduta militarmente sotto il controllo dei PG. Il fatto che i Personaggi mostrino di aver capito non è condizione sufficiente per fare scappare il primo ufficiale ferengi.

Immediatamente dopo il ritorno a bordo di Gint la Haar e la Sevedatis fuggono, probabilmente senza venire individuate dalla Venice se non con due "bip" sulle consolle di Rogers (cfr. § 8.2.4.4 e § 8.3.2).

Se i PG sono previdenti Gint non può fuggire; la fuga può avvenire chiudendo immediatamente il Ferengi in un campo di forza o forzando gli scudi dell'Enterprise a restare su (chiaramente uno ci deve pensare prima che questi inizino ad andare giù).

### ★ IL DISPOSITIVO DI TELETRASPORTO DI GINT

Gint può venire catturato prima che la Haar venga beccata, se e solo se Gint non si aspetta azioni di forza contro sé stesso. Una perquisizione approfondita fa trovare ai PG il dispositivo per il teletrasporto di emergenza che Gint ha sempre addosso. Se qualcuno analizza il dispositivo ne capisce l'utilità, ma l'aggeggio non permette di triangolare la Haar, poiché è un comunicatore "a banda larga" e non "punto a punto". I PG possono attivare il dispositivo addosso a Gint, attaccandogli un radiofaro (ex: una cimice, per localizzare dove Gint si teletrasporta).

Contate la localizzazione della cimice come un indizio utile a triangolare la Haar: da solo l'indizio non basta a triangolare la nave, ma assieme ad un altro invece sì. Poiché la Haar cerca di fuggire non appena il teletrasporto entra in funzione se, con un altro indizio, i PG riescono a triangolare la Haar, sarà necessario ingaggiare battaglia per catturarla COME SE la Haar fosse stata triangolata con la Flotta Endosiana.

### 6.6.3.2 ACCORGERSI DI UOMINI MANCANTI

Se i PG fanno un'azione di comando "pulita" (prese vulcaniane e paleolitici pugni od affini), nessuno sull'Enterprise si accorge della mancanza di qualche ufficiale da qualche parte, a patto che i PG "occultino" i corpi e nessuno si svegli in tempo per dare l'allarme.

Si ricorda che sarebbe un errore gravissimo dei PG uccidere un ufficiale della flotta laddove si possa senza problemi stordirlo o farlo svenire, e che tale penalità va ad influire nel roster di valutazione.

### 6.6.3.3 PRELEVARE QUALCUNO COL TELETRASPORTO

Anche prelevare qualcuno con il teletrasporto sarà un'operazione semplice se i PG hanno l'accortezza di scegliere qualcuno che, in un dato momento, sia da solo. Allontanare un ufficiale dall'amplificatore sull'Enterprise lo fa rinsavire dopo qualche ora, se la Venice resta vicina all'Enterprise, o subito se la nave dei PG si allontana a velocità curvatura dall'ammiraglia.

Se i PG non controllano con i sensori che il malcapitato che prelevano non sia da solo, la sorte vuole che sia in compagnia e che l'altra persona dia immediatamente l'allarme in plancia.

## 6.7 INGAGGIARE BATTAGLIA CON L'ENTERPRISE

Alcuni PG potrebbero paventare la soluzione di ingaggiare Battaglia con l'Enterprise.

### 6.7.1 ATTACCARE LA STIVA DALLA VENICE

Se per qualche motivo l'Enterprise dovesse abbassare gli scudi la Venice può usare una scarica di armi contro la stiva di carico 3, distruggendola. In questo caso l'equipaggio dell'Enterprise sviene e ritorna in possesso delle proprie facoltà mentali. Probabilmente la Haar e la Joplaur però riescono a scappare (vedi condizioni nelle rispettive navi, cfr. § 8.2.4.4 e § 8.3.2).

### 6.7.2 GUERRA APERTA

Come estrema risorsa i PG possono decidere di ingaggiare battaglia con l'Enterprise, per cercare di evitare la distruzione del pianeta.

Per sconfiggere l'Enterprise possono essere acquisiti dei punti:

- ✦ la Venice parte con un patrimonio di 1 punto per le proprie capacità militari;
- ✦ eventuali trucchi "fuffa" di Beretta (applicare piani inventati e cose simili) possono aggiungere 1 o 2 punti;
- ✦ attaccare contemporaneamente alla flotta endosiana aggiunge 4 punti (la flotta attaccherà solo previo accordo o per difendere Endosia da un imminente attacco);

- ✦ un coordinamento con la flotta endosiana sotto la guida della Venice aggiunge altri 4 punti;
- ✦ sabotaggi sull'Enterprise possono aggiungere da 1 a 4 punti, a seconda dell'entità del sabotaggio;
- ✦ se Riker o Data contribuiscono ad ideare l'attacco si possono aggiungere altri 2 punti, grazie alla conoscenza dalle strategie di Picard e di Worf;
- ✦ altre idee carine dei PG (sostanziali, non citazioni di parole a caso) possono aggiungere fino ad ulteriori 4 punti, a discrezionalità del narratore.

Se i PG totalizzano 10 o più punti la battaglia con l'Enterprise è vinta da loro. 10 punti esatti comporta perdite devastanti (necessario abbandonare la nave, metà equipaggio morto); man mano che il totale cresce la vittoria è meno "risicata". Per ben che vada, comunque, i PG subiscono comunque ingenti danni e la perdita di parecchie vite, oltre ad ottenere un finale abbastanza scadente.

Il Narratore è libero di descrivere la battaglia sulla stessa falsariga illustrata nella sezione dedicata alla nave ferengi Haar (cfr. § 8.2.4.2), sempre cercando di privilegiare la spettacolarità.

### CHE PROBABILITÀ ABBIAMO/HA LA FLOTTA ENDOSIANA DI VINCERE

Se Beretta prova a determinare le probabilità di vittoria di una eventuale battaglia con l'Ammiraglia, farsi dire le strategie ed il piano che intende adottare, calcolare i punti "battaglia" e dare una percentuale verosimile (ex: 1 punto = 5%, 5 punti = 40%, 10 punti = 80%, 14 punti = 95%). Si consiglia di non andare mai sotto il 5% e sopra il 95% di probabilità.

## 6.8 DETERIORAMENTO DEI RAPPORTI CON L'ENTERPRISE

---

Alcune azioni avventate dei PG potrebbero rendere Picard e Gint sospettosi, e mettere loro la pulce nell'orecchio che i PG li vogliono fregare.

In verità Gint si aspetta qualcosa di simile da parte dei PG, quindi eventuali azioni "ostili" non cambieranno il suo atteggiamento verso di loro.

Per Picard è diverso. Dentro di lui convivono due sentimenti contrastanti, uno ferengi ed uno da ufficiale della flotta. Ad azioni contro "gli interessi dell'Enterprise" (ex: comunicazioni col pianeta) risponderà duramente, dichiarando di sentirsi tradito, ma facendo passare qualche ora il lato "federale" tornerà a prendere il sopravvento e farà dimenticare completamente lo sgarro subito. Parlando con i PG sarà come se "avesse scordato quello che è successo poche ore prima".

Gli altri ufficiali dell'Enterprise non notano nulla di strano, esattamente come non notano nulla di strano quando una donna gira nuda in plancia, e continuano come se nulla fosse.

Nel roster bisogna comunque segnare che i PG sono riusciti a farsi "sgamare" da Picard.

## 7 ENDOSIA

### 7.1 CONTATTARE GLI ENDOSIANI

Volendo, la Venice può contattare Endosia, sfruttando le informazioni trovabili nel capitolo delle conoscenze del Computer (vedi § 10.1).

#### 7.1.1.1 CONTATTARE ENDOSIA NELLA FASE II

Nella Fase 2 (prima che sia scattato l'Ultimatum) la Venice, anche se non ha motivo, può provare a contattare Endosia. In questo caso risponderà Redal Pol, un giovane burocrate.

Sullo schermo compare un giovane dal volto chiaramente alieno, pallidissimo e dai lineamenti appena accennati.

#### ▲ REDAL POL

- ▶ Redal Pol è un giovane burocrate molto indaffarato, che sta seguendo, come la maggior parte dei governanti, lo smistamento del vaccino prodotto dall'Enterprise. Ha fretta, vuole tornare alle proprie attività, ma è grato a tutti i federali e non vuole scontentarli, per cui, nei limiti del possibile, cercherà di essere sorridente e comprensivo
- ▶ [SALUTO] Salve nave stellare U.S.S. Venice. Qui è il vice-sotto-segretario Redal Pol. Come posso esservi utile?
- ▶ [TIPICI INTERCALARI] Scusate se sono così laconico ma siamo veramente di fretta, e il lavoro da fare è ancora tanto - Grazie per l'aiuto che ci state dando, non so come faremmo senza la Federazione - scusate se sembro distratto, ma sto seguendo anche, sui miei monitor, l'andamento della distribuzione del vaccino.
- ▶ (COSA STA SUCCEDENDO SUL PIANETA?) Sul pianeta è scoppiata un'epidemia di peste Kewlarita. L'Enterprise ci sta dando una mano a contenere l'epidemia distribuendo il vaccino.
- ▶ [DOMANDE VARIE] vedi risposte delle fasi III e IV.

#### 7.1.1.2 CONTATTARE ENDOSIA NELLE FASI III E IV

Se la Venice contatta Endosia nelle Fasi III e IV sarà direttamente la Reggente del Popolo Fermal Wis a rispondere.

Sullo schermo compare una donna dal volto chiaramente alieno, pallidissima e dai lineamenti appena accennati.

#### ▲ REGGENTE DEL POPOLO FERMAL WIS.

- ▶ Normalmente la reggente del popolo Fermal Wis, una donna sulla quarantina, è una persona molto risoluta e decisa. Ha dei valori molto positivi (pace, fratellanza, amicizia), ma non ha paura di combattere se questo significa migliorare le condizioni del proprio popolo.
- ▶ Adesso è in preda al panico, anche se cerca in tutti i modi di mascherarlo. Pensa che Picard sia impazzito e vorrebbe dimostrargli l'innocenza del proprio popolo, ma non sa come. Capisce di non poter fare nulla per il proprio popolo, e non vede l'ora di trovare una via d'uscita. È disposta a tutto pur di salvare gli Endosiani.
- ▶ In un primo momento è convinta che la Venice voglia attaccare Endosia come l'Enterprise ma, se tranquillizzata, diventerà amichevole e collaborativa.

- ▶ Più gli uomini della Venice tengono Fermal Wis informata delle proprie scoperte e più costei è collaborativa e mette a disposizione uomini, permessi e navi ai PG. Se non è informata delle idee che i PG hanno, la reggente non concede la propria fiducia ed aiuto.
- ▶ Questo perché si è già "calata le brache" una volta con dei Federali ed il risultato non è stato così piacevole come sperava. Lo farà ancora, ma Fermal Wis vuole valutare tutto e prendere una decisione ragionata.
- ▶ [SALUTO] Buongiorno U.S.S. Venice. Non sapevamo della vostra presenza qui, non ci era stata annunciata. Perché questo ultimatum? Non abbiamo fatto nulla!
- ▶ (NASCONDETE TERRORISTI?): Ma no, ve lo giuro! Mai visto un Romulano su Endosia dopo l'invasione! Di certo nessuno, ufficialmente, ne nasconde. Ovviamente non so per certo cosa faccia ogni persona, ma l'odio verso i Romulani è molto diffuso per via della loro precedente dominazione, e non sono a conoscenza di gruppi di minoranza che li spalleggino!
- ▶ (POTETE GARANTIRE PER TUTTI GLI ENDOSIANI?): Ovviamente no, ma il nostro governo non ne sa nulla! Se su Endosia c'è qualche romulano siamo delle vittime!
- ▶ (POSSIAMO SCENDERE E PARLARE DI PERSONA?) Certo, se può aiutare a chiarire questa situazione.
- ▶ [TIPICA DOMANDA?] Ci aiuterete a difenderci e a chiarire la nostra posizione, vero? (dopo risposta affermativa si tranquillizzerà un po' e sarà più propensa a parlare, anche di dettagli legati a particolari "sensibili" del pianeta, ad esempio: informazioni sulla flotta...).
- ▶ (AVETE NOTATO QUALCOSA DI STRANO NEGLI UFFICIALI DELL'ENTERPRISE?) In verità abbiamo avuto pochi rapporti con l'Enterprise... A bordo il nostro contatto è stato direttamente il capitano, che in verità mi è sempre sembrato affabile e disponibile. Mi è sempre sembrato sincero nell'esprimere dispiacere per quello che ci stava accadendo. Anche gli ufficiali sbarcati su Endosia si sono dimostrati gentili e disponibili.
- ▶ (CHI È SCESO SU ENDOSIA? / COME È STATO TRASPORTATO IL VACCINO?) Il comandante Riker ed il Tenente Comandante Data hanno coordinato la distribuzione dal pianeta da quando l'Enterprise è in orbita attorno ad Endosia, ossia da cinque giorni. Gli abbiamo concesso un alloggio nel nostro quartier generale, lontano dai focolai dell'infezione, ma da qualche tempo sono tornati sull'Enterprise.
- ▶ (PERCHÉ ANCHE RIKER? RISCHIAVA IL CONTAGIO!) L'abbiamo chiesto anche noi, e Riker ha spiegato che così sarebbe stato in grado di coordinare meglio la distribuzione del vaccino. In effetti ha operato con un'efficienza che noi non avremmo garantito. A noi risulta che comunque Riker non sia stato contagiato, e ovviamente nemmeno Data. (Nota, in verità Riker è stato contagiato, ma Fermal Wis non lo sa)
- ▶ (QUANDO LI AVETE VISTI L'ULTIMA VOLTA?) Esattamente (ci pensa un attimo) due giorni terrestri fa. Poi, finite le operazioni di suddivisione sono partiti, ciascuno con una differente navetta.
- ▶ (POTREMMO VISITARE I LORO ALLOGGI) Cosa sperate di trovare? (e, a seconda di cosa rispondono), Ma certamente (oppure) forse è meglio di no, signore.
- ▶ (L'ENTERPRISE AGISCE PER CONTO PROPRIO E NON PER QUELLO DELLA FLOTTA STELLARE): questa è una cosa inaudita! Come è possibile una cosa del genere? Vi prego, allora trovate il modo di difenderci, o di fare rinsavire Picard!
- ▶ (COME VA LA SITUAZIONE?): Beh, grazie all'intervento dell'Enterprise oramai la situazione è sotto controllo... Non sappiamo quante vittime ci siano state di preciso, ma il numero varia tra i duecento ed i cinquecento milioni... Ad oggi i contagiati sono più di due miliardi di persone, ma sembra che, grazie al vaccino, le cose stiano tornando sotto il nostro controllo.
- ▶ (CI POTETE FORNIRE INFORMAZIONI SULL'EVOLUZIONE DELLA PESTE?): Beh, se vi può tornare utile... Ma a quale scopo? La peste, oramai è sotto controllo (se i PG motiveranno la richiesta farà mandare alla plancia della Venice le informazioni richieste - vedi paragrafi seguenti.)
- ▶ (COSA CI SAPETE DIRE SUI FERENGI IN RAPPORTO AD ENDOSIA?): Strana domanda... Beh poco... Anche se... Mi sembra di ricordare di aver autorizzato qualche tempo fa (qualche mese terrestre, se approfondiranno) l'insediamento di un avamposto commerciale ferengi nella nostra capitale, Yovara. Eravamo fortemente contrari all'insediamento di stranieri dalla dubbia moralità, ma dall'invasione la nostra economia non si è

più ripresa, e questo poteva essere d'aiuto, anche perché i Ferengi si sono offerti di donarci un'enorme quantità di materie prime in cambio dell'apertura dell'avamposto commerciale.

- ▶ (MA A LORO CONVIENE?): secondo noi assolutamente no, ma l'offerta era così vantaggiosa che non potevamo rifiutarci...
- ▶ (CI SONO DEI NON ENDOSIANI ATTUALMENTE SU ENDOSIA): beh... fatemi pensare... No, a parte una comunità di commercianti ferengi.
- ▶ (DOVE SI TROVANO GLI INSEDIAMENTI FERENGI SUL PIANETA?) Farò trasmettere alla vostra nave le informazioni relative *(ed effettivamente qualcuno in plancia riceve le coordinate dell'insediamento ferengi)*.
- ▶ (POSSIAMO SCENDERE SUL PIANETA ED INVESTIGARE): Perché, cosa sospettate? *(in caso di risposta)* Beh... Certo... nel rispetto delle nostre leggi, ovviamente... Teneteci informati di quello che sta accadendo.
- ▶ (AVREMMO BISOGNO DELLA COLLABORAZIONE CON LE VOSTRE FORZE DI POLIZIA / FLOTTA DI ASTRONAVI). Per che motivo? Cosa avete scoperto? *(e, a seconda del grado di fiducia che la Venice concederà garantirà in parte o del tutto la collaborazione richiesta. Fermal Wis è molto ragionevole, ma richiede che le si dia fiducia)*.
- ▶ (COSA CI SAPETE DIRE SU ENDOSIA?) Beh, tante cose... Siate più specifici! *(fare riferimento alle conoscenze in appendice, e improvvisare nel caso di richieste particolari)*

### 📁 PERCEPIRE LE INTENZIONI DI FERMAL WIS

Secondo tutti i PG, o Fermal Wis è sincera o mente con una grande naturalezza. Sembra essere sinceramente preoccupata per il suo popolo

### 7.1.1.3 SISTEMA DI CONTATTO UTILIZZATO

La Venice può contattare Endosia in tre differenti modalità:

- ✦ senza porsi alcun problema dicendo qualcosa di "compromettente", ossia che faccia intuire a Gint che la Venice si stia mettendo di traverso ai suoi piani. In questo caso l'Enterprise diventerà sospettosa ed arriverà anche a provare ad interrompere le comunicazioni palesi tra Endosia e la Venice;
- ✦ facendo attenzione a cosa si dice; se, con trasmissioni non criptate, la Venice non dirà nulla di troppo "compromettente" l'Enterprise potrà lasciare correre, ma quando capiterà l'occasione Picard chiederà delucidazioni ad Hernandez;
- ✦ nascondendo le comunicazioni (strada migliore) od il loro contenuto, o discutendo sul pianeta teletrasportandosi su di esso.

Se l'Enterprise dovesse interrompere le comunicazioni tra la Venice ed Endosia, i PG potranno comunque criptare le comunicazioni o teletrasportarsi sul pianeta. Se sceglieranno quest'ultima strada senza nascondere il teletrasporto, interverrà nuovamente l'Enterprise mandando una squadra di sicurezza sul pianeta, capeggiata da Worf più altri n+2 addetti alla sicurezza (dove n è il numero di ufficiali della Venice scesi su Endosia)

### 📁 CRIPTARE LE COMUNICAZIONI (O EQUIVALENTE)

(Tolik, 30 minuti)

Criptare le comunicazioni verso Endosia perché l'Enterprise non si accorga di esse sarà un'operazione relativamente semplice.

### 📁 TELETRASPORTARSI DI NASCOSTO (O EQUIVALENTE)

(Tolik, Capo Laura Spencer, 30 minuti)

Analogamente, trafficando con le apparecchiature, i PG possono teletrasportarsi di nascosto sul pianeta. I tempi sono analoghi a quelli indicati in precedenza.

### ★ SCONTRO A FUOCO CON WORF SU ENDOSIA

Se i PG sbagliassero tre volte, usando trasmissioni non criptate, teletrasportandosi senza precauzioni ed iniziando uno scontro a fuoco con i phaser contro Worf e la sua squadra, l'Enterprise diventerà ostile.

Gestire lo scontro a fuoco con il buonsenso, contando che, alla prima ostilità, dall'Enterprise arriveranno addetti alla sicurezza in quantità, tutti nerboruti e dotati di phaser. Se catturano i PG sul pianeta li imprigionano (cfr. § 6.6.2.1)

Tutti gli uomini della sicurezza usano comunque i phaser con l'opzione di stordimento.

## 7.2 GENERICHE INDAGINI SUL PIANETA

I PG possono investigare attivamente su Endosia e reperire parecchie informazioni su di esso, a seconda delle idee che avranno.

### ★ PG INFETTATI SU ENDOSIA

I PG potrebbero intuire che scendere sul pianeta può essere un problema per via della peste. In questo caso non fate perdere tempo a PG che possano capire questo punto (molti in fase di Playtest non hanno prestato attenzione alla cosa), ma fate dire a qualcuno (Rogers, Fermal Wis, Chen Lin) che la zona dove vogliono scendere i PG sembra essere priva di ogni problematica.

Evitate in ogni modo che PG troppo solerti si precludano l'utilizzo del teletrasporto iniettandosi il vaccino: Chen Lin, prima che se lo inietti, farà notare ai PG come la malattia ha un tempo di incubazione di 24 ore, e che prima dello scadere dell'ultimatum i PG e gli uomini della Venice non corrono alcun rischio. Dopo, se i problemi saranno risolti, sarà un attimo farsi dare del vaccino dal pianeta. In soldoni l'ufficiale medico, autorizzerà a diffondere eventualmente il contagio, valutando che la probabilità che ciò accada sia relativamente bassa.

### 7.2.1 STUDIARE L'EVOLUZIONE DELLA PESTE

I PG hanno modo di studiare le dinamiche con cui la peste Kewlarita si è evoluta sul pianeta. Se non chiedono delle informazioni agli Endosiani comunque non hanno modo, da soli, di trarre alcuna conclusione, perché vedono solo una "fotografia" del fenomeno e non la sua evoluzione nel tempo.

Invece, chiedendo delle informazioni ed effettuando degli studi attraverso il computer di bordo, possono ottenere delle utili informazioni.

#### 📁 CAPIRE QUALCOSA SULLA PESTE

Chiedere ai PG coinvolti nello studio quanto tempo dedicano allo studio della peste e, come al solito, che "tecnicismi" utilizzano. I risultati variano in base al tempo dedicato. Sommate le ore-uomo (degli ufficiali di plancia, gli unici con abbastanza esperienza) che impiegate in questo studio.

- ✦ meno di tre ore/uomo: nessun risultato;
- ✦ più di tre ore/uomo ma meno di sei: la peste ha un andamento decisamente strano. Sembra che sia iniziata contemporaneamente in tre punti diversi di Endosia, a distanza di migliaia di chilometri. Questo sviluppo non è compatibile con quello che ci si può aspettare naturalmente dalla malattia;
- ✦ più di sei ore/uomo: dall'andamento dei contagi sembra che uno dei focolai sia partito dalla capitale Yovara, ed in particolare dal quartiere commerciale est di essa.

### 7.2.2 ANALISI A DISTANZA: RICERCA DI SEGNI DI VITA

Utilizzando i sensori a distanza per cercare persone appartenenti ad una certa razza la Venice può reperire delle utili informazioni su Endosia.

Ricerche estese su tutta Endosia durano dieci minuti, ricerche estese alla sola capitale dureranno invece solo due minuti. I tempi in questione sono dovuti all'entità della popolazione ed all'età dei computer della Venice.

Le seguenti ricerche danno gli esiti elencati in seguito, a seconda di quello che i PG chiedono al computer. Di base il computer dirà solo il numero totale di forme di vita (3.817.521.096 abitanti), in stragrande maggioranza Endosiani. Ulteriori richieste dei PG porteranno ai seguenti risultati:

- ✘ segni di vita umana: assente (la prigione in cui si trova Riker è schermata contro questo tipo di individuazione);
- ✘ segni di vita androide: assente;
- ✘ segni di vita romulana: assente;
- ✘ segni di vita ferengi: vengono individuati 3 Ferengi dentro un edificio del quartiere commerciale est di Yovara, la capitale di Endosia;
- ✘ elenco generici segni di vita non endosiana: portano al risultato che le uniche forme di vita non endosiane sono i Ferengi descritti al punto precedente.

### 7.2.2.1 CERCARE IL COMUNICATORE DI RIKER

Se i PG cercano comunicatori (ossia i pin, le spillette dell'uniforme o come volete chiamarle...) sul pianeta trovano un Pin nell'avamposto Ferengi (quello di Riker).

### 7.2.3 CERCARE ROMULANI VICINI AI PUNTI DELL'AVVISTAMENTO

Se i PG, parlando con l'Enterprise, scoprono che sono stati individuati dei segni di vita romulani nella capitale endosiana Yovara, possono provare a scendere nella città per individuare questi famigerati Romulani.

Ricordiamo che in verità non ci sono Romulani su Endosia, ma che i segnali captati dall'Enterprise sono dei falsi segnali vitali rilasciati dai Ferengi su Endosia, con strumenti di tecnologia romulana. La ricerca dei Romulani può, in realtà, portare casualmente alla scoperta dei Ferengi su Endosia.

#### TROVARE CASUALMENTE I FERENGI SU ENDOSIA

Per riuscire a trovare i Ferengi i PG possono pensare di mandare delle squadre sul pianeta, tendenzialmente con due modalità. Chiedete ai PG quanti uomini scendono sul pianeta, per quanto tempo cercano, e con quale modalità:

- ✘ battendo la città senza le uniformi della Federazione (richieste almeno 60 ore-uomo per imbattersi nei Ferengi).
- ✘ battendo la città senza le uniformi e alterando i lineamenti del viso per sembrare Endosiani (richieste almeno 40 ore-uomo per imbattersi nei Ferengi).
- ✘ battendo la città con le uniformi della Federazione (richieste almeno 120 ore-uomo per trovare dei Ferengi: i Ferengi sul pianeta cercheranno di non farsi notare dai federali).
- ✘ cercando esplicitamente qualcosa di strano oltre ai Romulani: il tempo diminuirà di 10 ore-uomo.

Chiaramente le uniche ore-uomo utili sono quelle impiegate nella capitale, e se i PG non lo espliciteranno gli uomini scenderanno sul pianeta con le uniformi. Non è possibile impiegare più di 20 uomini della Venice in questa ricerca, ed eventuali Endosiani non contano in questo numero perché per loro i Ferengi sono normali.

Non appena il monte ore è stato raggiunto, il capo della spedizione comunica all'ufficiale in comando in plancia:

Signore, abbiamo notato qualcosa che ha attirato la nostra attenzione: sembra che ci siamo imbattuti in un avamposto commerciale ferengi, ed è l'unico segno di popolazione non endosiana apparentemente presente sul pianeta.

### 7.2.4 GLI ALLOGGI DI DATA E RIKER SU ENDOSIA

Le stanze in cui Data e Riker dormivano su Endosia sono delle normalissime stanze dentro una caserma endosiana e non hanno alcunché di particolare. Sono state abbandonate dopo la partenza dei due ufficiali e rimesse in ordine.

### 7.2.5 LA PRIGIONE DI RIKER

Riker è tenuto prigioniero in una stanza non lontano dall'avamposto ferengi. I PG possono scoprire questo posto solo in due modi:

- ✦ pedinando un Ferengi dell'avamposto.
- ✦ interrogando un Ferengi dell'avamposto.

#### 7.2.5.1 DENTRO LA STANZA:

Entrando in questa spartana stanza a forma di L notate subito tre apparecchiature strane ed il luccichio di un campo di forza nella zona di stanza che non vedete.

(Dopo essersi avvicinati) Dentro il campo di forza notate quello che sembra essere un barbuto ufficiale della Federazione con l'uniforme rossa ed i gradi da Comandante. L'ufficiale sembra essere decisamente malridotto.

#### **CAPIRE COSA SONO I 3 MACCHINARI**

(Chiunque, 3 minuti)

I 3 oggetti sono un occultatore di segni vitali, un teletrasporto a brevissimo raggio ("tarato" sulle armoniche del campo di forza) ed un emettitore del campo di forza.

La tecnologia impiegata sembra essere vecchia.

#### **ELIMINARE IL CAMPO DI FORZA**

Il campo di forza è facilmente disattivabile dai PG dall'esterno (con Phaser o prendendo a calci/pugni l'emettitore).

Riker non ha con sé né il comunicatore né il phaser, ed è malnutrito. Per le reazioni del comandante fate riferimento a § 3.3.2.

## 7.3 L'INSEDIAMENTO FERENGI

---

È possibile capire che su Endosia c'è un insediamento ferengi:

- ✦ intuendo che questi possono essere coinvolti, visto quanto accade sull'Enterprise;
- ✦ quasi per caso, parlando con la Reggente del Popolo Fermal Wis.

La posizione precisa dell'insediamento ferengi può essere determinata in tre modi:

- ✦ chiedendo l'ubicazione a Fermal Wis;
- ✦ usando i sensori per trovare forma di vita ferengi / non endosiane;
- ✦ battendo tutta la città per trovare segni di vita romulani, come indicato nei paragrafi precedenti.

### 7.3.1 L'EDIFICIO E L'ATTIVITÀ FERENGI

L'insediamento ferengi è uno spartano edificio nel quartiere commerciale est della capitale Yovara. Ufficialmente i Ferengi vi hanno insediato un ufficio nel quale cercano di instaurare rapporti commerciali tra gli abitanti locali ed il proprio popolo, con il preciso scopo di trarne del profitto.

Tipicamente, nella sala principale, i Ferengi provano in tutti i modi a costringere qualunque malcapitato a fare affari.

Si ricorda che a Yovara è sempre giorno per tutta la durata dell'Avventura.

### 7.3.1.1 RIFORNIMENTI ED IL PRIGIONIERO

Due volte al giorno uno dei Ferengi "di riposo" va a fare acquisti di materie prime e fa visita a William Riker, per fargli avere del cibo teletrasportandoglielo nella cella con un teletrasporto a brevissimo raggio.

### 7.3.2 DESCRIZIONE DEI LUOGHI

L'edificio, in solido cemento armato, non ha finestre, ed il suo interno è illuminato da luci simili all'attuale neon. L'edificio è molto spartano e non è abbellito da alcun "fronzolo", come quadri e soprammobili. Tutti gli interni delle mura sono grigi.

IMPORTANTE: è necessario non fare perdere troppo tempo (non più di mezz'ora/tre quarti d'ora) ai PG in questa sezione! Visto che l'interrogatorio porterà via un po' di tempo sarà necessario tagliare le descrizioni degli interni, che non saranno dissimili da tutti gli interni di questo secolo!

Riportiamo in Appendice una versione allungata di questa scena da fare giocare a casa, senza la pressione delle ore di gioco.

#### 7.3.2.1 AL DI FUORI

L'edificio che vi si para davanti è palesemente un basso magazzino squadrato e incassato tra altri due magazzini. Notate un enorme portone socchiuso con un'insegna appesa sopra di esso in due lingue.

#### ANALIZZARE LE LINGUE

Facendo analizzare le scritte dal computer attraverso un Tricorder o da qualsiasi cosa passi per la mente ai PG è facile scoprire che le due scritte sono la traduzione endosiana e ferengi delle parole "Commercio e occasioni imperdibili!"

#### CERCARE ALTRI INGRESSI

Non ci sono altre porte od ingressi nell'edificio.

#### CERCARE SEGNI VITALI

(Chiunque con tricorder, 1 minuto)

Individuate tre Ferengi situati in quella che, presumibilmente, è la stanza che dà sulla strada.

#### 7.3.2.2 LA SALA PRINCIPALE

Entrate in una grossa sala divisa a metà da un bancone su cui sono appoggiati svariati monitor di computer. C'è un tavolino con delle sedie alla vostra destra, e una porticina dietro al bancone. (Appena vi vedono a tre Ferengi dietro al bancone si illuminano gli occhi!)

Appena entrati qui dentro, se presenti, i Ferengi "salteranno addosso" ai PG, invitandoli a sedersi al tavolino per discutere di affari (vedi dopo).

#### ANALIZZARE I COMPUTER

(Tolk, Fletcher, von Messner, 30 minuti)

Sul computer vengono registrati tutti gli affari dell'avamposto commerciale, che non sembrano andare decisamente bene. Da quando i Ferengi si sono insediati (ossia 4 mesi fa), gli affari vanno malissimo e sono sempre in perdita.

Omag e Broik (i nomi dei due Ferengi che non sono Jhomas, come indicato in seguito) sono pagati con una misera quota fissa ed una enorme percentuale degli incassi (33% a testa). Pertanto percepiscono uno stipendio "minimo garantito" da fame, ma sono sotto contratto per un tempo pari a 10 anni terrestri.

### 7.3.2.3 LE ALTRE STANZE:

Queste stanze NON sono da descrivere nei dettagli, per non fare perdere tempo ai PG.

Per ogni stanza che i PG esaminano è necessario chiedere chi cerca, per quanto tempo, e in che modo.

Cercando nella porta dietro al bancone i PG troveranno:

✦ Un normale bagno lercio

Dentro il bagno non c'è nulla di particolare, se non normali suppellettili.

✦ Una normale cucina

Dentro di essa c'è un normale replicatore, il cui utilizzo sarà immediatamente chiaro ai PG.

✦ Una normale stanza con due letti ed armadi

Stanza da letto dei sottoposti, i PG potranno trovare qualcosa di interessante.

✦ Una normale stanza con un letto, un armadio ed un tavolino

Stanza da letto del capo, i PG potranno trovare qualcosa di interessante.

#### CERCARE NELLA STANZA DEI SOTTOPOSTI

(Chiunque, 10 minuti)

All'interno degli armadi si trovano tutti gli averi dei ferengi che normalmente occupano questa sala. In particolare possono essere trovate:

- ✦ Due fruste ferengi (come delle normali fruste, ma sono "elettrificate" e possono dare la scossa).
- ✦ Due phaser ferengi.
- ✦ Vestiti.
- ✦ Due cassette in metallo chiuse ermeticamente (su ogni cassetta c'è un tastierino numerico).
- ✦ Un phaser ed un tricorder della Federazione.
- ✦ Altri oggetti vari appartenenti ai Ferengi (specchi, Dipad, libri...).
- ✦ Due curiose fialette piene per metà (sono nascoste nel doppio fondo di un cassetto: la loro ricerca richiede mezz'ora di lavoro o il tempo normale e l'impiego di un tricorder).

#### CERCARE NELLA STANZA DEL CAPO.

(Chiunque, 10 minuti)

Qui dentro possono essere trovati:

- ✦ Una frusta ferengi .
- ✦ Un phaser ferengi.
- ✦ Vestiti.
- ✦ Due cassette in metallo chiuse ermeticamente (su ogni cassetta c'è un tastierino numerico - due perché il capo è più ricco).
- ✦ Un Dipad sul tavolino.
- ✦ Altri oggetti vari (specchi, Dipad, libri...).
- ✦ Una curiosa fialetta piena per metà (è nascosta in un doppio fondo: la sua ricerca richiede mezz'ora di lavoro o il tempo normale e l'impiego di un tricorder).

- ✦ Quattro oggetti tecnologici dall'utilizzo ignoto: (la loro ricerca richiede un'ora di lavoro o il tempo normale e l'impiego di un tricorder, che permette di individuare le onde emesse dalla sferetta. Questi oggetti sono nascosti nel cavo di una gamba di un tavolo.) Gli oggetti sono:
  - a) uno strano oggetto sferico con una base e dei pulsanti su di esso. Sulla sferetta è presente una specie di led che emette una luce gialla.
  - b) tre spillette non dissimili dai pin degli ufficiali della Flotta Stellare.

### **APRIRE LE CASSETTE**

Sono chiuse a chiave da un codice di 12 cifre decimali. Possono essere forzate senza problemi da Von Messner sulla Venice o con un po' di fantasia, ma i phaser non saranno sufficienti ad aprire le cassette.

Queste cassette contengono diverse quantità di Latinum ed altre gemme probabilmente preziose.

### **ANALIZZARE LE FIALETTE**

(Tassativamente Chen Lin, 60 minuti)

Il contenuto delle fialette è un derivato del Kewlarium che, se ingerito, può debellare la peste Kewlarita. Se alla dottoressa si chiederà direttamente di verificare se quello è antidoto l'analisi durerà solo un quarto d'ora.

### **ANALIZZARE IL DIPAD DEL CAPO**

(Tolik, Fletcher, von Messner, 30 minuti)

Il Dipad contiene essenzialmente le stesse informazioni contenute nei computer della sala principale.

L'unica differenza è che, se uno dei PG citati in precedenza investigherà almeno un'ora sul Dipad, scopre, nascosto in un file, il "resoconto" del conto bancario ferengi di Jhomas.

Da tale conto risulta chiaramente che il capo ha coperto personalmente i debiti della propria attività, è balza all'occhio che 4 mesi addietro, 7 giorni addietro e 2 giorni addietro (NdT: poco prima dell'insediamento commerciale, poco prima della diffusione della peste Kewlarita e poco prima del rapimento di Riker) spaventose quantità di Latinum, enormemente maggiori rispetto alle perdite subite, sono state versate sul conto.

Nei conti personali del capo questi introiti risultano come degli attivi dell'azienda.

### **ANALIZZARE LE SPILLETTE**

(Tolik, Beretta, Fletcher o Von Messner, 60 minuti)

Le spillette sono certamente degli strumenti che, se attivati, emettono dei segnali che possono essere scambiati dai sensori di una nave Federale come segni di vita romulana.

La tecnologia che ha permesso la costruzione di queste spillette è senza dubbio romulana e di altissima sofisticazione.

### **ANALIZZARE LA SFERETTA**

(Tolik, Beretta, Fletcher o Von Messner, 60 minuti)

La Sferetta sembra essere un comunicatore "sicuro". Tale strumento permette una forma di comunicazione rudimentale ma è assolutamente impossibile intercettare tale forma, perché le onde emesse dallo strumento sono pensate appositamente per confondersi con altre radiazioni presenti, inclusa eventualmente la radiazione di fondo dell'Universo.

La Sferetta ha quattro stati, identificati dal led luminoso. Il led può assumere i colori giallo, verde, rosso o blu. Il colore assunto dalla sferetta viene trasmesso continuamente da remoto. Teoricamente uno strumento di questo tipo può ricevere un segnale anche da una distanza di 100.000 chilometri.

La tecnologia che ha permesso la costruzione di queste spillette è senza dubbio romulana e di altissima sofisticazione.

### ANALIZZARE IL PUNTO DOVE È DIRETTA LA COMUNICAZIONE

(Fletcher, Beretta, von Messner o Tolik, 20 minuti)

L'oggetto comunica con un particolare "punto" nello spazio profondo.

Questo oggetto può essere usato per triangolare la Haar, come illustrato nei capitoli seguenti (cfr. § 8.2.2).

## 7.3.3 INTERAGIRE CON I FERENGI

### 7.3.3.1 I TRE FERENGI

I tre Ferengi che da 4 mesi si sono insediati su Endosia rispondono ai nomi di Omag, Broik e Jhomas. Come accennato in precedenza quest'ultimo è il capo, e gli altri sono di fatto suoi dipendenti e stipendiati.

Ai fini del gioco i 2 sottoposti sono sostanzialmente "intercambiabili", hanno le stesse informazioni e si comportano nello stesso modo. Sono anche distinguibili tra di loro con difficoltà agli occhi poco allenati dei Federali.

### 7.3.3.2 TENERE SOTT'OCCHIO IL POSTO

I PG possono avere la brillante idea di tenere o far tenere sott'occhio il posto.

Dopo 4 ore di sorveglianza ad un certo punto uno dei Ferengi andrà a fare un giro per tenere sott'occhio i dintorni, ed una delle tappe del giro (l'ultima), consisterà nel portare del cibo a Riker, tenuto prigioniero poco lontano dall'avamposto commerciale.

### 7.3.3.3 RAPPORTI CON I FERENGI DELL'AVAMPOSTO

Come primo passo i PG possono provare ad effettuare un approccio amichevole parlamentando con i Ferengi.

Un altro modo di interagire con i Ferengi sarà catturarli ed interrogarli.

### UNO QUALSIASI TRA I SOTTOPOSTI OMAG E BROIK

Gli altri Ferengi sono qui praticamente contro la loro volontà. Sono pagati una miseria da Jhomas e vorrebbero tornare a compiere affari sul loro pianeta natale, Ferenginar, perché capiscono che qua gli affari vanno male. Intuiscono che il loro capo nasconde loro qualcosa.

Quando sono tutti e due vicini, tendono a parlarsi l'uno sopra l'altro, e cercheranno di appioppare agli sventurati loro interlocutori ogni sorta di barocco affare. Questa è una scena molto carina da giocare se i PG la affrontano con entrambi i narratori.

Nelle frasi tipiche si fa riferimento al "cedere di schianto", che significa che i Ferengi, da quel punto in poi, accettano di dire TUTTO quello che sanno. Faranno magari un po' di scena ma dovranno rispondere sinceramente ad ogni domanda. Questo capita se:

- ▶ I PG rivelano ai sottoposti che sono stati ingannati e il loro capo nasconde loro un'enorme quantità di denaro che in verità spetterebbe anche a loro;
- ▶ Gli vengono offerte in maniera credibile grosse quantità di denaro;
- ▶ I PG mostrano delle prove ed ai Ferengi viene garantito un salvacondotto per tornare sul loro pianeta sani e salvi, senza subire processi di alcun tipo;
- ▶ Vengono ingannati in qualche modo;
- ▶ Altro di furbo fatto dai PG;

Per il resto fare riferimento ad un generico "Ferengi sottoposto", con le norme riportate in § 10.2.1.1.

- ▶ [APPENA UN PG ENTRA] Buongiorno (Umano/Endosiano/...)! Scommetto che lei vuole fare ottimi affari ed ottenere del profitto in maniera facile e veloce!

# IL VALORE DELLA FEDERAZIONE

## Endosia

- ▶ (NON CI INTERESSA IL PROFITTO) Ma come! Come fate a dire così? Secondo la regola dell'Acquisizione 18 "un Ferengi senza profitto non è un Ferengi"... E questo dovrebbe valere per tutte le razze!
- ▶ (CHE AFFARI CI PROPONETE?): Tutti quelli che volete, chiaramente a vostro solo beneficio! Volete acquistare degli appezzamenti di terra in posizione strategica? Una sana speculazione farà salire il loro valore! Volete commerciare cibo, armi, vestiti o schiave? Sempre a disposizione! D'altronde secondo la regola 16 dell'Acquisizione "un Affare è un Affare!"
- ▶ (VEDIAMO UN PO' NEL DETTAGLIO COSA CI PROPONETE..) *(In questo caso i Ferengi possono essere intrattenuti per un tempo indeterminato a parlare degli affari più improponibili... Gestiteli a piacimento...)*
- ▶ (DA QUANTO TEMPO SIETE QUA?) Oramai da quattro mesi terrestri... E gli affari vanno veramente male *(A questo punto, se presente, interviene il capo che li zittisce)*
- ▶ (COME VANNO GLI AFFARI/PERCHÉ VANNO MALE?) *(Parleranno solo se il capo non è presente)* purtroppo vanno malissimo... Da quando siamo qua praticamente non siamo riusciti a fare un affare, e difatti le nostre paghe sono ridotte al minimo... **Oltretutto siamo pagati in base ai guadagni del negozio, e le cose vanno talmente male che non prendiamo quasi nulla.** *(il pezzo precedente è da dire obbligatoriamente se i PG riescono a chiedere questa domanda ai soli sottoposti)* Abbiamo sempre provato a convincere Jhomas ad andarcene di qua, ma lui non vuole sentire ragioni... Evidentemente ha perso i lobi per gli affari, perché qua non si vede l'ombra del profitto.
- ▶ (COSA SAPETE DI UN FERENGI DI NOME GINT?) Assolutamente nulla *(vero)*.
- ▶ (SAPETE CHE SULL'ENTERPRISE C'È UN UFFICIALE FERENGI?) No, ma che ce ne importa?
- ▶ (SAPETE DI ROMULANI SU ENDOSIA) Magari, con loro riusciremmo a fare degli affari... Invece qua sopra non si riesce a vendere nulla... E come dice la Regola 95 dell'Acquisizione "Espanditi o muori".
- ▶ (PERCHÉ NON VE NE ANDATE SE QUI NON FATE AFFARI?) Chiedetelo a Jhomas, è lui a decidere!
- ▶ (PERCHÉ NON VI RIBELLATE) Ma no, come faremmo? Abbiamo firmato un contratto capestro, e ora dobbiamo restare qua!
- ▶ (QUAL È LA COMBINAZIONE DELLA TUA CASSAFORTE?) Non la dirò mai! Meglio la morte che perdere il mio Latinum! *(interviene l'altro, se presente)* Idiota, così gli hai detto che tieni il Latinum lì dentro!
- ▶ (COSA SAPETE DI QUESTE SPILLETTE?) *(parleranno solo cedendo di schianto, altrimenti negheranno)* Non lo sappiamo! Jhomas ci ha ordinato qualche ora fa di indossarle, di andare in diversi punti della città (specificano), di attivarle premendo un tasto e di disattivarle pochi minuti dopo ripremendo lo stesso tasto. Jhomas ci ha detto che era importante che non tenessimo accesi questi strumenti per più di cinque minuti *(NdT: per evitare di essere sgamati dall'Enterprise)*.
- ▶ (COSA SAPETE DI QUESTA SFERETTA?) Nulla, non l'abbiamo mai vista in vita nostra. *(vero)*
- ▶ (PERCHÉ NEI VOSTRI ALLOGGI C'È UN PHASER ED UN TRICORDER DELLA FLOTTA STELLARE): Abbiamo regolarmente acquistato questo materiale da un... Commerciante Velosiano! *(mostrare esitazione nel dirlo)* *(mentono, hanno rubato quel materiale a Riker)*
- ▶ (NON VI CREDIAMO!) come osate! Abbiamo detto la verità! I Ferengi non mentono mai! (...)
- ▶ [SE VIENE MOSTRATA LORO QUALCHE PROVA DI QUALSIASI ACCUSA] Potrei anche ricordare qualcosa, ma aiutatemi... Quello che vi chiedo è un salvacondotto per raggiungere Ferenginar, senza che la Federazione od i Federali possano arrestarmi;
- ▶ [INSISTONO/ CITANO UN UFFICIALE FEDERALE SCOMPARSO A QUESTO PROPOSITO] *(Se cedono di schianto)* E va bene... Sì, quel materiale apparteneva ad un ufficiale della Federazione che, su ordine di Jhomas, abbiamo catturato poco fuori dalla città.
- ▶ (COME SI CHIAMAVA L'UFFICIALE?) E cosa ne sappiamo! Cosa ce ne importa! *(è la verità)*
- ▶ (RACCONTACI TUTTI I DETTAGLI) Due giorni terrestri fa siamo andati assieme a Jhomas poco fuori città, e abbiamo aspettato qualche minuto, quando è arrivata una navetta della Federazione. Le porte della navetta si sono aperte subito ed abbiamo trovato l'ufficiale, un maschio abbastanza giovane per i vostri

standard, con i peli facciali e con una divisa rossa. L'abbiamo catturato ed imprigionato, e poi la navetta è ripartita non appena ci siamo allontanati!

- ▶ (DOVE L'AVETE PORTATO?) in un magazzino non lontano da qua! *(indica il percorso)*
- ▶ (NON ABBIAMO COLTO I SUOI SEGNI VITALI DALLO SPAZIO) Su ordine di Jhomas abbiamo portato nella stanza l'occultatore di segni vitali che tenevamo sempre con noi... Ed allontanarsi da un oggetto così prezioso senza trarne del profitto è stata una vera follia!
- ▶ (SEMBRAVA ESSERE MALATO DI PESTE?) Boh, sembrava stare bene. *(vero, anche se era malato e già vaccinato)*
- ▶ (COSA NE SAPETE DELL'EPIDEMIA DI PESTE KEWLARITA?) è un vero disastro per gli affari... Già prima gli Endosiani sembravano avere scarso interesse per il vero profitto, ma le cose da quando è scoppiata la peste sono precipitate!
- ▶ (MA VOI CENTRATE QUALCOSA?) Ma scherzate? Noi non se sappiamo nulla! *(ovviamente mentono)*
- ▶ [INSISTONO] *(Parlano solo se cedono di schianto)* E va bene! Siamo stati noi a piantare i focolai dell'epidemia 10 giorni terrestri fa, su ordine di Jhomas! Ci siamo distribuiti in diversi punti di Endosia che ci aveva segnalato lui ed abbiamo rotto dei contenitori sigillati che ci aveva fornito! Non sapevamo cosa stavamo facendo, abbiamo capito tutto solo dopo! *(è la verità)*
- ▶ [SCOPRONO CHE JHOMAS HA INTASCATO FONDI EXTRA PER APRIRE IL NEGOZIO] Ma come!!! Per la quarantasettesima regola dell'acquisizione questi introiti sono da considerarsi utili del negozio! Brutto traditore! Ci devi tonnellate di arretrati! *(si scagliano contro il loro capo e, come detto sopra, cedono di schianto)*

### ▲ JHOMAS

Jhomas si comporta esattamente come un generico "ferengi capo" descritto in appendice. Caratteristiche più specifiche possono essere dedotte dalle domande seguenti.

Ricordatevi che Jhomas potrà essere sempre ingannato con buone idee da parte dei PG.

Jhomas, di fatto, reagisce alla maniera dei suoi sottoposti, solo che se possibile è molto più untuoso di loro. Non esiterà a sacrificare i suoi uomini se ne potrà trarre un vantaggio

Jhomas cederà di schianto alla maniera dei suoi sottoposti, con la sola differenza che la condizione legata agli stipendi dei suoi sottoposti è che i PG minaccino di parlare. In più cederà di schianto con altre due condizioni:

se i PG dicono che il pianeta sta per essere distrutto (capisce di essere stato fregato da Gint)

se i PG lo "corrompono" con delle promesse serie e credibili da parte di un ufficiale. Le promesse non devono essere palesemente campate in aria, ma Gint deve sentire "l'odore dei soldi"

Per il resto Jhomas è un "normale capo ferengi": fare riferimento a § 10.2.1.2, a questo proposito.

[FRASE / DOMANDE DI CIRCOSTANZA / ALTRE FRASI NON INDICATE] *(Risponde come i sottoposti)*

[LO METTONO ALLE STRETTE] Io non c'entro nulla! Come potete pensarlo!

[LO DICONO I TUOI UOMINI] Quei vili! Venderebbero la madre per trarne del profitto, se la loro madre valesse qualcosa!

(COME MAI AVETE APERTO UN AVAMPOSTO QUA?) Secondo me è un posto con delle potenzialità commerciali... Magari gli affari non vanno benissimo ma se mi arrendessi non sarei arrivato ad essere il Ferengi di successo che sono.

[MOSTRANO I SUOI CONTI ACCUSANDOLO DI TENERE ALLA FAME I DIPENDENTI] *(se da solo)* Vi prego, non ditelo a loro... Non devono sapere, non capirebbero. *(se è con i sottoposti verrà attaccato in ogni modo)*

(CHI È TRIMP?) *(cede solo di schianto. Vedi domanda seguente)*

(SU, RACCONTA UN PO' TUTTO) *(dopo essere ceduto di schianto parlerà, ma tendenzialmente chiederà di farlo senza i suoi sottoposti)* E va bene! Ho accettato di aprire questo avamposto su richiesta di un'altro Ferengi,

di nome Trimp. Mi ha chiesto di aprire questo avamposto cinque dei vostri mesi terrestri fa, e mi ha dato enormi somme di Latinum per coprire le prevedibili perdite. Mi ha detto che dovevo avere due collaboratori, che sarebbero tornati utili. Mi ha detto che non ci saremmo più rivisti, ma che saremmo rimasti in contatto attraverso una sferetta!

(MA SI È POI RIMESSO IN CONTATTO CON TE?) Ehm... Sì, un paio di giorni fa... *(vedi domanda su ufficiale della Federazione scomparso)*

(CHE COS'È LA SFERETTA?) *(parla solo dopo aver ceduto di schianto)* Utilizzo quella sferetta per sapere quando mettere in atto dei piani già concordati. Con luce gialla dovevo semplicemente rimanere sul pianeta in attesa, con luce verde dovevo aprire dei contenitori, con luce rossa dovevo far attivare ai miei uomini alcune spillette e mi è stato detto che, con luce blu, tutto sarebbe finito e sarei potuto ritornare su Ferenginar.

(COME TI FIDAVI CHE TRIMP TI AVREBBE RIPAGATO SE NON L'HAI MAI VISTO?) Beh, ha già versato nei miei conti parecchie somme, ed è sempre stato puntuale... Se anche non versasse la parte che manca io avrei comunque fatto un affare straordinario!

(DOVE HAI TROVATO IL VACCINO CONTRO LA PESTE KEWLARITA?) *(parla solo cedendo di schianto)* Me l'ha fornita Trimp, assieme ai contenitori sigillati che contenevano il morbo.

(COSA SAI DELLA PESTE/DEI CONTENITORI CHE AVETE APERTO?) *(parla solo cedendo di schianto)* effettivamente temo che siamo stati noi a diffondere il contagio. Trimp ci ha fornito dei contenitori sigillati che contenevano il morbo e delle fialette che dovevamo iniettarci. Mi ha indicato i punti dove rompere i contenitori. Quando è arrivato il momento abbiamo semplicemente eseguito degli ordini. Io non sapevo quello che stavo facendo, pensavo che non fosse nulla di illegale, lo giuro! *(è vero, stranamente)*

(COSA SAI DELLE SPILLETTE?) *(parla solo cedendo di schianto)* Sinceramente non so a cosa servano. Mi è stato detto che, quando sarebbe arrivato il momento, i miei due uomini ed io avremmo dovuto indossare ed attivare queste spillette nel quartiere industriale nord di Yovara. Era poi importante che spegnessimo le spillette pochi minuti dopo, ma non mi è stato rivelato il loro funzionamento *(è vero)*.

(SAI MICA QUALCOSA SU UN UFFICIALE DELLA FEDERAZIONE SCOMPARSO?) *(parla solo cedendo di schianto e ATTENZIONE: se i PG non glielo chiedono esplicitamente non rivelerà questo particolare anche dopo aver ceduto di schianto)* Ah, sì... C'è anche quello, è vero... Che sbadato, me ne stavo dimenticando... Due giorni fa Trimp si è rimesso in contatto con me. Io ero in strada, non l'ho visto in faccia e mi è stato chiesto di non far capire ad eventuali osservatori che stavo parlando con lui. Mi sono attenuto alle richieste. Mi è stato detto che da lì a breve sarebbe arrivata una navetta con un ufficiale della Federazione, e che avremmo dovuto eliminare tale ufficiale e lasciare che la navetta ritornasse da sola. Mi era stato assicurato che nessuno avrebbe mai chiesto di tale ufficiale... Comunque, visto che mi è arrivata un'altra stratosferica quantità di Latinum, abbiamo fatto parte di quello che mi era stato chiesto: l'abbiamo trovato svenuto nella navetta ma, invece che ucciderlo, l'abbiamo rinchiuso in una nostra stanza non lontano da quest'edificio, assieme al nostro occultatore di segni vitali. Io ho buon cuore, non sono un assassino. (tutto vero, tranne il fatto che ha tenuto Riker vivo per chiedere un riscatto...)

(DOVE SI TROVA QUESTA STANZA?) *(Indica il percorso)*

### 7.3.4 COMBATTERE CON L'AVAMPOSTO

Essendo il torneo basato su un sistema diceless, un eventuale combattimento con i Ferengi dell'avamposto è da gestire con notevole cautela.

In particolare i narratori dovranno cercare di non far morire alcun PG, anche eventualmente forzando un po' la mano alla battaglia (senza dadi, si sa, la mira va e viene). Per questa battaglia, a differenza degli altri tornei, non è necessario fare finta di tirare i dadi dietro lo schermo. Ricordatevi che i Ferengi girano sempre armati e, se presi di sorpresa, oppongono una scarsa resistenza.

L'ottimo per i PG sarebbe far intervenire le squadre di polizia di Endosia oppure far intervenire parecchi ufficiali PNG della sicurezza.

Se proprio i PG giocano male supponete che i Ferengi utilizzino i propri phaser su modalità stordimento e prendano i PG prigionieri.

Chiaramente effettuare un'azione di polizia su un pianeta su cui non si ha giurisdizione è un'azione illegale, e questo viene conteggiato nel roster.

### **OSSERVARE I FERENGI PRIMA DI ATTACCARLI**

È possibile notare che ciascuno di loro ha con sé un phaser.

### **STORDIRE UN FERENGI**

Se i federali cercano di stordire un Ferengi riusciranno di certo ad estrarre il phaser ed a colpirlo se l'attacco è inaspettato. Dopo aver effettuato quest'azione cercare di stordire un secondo Ferengi, sperando che questi non reagisca, sarà un'azione rischiosa.

### **USARE LA PRESA VULCANIANA**

La presa vulcaniana di Tolik funziona normalmente sui Ferengi.

### **ENTRARE DI SOPPIATTO**

Cercare di entrare di soppiatto dentro l'avamposto commerciale e di superare i tre Ferengi dietro al bancone sarà un'operazione praticamente impossibile, a meno di ottime idee dei PG.

### **RESA DEI FERENGI**

Se i Ferengi capiranno di essere in grossa difficoltà preferiranno la resa al sacrificio.

### **★ FUGGIRE SE LA BATTAGLIA VA MALE**

Se la battaglia con i Ferengi si mette male, date ai PG la possibilità di fuggire. Tornando indietro, chiaramente, i PG troveranno i Ferengi sul chi vive, ma potranno ancora vincere la battaglia.

### **★ SE I PG SI FANNO CATTURARE**

In questo caso i Ferengi li terranno prigionieri fino a che qualcuno non li andrà a liberare (eventualmente una squadra guidata da Rogers, che però se la tirerà all'infinito). I Ferengi interrogheranno i propri prigionieri per farsi dire perché li hanno attaccati, ed i dialoghi potranno seguire comunque la falsa riga di quelli standard.

### **7.3.4.1 SFRUTTARE LE FORZE ENDOSIANE**

I PG potranno chiedere agli Endosiani di "fare il lavoro sporco per loro". Questa in realtà è un'ottima idea, perché il pianeta manda i propri migliori uomini, e su 4 miliardi di abitanti è inverosimile che non ci sia qualcuno che sappia fare bene azioni di comando/interrogatori, anche meglio dei PG.

Tenendo sott'occhio i Ferengi, gli Endosiani arriveranno a Riker. Attaccando ed interrogando i Ferengi, gli Endosiani scopriranno tutto quello che possono sapere.

### **7.3.5 L'UTILIZZO DELLA FLOTTA ENDOSIANA**

Se i PG motiveranno le loro scelte, possono collaborare attivamente con la flotta endosiana.

La collaborazione con i PG sarà tanto più "incondizionata" quanto più i PG riusciranno ad essere convincenti con la Reggente del Popolo endosiana.

Tipiche forme di collaborazione potranno includere:

- ✦ la ricerca a tappeto dello spazio attorno ad Endosia per determinare eventuali navi occultate;
- ✦ un tentativo di strenua resistenza se tutto dovesse andare male e si arrivasse alla scadenza dell'ultimatum;
- ✦ altre richieste ragionevoli effettuate dai PG.

### 7.3.5.1 L'ENTITÀ DELLA FLOTTA ENDOSIANA

Nel caso in cui ci sia collaborazione, intermediario tra le navi endosiane e la Venice è l'ammiraglio Hojun Tal, un tipico esponente della razza endosiana con un temperamento molto militaresco, modi bruschi ed un atteggiamento diffidente verso i Federali.

Collabora però incondizionatamente nel caso in cui i PG siano molto convincenti con Fermal Wis ed arriva a trattarli da veri alleati nel caso in cui si dimostrino affidabili.

La flotta endosiana consta di 22 navi:

- ✦ 3 sono incrociatori leggeri, dotati di scudi mediamente resistenti, phaser, siluri fotonici e con la capacità di raggiungere curvatura 5.3. Gli incrociatori sono lunghi circa 150 metri.
- ✦ 7 sono piccole navette da battaglia, dotate di phaser e scudi. Possono viaggiare fino a curvatura 3.33. Di queste navi, 4 sono dotate di un semplice sistema di occultamento, che non può essere utilizzato assieme alle armi, agli scudi od alla velocità a curvatura. Se l'Enterprise o la Haar fossero a conoscenza che qualche nave endosiana è occultata in pochi minuti sarebbero in grado di individuare tutte le navi occultate, attraverso i propri sensori.
- ✦ 12 sono cargo e navi da trasporto di varia dimensione. Tutte queste navi sono dotate di scudi deflettori con minime capacità di resistenza e minimi armamenti. Possono viaggiare fino a curvatura 2.0.

## 8 LE NAVI COINVOLTE

### 8.1 LA JOPLAUR

La Joplaur è la nave di mercanti masoniti che ha venduto il Kewlarium all'Enterprise 5 giorni prima dell'avventura.

#### 8.1.1 DETERMINARE L'UBICAZIONE DELLA JOPLAUR

##### 8.1.1.1 VENIRE A CONOSCENZA DELLA JOPLAUR

L'esistenza della Joplaur può essere individuata cercando nei diari di bordo dell'Enterprise, e scoprendo che, prima di puntare su Endosia, una volta ricevuto l'ordine di aiutare il pianeta, la nave ammiraglia si è incontrata con questa nave da trasporto.

Il punto di incontro preciso dell'incontro tra le due navi può essere individuato con precisione attraverso i diari di bordo.

##### 8.1.1.2 ANDARE VERSO IL PUNTO DI RENDEZ-VOUS

Il punto di Rendez-vous tra la Joplaur e l'Enterprise dista 20 ore a curvatura 8 (2 ore a curvatura 9) da Endosia. Dal punto di rendez-vous sarà già comunque possibile comunicare con la nave

##### LOCALIZZARE LA JOPLAUR

Per localizzare la Joplaur sarà sufficiente recarsi nel punto di rendez-vous e scandagliare i dintorni con i sensori a lungo raggio. La Joplaur si è allontanata di poco dal punto di rendez-vous (20 minuti a curvatura 9)

##### 8.1.1.3 CARATTERISTICHE TECNICHE DELLA NAVE

La Joplaur è una piccola e vecchia nave civile da trasporto:

- ✦ equipaggio di 23 Masoniti
- ✦ lunga 120 metri, e la maggior parte dello spazio su di essa è occupata da stive di carico
- ✦ vecchi motori che consentono di raggiungere curvatura 3.2
- ✦ vecchi scudi e un banco phaser di scarsa potenza.
- ✦ tecnologia generalmente vecchia di almeno 120 anni rispetto a quella federale.

##### 8.1.1.4 INTERAZIONI CON LA NAVE

I PG possono intraprendere diverse azioni con la Joplaur

##### ANALIZZARE LA NAVE

Elencare le caratteristiche tecniche indicate in precedenza.

##### ANALIZZARE LA STIVA DELLA JOPLAUR

Analizzando la stiva della Joplaur si può notare come questa sia vuota, eccezion fatta per una discreta quantità di Latinum.

##### COMBATTERE CON LA NAVE

Un eventuale combattimento tra Joplaur e Venice vedrebbe quest'ultima vincere senza problemi.

Se i PG decidono di attaccare, ricordate loro che tra la Federazione ed i Masoniti c'è un'alleanza, e che i personaggi non possono non sapere questo punto.

Se i PG insistono, penalizzarli nel roster come si deve.

### INTERCETTARE I DIARI DELLA NAVE

(Tolik, Beretta, Fletcher, von Messner, 30 minuti)

Si può hackerare i diari di bordo della Joplaur senza che questa si accorga di nulla.

In tali diari si noterà chiaramente che, da circa un mese la nave era nella zona dell'incontro con l'Enterprise. Gli ultimi spostamenti risalivano ad un mesetto prima, quando la Joplaur era stata avvicinata da una nave ferengi "comparsa dal nulla" a pochi chilometri da essa. In seguito c'è stata una comunicazione (vedi in seguito le confessioni del capitano) ed un abbassamento degli scudi dei Masoniti, dopodiché la nave ferengi è scomparsa esattamente come prima era ricomparsa.

### LOCALIZZARE LA NAVE FERENGI ATTRAVERSO LE REGISTRAZIONI DELLA JOPLAUR

(Tolik, Beretta, Fletcher, von Messner, 30 minuti)

Analizzando attentamente le registrazioni della Joplaur si può capire che, nell'atto di comparire e scomparire, è stata emessa una strana radiazione captata a malapena dalla Joplaur. I Masoniti non si sono accorti di nulla, ma questa scoperta permette di triangolare la Haar (vedi § 8.2.2.1).

Quando i PG saranno attorno ad Endosia comunicare loro che qualcuno (un PG o Rogers) capta lo stesso segnale registrato dalla Joplaur in un punto dello spazio profondo in orbita attorno ad Endosia.

## 8.1.2 CONTATTARE LA JOPLAUR

La Joplaur risponde immediatamente ad ogni chiamata della Venice

### GRUNON, CAPITANO DELLA JOPLAUR

Compare sul visore un umanoide dal viso peloso e tozzo, che ricorda l'incrocio tra un viso umanoide e quello di un cinghiale terrestre.

Grunon è decisamente terrorizzato, ma cerca di mascherarlo. Sa che ha compiuto delle azioni illegali e ne è pentito, e crolla facilmente alle minime pressioni.

Grugnisce spesso quasi come un maiale, specie se messo sotto pressione.

È importante non fare perdere troppo tempo ai PG con questo PNG.

- ▶ [SALUTO] Buongiorno Venice. Qui è il capitano Grunon, della nave da trasporto masonita Joplaur. Possiamo fare qualcosa per voi?
- ▶ (SIETE VOI CHE AVETE FORNITO IL KEWLARIUM ALL'ENTERPRISE?) Beh, effettivamente sì. Abbiamo venduto tutto il carico in cambio di alcuni schemi tecnici di funzionamento dei vostri teletrasporti, visto che noi non siamo ancora riusciti a mettere a punto i nostri.
- ▶ (A BORDO DELL'ENTERPRISE C'È UN FERENGI?) Un Fer... *(grugnisce parecchio dalle narici dilatate)* Beh, assolutamente no, perché? *(si innervosisce)*
- ▶ (PERCHÉ TI SEI INNERVOSITO? NON TI VA DI VUOTARE IL SACCO) *(palesamente imbarazzato, grugnendo come un porco su una scrofa)* Io...lo... lo non so nulla, non ho fatto nulla *(mente)*
- ▶ (PERCHÉ C'È DEL LATINUM NELLE VOSTRE STIVE?) Io... Beh... è stato per un precedente affare... uh... con dei... Mercanti nausicaani? *(Ndr: che per la cronaca sono più pirati che mercanti)* *(mente)*
- ▶ (SCUSATE, PERCHÉ VIAGGIAVATE IN QUESTO ANGOLO SPERDUTO DI GALASSIA, LONTANO SVARIATI ANNI LUCE DA CASA CON UNA SOSTANZA COSÌ RARA E TENDENZIALMENTE INUTILE COME IL KEWLARIUM?) Noi...beh.. Ehm.. Abbiamo comperato quel materiale... Un'occasione... Non potevamo non comperarlo... costava poco, ed è stata fortuna se poi abbiamo trovato subito a chi rivenderlo. *(mente, ovviamente grugnendo)*

- (VOGLIAMO GIOCARE ALLA NAVE CHE FUGGE SENZA SCUDI A CURVATURA 3.2 DAI NOSTRI SILURI FOTONICI A CURVATURA 9 E ROTTI?) No, no, va bene dirò tutto! (*grugnisce*)
- (QUANDO ARRIVA L'ORA DI CONFESSARE) E va bene! Non avremmo mai dovuto accettare questo ricatto. Un mese fa, un Ferengi di nome Trimp è comparso dal nulla con tutta la sua nave pochi chilometri dalla Joplaur. Ci ha immediatamente contattato, offrendoci un'enorme quantità di Latinum se avessimo accettato di sostare qui per qualche tempo e rivendere il carico. Con tutto quel denaro ferengi avremmo poi potuto acquistare presso di loro parecchia tecnologia per il nostro popolo. Io non volevo accettare, ma con la minaccia delle armi ferengi puntate su di noi non mi era sembrato saggio rifiutare. Hanno trasferito a bordo della nostra stiva il Kewlarium con delle navette, dicendo che sarebbe poi passata da quelle parti una nave della Federazione a cui avremmo dovuto rivendere il carico. Hanno detto che il guadagno sarebbe stato nostro, come aggiunta del Latinum, ma che se avessimo detto qualcosa di loro alla nave federale saremmo stati distrutti. Hanno anche aggiunto che per nessun motivo dovevamo aprire o anche solo toccare un particolare contenitore tra quelli che contenevano il Kewlarium, e che dovevamo stare attenti affinché, durante il trasferimento sulla nave federale, i federali stessi non prestassero troppa attenzione a quel contenitore. Noi siamo una piccola nave, non abbiamo possibilità di difenderci, e non abbiamo potuto fare altro che subire il ricatto... Sono disponibile a subire le conseguenze delle mie azioni, ma tengo a precisare che non avrei mai voluto accettare questo patto.
- (POSSIAMO SCARICARE I VOSTRI DIARI DI BORDO?) (*dopo che hanno confessato*) sì, certamente. (*prima di confessare nicchierà ma alla fine accetterà*)

### **CAPIRE CHE GRUNON MENTE / NASCONDE QUALCOSA**

Ogni PG che lo chieda esplicitamente capirà immediatamente che Grunon, se non ha ancora vuotato il sacco, mente e/o ha qualcosa da nascondere.

## 8.2 LA HAAR

La Haar è il vascello ferengi che contiene il Mindprobe, il dispositivo che sta facendo ferengizzare gli ufficiali della Enterprise.

Il capitano della Haar si chiama Trimp, ed ha avuto contatti con parecchi PNG che i personaggi possono avere modo di interrogare.

### 8.2.1.1 VENIRE A CONOSCENZA DELLA HAAR

I PG possono venire a conoscenza della Haar intuendo che c'è una nave occultata vicino all'Enterprise che sta causando tutti i problemi.

### 8.2.2 DETERMINARE L'UBICAZIONE DELLA HAAR

#### 8.2.2.1 LOCALIZZARE LA HAAR

Anche sospettando l'esistenza della nave, localizzarla non sarà immediato.

Innanzitutto non sarà possibile sfruttare trucchi tipo "seguire tracce di curvatura", "analizzare emissioni" o cose simili, perché il sistema di occultamento a disposizione della Haar è efficientissimo. Solo i metodi indicati funzionano, e questa volta le "invenzioni" dei PG non avranno effetto. Tramite una serie di indizi sparsi dappertutto i PG avranno degli elementi per "triangolare la posizione":

- ✦ l'analisi delle registrazioni dei sensori della Joplaur (cfr. § 8.1.1.4);
- ✦ l'analisi della navetta dirottata su cui viaggiava Riker (cfr. § 3.5.2.5);
- ✦ l'analisi della sferetta del Ferengi Jhomas, su Endosia (cfr. § 7.3.2.3);
- ✦ l'analisi del comunicatore nella stanza del Ferengi Gint, sull'Enterprise (cfr. § 3.1.4.1);

- ✘ l'analisi dell'amplificatore di onde Eta sull'Enterprise (cfr. § 3.1.5.5).

Per triangolare la posizione è necessario scegliere una delle seguenti strade:

- ✘ possedere almeno due dei cinque indizi precedentemente indicati
- ✘ possedere uno solo degli indizi precedentemente indicati e chiedere la collaborazione della flotta endosiana (cfr. § 7.3.5).

### 8.2.2.2 COME PORSI CON I PG CHE CERCANO DI LOCALIZZARE UNA NAVE

Attenzione, questo paragrafo è fondamentale perché piccole discrepanze nella maniera di fornire gli indizi possono portare a conclusioni radicalmente diverse dai PG. È pertanto strettamente necessario attenersi a questo capitoletto

#### SE I PG TERMINANO L'ANALISI DI UNO DEI CINQUE INDIZI INDICATI IN PRECEDENZA

Dire ai PG che l'indizio che hanno trovato sembra "riferirsi" (da adattare a seconda dell'inizio) ad un punto dello spazio in orbita attorno ad Endosia e non troppo distante dall'Enterprise.

Purtroppo tale punto non può essere identificato univocamente perché l'indizio fa individuare una "nuvola di punti di diverse decine di chilometri di estensione" in una regione in orbita attorno ad Endosia, e usando solo l'indizio i sensori della Venice non possono scremare ulteriormente ed identificare un singolo punto.

#### SE I PG PROVANO A MUOVERSI NELLA NUVOLOLA / USARE I SENSORI DELL'ENTERPRISE / USARE BOE / ALTRO ED HANNO A DISPOSIZIONE UN SOLO INDIZIO

Anche questo non è sufficiente: dopo il tentativo dite ai PG che sarebbe possibile farcela, ma avrebbero bisogno di utilizzare sensori disposti meglio nello spazio da analizzare (nel caso di utilizzo di sensori dell'Enterprise o di movimento nella nuvola) o più potenti (nel caso di utilizzo di Boe)

#### SE I PG USANO DUE INDIZI O COORDINANO LA FLOTTA ENDOSIANA

In questo caso i PG sono in grado di individuare univocamente un punto nello spazio.

### 8.2.3 ANALISI DELLA HAAR DOPO LA SUA INDIVIDUAZIONE

La Haar è un moderno vascello ferengi. Ha:

- ✘ equipaggio di 258 Ferengi;
- ✘ lunga e larga circa 300 metri, alta circa 90 metri. La maggior parte dello spazio su di essa è occupata da un enorme emettitore, distribuito su più stive di carico e su più ponti;
- ✘ moderni motori che consentono di raggiungere curvatura 9 (come la Venice);
- ✘ armi (phaser e siluri fotonici) e scudi all'avanguardia, ed ovviamente sistema di occultamento;
- ✘ tecnologia sostanzialmente alla pari di quella Federale;
- ✘ scudi abbassati (vedi dopo);

#### ANALIZZARE LA HAAR

Analizzare la Haar dopo l'individuazione univoca nello spazio porta a capire il numero di persone a bordo di essa, le dimensioni e che molti ponti e stive di carico sono occupati da un grosso apparecchio (che eventualmente emette onde Eta, se i PG l'hanno scoperto). Gli scudi della nave sono abbassati.

Il sistema di occultamento della Haar non è perfetto, e permette l'analisi della nave come se lo stesso non fosse presente.

#### ANALIZZARE IL SISTEMA DI OCCULTAMENTO

Se Beretta, Fletcher o Tolik analizzano il sistema di occultamento, scoprono immediatamente e senza ombra di dubbio che è di origine romulana.

### 8.2.4 INTERAGIRE CON LA HAAR

La Haar può reagire in due modi alle azioni dei PG:

#### 8.2.4.1 LA HAAR RESTA IGNARA DI TUTTO

Se i PG usano due indizi per individuarla, la Haar non si accorge di nulla. I suoi scudi sono giù ed i Ferengi a bordo si fanno gli affari loro. Di fatto la nave è alla mercé della Venice.

In questo caso i PG possono disporre della Haar come vogliono. Ad esempio possono:

- ✦ teletrasportarsi a bordo e disattivare la sala macchine o la plancia con un'azione di comando;
- ✦ capire chi è il capo e portarlo a bordo della Venice;
- ✦ bloccare il campo di onde Eta e far svenire e poi rinsavire gli ufficiali dell'Enterprise;
- ✦ hackerare i computer della nave;
- ✦ altro, a discrezionalità della fantasia dei PG e del buon senso dei master;

L'unica cosa da ricordarsi è che i Ferengi a bordo della Haar non sono stupidi. Se notano che qualcosa non va e possono collegare a questo la Venice alzano gli scudi, e tutto è ricondotto al caso seguente.

Lasciate comunque ai PG un minimo di elasticità ed intervenite solo in caso di errore: se il capitano Trimp scompare dalla plancia i Ferengi non capiranno subito cos'è successo. Se un ordigno viene teletrasportato a bordo e fa saltare il sistema di occultamento, non c'è nessun testimone che lo può raccontare.

Se i PG fanno fuoco e disattivano l'occultamento lasciando intatto il resto, però, i Ferengi alzano subito gli scudi.

#### 8.2.4.2 LA HAAR SI ACCORGE CHE QUALCOSA NON VA

Se i PG mobilitano la flotta endosiana, i Ferengi si accorgono che qualcosa non va, e con i propri sensori tengono sott'occhi la Venice e le navi endosiane non occultate. Se questa od una nave endosiana non occultata si appresta a fare fuoco (le armi si scaldano, i tubi si aprono), la Haar toglie l'occultamento e tira su gli scudi appena in tempo per non subire l'attacco.

Analogamente, come descritto in precedenza, la Haar può reagire anche in seguito ad azioni avventate dei PG.

È necessario ricordare che:

- ✦ appena la Haar alza gli scudi il controllo sull'Enterprise si perde e gli ufficiali crollano a terra svenuti;
- ✦ non appena individuata, la Haar abbandona l'occultamento per dirigere l'energia su armi e scudi, se ne avrà l'occasione;
- ✦ l'Enterprise, se rimane sotto il controllo ferengi per qualche motivo particolare (ex, perché gli scudi sono stati abbattuti subito), dà supporto alla Haar contro la Venice.

#### **COMBATTERE CON LA HAAR**

Se si dovesse arrivare a combattere con la Haar, far notare a Beretta, appena lo chiede, che il combattimento è sostanzialmente alla pari. Ovviamente l'intervento della flotta endosiana può far spostare pesantemente l'ago della bilancia, specie sotto il coordinamento della Venice, ma lasciate che i PG arrivino da soli a questo punto.

È necessario descrivere la battaglia nella maniera più spettacolare possibile, cercando di lasciare libertà a Beretta di compiere tutte le azioni che abbia voglia di compiere. Descrivere anche i danni subiti dalla Venice, le perdite, e cercare di rendere la possibilità che la battaglia non sia predeterminata, ma che l'esito sia sul filo del rasoio.

Ottimi spunti potrebbero essere gli scossoni sulla plancia che buttano tutti a terra, i pannelli che si staccano con scintille sotto i colpi nemici, i ponti che fanno rapporto dei danni subiti...

Se la Haar non scappa (vedi dopo) la vittoria è dei Federali. Senza l'intervento della Flotta endosiana, però la Venice, a meno di idee veramente geniali, subisce pesanti perdite in termini di vite umane (di base 48, diminuitele in caso di buone idee).

Se la battaglia è disperata la Haar chiede la resa

### 8.2.4.3 CONDIZIONI DI FUGA

La Haar proverà a fuggire nei seguenti casi:

- ✦ se un'eventuale battaglia sta andando male e ne ha la possibilità (ex: hanno ancora i motori a curvatura funzionanti, perché i PG non hanno specificato che provavano a colpire quelli);
- ✦ nel caso in cui Gint si teletrasporti di emergenza a bordo;
- ✦ in caso di attacco con successo contro l'Enterprise.

Se la Haar fugge con l'occultamento attivo sarà impossibile per la Venice individuarla, a meno che i PG non siano già in possesso di tutti e due gli indizi.

Se la Haar fugge senza occultamento sarà possibile per la Venice seguirla.

### 8.2.4.4 FUGA CON OCCULTAMENTO

La Haar può pensare di fuggire occultata se non è ancora stata individuata dalla Venice. Il sistema di occultamento deve però cambiare modalità operativa per permettere alla nave di entrare in curvatura. Per farlo, si disattiva lo stesso per un brevissimo lasso di tempo, della durata di mezzo secondo circa.

Se la Venice sta col "fiato sul collo della Haar" (ha individuato almeno un indizio per la sua localizzazione) i sensori visivi registrano l'apparizione istantanea della nave, altrimenti viene captato solo un breve disturbo dei sensori (un "bip" su una consolle, che Rogers indica prontamente al capitano), a cui probabilmente ne seguirà un altro (per la fuga della Sevedatis, vedi dopo).

### 8.2.4.5 CATTURARE TRIMP PRIMA DELL'ATTACCO

Una delle azioni più geniali che i PG possono fare è cercare di catturare il capitano della Haar Trimp prima di un'eventuale azione contro la nave ferengi.

IMPORTANTE: per tutta la durata dell'avventura Trimp si trova nella plancia della Haar.

Trimp può eventualmente essere interrogato dopo che la Haar è stata resa inoffensiva, se il tempo reale di gioco lo consente.

#### **INDIVIDUARE TRIMP A BORDO DELLA NAVE**

Poiché gli scudi sono giù, non è difficile per uno qualsiasi degli ufficiali di plancia individuare Trimp. Lasciate libertà ai PG in questo senso, ma spunti a questo proposito potrebbero essere analizzare le uniformi, controllare i database della nave...

#### **TRIMP, CAPITANO DELLA HAAR**

Se Trimp viene interrogato (sia sulla Haar sia altrove), sarà all'inizio spavaldo ma man mano che capirà la situazione sarà sempre più preoccupato (attenzione: MAI terrorizzato, tiene sempre il self-control). I PG non capiscono mai se mente o no.

Quando interpretate Trimp tenete conto che è veramente intelligente, e che prova in tutti i modi a non venire coinvolto.

È un classico capo ferengi (vedi § 10.2.1.2), ed è l'unico a sapere del coinvolgimento dei Romulani nel piano.

▶ [DOPO ESSERE STATO RAPITO / TELETRASPORTATO / INCAPACITATO]: ma... Cosa fate? Cosa sta succedendo? Non avete il diritto di fare questo!

▶ (SEI TU TRIMP?) Ma certo che sono io! Bastava chiedermelo, in verità.

- (COSA CI FATE QUA, IN SPAZIO FEDERALE?) Beh, stavamo osservando cosa stava succedendo... è nostro diritto informarci, no? La regola 218 dell'acquisizione dice "Fate in modo di conoscere sempre ciò che comprate". Ma tranquilli, ce ne andiamo subito.
- (AVETE FERENGIZZATO L'ENTERPRISE?) Noi? Ma come avremmo fatto, scusate?
- (PERCHÉ AVETE TECNOLOGIA ROMULANA A BORDO / USATE TECNOLOGIA ROMULANA?) Beh, l'abbiamo regolarmente acquistata...
- (AH NO? GUARDA ABBIAMO LE PROVE CHE AVETE CONTAMINATO IL PIANETA / FERENGIZZATO L'ENTERPRISE / SPINTO L'ENTERPRISE AD ATTACCARE / RAPITO RIKER) Falso! Illazioni! E oltretutto non avete uno straccio di prova di quanto dite!
- [MOSTRANO DELLE PROVE] Io... Chiedo di essere estradato su Ferenginar. Non intendo dire altro.
- Ed effettivamente così farà, a meno che i PG facciano qualcosa. Se minacciano di non estradarlo e di giudicarlo con le leggi federali – cosa assolutamente lecita per il codice federale – potrà essere spinto a parlare.
- Potrà anche essere spinto a parlare con idee veramente furbe dei PG. In caso avvenga questo consultarsi con il supermaster.
- (OK, DICCI TUTTO QUELLO CHE SAI) E va bene, ma voglio la vostra parola che mi estraderete su Ferenginar (se così è, egli parla). Il piano non è mio, io sono stato solo contattato per fare tutto. Il mio contatto è un Romulano di nome Vel'Yol, commodoro dell'incrociatore Sevedatis e senatore dell'Impero Romulano. Mi ha fornito lui l'idea ed il materiale, in cambio del sistema di occultamento che stiamo usando ed una quantità astronomica di Latinum. Mi ha dato un enorme anticipo con la promessa che alla fine mi avrebbe dato il resto. **Mi** ha anche minacciato di non fare il furbo, perché mi avrebbe tenuto costantemente sott'occhio. (*se Trimp confessa dire questa frase è FONDAMENTALE*) Nel dettaglio, il piano (racconterà il piano esattamente come descritto per i master, chiaramente dal suo punto di vista.)
- (MA...PENSI CHE VEL'YOL E LA SEVEDATIS SIANO NELLE VICINANZE?) Sì, sinceramente penso che sia così, ma non ho mai avuto motivo di accertarmene, perché avevo tutto da guadagnare nel portare a termine quanto stabilito.

## 8.3 LA SEVEDATIS

---

La Sevedatis è l'incrociatore romulano che ospita Vel'Yol, l'ideatore del piano.

### 8.3.1 DETERMINARE L'UBICAZIONE DELLA SEVEDATIS

#### 8.3.1.1 VENIRE A CONOSCENZA DELLA SEVEDATIS

Scoprire l'esistenza della Sevedatis richiede veramente un colpo di genio da parte dei PG. Le tracce che i PG possono seguire per trovarla sono:

- ✦ discutere con Trimp, il Ferengi capitano della Haar;
- ✦ intuire che, oltre alla Haar, possono anche esserci altre navi occultate ed intuire che, essendoci tanta tecnologia romulana in gioco, loro potrebbero anche aver orchestrato tutto ed essere nelle vicinanze per godersi la disfatta della Federazione.

#### 8.3.1.2 LOCALIZZARE LA SEVEDATIS

Per localizzare la Sevedatis è necessario che, dopo averne postulato la presenza, i PG seguano la procedura indicata sotto. Altre procedure attuate non funzioneranno.

### 📁 STUDIARE IL SISTEMA DI OCCULTAMENTO DELLA HAAR E CERCARNE DI SIMILI NELLE VICINANZE

Chiedete esplicitamente ai PG di che razza particolare cercano la nave, perché per fare la ricerca è necessario incrociare i dati conosciuti sulle tracce di curvatura. Comunicare che la ricerca non sarà breve (ma che sono sufficienti i sensori della Venice se anche la flotta endosiana è stata tirata in ballo).

Tolik, Fletcher, Beretta o von Messner, dopo aver localizzato la Haar, possono studiare il sistema di occultamento e scandagliare i dintorni per trovare se ce ne sono di simili. Questa procedura è relativamente lunga (un'ora per l'analisi e quattro ore perché la ricerca dia frutti), ma più ufficiali che collaborano tra quelli indicati in precedenza possono diminuire il tempo richiesto in proporzione.

Se i PG cercano una nave non romulana non trovano nulla e la Sevedatis fugge, con un "bip" sul display di Rogers, perché si accorge delle ricerche della Venice.

Se i PG cercano invece subito una nave romulana trovano quello che cercano a 50.000 chilometri dall'Enterprise e dalla Haar.

### 8.3.1.3 ANALISI DELLA SEVEDATIS DOPO LA SUA INDIVIDUAZIONE

La Sevedatis è un temibile incrociatore romulano. Il suo equipaggio e le sue dimensioni sono paragonabili a quelle dell'Enterprise, così come il suo potenziale militare e tecnologico.

Al momento dell'individuazione gli scudi della Sevedatis sono abbassati.

### 📁 ANALIZZARE LA SEVEDATIS.

Analizzare la nave permette ai PG di scoprire le informazioni indicate sopra, TRANNE l'informazione degli scudi, che i PG non possono avere.

Il sistema di occultamento della Sevedatis è perfetto, e nonostante la presenza della stessa sia chiara, non è possibile capire nel dettaglio dove si trova ogni ponte od identificare i segni vitali di qualcuno.

## 8.3.2 CONFRONTARSI CON LA SEVEDATIS

Anche la Sevedatis può avere due possibili modalità di reazione alle azioni dei PG

### 8.3.2.1 LA SEVEDATIS RESTA IGNARA DI TUTTO

A differenza della Haar, la Sevedatis non è in "brache di tela". Non è possibile disporre della Sevedatis a volontà dei PG.

- ✦ Il teletrasporto sulla nave avverrebbe alla cieca, con altissime probabilità di teletrasportare qualcosa nello spazio profondo od in mezzo ad una paratia.
- ✦ Un attacco potrebbe mancare la nave o colpire una qualsiasi parte della stessa.

### 📁 TELETRASPORTO SULLA SEVEDATIS

Un tentativo di teletrasporto fa teletrasportare automaticamente la cosa/persona nello spazio, abbastanza lontano dalla Sevedatis.

L'eventuale esplosione di un ordigno vicino alla nave non danneggerà eccessivamente la stessa.

La nave reagisce immediatamente ad una minaccia, intuendo che la Venice li ha identificati, e fugge via, ma non dopo aver aperto una comunicazione con Hernandez perché tanto, oramai, la nave è stata individuata (vedi dopo).

### 📁 ATTACCO ALLA SEVEDATIS

Analogamente, un attacco alla Sevedatis fallisce automaticamente e fa reagire la nave romulana (vedi sotto).

### 8.3.2.2 LA SEVEDATIS SI ACCORGE CHE QUALCOSA NON VA

Se la Sevedatis si accorge che qualcosa non va fugge immediatamente via. Questo può capitare se:

- ✦ rischia di venire scoperta;
- ✦ la Haar viene attaccata o fugge;
- ✦ si accorge che qualcosa di particolarmente strano sta succedendo;

La Sevedatis cerca di fuggire alla stessa maniera della Haar, ma il sistema di occultamento ha lo stesso difetto della nave ferengi. Se sulla Venice hanno capito della presenza della Sevedatis i sensori captano la presenza della nave romulana, altrimenti la brevissima apparizione della stessa rimarrà un "bip" sulla console tattica di Rogers.

Per nessun motivo la Sevedatis attacca o reagisce ad attacchi, perché sa di violare il trattato tra la Federazione e l'Impero con la sua sola presenza lì. L'unica opzione della nave romulana è la fuga.

### 8.3.2.3 APRIRE UN CANALE CON LA SEVEDATIS

Una volta individuata la nave romulana, capendo che le forze in gioco sono impari ma che il trattato tra Federali e Romulani è dalla parte della Venice, i PG possono aprire un canale con la nave occultata, in "puro stile Picard".

Capendo che oramai non c'è possibilità di non venire scoperti (per la questione del cambio di "modalità di funzionamento" del sistema di occultamento), il commodoro Vel'Yol "raccoglie la sfida" e si palesa alla Venice, togliendo l'occultamento, cercando almeno di trarre qualche vantaggio da quest'ultima chiacchierata.

Ondeggiando, una enorme nave verde appare dal nulla davanti a voi. Questa nave è gigantesca, anche più grande dell'Enterprise. È la prima volta che avete l'occasione di vedere di persona un imponente Falco da Guerra romulano.

Sul visore appare poi una plancia grigia, ed in primo piano compare un volto appartenente ad una razza che avete avuto modo di conoscere fin troppo bene dai libri di storia.

#### **COMMODORO VEL'YOL**

Stereotipo romulano: altezzoso, borioso, ironico, intelligente, convinto in cuor suo che alla fine l'Impero sterminerà la Federazione.

Sa di essere stato giocato e la cosa gli brucia da morire, ma cerca di non darlo a vedere. Vorrebbe provare a danneggiare i PG perché gli hanno rovinato il piano geniale, e punta a lasciare nel dubbio i PG che in realtà la loro è solo una mezza vittoria, e che non potranno mai dormire sicuri.

Vel'Yol tiene le mani davanti al petto, con le punte delle dita a contatto, inarca spesso il cipiglio e gode, in cuor suo, di ogni "battuta" inferta ai PG (è l'ultima cosa che gli resta)

- ▶ [SALUTO] Qui è il commodoro Vel'Yol, del Falco da Guerra romulano Sevedatis.
- ▶ (IN NOME DELLA FEDERAZIONE UNITA DEI PIANETI, ARRENDETEVI) Ci risulta che i vostri sensori siano funzionanti. Siete pertanto in grado di analizzarci. Siete così sicuri di volerci minacciare? *(sorriso ironico)*
- ▶ (ABBIAMO UN TRATTATO DALLA NOSTRA PARTE) Vero, ma non avete i mezzi per attuarlo. Io non insisterei, se fossi in voi. *(altro sorrisetto)*
- ▶ (QUESTO È UN ATTO DI GUERRA.) No, ce ne andiamo immediatamente. Ma dite ai vostri capi che Romulus è sempre pronta alla guerra, se così dovrà essere. Voi potete dire altrettanto? *(sorriso ironico)*
- ▶ (E COSÌ VI ABBIAMO ROTTO LE UOVA NEL PANIERE, EH...?) *(subisce visibilmente il colpo)* Avete avuto solo fortuna... E questa è la dimostrazione che non bisogna mai lasciar fare ad un inetto Ferengi quello che dovrebbe fare un romulano. *(si vede che è palesemente alterato)*
- ▶ (ANDATEVENE IMMEDIATAMENTE) Sì, ce ne andiamo, ma questo è solo un arrivederci... Non un addio... Ora abbiamo un'altra nave il cui scafo deve essere esposto nel nostro Campidoglio, oltre all'Enterprise... E sarà mio preciso obiettivo fare sì che sia proprio la Venice la prima nave a subire questa sorte. Vel'Yol, Chiudo. *(e ovviamente chiude la comunicazione e gira i tacchi occultandosi)*

## 9 FINIRE L'AVVENTURA

### 9.1 LA SCADENZA DELL'ULTIMATUM

---

#### 9.1.1 FARE RINSAVIRE L'ENTERPRISE

Ci sono diversi modi in cui i PG possono fare rinsavire l'equipaggio dell'Enterprise prima della scadenza dell'ultimatum:

- ✦ distruggendo/disattivando l'amplificatore di onde Eta sull'Enterprise. In questo caso, se non sono state individuate immediatamente, la Haar e la Sevedatis fuggono;
- ✦ facendo (probabilmente involontariamente) allontanare la Haar dimostrando di averla trovata o per la fuga di Gint;
- ✦ distruggendo/disattivando il generatore di onde Eta sulla Haar;
- ✦ spargendo nei condotti di aerazione dell'Enterprise il vaccino alle onde Eta creato da Chen Lin. La Haar si accorge della cosa solo se Gint è in grado di informarli.

Fare rinsavire gli ufficiali dell'Enterprise comporta, in tutti e tre i casi, che gli ufficiali svengano per qualche minuto e si risvegliano pochi minuti dopo, ricordandosi perfettamente di tutto quello che hanno fatto.

È anche possibile che i PG scelgano di lottare o effettuare un'operazione di comando sull'Enterprise, che potrà avere più o meno successo come descritto nei capitoli precedenti, e che potrà fare sì che la Haar e la Sevedatis si accorgano o meno della cosa.

#### 9.1.2 FALLIMENTO DELL'AVVENTURA

A dieci minuti reali dalla fine dell'avventura scade l'ultimatum e l'Enterprise cerca di attaccare Endosia. L'ammiraglia si sbarazza con facilità della flotta endosiana se i PG non fanno qualcosa. Dall'orbita l'Enterprise inizia ad attaccare il pianeta con tutti i missili e le armi di cui dispone, attuando un vero e proprio genocidio.

Fate riferimento ai capitoli precedenti per gestire una disperata battaglia finale contro l'Enterprise.

### 9.2 I FINALI

---

Di fatto tutti i finali possono essere ricondotti a 5 filoni.

#### 9.2.1.1 FINALE NERO 1: ENDOSIA BOMBARDATA

Purtroppo non siete riusciti a fermare la follia del Capitano Jean-Luc Picard: Endosia è stata bombardata dall'orbita, e tutte le maggiori città sono state rase al suolo. L'Enterprise non disponeva di armi sufficienti per sterminare l'intera popolazione, ma certamente è riuscita a cancellare con successo dall'universo miliardi di vite.

Qualche mese dopo Picard confesserà, assieme alle proprie dimissioni, di non avere alcuna prova ragionevole per aver compiuto il massacro, e l'Impero Klingon si allontanerà da una Federazione che compie simili atti disonorevoli.

Immediatamente dopo, con la scusa della distruzione di Endosia, Romulani e Klingon si alleeranno contro la Federazione in una guerra impossibile da vincere, verso quella che molto probabilmente sarà la fine della gloriosa storia centenaria della Federazione Unita dei Pianeti.

### 9.2.1.2 FINALE NERO 2: ENTERPRISE DISTRUTTA

E con l'ultimo siluro fotonico a disposizione una repentina esplosione fa capolino sui vostri schermi, mostrando quello che mai avreste voluto vedere. La U.S.S. Enterprise, l'orgoglio della Flotta Stellare, il sogno di milioni di ufficiali, è trasformata in una gigantesca palla di fuoco.

La cosa più terribile è che siete stati voi a distruggere una leggenda e ad uccidere alcuni tra i migliori ufficiali della Flotta intera.

In compenso Endosia è salva. Picard non ha portato a termine il suo folle intento, ma il prezzo da pagare è stato tanto, troppo caro.

Vi arriva un messaggio formale di ringraziamento dal pianeta, ma è chiaro che la fiducia degli Endosiani verso la Federazione Unita dei Pianeti è decisamente compromessa.

Questo però sarà poco importante quando, pochi mesi dopo, i Romulani dichiareranno guerra alla Federazione. Senza il valore della propria nave ammiraglia e dei valorosi ufficiali che la guidavano, tutti nella Federazione sanno già che le speranze di vittoria saranno minime.

### 9.2.1.3 FINALE GRIGIO SCURO: ENDOSIA SALVA, ROMULANI E FERENGI NON SONO INDIVIDUATI

Ce l'avete fatta. Endosia è salva. L'equipaggio dell'Enterprise è ritornato in possesso delle proprie facoltà mentali appena in tempo per evitare una strage.

Le scuse formali inviate dal Capitano Picard ad Endosia sono sufficienti a non raffreddare per sempre i rapporti tra la Federazione ed il pianeta al confine della Zona Neutrale, ma purtroppo questa è una magra consolazione.

Dei nemici della Federazione sono quasi riusciti a scatenare l'inferno su un pianeta indifeso, e nulla sembra garantire che non ripeteranno il piano.

Quando gli ufficiali della Flotta a San Francisco vi premiavano per il vostro valore era ovvio che, nonostante aveste fatto l'impossibile, si sarebbero aspettati ancora qualcosa in più da voi.

L'unica speranza è che, quando il piano si ripeterà, si riesca di nuovo a salvare la situazione in extremis.

### 9.2.1.4 FINALE GRIGIO CHIARO: ENDOSIA SALVA, FERENGI NEUTRALIZZATI, ROMULANI NON INDIVIDUATI

Ce l'avete fatta. Endosia è salva. Il piano dei ferengi è stato sventato e l'equipaggio dell'Enterprise è ritornato in possesso delle proprie facoltà mentali appena in tempo per evitare una strage.

Avendo raccolto le prove che la Federazione è stata vittima, al pari di Endosia, di una macchinazione ferengi, ricevete dei sentiti ringraziamenti da parte degli Endosiani. Di fatto la Federazione è intervenuta due volte a salvare il pianeta dalla distruzione.

Arrivate sulla Terra, a San Francisco, per venire premiati dall'ammiraglio Fletcher e dal capitano Picard per l'eroica impresa che avete compiuto. Impazzite dalla gioia, consci di aver fatto fino in fondo il vostro dovere di Federali.

Non avete capito come abbiano fatto i Ferengi a procurarsi della tecnologia così sofisticata come quella che hanno messo in campo contro Endosia, ma poco male... Finché ci saranno ufficiali come voi gli abitanti della Federazione potranno dormire sonni tranquilli

### 9.2.1.5 FINALE BIANCO: ENDOSIA SALVA E I ROMULANI SONO STATI INDIVIDUATI

Questo finale si applica se Endosia è stata salvata e i Romulani vengono coinvolti nel piano.

# IL VALORE DELLA FEDERAZIONE

## Finire L'avventura

È stato un trionfo! Non solo l'equipaggio dell'Enterprise è ritornato in possesso delle proprie facoltà mentali appena in tempo per evitare una strage ed Endosia è stata salvata, ma la colpa dei Romulani è emersa!

L'Impero Romulano si dissocerà dal comportamento di quello che definiranno un "criminale non autorizzato dal governo", ma questo poco importa agli occhi dell'opinione pubblica di tutta la galassia. È chiaro che, dietro le pedine ferengi, c'era un astuto piano romulano che cercava di compromettere la Federazione.

Arrivate sulla Terra, a San Francisco, per venire premiati dall'ammiraglio Fletcher e dal capitano Picard per l'eroica impresa che avete compiuto. Impazzite dalla gioia, consci di aver fatto fino in fondo ed oltre il vostro dovere di Federali.

Ed è proprio a San Francisco che sentite le voci di corridoio secondo le quali Endosia avrebbe capito che della Federazione ci si può fidare incondizionatamente, a differenza del vicino Impero Romulano, e che per questo entrare nella Federazione può essere a questo punto l'unica soluzione ragionevole. Quando pochi mesi dopo le voci diventeranno realtà, realizzerete che è solo grazie a voi se la Federazione può contare su un pianeta in più, e l'Impero Romulano ha definitivamente perso la propria testa di ponte più valida per attaccare la Federazione.

**FINE**

# 10 CONOSCENZE

Tutte le seguenti informazioni possono essere reperite tramite il Computer della Venice, ma impiegando diverse quantità di tempo (poiché la mole di informazioni è gigantesca su ogni argomento). Chiedere sempre ai PG cosa vogliono sapere nel dettaglio.

## 10.1 ENDOSIA

Sono qui riportate delle informazioni su Endosia.

### 10.1.1 ASTRONOMIA/GEOGRAFIA

- ✦ Endosia (o Endosia VI) è il sesto pianeta del sistema solare Endosiano. Questo piccolo sistema si trova tra lo spazio occupato dalla Federazione Unita dei Pianeti e la Zona Neutrale con l'Impero Romulano.
- ✦ Endosia VI è l'unico pianeta di classe M di tutto il sistema. La rotazione di Endosia dura circa 62 ore terrestri, e pertanto il dì e la notte hanno durata media di 31 ore.
- ✦ Endosia è abitata da una razza di umanoidi senzienti.
- ✦ Il pianeta ha un raggio di 9000 km, ossia circa una volta e mezza il raggio terrestre. La massa del pianeta è maggiore della massa terrestre, col risultato che la gravità su Endosia è mediamente maggiore di un quarto rispetto alla gravità terrestre.
- ✦ Il pianeta è relativamente giovane, e in esso c'è ancora un'intensa attività sismica e vulcanica.
- ✦ Nel pianeta è presente un solo, enorme continente circondato da tre isole di dimensioni ridotte. La parte centrale del continente è una zona sismicamente molto attiva e costellata di vulcani.
- ✦ Sia nella regione a nord della fascia sismica, sia in quella a sud, sono presenti numerose catene montuose che arrivano fino a 20 km di altitudine.
- ✦ Sono presenti notevoli differenze di gravità tra le regioni montuose e quelle pianeggianti.

### 10.1.2 STORIA

- ✦ La civiltà su Endosia si è sviluppata in maniera analoga a quella sulla terra, ma con un ritardo di circa tre-quattro secoli, perlomeno fino al ventunesimo secolo terrestre, quando la tecnologia su Endosia era comparabile a quella terrestre del seicento.
- ✦ Su Endosia, a differenza della terra, si è sviluppato subito un unico superstato comprendente tutta la popolazione endosiana.
- ✦ Negli ultimi 200 anni la tecnologia endosiana ha subito una notevole impennata e in breve tempo gli Endosiani sono passati dall'età industriale al volo a curvatura.
- ✦ Attorno al ventitreesimo secolo, dopo la scoperta del volo a curvatura, Endosia è entrata in contatto con i Romulani. Immediatamente, sfruttando la propria superiorità tecnologica, i Romulani hanno occupato il pianeta.
- ✦ L'occupazione romulana è durata per una trentina di anni, fino a quando, 73 anni fa, gli Endosiani sono riusciti a scacciare l'impero.
- ✦ In seguito alla cacciata, Endosia ha ottenuto dalla Federazione che gli accordi con i Romulani prevedessero che il sistema fosse posto tra il territorio federale e la Zona Neutrale.

- ✘ Diverse voci non confermate (storici, esperti) dicono che dietro alla cacciata dei Romulani ci fosse l'intervento nascosto della Federazione, che ha fornito aiuti tecnologici e militari. Nessuno ha mai confermato queste voci.
- ✘ Endosia è in una posizione strategica vitale, e potrebbe essere un'ottimo avamposto per i Romulani se questi decidessero di provare ad invadere la Federazione.

### 10.1.3 TECNOLOGIA

- ✘ Tecnicamente gli Endosiani hanno una tecnologia simile a quella terrestre di fine ventiduesimo secolo.
- ✘ Gli Endosiani padroneggiano il viaggio a curvatura (si suppone che le navi endosiane possano raggiungere curvatura 4), i phaser, il teletrasporto, una primitiva versione del replicatore (che però presenta notevoli problemi).
- ✘ La tecnologia medica è la branca decisamente più arretrata, comparabile a quella terrestre di inizio ventiduesimo secolo.
- ✘ Gli Endosiani hanno una piccola flotta di almeno una ventina di navi. La maggior parte di queste navi sono piccole e scarsamente armate, ma tre di queste, incrociatori leggeri, sono dotate di una potenza militare discreta, seppure decisamente inferiore rispetto alla Venice.
- ✘ A causa della dominazione culturale romulana gli Endosiani hanno una discreta conoscenza dei sistemi di occultamento, sebbene non siano in grado di occultare navi di una certa dimensione.

### 10.1.4 CULTURA / SOCIETÀ

- ✘ Gli Endosiani sono degli umanoidi col fisico vagamente simile a quello dei Vulcaniani. Sono mediamente più forti dei terrestri, hanno le dita delle mani incredibilmente lunghe, dei lineamenti delicatissimi ed una carnagione verdastra.
- ✘ Sono un popolo fortemente democratico, che elegge regolarmente il proprio leader. Attualmente il leader Endosiano è la Reggente del Popolo Fermal Wis.
- ✘ (istruzioni per contattare gli Endosiani).
- ✘ Si suppone che sul pianeta vivano 4 miliardi di abitanti.
- ✘ La capitale, nonché più importante città dell'impero, si trova nella parte meridionale del supercontinente, e si chiama Yovara.
- ✘ Gli Endosiani sono un popolo fortemente orgoglioso e coeso. Tengono tantissimo alla propria indipendenza e sono orgogliosi di aver cacciato il potente Impero Romulano, che li ha dominati per anni.
- ✘ Gli Endosiani sono pacifici e credono in valori molto simili a quelli federali. Se attaccati non disdegnano la battaglia e sono pronti a morire per i propri ideali.
- ✘ Gli Endosiani sono religiosi e credono in un pantheon di divinità, le cui più importanti sono quelle della Vita, della Guerra e della Scienza.
- ✘ L'economia endosiana non si è ancora ripresa del tutto dalla dominazione romulana, che ha lasciato il segno sotto molti aspetti.
- ✘ Moltissimi Endosiani odiano i Romulani per l'invasione, e molti appoggerebbero un'eventuale annessione alla Federazione.
- ✘ Sembra che gli Endosiani siano molto diffidenti e poco cordiali verso le altre razze, tant'è che non si hanno conoscenze di stranieri insediatesi volontariamente su Endosia.

## 10.2 I FERENGI

### 10.2.1 NORME COMPORTAMENTALI

Queste informazioni non sono trovabili sul computer ma devono essere lette da ogni master. Si aggiungono alle informazioni generiche riportate in appendice e a quelle più specifiche riportate in precedenza.

Poiché è fondamentale avere chiaro in mente i cliché della razza ferengi, riportiamo qui di seguito alcuni stereotipi e norme comportamentali per fare agire Ferengi o umani ferengizzati.

I Ferengi hanno una vocina stridula e fastidiosa.

Distinguiamo tra due stereotipi di Ferengi: i "sottoposti" e i Ferengi in posizione di comando.

#### 10.2.1.1 I "SOTTOPOSTI"

Come tutti i Ferengi la cosa più importante per un sottoposto è il profitto ed il guadagno. Tutto il resto viene dopo.

I sottoposti tendono ad essere decisamente stupidotti, ed è relativamente facile ingannarli o minacciarli se il loro capo non è presente. È facilissimo poi farli cadere in trabocchetti se essi intravedono una possibilità di guadagno: in questo caso tenderanno a dire tutto quello che sanno e, se necessario, a tradire chiunque.

Sono servili, tendono ad essere leccapiedi di chi è potente e, in fondo, non capiscono che alla Federazione non interessi nulla del denaro: talvolta immaginano delle macchinazioni assolutamente irreali, pensando che in realtà la Federazione voglia trarre del profitto da ogni situazione.

I Ferengi tendono a citare le regole dell'Acquisizione per giustificare o spiegare i propri comportamenti.

#### 10.2.1.2 I "CAPI"

I Ferengi capi sono molto simili ai sottoposti, con la notevole differenza che si sono dimostrati leggermente più astuti, avidi o fortunati dei loro subalterni. Tipicamente tendono a non rivelare i piani ai sottoposti, per non dover "dividere il bottino" o per paura di venire esautorati.

Nonostante possano essere leggermente più intuitivi dei sottoposti, i capi possono essere raggirati allo stesso modo dei sottoposti, magari solamente con un po' più di accortezza.

#### 10.2.1.3 CAPIRE CHE I FERENGI MENTONO

Per la loro innata abilità nell'ingannare il prossimo, è praticamente impossibile capire se i Ferengi mentono o meno! Eventuali tentennamenti sono indicati per ogni singolo personaggio.

### 10.2.2 REGOLE DELL'ACQUISIZIONE

Le regole dell'acquisizione sono in tutto 285. Non tutte sono state citate ufficialmente in qualche puntata di Star Trek, e pertanto ogni narratore è libero di inventarsi eventuali regole dell'acquisizione calzanti con le scene, usando un numero "non occupato"...

- ✦ 1 Una volta ottenuto il denaro, non si deve mai restituirlo.
- ✦ 3 Non spendete mai oltre quello che possedete per un'acquisizione.
- ✦ 6 Non lasciate che la famiglia v'intralci la via del profitto.
- ✦ 7 Tenete sempre le orecchie aperte.
- ✦ 9 Opportunità più istinto uguale a profitto.
- ✦ 10 L'avidità è eterna.
- ✦ 16 Un affare è un affare.
- ✦ 17 Un contratto è un contratto, ma solo tra Ferengi.

- ✘ 18 Un Ferengi senza profitto non è un vero Ferengi.
- ✘ 19 La soddisfazione non è garantita.
- ✘ 21 Non bisogna mai mettere l'amicizia davanti al profitto.
- ✘ 22 Un uomo accorto è in grado di sentire quando il profitto è nell'aria.
- ✘ 31 Non prendete mai in giro la madre di un Ferengi. (insultate invece qualcosa a cui tiene...)
- ✘ 33 Non fa mai male adulare il capo.
- ✘ 34 La guerra è propizia per gli affari.
- ✘ 35 La pace è propizia per gli affari.
- ✘ 47 Mai fidarsi di chi indossa un vestito migliore del proprio.
- ✘ 48 Più grande è il sorriso, più affilato è il coltello.
- ✘ 52 Mai chiedere quando si può prendere.
- ✘ 57 I buoni clienti sono rari e preziosi, come l'oro. Conservarli!
- ✘ 59 I consigli gratuiti raramente sono economici.
- ✘ 62 Più la strada è rischiosa più il profitto è alto.
- ✘ 75 La casa è dove sta il cuore, ma le stelle sono fatte d'oro.
- ✘ 76 Ogni tanto dichiarate la pace: confonderà a morte il vostro nemico.
- ✘ 94 Donne e affari non vanno d'accordo.
- ✘ 95 Espanditi o muori!
- ✘ 98 Ogni persona ha il suo prezzo.
- ✘ 102 La natura decade ma l'oro rimane immutato per sempre.
- ✘ 103 Il sonno può interferire con il profitto.
- ✘ 109 La dignità e un sacco vuoto valgono solo il sacco.
- ✘ 111 Trattate i debitori come i vostri familiari: sfruttateli!
- ✘ 112 Non fate mai sesso con la sorella del capo.
- ✘ 139 Le mogli servono, i fratelli ereditano.
- ✘ 190 Ascolta tutto ma non credere a niente!
- ✘ 194 È sempre meglio conoscere i futuri avventori prima che diventino nuovi clienti.
- ✘ 203 I nuovi clienti sono come le larve: possono essere succulente, ma certe volte mordono!
- ✘ 208 Certe volte la cosa più pericolosa di una domanda è la risposta.
- ✘ 211 Gli impiegati sono i gradini della scala del successo, non esitate a camminarci sopra!
- ✘ 214 Non cominciare mai un incontro d'affari con lo stomaco vuoto.
- ✘ 217 Non potete liberare un pesce dall'acqua.
- ✘ 218 Fate in modo di conoscere sempre ciò che comprate.
- ✘ 229 Il Latinum dura di più del desiderio.
- ✘ 239 Non dovete sentirvi in colpa per aver descritto male un prodotto.
- ✘ 263 Mai permettere ai dubbi di intaccare la vostra bramosia d'oro.
- ✘ 285 Nessuna buona azione rimane impunita.

### 10.3 I ROMULANI

---

Ultimamente i Romulani si sono fatti vivi più volte nella zona neutrale, rompendo diversi anni di isolamento. Ognuna di queste scaramucce (sconfinamenti nella Zona Neutrale, minacce e simili) avrebbe potuto portare alla guerra, ma il buon senso dei capitani coinvolti (spesso Picard) ha sempre fatto sì che non si arrivasse ad un conflitto aperto. Nessuno nella federazione vuole la guerra, e si pensa che non la si voglia nemmeno tra i Romulani, altrimenti avrebbero già attaccato in massa. Certo però, con i Romulani non si può mai sapere.

### 10.4 KEWL\* E DINTORNI

---

#### 10.4.1 LA PESTE KEWLARITA

- ✦ La peste Kewlarita (o morbo Kewlarita) è una malattia scoperta da poco tempo, famosa per aver decimato la popolazione indigena di Kewl III.
- ✦ La peste Kewlarita è sempre letale a meno che non venga curata, e debilita le persone nel fisico e nella mente fino a farle morire di sfinito. Tale decorso può durare da 2 a 10 giorni, a seconda della resistenza del degente.
- ✦ L'unico rimedio noto contro la peste Kewlarita è un vaccino chiamato Kewlarium proprio per la sua efficacia contro la peste.
- ✦ Sembra che la peste Kewlarita si trasmetta per via respiratoria, e che pertanto basti stare vicino ad un contagiato per essere contagiati a propria volta.
- ✦ Un umanoide infettato dalla peste Kewlarita non può essere teletrasportato, poiché la peste danneggia le sinapsi ed un teletrasporto non sarebbe in grado di ricomporre i percorsi neurali di un contagiato. Il teletrasporto di un malato comporta la sua morte certa.

#### 10.4.2 IL KEWLARIUM

- ✦ Il Kewlarium è una sostanza rarissima nell'universo e si trova solo su pochi sistemi in tutta la zona conosciuta della galassia.
- ✦ Il Kewlarium è una sostanza fortemente instabile, che non può essere teletrasportata o replicata.
- ✦ Attualmente il Kewlarium trova scarso impiego nella tecnologia del mondo di Star Trek. Può venire usato in quantità infinitesime (dell'ordine delle Parti per Milione) come alligante in alcune leghe particolari, ma l'utilizzo più celebre è senza dubbio quello in campo medico: dal Kewlarium può essere sintetizzato un vaccino/cura contro la peste Kewlarita!
- ✦ Chiunque si inoculi il vaccino per breve tempo non può venire teletrasportato, esattamente come capita per chi è contagiato dal morbo Kewlarita.

### 10.5 I MASONITI

---

I Masoniti sono una razza molto arretrata che solo recentemente ha scoperto il volo a curvatura. Cercano di "sbarcare il lunario" come mercanti, ma la loro tecnologia e pertanto i loro servizi sono decisamente arretrati.

Il pianeta natale di questa razza, Mason II, è decisamente lontano dagli eventi dell'avventura, ed è raro vedere una nave masonita così lontana da casa.

# 11 LISTA DEL MATERIALE DI SUPPORTO

In calce all'avventura sono allegati:

- ✦ Introduzione per i giocatori.
- ✦ Background di Hernandez.
- ✦ Background di Tolik.
- ✦ Background di Beretta.
- ✦ Background di Fletcher.
- ✦ Allegato 0: Foglio per scelta PG.
- ✦ Allegato 1: Scheda Tecnica della U.S.S. Venice (comprendente fraseologia e fuffa tecnica).
- ✦ Allegato 2: Diario di bordo di Hernandez (lo stesso foglio comprende Allegato 3: pensieri alla vista della U.S.S. Enterprise).
- ✦ Allegato 4: Diario di bordo di Picard.
- ✦ Allegato 4 bis: Diari di bordo di Picard (versione non modificata)
- ✦ Allegato 5: Scheda Tecnica della U.S.S. Enterprise.
- ✦ Foglio dei comunicatori (da attaccare al petto)
- ✦ Fogli interni al master screen
- ✦ Elenco delle musiche
- ✦ Roster di valutazione



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**

**ACCESING 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 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 ventesimo 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**  
(*"Ospirazione"* - 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, nei 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

ACCESSING 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 vulcaniano della  
Flotta Stellare  
("L'uomo schizoide" - 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 VENTITRESIMO 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 VESICE  
NCC - 2975

ACCESING 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

ACCESING 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 VENTITRESIMO 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.

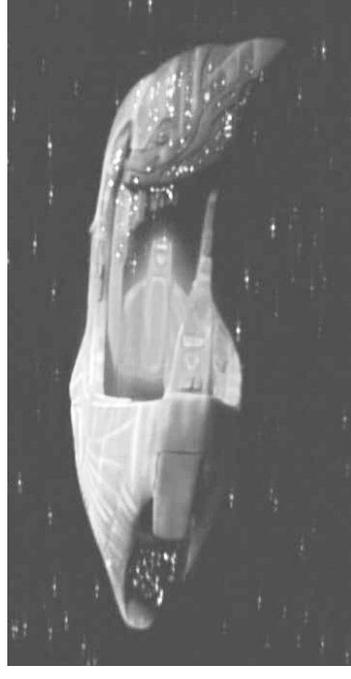
### ► NUCLEO DI CURVATURA

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 VESICE  
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.

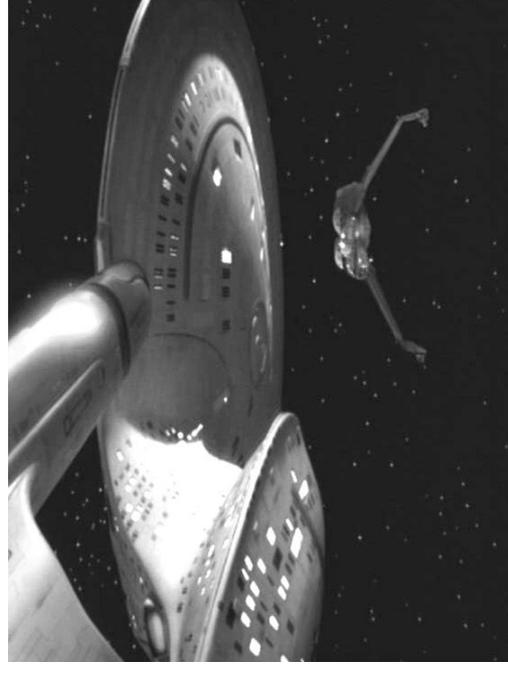
Il ponte ologrammi è tipicamente usato per diletto e per simulazioni di tipo scientifico o di addestramento tattico: le immagini della realtà virtuale vengono create dal computer di bordo su direttiva degli utilizzatori.

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 spaviero Klingon**  
(*"Questione d'amore"* - The Next Generation - 2° stagione)

STARDATE 43724.2

USS VESICE  
NCC - 2975

ACCESING 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**

**ACCESING DATA  
CLASSIFIED ...**

**FORWARD  
SCREEN...**

**BACK  
SCREEN...**

## ► TRICORDER

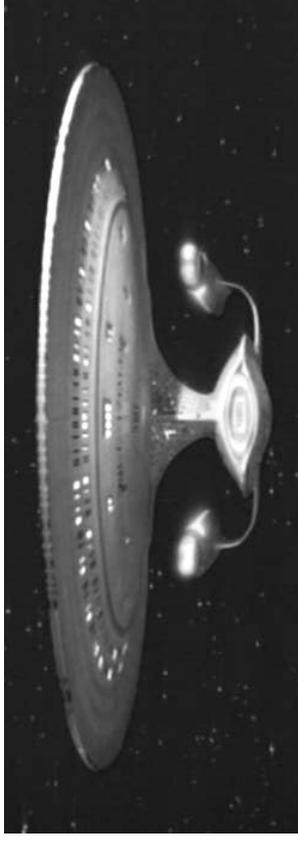
Il *tricorder* è un analizzatore portatile, dotato di vari sensori e capace di alcune analisi sul campo. E' di solito fornito in dotazione al personale della flotta in missione di ricognizione. Se la distanza dalla nave madre non è eccessiva o non ci sono interferenze, è in grado di comunicare con i 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 "catturare" 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

ACCESSING 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 Troi, 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](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](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). È 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**

STARDATE 43856.4

USS VENICE  
NCC - 2975ACCESSING DATA  
CLASSIFIED ...FORWARD  
SCREEN...BACK  
SCREEN...**CAP. MANUEL HERNANDEZ GARCIA**

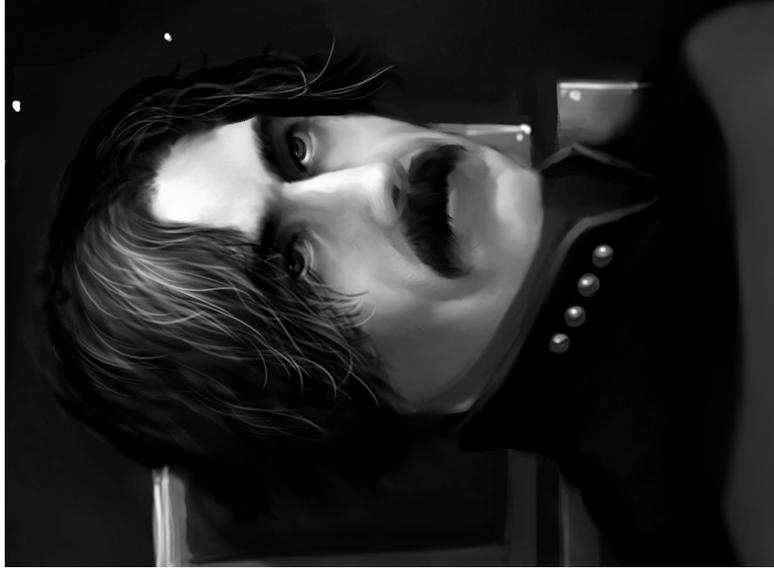
Rank: Capitano  
Origin: Terra, Madrid  
Gender: M  
Age: 45

**▶ DIARIO PERSONALE DEL CAPITANO, DATA STELLARE 43736.6**

“Oggi i miei ragazzi mi hanno reso una volta di più orgoglioso di essere *El Capitán* di una delle migliori navi scientifiche della Federazione, la USS Venice. Migliori, beh... Forse quando l'hanno costruita 80 anni fa nei cantieri navali di Utopia Planitia su Marte. Del resto alla Federazione sono stati chiari fin dall'inizio: «Nonostante la sua giovane età lei merita un posto da Capitano, e l'unica nave disponibile è una classe Constellation che dopo il suo comando verrà smantellata. Non la prenda come una punizione, anzi, come uno stimolo per dimostrare le sue qualità anche con mezzi non prettamente “aggiornati”.»

Von Messner e gli altri non vedranno l'ora di essere trasferiti su una nuovissima classe Intrepid, come mi hanno poi promesso alla Flotta Stellare, ma vogliamo mettere l'onore di guidare una nave stellare ormai entrata nella storia, una nave che ha avuto capitani che hanno fatto grande il nome della Federazione come l'ammiraglio Fletcher? È poi una nave è forte anche e soprattutto sulla base dell'equipaggio che ci vive e ci lavora tutti i giorni. Oggi, ad esempio, senza la genialità e la prontezza di riflessi di tutti i miei ufficiali di plancia probabilmente non saremmo sopravvissuti. Avevo valutato tutto nei dettagli e mi ero preso tutto il tempo necessario, eppure – *per Dios!* – non deve mai più ripetersi quanto accaduto 10 anni fa, nella mia prima missione da Primo Ufficiale sulla USS Melbourne quando, per colpa di un mio stupidissimo errore di valutazione, tre uomini in ricognizione persero la vita... Ed un quarto rimase per sempre nella schiavitù della sedia a reazione: io.

La paralisi dal tronco in giù mi ricorderà per sempre che si devono prendere delle decisioni sicure ed efficaci, ma mai affrettate e mai prese da soli. Solo Cosimo è a conoscenza della verità sul mio passato e, sebbene non ami parlare di questo, credo che prima o poi dovrò accennare quanto mi è accaduto al guardiamarina Fletcher, per motivarlo e fargli capire che anche quando ti senti fallito, inutile, perduto per sempre... C'è sempre la possibilità di tirarsi su



STARDATE 43856.4

USS VENICE  
NCC - 2975ACCESSING DATA  
CLASSIFIED ...FORWARD  
SCREEN...BACK  
SCREEN...

e di tornare ad essere felici e vincenti!

Ora basta sfogarsi, mi merito un po' di Sherry: la tristezza è per i perdenti. Strano che in questo momento non sia presente Chen-Lin a ricordarmi quando sia dannoso l'alcool per il sistema nervoso, ecc... Tutte le volte che sono con lei ordino senza pensarci dello Sherry dal replicatore e prontamente arriva la ramanzina! Non oso pensare cosa potrebbe capitarmi se venisse a sapere che questo è il mio terzo bicchiere di oggi, *Madre mia!* È una figura molto particolare e devo ammettere che se non fosse per il suo curriculum d'eccezione farei fatica a fidarmi di un ufficiale medico che preferisce la medicina alternativa a quella ufficiale.

Che sbadato... In genere il mio diario personale lo tengo in spagnolo, mentre quello di bordo in inglese! Computer, traduci tutto en español e termina il diario."

### DATA STELLARE 43745.9

**Cap. Hernandez Garcia:** "Situazione danni"

**Lt. Beretta:** "Capità, siamo stati pesantemente colpiti dai predoni Nausicaani e abbiamo gli scudi al 10%. Un altro colpo e ce li abbiamo app... Proprio dietro di noi! Dobbiamo entrare in quel campo di asteroidi".

**Cap. Hernandez Garcia (deciso):** "Sala macchine: situazione danni"

**Lt. Von Messner:** "Sistema di guida fuori uso, Mein Kapitän"

*Mierda. In genere Von Messner presenta come catastrofiche anche delle situazioni solo lontanamente critiche, tanto che spesso gli dimezzo le richieste che mi fa, ma... questa volta non credo stia esagerando! E ora?/? Vediamo cosa ne pensano Tolik e Beretta... speriamo abbiano qualche buona idea! E poi, per un capitano è sempre buona norma chiedere il parere degli ufficiali di plancia prima di prendere una decisione. Potrei indire una riunione in sala tattica come faccio sempre, ma... Questa volta non c'è tempo, devo fare tutto qui e subito, perché il tempo stringe! Allo stesso tempo devo mostrarmi gioviale, calmo e sicuro di me, perché di questo ha bisogno una nave stellare, di un capitano saldo e sicuro ma allo stesso tempo sereno e sorridente*

**Cap. Hernandez Garcia** (abbozzando un sorriso): "iVale, nessun problema! Comandante Tolik?"

**Com. Tolik:** "Il tempo stimato di ripristino del sistema di guida è esponenzialmente maggiore rispetto al tempo di impatto con gli asteroidi. Sebbene, dati i curriculum dei nostri timonieri, esista una probabilità non trascurabile di errore, banalmente non vedo altre alternative che guidare la USS Venice a mano"

*Che professionista seria e preparatissima è Tolik! Ma come diavolo fa a essere sempre così...sicura? Lei VERAMENTE non ha mai debolezze, non come me. Ormai sono diventato molto bravo a mascherare la mia insicurezza, altrimenti non sarei mai diventato capitano ma... Meno male che esiste lei! Non solo Ufficiale scientifico e massima esperta di tecnologie, sorella maggiore, spalla su cui appoggiarsi... Insomma: insostituibile. Cocciuta? Sì, forse; io però la definirei semplicemente ferma e inossidabile nelle sue idee. E poi è l'unica con cui riesco a mostrare liberamente le mie debolezze senza sentirmi in soggezione...*

STARDATE 43856.4

USS VENICE  
NCC - 2975ACCESSING DATA  
CLASSIFIED ...FORWARD  
SCREEN...BACK  
SCREEN...

**En. Fletcher** (con voce profonda e sensuale): "Mff... Comandante a cosa allude?"

**Cap. Hernandez Garcia:** "Tenente... Idee?"

**Lt. Beretta** (giocherellando con le dita e appoggiandosi pigramente con il gomito alla console operativa): "Eh... Capità... Ahem... Armiamo i phaser, andiamo verso gli asteroidi e... Jamme! Due colpi ben dati ci faranno strada!

**En. Fletcher** (sbuffando): "Uè, uè!! Ceerto, molto pulita e professionale come soluzione! Complimenti, Boss... Tenente!"

*Povero Fletcher. È un ragazzo troppo pieno di sé e con degli interessi che non si confanno ad un guardiamarina, ma d'altronde deve essere molto difficile avere come padre un importante ammiraglio della Federazione che lo obbliga a seguire una vita che non gli interessa. Il suo essere apparentemente un pesce fuor d'acqua, in fondo mi fa venire in mente un po' la mia infanzia. Ricordo ancora il trauma quando a 16 anni sono morti i miei genitori per un incidente. Mi sentivo inutile e smarrito. Poi ho conosciuto il vecchio capitano a riposo Juan Maria che mi ha trattato come un figlio, e mi ha alla fine convinto a lasciare Madrid a 18 anni per entrare in Accademia. Jack ha bisogno di trovare il suo Juan Maria.*

**Lt. Beretta:** "Ehh, guagliò... Un po' sporchetta – forse – ma funzionale!"

*Fletcher ha molte potenzialità – per Dios! – ma è frenato, come se avesse paura. Eppure caratterialmente non è affatto timido, anzi! Lo sanno tutti quanto gli piaccia divertirsi, fare casino e corteggiare le ragazze, e per questo spesso lo devo ovviamente riprendere. Qui però è diverso, e... Lo capisco! Percepisco chiaramente che mi stima e che tutto sommato questo lavoro non gli dispiace più di tanto – anzi! – solo che per ripicca verso il mondo non si vuole impegnare. Devo motivarlo: ogni buon capitano e padre lo farebbe con chiunque, figuriamoci con lui. Oh, idea! Jack eccelle più di chiunque altro nel pilotare le navette, e non è affatto male neanche con le grandi navi stellari! Anzi, ad essere sincero, secondo me Fletcher è il vero pilota della Venice, sebbene non riconosciuto ufficialmente*

**Cap. Hernandez Garcia:** "Guardiamarina Fletcher, se la sente di condurre la Venice fuori di qui?"

**Com. Tolik:** "Capitano, logicamente vorrei ricordarle che il Tenente Rogers ha ottenuto risultati decisamente migliori in Accademia nelle prove di..."

*Lo so, lo so! Ecco l'unico difetto di Tolik (ma del resto non è colpa sua se i vulcaniani sono così): non riesce proprio a capire che talvolta una soluzione non ottima può comunque portare alla lunga a risultati migliori rispetto ad una matematicamente perfetta!*

**Lt. Beretta:** "Tolik... Logicamente, logicamente... Non vedi che Roggers sta tremando come un pulcino?"

*Esatto, ma ora non è il caso di demotivare Rogers. Carrierista com'è, avrà già le sue turbe interiori ad essere agitato nel momento del bisogno. L'ho appena fatto promuovere a tenente perché se lo merita, ma forse non è ancora pronto ad affrontare situazioni così. Cosimo, stai andando un po' oltre! Poi devo stare attento... Tolik e Beretta si punzecchiano sempre, e devo essere sicuro che non esagerino mai.*

**Cap. Hernandez Garcia:** "Tenente, per favor..."

Lt. Beretta alza gli occhi al cielo.

**Cap. Hernandez Garcia:** "iVale! Ringrazio tutti per i vostri al solito illuminati pareri, come sempre. Ripeto: Guardiamarina Fletcher, se la sente di condurre la Venice fuori di qui?"

**En. Fletcher** (sistemandosi i capelli con una mano): "C... Certo, capitano!!! Vedrà che, come sempre, non sarà deluso dal mio lavoro ESEMPLARE!"

*Ragazzo mio, ora non devi fare l'altezzoso però...*

STARDATE 43856.4

USS VENICE  
NCC - 2975ACCESSING DATA  
CLASSIFIED ...FORWARD  
SCREEN...BACK  
SCREEN...

**Lt. Beretta:** "Ah, capità, ancora 'na sciocchezza: possiamo usare un asteroide per capire dove sono."  
**Cap. Hernandez Garcia:** "¿Excusa?"

**Lt. Beretta:** "Settiamo il raggio traente al contrario e spingiamo qualche asteroide nelle zona dove ce ne sono pochi, e quindi dove potrebbe stare la nave dei Nausicaani. Appena vediamo che la traiettoria dell'asteroide viene deviata dei loro scudi, 'na bella mazzata coi phaser e la smetteranno di cag... Darci problemi! Ehh... Questo è un trucco che m'hanno insegnato a Napoli da bambino quando..."

*Madre de Dios, che idea! Devo segnarla sul diario di bordo che redigo ogni giorno! Quest'uomo è veramente un genio! Se solo sapesse vendere le proprie qualità e mettesse su un po' di cognizione a quest'ora sarebbe capitano! La gente però è ottusa e si ferma solo al suo modo di fare. Ma da un lato è meglio così, almeno resterà sempre con me! In fondo l'ho scoperto io: nessuno aveva mai neanche lontanamente capito le sue potenzialità e nessuno avrebbe mai scommesso su di lui. Invece io l'ho sempre fatto e non mi ha mai deluso, sin da quando eravamo due guardiamarina presso la USS Endeavour o quando, da Ufficiale Tattico sulla USS Stargazer ascoltavo sempre i suoi consigli, sebbene fosse ancora Guardiamarina. Effettivamente parla troppo, è confusionario e spesso combina dei casini sciocchi e apparentemente irrimediabili ma... Alla fine risolve SEMPRE tutto. E poi fa sorridere avere un capo della sicurezza che si fa comandare dalla moglie, per giunta andoriana! Non capisco perché gli altri non vedano queste sue qualità. Per il bene dell'equipaggio, devo però sempre ricordarmi di riprenderlo ogni qual volta non rispetti le regole, come faccio con tutti, e non far trapelare preferenze. Un'altra delle sue qualità che apprezzo è la spensieratezza; è per questo che non abbiamo mai parlato del mio incedente: voglio che mi veda sempre sereno e non pronto a rinviare il passato con discorsi tristi. Più di una volta ha anche provato a coinvolgermi in una delle partite di giochi da tavolo del XX o XXI secolo che organizza spesso con Von Messner, Tolk e gli altri, ma proprio non mi diverto. Peccato, perché ritengo siano un ottimo modo per rilassare i nervi, anche nei momenti di alta tensione.*

**Cap. Hernandez Garcia:** "¡Vale! Ottimo lavoro, Tenente, armi i banchi phaser, che grazie a Dio sono ancora funzionanti. Rogers, grazie per l'aiuto ma ora lasci la sua postazione a Fletcher. Sala macchine, dateci tutta la potenza che potete!"

*E basta con questo "Dio". Non ci credo - come fa uno a credere in Dio? - eppure lo nomino sempre. Appena tutto questo sarà finito, mi meriterò un doppio Pedro Ximenes dal replicatore per festeggiare, uno dei migliori Sherry o Jerez, come lo chiamiamo noi a Madrid...*

## DIARIO DEL CAPITANO, DATA STELLARE 43856.4

"Da due settimane la vita è molto tranquilla, nonostante l'apprensione che aveva l'equipaggio all'inizio di questa missione. Siamo molto vicini alla zona neutrale ma questo non si è rivelato un problema perché siamo qui con uno scopo scientifico, ossia studiare l'inesplorata nebulosa di Jarren. E poi, da mesi non si hanno notizie di screzi con i romulani, a parte alcuni episodi isolati, e la Venice è comunque una nave di classe Constellation, con discrete capacità militari. La fase preliminare di analisi, quasi terminata, sta riportando dei risultati incredibili, certamente da indagare maggiormente in seguito: la fusione accelerata della stella J47, una roccia che emette radiazioni naba e, soprattutto, quella che sembra essere una nuova forma di vita non basata sul carbonio. Da qualche giorno i sensori a lungo raggio hanno smesso di funzionare, ma questo sembra essere dovuto ad una tempesta elettromagnetica."

**STARDATE 43856.4**

**USS VENICE  
NCC - 2975**

**ACCESSING DATA  
CLASSIFIED ...**

**FORWARD  
SCREEN...**

**BACK  
SCREEN...**

*La fusione di una stella è di per sé un evento spettacolare, ma ora posso dire che non è nulla in confronto ad una fusione accelerata. Alla fine dell'analisi preliminare ci saranno molti studi da effettuare, e sarà molto importante riuscire a gestire l'energia della nave in maniera equilibrata, in modo da ottimizzare ricerche e operazioni di manutenzione e in modo da soddisfare le esigenze di tutti. Potrei anche trovare degli ottimi spunti per coinvolgere maggiormente Jack, affiancandolo magari a Tolik o a Beretta.*

STARDATE 43856.4

USS VENICE  
NCC - 2975ACCESSING DATA  
CLASSIFIED ...FORWARD  
SCREEN...BACK  
SCREEN...**COM. TOLIK**

Rank: Comandante  
 Ruolo: Ufficiale Scientifico e Primo Ufficiale  
 Origin: Vulcano  
 Gender: F  
 Age: 93

**DATA STELLARE 43745.9**

Cap. Hernandez Garcia: "Situazione danni"

Lt. Beretta: "Capità, siamo stati pesantemente colpiti dai predoni Nausicaani e abbiamo gli scudi al 10%. Un altro colpo e ce li abbiamo app... Proprio dietro di noi! Dobbiamo entrare in quel campo di asteroidi".

Cap. Hernandez Garcia (deciso): "Sala macchine: situazione danni"

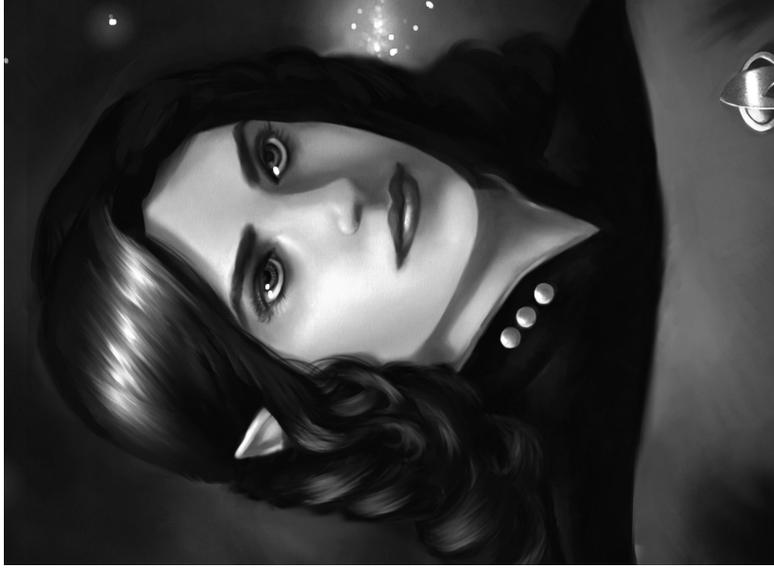
Lt. Von Messner: "Sistema di guida fuori uso, Mein Kapitän"

*Sarà vero o saranno le sue solite esagerazioni? Il Tenente Von Messner è sempre troppo apprensivo nei confronti delle sue macchine: crede che siano fuori uso anche quando hanno solo un 2% di inefficienza.*

Cap. Hernandez Garcia (abbozzando un sorriso): "Vale, nessun problema! Comandante Tolik?"

*Che grande uomo è il comandante Hernandez Garcia. Un vero leader. Un uomo di cui tutto l'equipaggio si fida ciecamente. E poi, sebbene sia un umano, riesce a mascherare bene la sua natura guidata dall'istinto e dai sentimenti più che dalla ragione. E non fa mai trasparire neanche disagio per la sua paralisi dal tronco in giù, che ne riduce obiettivamente le capacità motorie. Sarà per questa sua indole ma... Devo ammettere che mi attira. E pure molto.*

*Saltuariamente, quando siamo soli, sembra che qualche sua piccola debolezza o dubbio traspaia, ma la mia impressione è che lo faccia quasi per apparire meno "lontano" dai suoi sottoposti; certamente meno perfetti di lui... Che uomo... Ovviamente non l'ho mai detto a nessuno - sarebbe*



**STARDATE 43856.4**

**USS VENICE  
NCC - 2975**

**ACCESSING DATA  
CLASSIFIED ...**

**FORWARD  
SCREEN...**

**BACK  
SCREEN...**

*troppo "peculiare" per una vulcaniana – ma in futuro chissà. Potrebbe essere scientificamente molto interessante indagare la natura affettiva dell'essere umano. Scientificamente? Sto per caso iniziando a mentire? No, non credo. Eppure razionalmente non credo che sia questo il movente, semmai qualcosa di più...Umano...*

*Non devo distrarmi. La Venice è obiettivamente vecchia di 80 anni e non dispone di materiale aggiornato: ha già superato la durata di vita media prima dello smantellamento. Fortunatamente sono molto esperta di tecnologie e di analisi scientifiche, e adoro settare le apparecchiature in maniera originale, interfacciando ad esempio i sensori col computer per riuscire ad ottenere risultati eccellenti anche con mezzi non sufficienti.*

**Com. Tolik:** "Il tempo stimato di ripristino del sistema di guida è esponenzialmente maggiore rispetto al tempo di impatto con gli asteroidi. Sebbene, dati i curriculum dei nostri timonieri, esista certamente una probabilità non trascurabile di errore, banalmente non vedo altre alternative che guidare la USS Venice a mano"

*Neutralità sopra tutto, anche a costo di "ferire" i sentimenti umani. Ormai ho capito come ragionano, e mi rendo perfettamente conto di quello che le parole possono significare per loro. Semplicemente non riesco a modulare i muscoli del corpo in modo da imitarli esattamente. A differenza degli altri vulcaniani, però, ho ormai sviluppato la capacità di comprenderli. In questo caso, se le mie ipotesi sono consistenti, ho parzialmente ferito i sentimenti dei due timonieri, facendo riferimento ai loro curriculum non proprio da manuale. A riguardo, anche il capitano conosce certamente che il guardiamarina Fletcher è un ragazzo pieno di sé e con interessi che non si confanno affatto ad un soldato della Flotta Stellare. Eppure, nonostante questo, mi risulta oscuro il motivo per cui il capitano non lo punisca mai a dovere. Che sia un altro atteggiamento tipicamente umano a me ignoto? Dovrò indagare. È comunque mio compito fare capire al guardiamarina Fletcher quali siano i comportamenti ottimi da tenere e che, essendo sulla gloriosa nave scientifica Venice, deve interessarsi maggiormente – per non dire quasi univocamente – ad argomenti di stampo scientifico. Dovrebbe prendere esempio da suo padre, l'ammiraglio Frank Fletcher, uomo integerrimo e grande stratega militare. Vedrò di parlare anche di questo col capitano Hernandez Garcia.*

**En. Fletcher** (con voce profonda e sensuale): "Mff... Comandante a cosa allude?"

*Come volevasi dimostrare.*

**Cap. Hernandez Garcia:** "Tenente... Idee?"

**Lt. Beretta** (giocherellando con le dita e appoggiandosi pigramente con il gomito alla console operativa): "Eh... Capità... Ahem... Armiamo i phaser, andiamo verso gli asteroidi e... Jammel! Due colpi ben dati ci faranno strada!

*Aquanto "bizzarra" come proposta. Col tempo ho capito come per gli umani sia importante la discussione, però... Il Tenente Beretta parla sempre troppo, inconcludentemente, e spesso senza neanche aver ragionato. Inoltre – e questo è ancora peggio – è convinto che a me interessino le sue storie. Come può ragionevolmente pensare che una persona possa perdere tempo con argomenti privi di utilità? Oltretutto è il capo della sicurezza! Diamine! Se fossi in grado di tendere appropriatamente i miei muscoli facciali, mostrerei stizza! Dovrebbe seguire il protocollo e comportarsi di conseguenza eppure, anche in questo caso, il capitano tollera eccessivamente questa situazione. Forse la loro lunga amicizia ha alterato le sue capacità di giudizio? Ne abbiamo parlato varie volte a dire la verità, così come circa l'Ufficiale Medico Tenente Comandante Chen-Lin, ma ancora non mi capisco delle motivazioni. Quest'ultima, tra l'altro, sembra una persona professionalmente molto dotata, ma... Come fa il capitano a fidarsi di una che si ostina a seguire i dettami di una medicina oggettivamente meno efficace di quella ufficiale? Il capitano ama discutere con me di argomenti di stampo psicologico – strana scelta, essendo io vulcaniana – però è bello sentirsi metaforicamente paragonare ad una spalla... E poi è*

STARDATE 43856.4

USS VENICE  
NCC - 2975

ACCESSING DATA  
CLASSIFIED ...

FORWARD  
SCREEN...

BACK  
SCREEN...

*una rara occasione per trascorrere del tempo faccia a faccia con lui.*

**En. Fletcher** (sbuffando): "Uè, uè!! Ceerto, molto pulita e professionale come soluzione! Complimenti, Boss... Tenente!"

**Lt. Beretta:** "Ehh, guagliò... Un po' sporchetta – forse – ma funzionale!"

**Cap. Hernandez Garcia:** "Guardiamarina... Fletcher, se la sente di condurre la Venice fuori di qui?"

**Com. Tolik:** "Capitano, logicamente vorrei ricordarle che il Tenente Rogers ha ottenuto risultati decisamente migliori in Accademia nelle prove di..."

**Lt. Beretta:** "Tolik... Logicamente, logicamente... Non vedi che Roggers sta tremando come nu pulcino?"

*Interessante la psicologia umana. Se la soluzione matematicamente ottima è una, perché perseguirne un'altra? L'altro giorno, ad esempio, avevo spiegato chiaramente al Capitano Hernandez Garcia che le probabilità di ottenere dati significativi dai raggi teta sarebbero aumentati del 32% studiando la stella ancora per 3 giorni. Il capitano mi aveva però concesso, inderogabilmente, solo 12 ore. Ora: è ovvio che se il tempo necessario è di 3 giorni, 12 ore possono unicamente condurre ad un sesto delle informazioni.*

*In questo caso, il Tenente Rogers è appena stato promosso dal grado di Guardiamarina ed è palesemente il più qualificato. L'ordine di un capitano è comunque inappellabile, anche se razionalmente non ottimale; il mio compito resta però sempre quello di lavorare secondo ragionamenti oggettivi e consequenziali, senza tralasciare neanche il più insignificante dettaglio.*

**Cap. Hernandez Garcia:** "Tenente, por favor..."

Beretta alza gli occhi al cielo.

**Cap. Hernandez Garcia:** "iVale! Ringrazio tutti per i vostri al solito illuminati pareri, come sempre. Ripeto: Guardiamarina Fletcher, se la sente di condurre la Venice fuori di qui?"

**En. Fletcher** (sistemandosi i capelli con una mano): "C... Certo, capitano!! Vedrà che, come sempre, non sarà deluso dal mio lavoro ESEMPLARE!"

**Lt. Beretta:** "Ah, capità, ancora 'na sciocchezzuola: possiamo usare un asteroide per capire dove sono."

**Cap. Hernandez Garcia:** "¿Excusa?"

**Lt. Beretta:** "Settiamo il raggio traente al contrario e spingiamo qualche asteroide nelle zona dove ce ne sono pochi, e quindi dove potrebbe stare la nave dei Nausicaani. Appena vediamo che la traiettoria dell'asteroide viene deviata dei loro scudi, 'na bella mazzata coi phaser e la smetteranno di cag... Darci problemi! Ehh... Questo è un trucco che m'hanno insegnato a Napoli da bambino quando..."

*Potrebbe essere un'ottima idea. Chissà quale corso di tattica militare avrà seguito a Napoli... Certo che quel linguaggio che ogni tanto gli scappa in plancia... Appena la situazione si sarà calmata lo riprenderò, anche se, come tutte le volte, sarà certamente inutile... Ogni volta che lo redarguisco, e non sono poche le volte, riesco inaspettatamente a trovare una giustificazione...*

**Cap. Hernandez Garcia:** "iVale! Ottimo lavoro, Tenente, armi i banchi phaser, che grazie a Dio sono ancora funzionanti. Rogers, grazie per l'aiuto ma ora lasci la sua postazione a Fletcher. Sala macchine, dateci tutta la potenza che potete!"

STARDATE 43856.4

USS VENICE  
NCC - 2975ACCESSING DATA  
CLASSIFIED ...FORWARD  
SCREEN...BACK  
SCREEN...**DATA STELLARE 43751.3**

**Lt. Beretta** (dondolando sulla sedia): "Jack, in cambio di due grani posso darti un legno... E metto pure una buona parola col capitano!"

*Scorretto. Come tutte le volte che gioco, mi sono studiata perfettamente il regolamento e tutti i relativi casi particolari, in modo da non essere imbrogliata dal tenente Beretta.*

**Com. Tolik**: "Tenente, in tutte le versioni de "I Coloni di Catan" del XX e XXI secolo, non appare mai la possibilità di unire agli scambi di risorse anche favori personali. Tecnicamente quindi la sua proposta viola..."

**Lt. Beretta** (sbadigliando): "Ma sì!!... Scherzavo!"

*Ah, era una battuta: mi era sfuggita! Ora devo recuperare questa situazione e far vedere che ho capito: vediamo se riesco ad applicare esattamente la procedura per simulare una risata umana.*

**Com. Tolik** (impassibile): "Ah, ecco. Ah. Ah."

**Lt. Beretta**: "E poi, esiste per caso una regola che esplicitamente mi vieta di farlo?"

**Com. Tolik**: "No, però..."

**Lt. Beretta**: "Ah!! Vedi che quindi non aggio così torto? La legge non va intesa alla lettera, mia cara, ma va interpretata nel modo più consono a chi la deve rispettare! Chisti giochi sono proprio la metafora della vita! Sono geniali, ve lo dico da sempre... Geniali!!"

**Com. Tolik**: "Questa suppongo non sia una battuta. Continua ad essermi oscura la logica che vi porta a divertirvi con questi giochi. Il ponte ologrammi permette di ricreare delle scene molto realistiche senza aver bisogno di ricorrere a dadi o altro, e colpendo a pieno tutti i sensi senza ricorrere solo all'immaginazione..."

*L'utilizzo di giochi da tavolo del XX o XXI secolo è un uso improprio del tempo. Specifico: ogni membro dell'equipaggio ha bisogno di rilassarsi, anche nei momenti di crisi, per rendere al massimo; il ponte ologrammi, però, oggettivamente permette di ottenere risultati qualitativamente superiori ed in tempi minori. Che grande invenzione: ci passerei tutto il tempo libero, se potessi. Non ho ancora capito quanto venga apprezzato dal capitano, ma da tempo ho preparato uno scenario unico nel suo genere, in cui potrò finalmente mostrargli quanto anche io riesca a provare dei sentimenti... "Umani". Devo solo trovare il momento opportuno per invitarlo.*

*Comunque, anche se mi risulta difficile da ammettere, riesco effettivamente ad intuire come l'immaginazione pura di questi giochi da tavolo possa avere un discreto fascino. Sarà bene provarne altri per incrementare le mie conoscenze, e con chi meglio del Tenente Beretta e del Tenente Von Messner?*

**Lt. Beretta** (guardando Jack): "Tutto bene, guaglio? Sembri agitato..."

**En. Fletcher** (sistemandosi i capelli): "Ma sì! Bastaaaaa, per favore! Vogliamo sbrigarci che ho un appuntamento importante?"

*A proposito di appuntamenti. L'altro giorno ho notato una lite tra il guardiamarina Fletcher ed il sottufficiale Laura Spencer. Non vorrei che comportamenti del genere minassero la solidità dell'equipaggio. Sarà bene indagare ed eventualmente, in presenza di prove di violazione del regolamento, informare il capitano Hernandez Garcia.*

**STARDATE 43856.4**

**USS VENICE  
NCC - 2975**

**ACCESSING DATA  
CLASSIFIED ...**

**FORWARD  
SCREEN...**

**BACK  
SCREEN...**

**Lt. Von Messner:** "Tu, giovane guardiamarina, perdi troppo tempo nei cosiddetti appuntamenti importanti e..."

*Grande professionista e grande lavoratore il tenente Von Messner. Sembra sempre molto distaccato e controllato, ma ad un'analisi più approfondita si può osservare come sovente si faccia trascinare dai sentimenti umani, rischiando di perdere di vista la realtà oggettiva dei fatti.*

**En. Fletcher:** "Se inizi a farmi la paternale anche tu, Otto, giuro che me ne vado. Replicatore, mezzo litro di birra tellarita a 5.5°... E in un boccale bello e pulito, altrimenti mi fa schifo!"

**Klavius** (dal comunicatore): "Cosimo, dove sei?!? Non posso fare sempre io la parte della cattiva con i nostri figli, mentre tu passi il tempo a giocare! Vieni qui a sgridarli per lo scherzo che hanno fatto ieri a Otto!"

**Lt. Beretta:** "Ma sì... Cosa vuoi che sia? Sono giovani guaglioni: vedrai che col tempo impareranno, vero Otto?"

**Lt. Von Messner:** "Beh, ecco..."

**Klavius** (dal comunicatore): "COSIMO!!!"

**Lt. Beretta** (alzando gli occhi al cielo): "Scusatemi solo nu momento e ritorno... Arrivo cara!"

*Potrei sfruttare il momento di attesa per sistemarmi i capelli. A rigor di logica tutte le vulcaniane si pettinano a caschetto, ma da qualche giorno ho preferito questo taglio più... Umano! Chissà se il capitano noterà i miei nuovi capelli mossi!*

## ► **DIARIO DEL CAPITANO, DATA STELLARE 43856.4**

"Da due settimane la vita è molto tranquilla, nonostante l'apprensione che aveva l'equipaggio all'inizio di questa missione. Siamo molto vicini alla zona neutrale ma questo non si è rivelato un problema perché siamo qui con uno scopo scientifico, ossia studiare l'inesplorata nebulosa di Jarren. E poi, da mesi non si hanno notizie di screzi con i romulani, a parte alcuni episodi isolati e la Venice è comunque una nave di classe Constellation, con discrete capacità militari. La fase preliminare di analisi, quasi terminata, sta riportando dei risultati incredibili, certamente da indagare maggiormente in seguito: la fusione accelerata della stella J47, una roccia che emette radiazioni nabra e, soprattutto, quella che sembra essere una nuova forma di vita non basata sul carbonio. Da qualche giorno i sensori a lungo raggio hanno smesso di funzionare, ma questo sembra essere dovuto ad una tempesta elettromagnetica."

*La nebulosa di Jarren rappresenta una possibilità unica per ampliare le mie conoscenze! Appena saranno terminate le analisi preliminari avrò l'imbarazzo della scelta; in fondo, tutta la Venice si dedicherà pienamente ed unicamente a questo, come appare logico. Tra le varie possibilità, attualmente come priorità vedo un'analisi geospettrometrica delle rocce radioattive e lo studio nel dettaglio delle cause che hanno portato all'accelerazione della fusione stellare. Ovviamente questa lista di urgenze potrà variare sulla base di ulteriori elementi di decisione e di interesse. Chissà se la mia abilità nel modulare le frequenze potrà essere utile per limitare gli effetti di questa fastidiosa tempesta elettromagnetica. Ah, dovrò anche trovare un po' di tempo per rilassarmi, forse.*

STARDATE 43856.4

USS VENICE  
NCC - 2975ACCESSING DATA  
CLASSIFIED ...FORWARD  
SCREEN...BACK  
SCREEN...

# LT. COSIMO BERETTA

Rank: Tenente  
 Ruolo: Ufficiale Tattico e Capo della Sicurezza  
 Origin: Terra, Napoli  
 Gender: M  
 Age: 42

## DATA STELLARE 43745.9

Cap. Hernandez Garcia: "Situazione danni"

*Ehh... Aggio capito, Manuè!! Con calma e mo' ti dico tutto!*

Lt. Beretta: "Capità, siamo stati pesantemente colpiti dai predoni Nausicaani e abbiamo gli scudi al 10%. Un altro colpo e ce li abbiamo app... Proprio dietro di noi! Dobbiamo entrare in quel campo di asteroidi".

*Eh, appicciami al culo renderebbe meglio l'idea, ma vabbuò... Siamo in plancia! Che poi quella cacacazz... Con le orecchie a punta e con i gradi di comandante chissà che dice... Come se non lo facesse sempre, anche se poi le invento 'na scusa credibile e lei deve stare zitta...*

Cap. Hernandez Garcia (deciso): "Sala macchine: situazione danni"

Lt. Von Messner: "Sistema di guida fuori uso, Mein Kapitän"

*Mi... non saranno mica le sue solite esagerazioni? Ah, questa volta se mi chiama "Peretten" mi incavolo sul serio...*

Cap. Hernandez Garcia, abbozzando un sorriso: "iVale, nessun problema! Comandante Tolik?"

Tolik: "Il tempo stimato di ripristino del sistema di guida è esponenzialmente maggiore rispetto al tempo di impatto con gli asteroidi. Sebbene, dati i



**STARDATE 43856.4**

**USS VENICE  
NCC - 2975**

**ACCESSING DATA  
CLASSIFIED ...**

**FORWARD  
SCREEN...**

**BACK  
SCREEN...**

curriculum dei nostri timonieri, esista una probabilità non trascurabile di errore, banalmente non vedo altre alternative che guidare la USS Venice a mano”  
En. Fletcher (con voce profonda e sensuale): “Mff... Comandante a cosa allude?”

Cap. Hernandez Garcia: “Tenente... Idee?”

*Che noia, maron... Eh? Oh sì, mi vuole il capitano! Per cosa però? Non ricordo ahem... Boh, diciamo una soluzione generica! Forse è meglio se sto un po' attento ora...*

Lt. Beretta (giocherellando con le dita e appoggiandosi pigramente con il gomito alla console operativa): “Eh... Capità... Ahem... Armiamo i phaser, andiamo verso gli asteroidi e... Jamme! Due colpi ben dati ci faranno strada!”

En. Fletcher (sbuffando): “Uè, uè!! Ceerto, molto pulita e professionale come soluzione! Complimenti, Boss... Tenente!”

*Guagliò, non facciamo il montatello solo perché siamo i figli di un importante ammiraglio della Flotta! Vabbuò, sei giovane, imparerai! Sarà bene che io ti stia sempre vicino e che ti insegni un po' di SANE regole di vita! In fondo non sei così male come appari, anzi, sono pronto a credere che vorresti essere più bravo... Vedrai che col mio aiuto tirerai fuori tutta l'intraprendenza che c'è in te!*

Lt. Beretta: “Ehh, guagliò... Un po' sporchetta – forse – ma funzionale!”

Cap. Hernandez Garcia: “Guardiamarina... Fletcher, se la sente di condurre la Venice fuori di qui?”

Toilk: “Capitano, logicamente vorrei ricordarle che il Tenente Rogers ha ottenuto risultati decisamente migliori in Accademia nelle prove di...”

*Eh, che du' balle Toilk! Quando ti metti sei proprio noiosa, come tutte le vulcaniane! E certe volte non ci capisci una mazza delle persone! Il capitano sta solo cercando di motivare stu guaglione di Jack! Manuel è proprio un leader e credo che non lo lascerò mai! È l'unico che apprezza a pieno il mio modo di lavorare e che ha sempre creduto in me! Non voglio deluderlo, anche se ogni tanto sono un po' – come dire? – soprappensiero e... Qualche cosa mi scappa da sotto gli occhi! Ricordo ancora quando eravamo due guardiamarina presso la USS Endeavour e mi sono dimenticato di perquisire quel Ferengi... Ahah! Potevo mettere nei casini tutta la nave, meno male che me l'ha fatto notare e sono riuscito a mettere tutto a posto da solo in un baleno, come ogni volta! Poi Manuel mi ha sempre voluto con sé, sia da Ufficiale Tattico sulla USS Stargazer che da Primo Ufficiale sulla USS Melbourne, mettendo buone parole e facendomi arrivare dove sono ora! Ricordo ancora il colpo che ho avuto quando, in una delle prime missioni sulla Melbourne, per colpa di un suo errore di valutazione sono morti tre uomini e lui è rimasto sulla sedia a reazione, paralizzato dal tronco in giù! Eppure non ha mai vacillato e non si è mai dato per vinto, anzi! Che carisma e che giovialità, stu guaglione... E comunque, anche se ci conosciamo da una vita, non ne parliamo mai di questo argomento, né ho la minima intenzione di rinfacciargli il suo errore, ci mancherebbe! Tutti possono sbagliare! Anche quando l'hanno fatto capitano gli hanno affibbiato 'sto catorcio di nave stellare e non l'ho mai visto lamentarsi, anzi...*

Lt. Beretta: “Toilk... Logicamente, logicamente... Non vedi che Rogers sta tremando come nu pulcino?”

Cap. Hernandez Garcia: “Tenente, por favor...”

*Eh, capità! Lo so, ma quando ce vò ce vò! Roggers fa tanto il saputello e l'arrivista, ma poi nei momenti importanti si caca sempre sotto... Ma la lingua non gli salverà sempre la vita...*

Lt. Beretta alza gli occhi al cielo.

Cap. Hernandez Garcia: “iVale! Ringrazio tutti per i vostri al solito illuminati pareri, come sempre. Ripeto: Guardiamarina Fletcher, se la sente di condurre

**STARDATE 43856.4**

**USS VENICE  
NCC - 2975**

**ACCESSING DATA  
CLASSIFIED ...**

**FORWARD  
SCREEN...**

**BACK  
SCREEN...**

la Venice fuori di qui?"

En. Fletcher (sistemandosi i capelli con una mano): "C... Certo, capitano!!! Vedrà che, come sempre, non sarà deluso dal mio lavoro ESEMPLARE!"

*Vediamo nu po' se mi viene in mente qualcosa... Sì!*

Lt. Beretta: "Ah, capità, ancora 'na sciocchezza! possiamo usare un asteroide per capire dove sono."

Cap. Hernandez Garcia.: "¿Excusa?"

Lt. Beretta: "Settiamo il raggio traente al contrario e spingiamo qualche asteroide nelle zone dove ce ne sono pochi, e quindi dove potrebbe stare la nave dei Nausicaani. Appena vediamo che la traiettoria dell'asteroide viene deviata dei loro scudi, 'na bella mazzata coi phaser e la smetteranno di cag... Darci problemi! Ehh... Questo è un trucco che m'hanno insegnato a Napoli da bambino quando..."

*Anche qui: cagarci u' cazz avrebbe reso meglio! Ah, la mia bella Napule...Mannaggia a Tolik che in plancia non mi lascia parlare come voglio...Ma tanto, poi, mi vendico e riesco a punzecchiarla sulla sua logica Vulcaniana... Senza esagerare, che poi il Capitano non vuole*

Cap. Hernandez Garcia: "¡Vale! Ottimo lavoro, Tenente, armi i banchi phaser, che grazie a Dio sono ancora funzionanti. Rogers, grazie per l'aiuto ma ora lasci la sua postazione a Fletcher. Sala macchine, dateci tutta la potenza che potete!"

## **DATA STELLARE 43751.3**

Lt. Beretta (dondolandosi sulla sedia): "Jack, in cambio di due grani posso darti un legno... E metto pure una buona parola col capitano!"

*Ah! Che spettacolo i giochi da tavolo del XX e del XXI secolo! Sono ancora moderni ora! Riescono a rendere la semplicità della bella vita di allora! Una delle cose più belle è spiegarli agli altri dell'equipaggio che, anche se non lo dicono, si innamorano subito! Tutti hanno bisogno di rilassarsi con regolarità, anche nei momenti di crisi, e quale mezzo migliore dei giochi?*

Tolik: "Tenente, in tutte le versioni de "I Coloni di Catan" del XX e XXI secolo, non appare mai la possibilità di unire agli scambi di risorse anche favori personali. Tecnicamente quindi la sua proposta viola..."

Lt. Beretta (sbadigliando): "Ma sì!... Scherzavo!

Tolik (impassibile): "Ah, ecco. Ah. Ah."

*Ahah! È sempre 'no spasso quando non riesce a capire le battute! E poi le idee di noi italiani sulle leggi e sulle regole ahah... Mo' mi ci diverto un po' ...*

Lt. Beretta: "E poi, esiste per caso una regola che esplicitamente mi vieta di farlo?"

Tolik: "No, però..."

Lt. Beretta: "Ah!! Vedi che quindi non aggio così torto? La legge non va intesa alla lettera, mia cara, ma va interpretata nel modo più consono a chi la deve rispettare! Chisti giochi sono proprio la metafora della vita! Sono geniali, ve lo dico da sempre... Geniali!"

**STARDATE 43856.4**

**USS VENICE  
NCC - 2975**

**ACCESSING DATA  
CLASSIFIED ...**

**FORWARD  
SCREEN...**

**BACK  
SCREEN...**

Tolik: "Questa suppongo non sia una battuta. Continua ad essermi oscura la logica che vi porta a divertirvi con questi giochi. Il ponte ologrammi permette di ricreare delle scene molto realistiche senza aver bisogno di ricorrere a dadi o altro, e colpendo a pieno tutti i sensi senza ricorrere solo all'immaginazione..."

*Ahah! Secondo me tutto sommato le piace stare a parlare con me e sentire le mie storie e i miei punti di vista così diversi dai suoi! E la cosa che la fa impazzire – per come può impazzire una vulcaniana! – è che spesso i miei metodi sono più efficaci dei suoi tecnicamente perfetti! Se una regola ha senso la si rispetta. Altrimenti, se è un ostacolo per il raggiungimento di un giusto obiettivo, un cavillo glielo si trova, no? Anzi, se lei prova a farmi seguire i suoi comportamenti "ottimi", spesso non ce capisco u' cacchio e faccio casini! Uè, io rendo al massimo quando mi comporto così come sono! Noi italiani siamo così: quando serve genialità e astuzia siamo più efficaci dei vulcaniani, anche se ce la prendiamo con calma! Chi va sano va piano e va lontano! Uè, ma che ha Jack?*

Lt. Beretta (guardando Jack): "Tutto bene, guagliò? Sembri agitato..."

En. Fletcher (sistemandosi i capelli): "Ma sì! Bastaaaa, per favore! Vogliamo sbrigarci che ho un appuntamento importante?"

*Eh... L'ammore...*

Von Messner: "Tu, ciovane guardiamarina, perdi troppo tempo nei cosiddetti appuntamenti importanti e..."

*Otto non capirà mai perché hanno fatto me capo della sicurezza, lo so, ma è comunque un brav'uomo e, soprattutto, un grande appassionato di giochi... Beh, forse prima o poi capirà!*

En. Fletcher: "Se inizi a farmi la paternale anche tu, Otto, giuro che me ne vado. Replicatore, mezzo litro di birra tellarita a 5.5°... E in un boccale bello e pulito, altrimenti mi fa schifo!"

Klavias (dal comunicatore): "Cosimo, dove sei!?! Non posso fare sempre io la parte della cattiva con i nostri figli, mentre tu passi il tempo a giocare! Vieni qui a sgridarli per lo scherzo che hanno fatto ieri a Otto!"

Lt. Beretta: "Ma sì... Cosa vuoi che sia? Sono giovani guaglioni: vedrai che col tempo impareranno, vero Otto?"

Lt. Von Messner: "Beh, ecco..."

Klavias (dal comunicatore): "COSIMO!!!"

*Miii... Mogliettina mia, amo te e i guaglioni Verdik e Totò più di ogni cosa al mondo, però che palle...Almeno quando gioco...*

Beretta (alzando gli occhi al cielo): "Scusatemi solo nu momento e ritorno... Arrivo cara!"

## **DIARIO DEL CAPITANO, DATA STELLARE 43856.4**

"Da due settimane la vita è molto tranquilla, nonostante l'apprensione che aveva l'equipaggio all'inizio di questa missione. Siamo molto vicini alla zona neutrale ma questo non si è rivelato un problema perché siamo qui con uno scopo scientifico, ossia studiare l'inesplorata nebulosa di Jarren. E poi, da mesi non si hanno notizie di screzi con i romulani, a parte alcuni episodi isolati, e la Venice è comunque una nave di classe Constellation, con discrete

**STARDATE 43856.4**

**USS VENICE  
NCC - 2975**

**ACCESSING DATA  
CLASSIFIED ...**

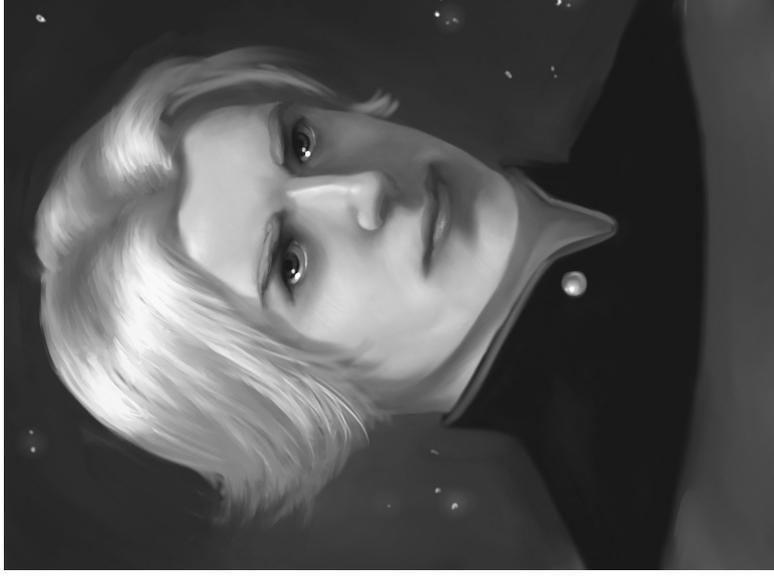
**FORWARD  
SCREEN...**

**BACK  
SCREEN...**

capacità militari. La fase preliminare di analisi, quasi terminata, sta riportando dei risultati incredibili, certamente da indagare maggiormente in seguito: la fusione accelerata della stella J47, una roccia che emette radiazioni nabra e, soprattutto, quella che sembra essere una nuova forma di vita non basata sul carbonio. Da qualche giorno i sensori a lungo raggio hanno smesso di funzionare, ma questo sembra essere dovuto ad una tempesta elettromagnetica."

*Che pacchia in questi giorni: si riesce a lavorà e a campà con tutta calma! Appena saranno terminate queste urgenti analisi preliminari, che stanno richiedendo molta energia, credo proprio che mi spetterà di diritto la possibilità di effettuare un'esercitazione di sparo, che ormai mi rimandano da settimane! Speriamo che Tolik non si ostini troppo sui soliti esami scientifici... In fondo che chiederò mai se non un po' di energia?!? Poi non si lamentino che non vanno i phaser, eh! Male che vada darò un'occhiata a questa interferenza elettromagnetica che ci sta veramente cagando u' cazz e che ci blocca anche le comunicazioni a lungo raggio.*

*E per stasera è già tutto pronto per una bella tavolata di gioco! Von Messner ha già confermato incondizionatamente la sua presenza: ora non mi resta altro che trovare altre persone – magari proprio Tolik! – e...Largo allo scialo!!!*

**EN. JACK BERNARD FLETCHER****STARDATE 43856.4****USS VENICE  
NCC - 2975****ACCESSING DATA  
CLASSIFIED ...****FORWARD  
SCREEN...****BACK  
SCREEN...****Rank:** Guardiamarina**Ruolo:** Timoniere**Origin:** Terra, San Francisco**Gender:** M**Age:** 20**DATA STELLARE 43745.9****Cap. Hernandez Garcia:** "Situazione danni"**Lt. Beretta:** "Capità, siamo stati pesantemente colpiti dai predoni Nausicaani e abbiamo gli scudi al 10%. Un altro colpo e ce li abbiamo app... Proprio dietro di noi! Dobbiamo entrare in quel campo di asteroidi".**Cap. Hernandez Garcia (deciso):** "Sala macchine: situazione danni"**Lt. Von Messner:** "Sistema di guida fuori uso, Mein Kapitän"*See.. buonanotte! Saranno le sue solite esagerazioni...***Cap. Hernandez Garcia** (abbozzando un sorriso): "iVale, nessun problema! Comandante Tolik?"**Com. Tolik:** "Il tempo stimato di ripristino del sistema di guida è esponenzialmente maggiore rispetto al tempo di impatto con gli asteroidi. Sebbene, dati i curriculum dei nostri timonieri, esista una probabilità non trascurabile di errore, banalmente non vedo altre alternative che guidare la USS Venice a mano"*Qualcosa contro il mio ESEMPPLARE curriculum, Comandante? Forse non sai che a 16 anni sono stato ammesso all'Accademia della Flotta Stellare di San Francisco e a soli 19 anni sono entrato a far parte dell'equipaggio di una delle storiche navi scientifiche delle federazione, la Venice, guidata nel passato da eroi come l'ammiraglio Frank J. Fletcher? O forse alludi a tutte le volte che il PAPANNO Fletcher ha coperto ogni mio "scandalo" e mi ha raccomandato in ogni modo, lecito o meno? E più mi copriva e più mi buttavo nei festini segreti, nelle lunghe notti di sesso sempre con una donna diversa e nei fiumi di birra romulana Neanche PROVAVA a capire i segni che gli mandavo continuamente! L'unica cosa che importava a quella*

STARDATE 43856.4

USS VENICE  
NCC - 2975ACCESSING DATA  
CLASSIFIED ...FORWARD  
SCREEN...BACK  
SCREEN...

vecchia mummia era avere il primogenito nella Flotta Stellare. E io non sono portato per questa vita... Credo, a me piace molto lavorare con la tecnologia e risolvere dei piccoli problemi tecnici ma... lo sono fatto per stare con le donne. A proposito ora che ci penso sono stato solo con umane fino ad ora... Tolik sarà pure noiosa fino all'inverosimile, ma è proprio figa per essere una vulcaniana! E chissà come fa sesso! Quasi quasi... Non esiste essere femminile che possa resistere al mio charme!

**En. Fletcher** (con voce profonda e sensuale): "Mff... Comandante a cosa allude?"

Chissà se ha notato il mio occholino...

**Cap. Hernandez Garcia:** "Tenente... Idee?"

**Lt. Beretta** (giocherellando con le dita e appoggiandosi pigramente con il gomito alla console operativa): "Eh... Capità... Ahem... Armiamo i phaser, andiamo verso gli asteroidi e... Jamme! Due colpi ben dati ci faranno strada!

*Ahah! Razza di macchietta che non sei altro, ahah!!! Ma ti pare una cosa da dire?!? È chiaro che stavi pensando ad altro! Mio padre ti avrebbe fatto il culo in una situazione del genere... Ti va solo bene che qui c'è Hernandez! Ma sì, tutto sommato sono contento che tu sia qui, mi fai sempre ridere anche nei momenti peggiori! E poi sei buono e comprensivo... Vediamo se capisci che ti prendo per il culo...*

**En. Fletcher** (sbuffando): "Uè, uè!! Ceerto, molto pulita e professionale come soluzione! Complimenti, Boss... Tenente!"

**Lt. Beretta:** "Ehh, guagliò... Un po' sporchetta – forse – ma funzionale!"

**Cap. Hernandez Garcia:** "Guardiamarina... Fletcher, se la sente di condurre la Venice fuori di qui?"

*Co...cosa??? Ma sono il più basso in grado qui! Beh, l'ambito in cui eccello maggiormente, a dire il vero, è proprio l'arte del pilotare, dalle navette alle Galaxy, checché ne dica Tolik! Anche se non ufficialmente, per il capitano io lo so che sono il vero Pilota della Venice!*

**Com. Tolik:** "Capitano, logicamente vorrei ricordarle che il Tenente Rogers ha ottenuto risultati decisamente migliori in Accademia nelle prove di..."

*Ecco, appunto! C'è quell'arrivista leccaculo di Rogers, che è appena stato promosso a Tenente e che di sicuro non vede l'ora di mettersi in mostra! Pensa che figata – e che smacco per lui! – se il capitano propendesse per un guardiamarina e non per un tenente!*

**Lt. Beretta:** "Tolik... Logicamente, logicamente... Non vedi che Roggers sta tremando come un pulcino?"

È vero!! Ahah...

**Cap. Hernandez Garcia:** "Tenente, per favor..."

Beretta alza gli occhi al cielo.

**Cap. Hernandez Garcia:** "iVale! Ringrazio tutti per i vostri al solito illuminati pareri, come sempre. Ripeto: Guardiamarina Fletcher, se la sente di condurre la Venice fuori di qui?"

*Vabeh, dai! Sei proprio un grande, capitano! Sei giusto, affidabile, solare, sicuro, solido come la roccia, efficace nelle decisioni e sei anche l'unico che capisce la mia situazione! Se non ci fossi tu sempre pronto a spazzarmi con delle motivazioni che non ho mai creduto di avere, a quest'ora avrei già ripensato molto più seriamente al mio futuro! E poi come cavolo fai a vivere così felicemente... Io al posto tuo mi sarei già suicidato, e invece... Ti sobbarchi sempre i problemi di tutti, come se tu non ne avessi mai, e invece sei su una sedia a reazione, dalla Federazione ti hanno assegnato una*

STARDATE 43856.4

USS VENICE  
NCC - 2975

ACCESSING DATA  
CLASSIFIED ...

FORWARD  
SCREEN...

BACK  
SCREEN...

*nave stellare vecchia di un secolo che tutti sanno che avrebbe dovuto essere smantellata! Che uomo! Magari fossi tu mio padre...*

**En. Fletcher** (sistemandosi i capelli con una mano): "C... Certo, capitano!!! Vedrà che, come sempre, non sarà deluso dal mio lavoro ESEMPLARE!"

*Beccati questa, Rogers! A costo di sembrare altezzoso!*

**Lt. Beretta**: "Ah, capità, ancora 'na sciocchezza! possiamo usare un asteroide per capire dove sono."

**Cap. Hernandez Garcia**: "¿Excusa?"

**Lt. Beretta**: "Settiamo il raggio traente al contrario e spingiamo qualche asteroide nelle zone dove ce ne sono pochi, e quindi dove potrebbe stare la nave dei Nausicaani. Appena vediamo che la traiettoria dell'asteroide viene deviata dai loro scudi, 'na bella mazzata coi phaser e la smetteranno di cag... Darci problemi! Ehh... Questo è un trucco che m'hanno insegnato a Napoli da bambino quando..."

*Uh? Non ho ben capito, ma a giudicare dall'espressione di tutti deve essere qualcosa di geniale...*

**Cap. Hernandez Garcia**: "¡Vale! Ottimo lavoro, Tenente, armi i banchi phaser, che grazie a Dio sono ancora funzionanti. Rogers, grazie per l'aiuto ma ora lascia la sua postazione a Fletcher. Sala macchine, dateci tutta la potenza che potete!"

*A questo punto ce la metterò tutta per non deludere il Capitano!*

## ► DATA STELLARE 43751.3

**Lt. Beretta** (dondolandosi sulla sedia): "Jack, in cambio di due grani posso darti un legno... E metto pure una buona parola col capitano!"

*Uffa... Pensavo che a Tolik interessassero di più questi giochi, conoscendo la sua passione per il ponte ologrammi, e invece pare non gliene fregghi nulla! Speravo che mostrando un po' di interesse per queste perdite di tempo avrei avuto un appiglio per provarci. Vabeh, vedrò di trovare qualcos'altro per smuoverla un po'...*

**Com. Tolik**: "Tenente, in tutte le versioni de "I Coloni di Catan" del XX e XXI secolo, non appare mai la possibilità di unire agli scambi di risorse anche favori personali. Tecnicamente quindi la sua proposta viola..."

**Lt. Beretta** (sbadigliando): "Ma sì!... Scherzavo!"

**Com. Tolik** (impassibile): "Ah, ecco. Ah. Ah."

**Lt. Beretta**: "E poi, esiste per caso una regola che esplicitamente mi vieta di farlo?"

**Com. Tolik**: "No, però..."

**Lt. Beretta**: "Ah!!! Vedi che quindi non aggio così torto? La legge non va intesa alla lettera, mia cara, ma va interpretata nel modo più consona a chi la deve rispettare! Chisti giochi sono proprio la metafora della vita! Sono geniali, ve lo dico da sempre... Geniali!!"

**Com. Tolik**: "Questa suppongo non sia una battuta. Continua ad essermi oscura la logica che vi porta a divertirvi con questi giochi. Il ponte ologrammi permette di ricreare delle scene molto realistiche senza aver bisogno di ricorrere a dadi o altro, e colpendo a pieno tutti i sensi senza ricorrere solo

STARDATE 43856.4

USS VENICE  
NCC - 2975ACCESSING DATA  
CLASSIFIED ...FORWARD  
SCREEN...BACK  
SCREEN...

all'immaginazione..."

Ah! Appena ho un po' di tempo ci penso io a te! Organizzo uno scenario sul ponte ologrammi di quelli che dico io, e non potrai che cadermi ai piedi, bella gnoccona! Oltretutto da qualche giorno ti sei tolta quell'odioso caschetto e ti sei fatta questa bellissima pettinatura mossà: nessuno pare averlo notato però... Vabbè, ora è tardi e qui non si combina nulla! Tra un po' devo andare da Mary... No, NO!! CAZZO, CAZZO!!! Si chiama Laura, Laura Spencer! Cavolo, inverti sempre i nomi!!! Forse dovrei decidermi a tenerne solo una delle due, ma che ci posso fare? Mary è una dea, fisicamente perfetta, ma Laura mi fa un sangue!!! Lau...Mary Stevenson è razionale e tollerante al punto giusto, sennò non riuscirebbe a lavorare come aiuto infermiera dal Ten. Com. Chen-Lin! Figure così inquietanti se ne vedono poche... Certo, è molto affascinante il suo modo di pensare alternativo, e mi piacerebbe saperne di più a riguardo, ma ora come ora mi fido di più della medicina ufficiale! Laura invece è la responsabile del teletrasporto, e focosa, caldissima, ed ha un fisico che... Uuuuh... Non ci voglio pensare sennò impazzisco... Speriamo non vengano mai a sapere l'una dell'altra sennò... Vabeh, se solo non invertissi sempre i nomi!!! Questa cosa mi mette un'agitazione dentro che...

**Lt. Beretta** (guardando Jack): "Tutto bene, guagliò? Sembri agitato..."

**En. Fletcher** (sistemandosi i capelli): "Ma sì! Bastaaaaa, per favore! Vogliamo sbrigarci che ho un appuntamento importante?"

*Ho proprio dei capelli fantastici! Devo controllare che non vadano mai fuori posto: spettinato sono molto meno attraente...*

**Lt. Von Messner**: "Tu, giovane guardiamarina, perdi troppo tempo nei cosiddetti appuntamenti importanti e..."

*Tu, fecchio tetesco rompipalle... Sei più inquadrato di un vulcaniano!!! Staresti bene con mio padre! Ora ci bevo su, alla faccia vostra...*

**En. Fletcher**: "Se inizi a farmi la paternale anche tu, Otto, giuro che me ne vado. Replicatore, mezzo litro di birra tellarita a 5.5°... E in un boccale bello e pulito, altrimenti mi fa schifo!"

**Klavias** (dal comunicatore): "Cosimo, dove sei!?! Non posso fare sempre io la parte della cattiva con i nostri figli, mentre tu passi il tempo a giocare! Vieni qui a sgridarli per lo scherzo che hanno fatto ieri a Otto!"

**Lt. Beretta**: "Ma sì... Cosa vuoi che sia? Sono giovani guaglioni: vedrai che col tempo impareranno, vero Otto?"

**Lt. Von Messner**: "Beh, ecco..."

**Klavias** (dal comunicatore): "COSIMO!!!"

*Ahah!!! Che comico quando viene cazziato dalla moglie andoriana per non essere un buon marito o un efficiente capo della sicurezza!*

**Lt. Beretta** (alzando gli occhi al cielo): "Scusatemi solo nu momento e ritorno... Arrivo cara!"

## DIARIO DEL CAPITANO, DATA STELLARE 43856.4

"Da due settimane la vita è molto tranquilla, nonostante l'apprensione che aveva l'equipaggio all'inizio di questa missione. Siamo molto vicini alla zona neutrale ma questo non si è rivelato un problema perché siamo qui con uno scopo scientifico, ossia studiare l'inesplorata nebulosa di Jarren. E poi, da mesi non si hanno notizie di screzi con i romulani, a parte alcuni episodi isolati e la Venice è comunque una nave di classe Constellation, con discrete

**STARDATE 43856.4**

**USS VENICE  
NCC - 2975**

**ACCESSING DATA  
CLASSIFIED ...**

**FORWARD  
SCREEN...**

**BACK  
SCREEN...**

capacità militari. La fase preliminare di analisi, quasi terminata, sta riportando dei risultati incredibili, certamente da indagare maggiormente in seguito: la fusione accelerata della stella J47, una roccia che emette radiazioni nabra e, soprattutto, quella che sembra essere una nuova forma di vita non basata sul carbonio. Da qualche giorno i sensori a lungo raggio hanno smesso di funzionare, ma questo sembra essere dovuto ad una tempesta elettromagnetica."

*Chissà se appena terminata la fase preliminare di analisi cercheranno di limitare gli effetti della tempesta elettromagnetica: se fossi io il capitano, questa sarebbe la prima azione che intraprenderei, senza alcun dubbio! In fondo sta disturbando veramente tutti: le comunicazioni e i sensori a lungo raggio non funzionano, tutti i segnali in generale sono disturbati ed il teletrasporto è molto difficoltoso! Beh, tutto sommato quest'ultimo "problema" per me è proprio una pacchia: innanzitutto sono un po' tranquillo perché Laura è straipegnata, e posso finalmente dedicarmi a Mary, che inizia a mugugnare dato che l'ho un po' trascurata ultimamente! E poi ho finalmente la possibilità di guidare qualche navetta, invece di stare chiuso in plancia! È molto bello poter girare per lo spazio con l'agilità che solo un mezzo così piccolo concede, e poi... Sono il migliore in questo ambito, anche meglio di Rogers, che è timoniere come me ma con un grado maggiore!*

# IL VALORE DELLA FEDERAZIONE

# COMMAND BRIDGE OFFICERS

STARDATE 43724.2

USS VENICE  
NCC - 2975

USS VENICE NCC - 2975

UFFICIALI DI PLANCIA



**CAP. HERNANDEZ**

**Rank:** Capitano  
**Origin:** Terra, Madrid  
**Gender:** M  
**Age:** 45



**COM. TOLIK**

**Rank:** Comandante  
**Ruolo:** Ufficiale Scientifico  
e Primo Ufficiale  
**Origin:** Vulcano  
**Gender:** F  
**Age:** 93



**LT. BERETTA**

**Rank:** Tenente  
**Ruolo:** Ufficiale Tattico  
e Capo della Sicurezza  
**Origin:** Terra, Napoli  
**Gender:** M  
**Age:** 42



**EN. FLETCHER**

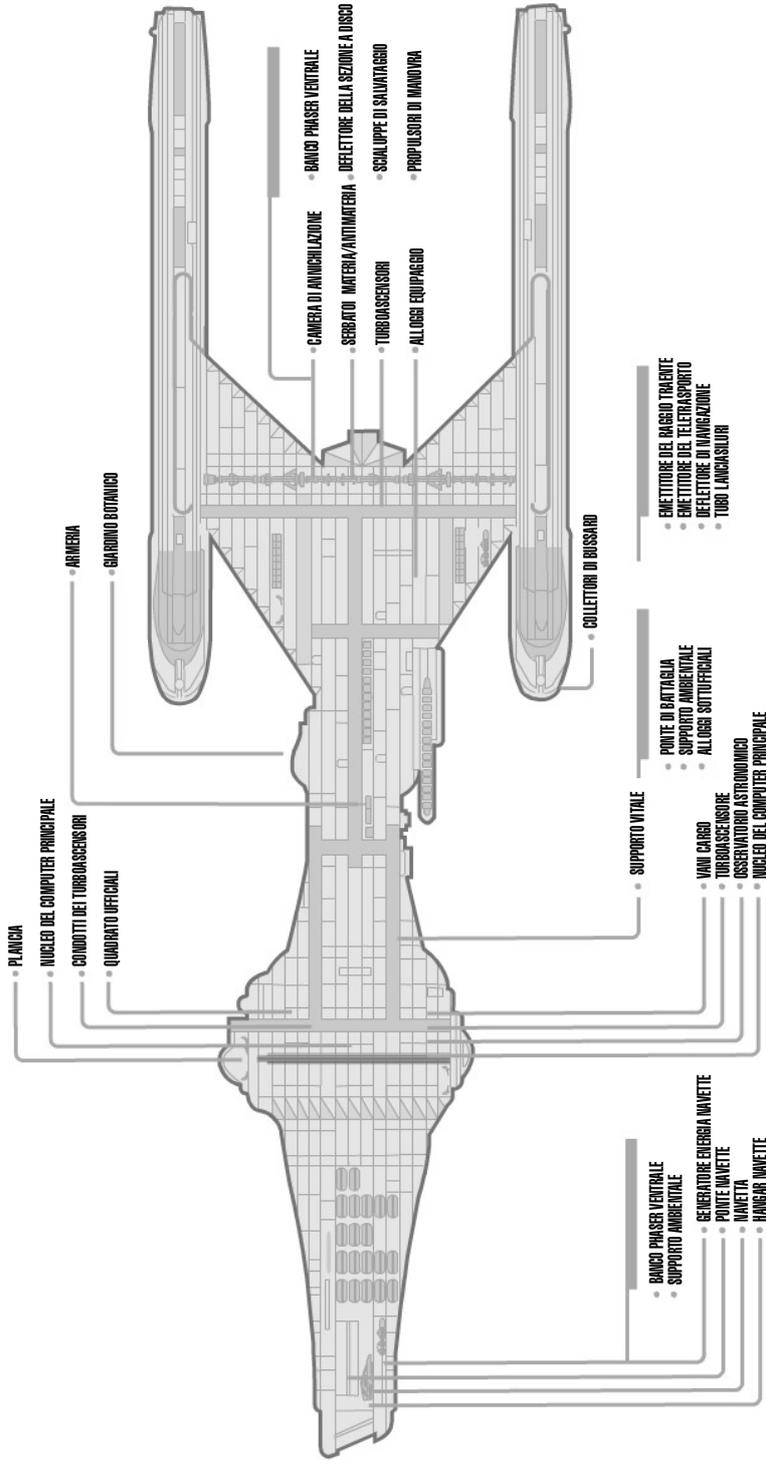
**Rank:** Guardiamarina  
**Ruolo:** Timoniere  
**Origin:** Terra, San Francisco  
**Gender:** M  
**Age:** 20

STARDATE 43724.2

USS VENICE  
NCC - 2975

USS VENICE NCC - 2975

SEZIONI E DATI TECNICI - SCREEN 1/2



## Principali Efficativi della USS Venice

Ufficiali di Plancia:

- Capitano Manuel Hernandez Garcia:** Capitano *umano terrestre (Madrid)*
  - Comandante Tojik:** Primo Ufficiale e Ufficiale Scientifico *vulcaniana*
  - Tenente Cosimo Beretta:** Tattico e Capo Sicurezza *umano terrestre (Napoli)*
  - Tenente Bob Rogers:** Ufficiale di Plancia *umano terrestre (Dallas)*
  - Guardiamarina Jack Bernard Fletcher:** Timoniere *umano terrestre (San Francisco)*
- Altri ufficiali Superiori
- Tenente Otto Von Messner:** Ingegnere Capo *umano terrestre (Monaco di Baviera)*
  - Tenente Comandante Chen Lin:** Ufficiale Medico *umana terrestre (Pechino)*
  - Capo Laura Spencer:** Capo del Teletrasporto *umana terrestre (Manchester)*

FORWARD  
SCREEN...

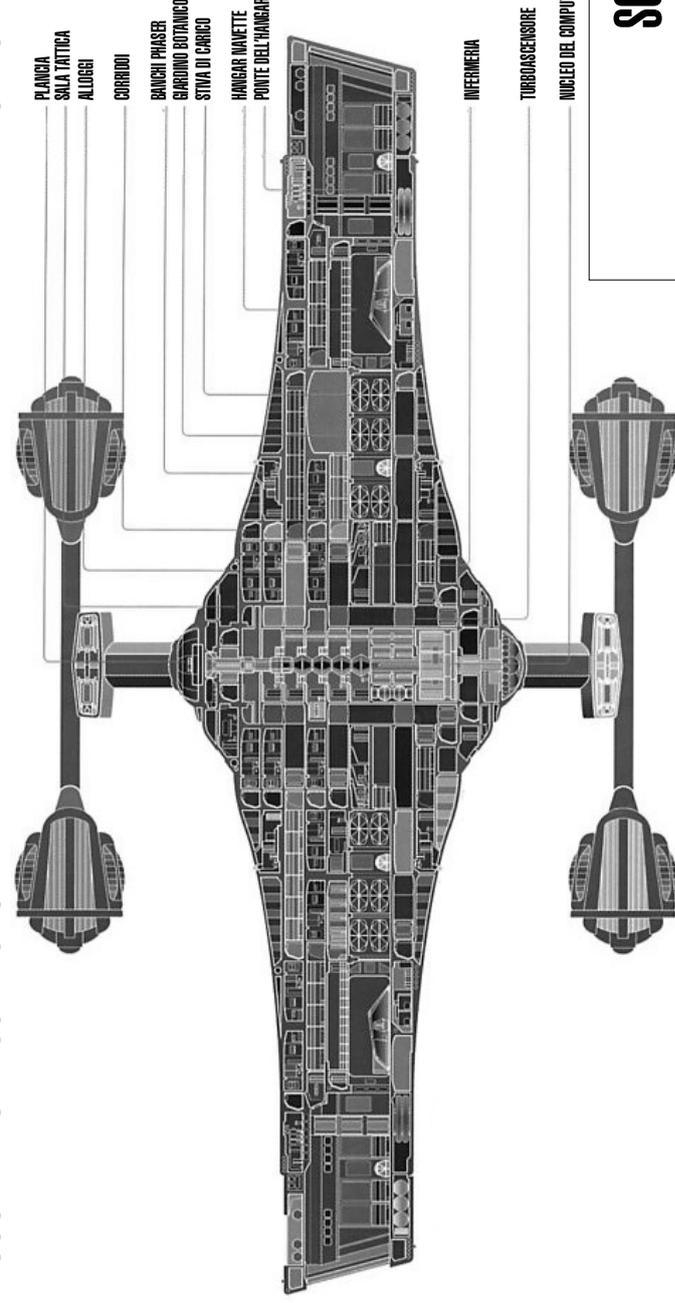
BACK  
SCREEN...

STARDATE 43724.2

USS VENICE  
NCC - 2975

## USS VENICE NCC - 2975

## SEZIONI E DATI TECNICI- SCREEN 2/2



**Classe:** Constellation  
**Categoria:** Nave da esplorazione  
**Massa:** 1.250.000 t  
**Dimensioni Totali:** 350 x 235 x 98 m  
**Sezione Motori:** 175 x 100 x 98 m  
**Superficie Interna:** 200.000 mq  
**Ponti:** 15

Dalla plancia e possibile gestire tutte le funzioni della nave tramite le diverse postazioni, che vengono occupate dagli ufficiali competenti. Il capo ingegnere quando si trova in plancia utilizza la postazione di ingegneria, normalmente vuota.

Il ruolo di addetto alle comunicazioni viene svolto a turno da un guardiamarina in servizio

**Propulsione:** 4 gondole di curvatura LS-18 con 1 reattore materia / antimateria da 500 + cochrane

**Velocità di Crociera:** curvatura 6

**Velocità Massima:** curvatura 8 fino ad esaurimento del carburante. Curvatura 8,5 per un massimo di dodici ore. Impulso 0,75c (velocità della luce)

**Velocità di Emergenza:** Curvatura 9.1 (danneggiamento dei motori a 9.3)

**Equipaggio:** 210 effettivi (100 ingegneria, 40 sicurezza, 45 scientifici, 35 comando) + 70 civili

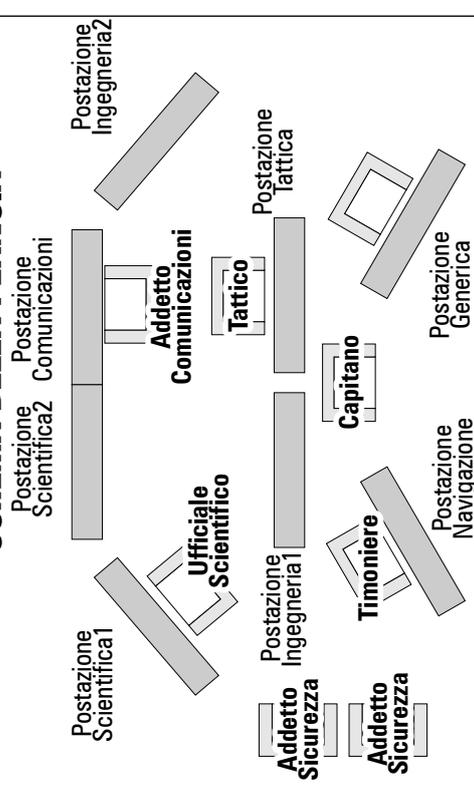
**Armagenti:** 4 banchi phaser di tipo VII da 2.1 MW

2 banchi di lancio per siluri fotonici Mk 50

**Scudi:** 4 generatori di scudi da 2.37 GW

**Navette Ausiliarie:** Totale 20, tra navette per persone, da carico o per manutenzione, 80 scialuppe di salvataggio. Le 4 navette principali si chiamano: San Marco, Sant'Erasmo, Murano e Pellestrina

## SCHEMA DELLA PLANCIA



FORWARD  
SCREEN...

BACK  
SCREEN...

STARDATE 43724.2

USS VENICE  
NCC - 2975

## FRASEOLOGIA TIPICA

[Quando la nave deve muoversi]

**Capitano:** "Guardiamarina, imposta la rotta per XXX"

**Guardiamarina:** "Rotta impostata, Signore"

**Capitano:** "Attivare!"

[Quando una squadra in ricognizione risale a bordo]

**Squadra di ricognizione:** "Plancia, N da teletrasportare"

[Se ci sono feriti durante una ricognizione]

**Squadra di ricognizione:** "Teletrasporto di emergenza per N"

[Per parlare con i propri ufficiali]

**Capitano:** "Ufficiali superiori a rapporto in sala tattica"

[Per usare il comunicatore (anche tra locazioni distanti sulla nave)]

**Chiamante (dando un colpo sul comunicatore con la punta delle dita):** "Comandante Tolik a

Capitano Garcia" (anche solo "Tolik a Garcia" o "Capitano a Infermeria")

**Ricevente (sente la voce del chiamante):** "Parli pure" o "Dica" o qualsiasi altra forma di risposta

[Per interagire con il computer di bordo]

**Membro della nave:** "Computer: < domanda >"

[Per interagire con un replicatore]

**Membro della nave (davanti al replicatore):** "Vino andoriano, 15°C"

[Per interagire con un turboascensore]

**Membro della nave (dentro l'ascensore):** "Plancia" oppure "Ponte 15" o un'altra locazione della nave

[Per visualizzare la situazione attorno all'astronave]

**Capitano:** "Guardiamarina, sullo schermo!" ... "Ingrandire!"

[Per parlare con un'altra nave]

**Capitano:** "Tenente, apra un canale di comunicazione con XXX"

[Per capire se ci sono problemi tecnici in una delle componenti della nave]

**Ufficiale:** "Computer (oppure Guardiamarina...), eseguire un diagnostico di livello X sui (sensori, motori, nucleo di curvatura, ...)"

FORWARD  
SCREEN...

BACK  
SCREEN...

[Durante un combattimento]

**Capitano:** "Allarme giallo" (per situazioni che richiedono attenzione)

"Allarme rosso" (per situazioni critiche o combattimenti)

"Alzare (o abbassare) gli scudi" (per difendersi)

"Redirigere energia ausiliaria agli scudi" (per difendersi)

"Fuoco con tutti i phaser" (attacco)

"Schema di fuoco incrociato, mirate ai motori" (attacco)

"Lanciare i siluri fononici, massima dispersione" (attacco)

"Rapporto danni" (per capire la situazione della nave)

"Guardiamarina, manovre evasive" (per disimpegnarsi da un combattimento)

## FATTORE DI CURVATURA

La velocità di un'astronave a propulsione di curvatura è misurata dal fattore di curvatura (warp factor).

Il fattore di curvatura si misura con una scala logaritmica, strutturata in modo che al fattore 1 corrisponda la velocità della luce (c) ed al fattore 10 corrisponda una velocità infinita.

Warp Factor	x c	Velocità
Warp 1	1 c	3,0 • 10 <sup>8</sup> km/s
Warp 2	10,079 c	3,0 • 10 <sup>8</sup> km/s
Warp 3	38,941 c	1,2 • 10 <sup>7</sup> km/s
Warp 4	101,59 c	3,0 • 10 <sup>7</sup> km/s
Warp 5	213,75 c	6,4 • 10 <sup>7</sup> km/s
Warp 6	392,50 c	1,2 • 10 <sup>8</sup> km/s
Warp 7	656,13 c	2,0 • 10 <sup>8</sup> km/s
Warp 8	1.024 c	3,1 • 10 <sup>8</sup> km/s
Warp 9	1.516,4 c	4,5 • 10 <sup>8</sup> km/s
Warp 9,2	1.649 c	4,9 • 10 <sup>8</sup> km/s
Warp 9,6	1.909 c	5,7 • 10 <sup>8</sup> km/s
Warp 9,9	3.053 c	9,2 • 10 <sup>8</sup> km/s
Warp 9,9753	6.000 c	1,8 • 10 <sup>9</sup> km/s
Warp 9,99	7.912 c	2,3 • 10 <sup>9</sup> km/s
Warp 9,9999	199.516 c	6,0 • 10 <sup>10</sup> km/s
Warp 10	infinita	A Warp 10 un oggetto potrebbe occupare tutti i punti dell'universo nello stesso istante

STARDATE 43724.2

USS VENICE  
NCC - 2975

## ALTRE CURIOSITA' SULLA TECNOLOGIA DI STAR TREK

**Campo di Integrità Strutturale:** Il campo di integrità strutturale evita che le ossature primarie e secondarie della nave cedano per l'effetto dell'accelerazione o degli scontri con altri vascelli o installazioni armate. Un vascello possiede due strati di scheletro chiamati Ossatura Primaria e Ossatura Secondaria, che evitano il collasso strutturale dovuto al peso stesso della struttura. In tale scheletro vengono generati Campi di Forza che incrementano la resistenza fisica dell'Ossatura del 125000%.

**Collettore di Bussard:** sono dei collettori sistemati nella zona anteriore delle gondole di curvatura, utilizzati per raccogliere deuterio durante il movimento della nave.

**Deflettore di navigazione:** il deflettore permette alle navi stellari di procedere nello spazio senza scontrarsi con eventuali corpi solidi. Benché lo spazio interstellare sia considerato vuoto c'è una notevole quantità di materia. Molta di questa materia è presente in forma di singoli atomi o di ioni, ma si possono trovare anche micrometeorite e altri piccoli detriti; ad alte velocità lo scontro con un detrito può causare gravi danni ad una nave. Il deflettore di navigazione crea un campo di forza davanti alla nave in movimento che sposta la materia interstellare in modo che questa non colpisca lo scafo della nave.

**Dispositivo di occultamento:** Il dispositivo di occultamento è un elemento che racchiude una o più tecnologie atte ad impedire l'individuazione di individui e/o strutture da parte di sensori. I Klingon e i Romulani hanno ideato un modo di occultarsi che imprigiona tutte le forme di energie o di particelle all'interno di un guscio chiuso e rende la nave trasparente alle onde EM.

**Gondola di curvatura:** dispositivo capace di generare una bolla di curvatura attorno alla nave spaziale mettendola in grado di viaggiare a velocità di curvatura. Le gondole di curvatura assumono i più disparati aspetti: a volte fanno parte integrante della nave spaziale, mentre in altri casi sono posizionate all'esterno dello scafo, collegate al veicolo spaziale tramite piloni. In molti casi, sia per navi aliene che per navi della Federazione, il numero di gondole è pari e, spesso, uguale a due. Vi sono poi alcune navi, come quelle di classe Constellation, che adottano una geometria a quattro gondole. Gli spavvieri Klingon, invece, posseggono una sola gondola di curvatura, situata nel centro della nave sulla sezione motori.

**Phaser:** nome delle armi standard utilizzate sia dal personale che dalle navi stellari. Dal design variabile (alcuni modelli ricordano le odierne pistole e fucili, altri assomigliano a telecomandi), emettono un sottile raggio di energia colorato, simile ad un laser. Nei phaser, a seconda del settaggio, il raggio emesso dal phaser può procurare diversi effetti sul bersaglio: Settaggio da 1 a 3 (bassa potenza): lieve effetto di riscaldamento e svenimento del bersaglio. Settaggio da 4 a 7 (media potenza): danni da ustione, raramente morte.

Settaggio da 7 in su (alta potenza): disgregazione del bersaglio, morte immediata. La differenza di potenza influisce anche sulla durata della carica del phaser.

I Phaser sono classificati in tipi:

Dal Tipo I al Tipo III sono armi portatili (di dimensioni simili alle pistole o fucili odierni)

Dal Tipo IV in avanti i phaser non sono più portatili e vengono installati sulle astronavi o su altri insediamenti fissi, con l'aumentare del numero di designazione aumenta anche la potenza erogata.

**Scudo deflettore:** gli scudi deflettori (o semplicemente scudi) sono il sistema di difesa di una astronave. Sono una barriera di energia che è in grado di assorbire per un tempo limitato l'energia delle armi avversarie. La loro implementazione è variabile a seconda della tecnologia della specie aliena che li ha costruiti, ma generalmente sono "bolle" invisibili attorno alle astronavi, e se ne ha una qualche visione (più o meno parziale) solo nel momento in cui vengono colpiti. Gli scudi non riescono a fermare tutti gli attacchi, alcuni vengono semplicemente smorzati. Man mano che subiscono colpi, gli scudi si indeboliscono, fino a lasciare l'astronave senza difese. Anche se sono invisibili agli occhi, i sensori di bordo sono facilmente in grado di stabilire lo stato degli scudi delle altre astronavi. Gli scudi deflettori, impediscono in genere il teletrasporto da e verso l'astronave stessa.

**Siluro:** Il siluro e l'arma che insieme al phaser rappresenta l'armamento offensivo e difensivo d'eccellenza dei vascelli della Flotta Stellare. Arma a lunga gittata, che la Flotta Stellare usa da molto tempo. È di forma allungata e misura poco più di 2 metri in lunghezza, 76 cm in larghezza e 45 cm in altezza. Ne esistono varie tipologie: il modello standard della Flotta Stellare è il siluro fotonico. Nel siluro fotonico la carica esplosiva è composta da un massimo di 1,5 Kg di materia e 1,5 Kg di antimateria. Al momento dell'impatto con il bersaglio o qualsiasi superficie rigida o campo di forza sufficientemente potente il siluro disattiva il campo di contenimento di materia e antimateria provocando l'esplosione della carica.

**Smorzatore inerziale:** lo smorzatore inerziale è un dispositivo utilizzato nelle navi stellari per annullare la forza di reazione causata dalle elevate accelerazioni necessarie a raggiungere e superare la velocità della luce in breve tempo.

**Tubo di Jeffries:** ogni nave della Flotta Stellare è percorsa da una rete di passaggi che servono a distribuire su tutta la nave i diversi servizi: i tubi di Jeffries. Lungo questa rete di condotti di servizio, facilmente accessibile da ogni punto della nave, passano tutte le tubature e le condotte che distribuiscono i diversi servizi alla nave stessa.

**Turboascensore:** le cabine del turboscensore si muovono ungo condotti che raggiungono ogni punto della nave. Il sistema è controllato dal computer in modo da ottimizzare gli spostamenti e si può interfacciare con l'analogia rete presente sulle basi spaziali federali.

FORWARD  
SCREEN...

BACK  
SCREEN...

## DIARIO DEL CAPITANO

[Da leggere ad alta voce dopo la fine della sigla]

“Diario del capitano. Supplemento. Da diversi giorni non accade nulla di nuovo. Le analisi preliminari dell’ammasso sono terminate. Il mio equipaggio è stato una volta di più estremamente efficiente, tant’è che siamo in anticipo di un paio di giorni sulla tabella di marcia fornita dalla flotta stellare. Nella plancia, oltre a me, sono presenti, come sempre nelle ore diurne, il comandante Tolik, i tenenti Beretta e Rogers ed il guardiamarina Fletcher.”

## ENTERPRISE — CAPT. MANUEL HERNANDEZ GARCIA

*Madre mia*, l’Enterprise, l’ammiraglia della Flotta Stellare!

Finalmente potrai rivedere il Capitano Jean-Luc Picard! Ricordi ancora come fosse ieri quando, da Ufficiale Tattico, rispondevi ai suoi comandi sulla Stargazer. Quante lezioni imparate e quante ore trascorse a discutere di tattica, di filosofia, di morale, di scienza, della vigna di suo fratello e di molto altro ancora! Un uomo incredibile: se sei arrivato ad essere il capitano che sei ora, lo devi in parte anche a lui! Non vedi l’ora di poter prendere di nuovo un tè Earl Grey con lui – ricordi ancora perfettamente i suoi gusti! – e di passarci qualche momento insieme: chissà quante esperienze incredibili ha da raccontarti!

## ENTERPRISE — COM. TOLIK

L’Enterprise, l’ammiraglia della Flotta Stellare.

Un gioiello di tecnica guidato da un equipaggio di prim’ordine! È da tempo che vorresti conoscere un androide, e qui hai addirittura l’occasione di incontrare il Comandante Data, col quale puoi scambiare opinioni e al quale puoi chiedere pareri sulle scoperte dell’ammasso di Jarren e su molto altro ancora: un’occasione irripetibile! E poi c’è il Tenente Reginald Barclay che, se non ha cambiato le proprie abitudini, dovrebbe ancora essere molto appassionato di ponti ologrammi!

Non puoi certamente perdere la possibilità di incontrarli!

## ENTERPRISE — TEN. COSIMO BERETTA

Uè, l’Enterprise, l’ammiraglia della Flotta Stellare!

Se non ricordi male dovrebbe esserci Guinan al bar di prora! L’hai conosciuta anni fa, nel periodo in cui Manuel non era in servizio per l’incidente che l’ha poi relegato alla sedia a reazione; era una delle poche persone che ti stimava anche professionalmente, insieme a Manuel. Ti aveva predetto una buona carriera, quando eri ancora solo un guardiamarina, ma tu pensavi che fossero discorsi da quaquaraquà, e invece... Vorresti proprio replicarle un bel regalo per non presentarti da lei a mani vuote, ma non hai ancora in mente cosa: devi ringraziarla per il fatto che ha sempre avuto ragione!

Non puoi di certo perdere la possibilità di incontrarla!

## ENTERPRISE — GUARDIAMARINA JACK BERNARD FLETCHER

Ah, l’Enterprise, questa sì che è l’ammiraglia della Flotta Stellare!

E poi c’è il “consigliere” Deanna Troi... ah che donna, Deanna! L’hai conosciuta ad un ricevimento tenuto da tuo padre due anni fa, quando ancora eri in Accademia a San Francesco, e con il tuo charme l’hai subito sedotta. Avete passato una notte a dir poco MEMORABILE! Il giorno seguente è poi tornata sull’Enterprise ma ora hai di nuovo l’opportunità di incontrarla, e chissà che in memoria dei tempi passati non capiti ancora qualcosa di molto piacevole... tanto Laura e Mary non lo verrebbero mai a sapere!

Non puoi di certo perdere la possibilità di incontrarla!

**STARDATE 43856.4**

**USS VENICE  
NCC - 2975**

**ACCESSING DATA  
CLASSIFIED ...**

**FORWARD  
SCREEN...**

**BACK  
SCREEN...**

► **DATA STELLARE 43838.6 (17 GIORNI FA)**

L'Androide Data si è guastato. L'Androide è stato inviato su Deep Space Three per essere riparato, senza alcun costo per noi.

► **DATA STELLARE 43838.6 (15 GIORNI FA)**

Fatto scambio equo con potente vascello Ferengi Haar, incontrato poco fa. Riker è andato con loro, e da noi è arrivato l'ufficiale Ferengi chiamato Gint. Questo è uno scambio culturale. L'ufficiale Ferengi sembra essere veramente abile, intelligente e dotato, ed ha decisamente i lobi per gli affari.

► **DATA STELLARE 43847.9 (7 GIORNI FA)**

La Flotta Stellare ha contattato l'Enterprise. C'è un'emergenza medica su Endosia, un pianeta indipendente tra la Federazione e la Zona Neutrale. Sembra che gli Endosiani siano stati colpiti da una rarissima malattia, la peste Kewlarita. Questa è veramente una disdicevole notizia, poiché tale malattia è sempre letale e l'unico vaccino noto è estraibile dal Kewlarium, una sostanza rarissima e non ottenibile dal replicatore. La Federazione ci ha chiesto di dare una mano agli Endosiani, e ho tracciato immediatamente la rotta per Endosia. Speriamo di poter fare qualcosa. Purtroppo siamo l'unica nave Federale nella zona, eccezion fatta per la Venice, che si trova nel vicino ammasso di Jarren; la Venice, però, non risponde alle chiamate da parte della Flotta e nemmeno alle nostre. Il Tenente Laforge è convinto che non ci si debba preoccupare, e che la colpa della mancata risposta sia imputabile a possibili interferenze dell'ammasso.

► **DATA STELLARE 43850.3 (5 GIORNI FA)**

Abbiamo avuto un incredibile ed insperato colpo di fortuna. Effettuando una ricerca a lungo raggio con i sensori abbiamo individuato una nave di mercanti Masoniti, la Joplaur. Tale nave ha dichiarato di possedere un consistente carico di Kewlarium. Abbiamo avvicinato la nave ed abbiamo ottenuto il carico, offrendo delle informazioni sul nostro teletrasporto quale contropartita.

Il Worf ed il giovane allievo guardiamarina Crusher hanno trasportato a bordo il carico, facendo la spola con due navette tra la Joplaur e la stiva di carico 3 dell'Enterprise. Infatti, come mi è stato prontamente ricordato dal prode Gint, il Kewlarium è troppo instabile per essere teletrasportato.

► **DATA STELLARE 43850.5 (5 GIORNI FA)**

Siamo in orbita standard attorno ad Endosia. La situazione è veramente critica. Ho preso immediatamente contatto con la reggente del popolo Fermal Wis, che mi ha confermato che l'intera popolazione Endosiana, circa 4 miliardi di persone, rischia di essere stroncata dal morbo Kewlarita. Mandato navette comandate a distanza per portare vaccino fatto con Kewlarium.

► **DATA STELLARE 43852.8 (3 GIORNI FA)**

Oggi mi è capitata un fatto molto strano. Mentre ero al bar di prora ho assistito al litigio dei Guardiamarina Hook e Roja per motivi alquanto triviali, qualcosa legato ad un debito di gioco. Penso di non aver mai visto due ufficiali della Flotta litigare per qualcosa di così privo di senso. Se non fossi stato richiamato con urgenza in plancia avrei approfondito. Domani punirò i guardiamarina per il comportamento incivile che hanno mostrato.

► **DATA STELLARE 43854.7 (2 GIORNI FA)**

Le operazioni di distribuzione del vaccino, supervisionate dal Comandante Gint, sono state ultimate con successo. La diffusione della peste sembra essere oramai arrestata in tutto il pianeta. Restiamo ancora in orbita per qualche giorno, ma oramai la situazione è sotto controllo

► **DATA STELLARE 43856.1 (POCHE ORE FA)**

Mi ha contattato un mio amico di vecchia data, il Capitano Hernandez della USS Venice. Una sorpresa veramente gradita. Li ho invitati a prendere un tè sull'Enterprise, perché purtroppo è meglio che non ci allontaniamo ancora da Endosia, anche se l'emergenza è oramai rientrata.

STARDATE 43856.4

USS VENICE  
NCC - 2975

ACCESSING DATA  
CLASSIFIED ...

FORWARD  
SCREEN...

BACK  
SCREEN...

► DATA STELLARE 43838.6 (17 GIORNI FA)

La missione diplomatica su Pollen VI procede bene. Sembra che il primo ministro Polleniano sia intenzionato a mettere a disposizione delle altre razze della Federazione il loro giacimento principale di cristalli di diluito. Il primo ministro è decisamente una persona ragionevole.

► DATA STELLARE 43838.6 (15 GIORNI FA)

Oggi ho portato tutto gli ufficiali di plancia ad una cena diplomatica nella capitale Polleniana. La cena è stata veramente squisita e le libagioni sono state abbondanti. Ho portato con me il giovane allievo Guardiamarina Crusher, per fargli assaporare un po' di diplomazia interplanetaria, oltre al rinomato Cau-Cau Polleniano in salsa argentea.

► DATA STELLARE 43847.9 (7 GIORNI FA)

La Flotta Stellare ha contattato l'Enterprise. C'è un'emergenza medica su Endosia, un pianeta indipendente tra la Federazione e la Zona Neutrale. Sembra che gli Endosiani siano stati colpiti da una rarissima malattia, la peste Kewlarita. Questa è veramente una disdicevole notizia, poiché tale malattia è sempre letale e l'unico vaccino noto è estraibile dal Kewlarium, una sostanza rarissima e non ottenibile dal replicatore. La Federazione ci ha chiesto di dare una mano agli Endosiani, e ho tracciato immediatamente la rotta per Endosia. Speriamo di poter fare qualcosa. Purtroppo siamo l'unica nave Federale nella zona, eccezion fatta per la Venice, che si trova nel vicino ammasso di Jarren; la Venice, però, non risponde alle chiamate da parte della Flotta e nemmeno alle nostre. Il Tenente Laforge è convinto che non ci si debba preoccupare, e che la colpa della mancata risposta sia imputabile a possibili interferenze dell'ammasso.

► DATA STELLARE 43850.3 (5 GIORNI FA)

Abbiamo avuto un incredibile ed insperato colpo di fortuna. Effettuando una ricerca a lungo raggio con i sensori abbiamo individuato una nave di mercanti Masoniti, la Joplaur. Tale nave ha dichiarato di possedere un consistente carico di Kewlarium. Abbiamo avvicinato la nave ed abbiamo ottenuto il carico, offrendo delle informazioni sul nostro teletrasporto quale contropartita.

Il **Comandante Riker** ed il giovane allievo guardiamarina Crusher hanno trasportato a bordo il carico, facendo la spola con due navette tra la Joplaur e la stiva di carico 3 dell'Enterprise. Infatti, come mi è stato

prontamente ricordato dal **Tenente Comandante Data**, il Kewlarium è troppo instabile per essere teletrasportato.

► DATA STELLARE 43850.5 (5 GIORNI FA)

Siamo in orbita standard attorno ad Endosia. La situazione è veramente critica. Ho preso immediatamente contatto con la reggente del popolo Fermal Wis, che mi ha confermato che l'intera popolazione Endosiana, circa 4 miliardi di persone, rischia di essere stroncata dal morbo Kewlarita.

Il **Tenente Comandante Data**, immune al morbo Kewlarita in quanto **Androide**, si è offerto di guidare una navetta per trasportare il primo carico del vaccino che la dottoressa Crusher ha sintetizzato a partire dal Kewlarium. Il Comandante Riker ha deciso di mettere a repentaglio la propria vita e di accompagnarlo con un'altra navetta carica di vaccino, per aiutarlo a dirigere le operazioni di distribuzione. **Capisco la sua mossa. Endosia è un pianeta strategicamente importante, e dimostrare la buona volontà della Federazione potrebbe essere un'ottima mossa. Ho accettato di correre il rischio ed ho permesso al Comandante di scendere sul pianeta, previa inoculazione del vaccino. Le consegne di vaccino successive alla prima avverranno con navette radiocomandate.**

► DATA STELLARE 43852.8 (3 GIORNI FA)

Oggi mi è capitata una cosa molto strana. Mentre ero al bar di prora ho assistito al litigio dei Guardiamarina Hook e Roja per motivi alquanto triviali, qualcosa legato ad un debito di gioco. Penso di non aver mai visto due ufficiali della Flotta litigare per qualcosa di così privo di senso. Se non fossi stato richiamato con urgenza in plancia avrei approfondito. Domani punirò i guardiamarina per il comportamento incivile che hanno mostrato.

► DATA STELLARE 43854.7 (2 GIORNI FA)

Le operazioni di distribuzione del vaccino, supervisionate dal Comandante Gint, sono state ultimate con successo. La diffusione della peste sembra essere ormai arrestata in tutto il pianeta. Restiamo ancora in orbita per qualche giorno, ma ormai la situazione è sotto controllo

► DATA STELLARE 43856.1 (POCHE ORE FA)

Mi ha contattato un mio amico di vecchia data, il Capitano Hernandez della USS Venice. Una sorpresa veramente gradita. Li ho invitati a prendere un tè sull'Enterprise, perché purtroppo è meglio che non ci allontaniamo ancora da Endosia, anche se l'emergenza è oramai rientrata.





**LT. BERETTA**



**COM. TOLIK**



**CAP. HERNANDEZ**



**EN. FLETCHER**



**LT. BERETTA**



**COM. TOLIK**

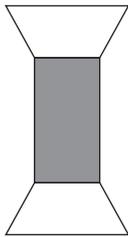


**CAP. HERNANDEZ**



**EN. FLETCHER**





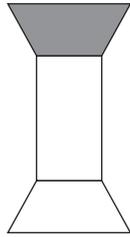
# Indice

<b>1 Note per i narratori</b> .....	7
1.2 Antefatti.....	7
1.2.1 Il piano dei romulani in breve.....	7
1.2.2 Dettagli del piano.....	8
1.2.3 Cronologia.....	11
1.3 Le vicende dell'avventura.....	11
1.3.1 La U.S.S. Venice.....	11
1.3.2 "Il Valore della Federazione" in breve.....	12
1.3.3 Tempi di gioco.....	13
1.3.4 Retroscena ed altri particolari di interesse.....	14
1.3.5 Per tutti i Trekker che ci leggono.....	15
1.4 Soluzione dei personaggi.....	16
1.4.1 Cap. Manuel Hernandez Garcia.....	17
1.4.2 Com. Tolik.....	17
1.4.3 Ten. Cosimo Beretta.....	17
1.4.4 Guardiamarina Jack Bernard Fletcher.....	18
1.5 Altre note tecniche per il narratore.....	19
1.5.1 Stare dietro ai personaggi.....	19
1.5.2 Gestire delle "prove diceless".....	19
1.5.3 Comunicare informazioni ai PG.....	20
1.5.4 Leggere le parti lette.....	20
1.5.5 Suoni.....	20
<b>2 La Venice</b> .....	21
2.1 Manuale Tecnico.....	21
2.2 Una partita tra amici.....	21
2.3 Ufficiali non giocanti.....	22
2.3.1 Tenente Otto Von Messner.....	22
2.3.2 Tenente Comandante Chen Lin.....	22
2.3.3 Tenente Bob Rogers.....	22
2.3.4 Capo Laura Spencer.....	23
2.3.5 Guardiamarina Mary Stevenson.....	23
2.3.6 Klavias e figli.....	23
<b>3 L'Enterprise</b> .....	24
3.1 I diversi luoghi dell'Enterprise.....	24
3.1.1 La sala macchine.....	24
3.1.2 Il bar di Prora.....	25
3.1.3 L'alloggio di Data.....	25
3.1.4 L'alloggio di Gint.....	26
3.1.5 La stiva di carico 3.....	27
3.2 Gli ufficiali controllati.....	29
3.2.1 Livelli di ferenzizzazione.....	29
3.2.2 Generalità.....	29
3.2.3 Il capitano Jean-Luc Picard.....	30
3.2.4 Il tenente Wolf.....	31
3.2.5 Il tenente Geordi La Forge.....	32
3.2.6 Il consigliere Deanna Troi.....	32
3.2.7 Il comandante dott. Beverly Crusher.....	32
6.8 Deterioramento dei rapporti con l'Enterprise.....	58
<b>7 Endosia</b> .....	59
7.1 Contattare gli Endosiani.....	59
7.2 Generiche indagini sul pianeta.....	62
7.2.1 Studiare l'evoluzione della peste.....	62
7.2.2 Analisi a distanza: ricerca di segni di vita.....	62
7.2.3 Cercare romulani vicini ai punti dell'avvistamento.....	63
7.2.4 Gli alloggi di Data e Riker su Endosia.....	63
7.2.5 La prigione di Riker.....	63
7.3 L'insediamento ferengi.....	64
7.3.1 L'edificio e l'attività ferengi.....	64
7.3.2 Descrizione dei luoghi.....	65
7.3.3 Interagire con i ferengi.....	68
7.3.4 Combattere con l'avamposto.....	71
7.3.5 Utilizzo della flotta Endosiana.....	72
<b>8 Le navi coinvolte</b> .....	74
8.1 La Joplaur.....	74
8.1.1 Determinare l'ubicazione della Joplaur.....	74
8.1.2 Contattare la Joplaur.....	75
8.2 La Haar.....	76
8.2.1 Determinare l'ubicazione della Haar.....	76
8.2.2 Analizzare la Haar dopo la sua individuazione.....	77
8.2.3 Interagire con la Haar.....	80
8.3 La Sevedatis.....	80
8.3.1 Determinare l'ubicazione della Sevedatis.....	80
8.3.2 Confrontarsi con la Sevedatis.....	81
<b>9 Finire l'avventura</b> .....	83
9.1 La SCADENZA dell'ultimatum.....	83
9.1.1 Fare rinsavire l'Enterprise.....	83
9.1.2 Fallimento dell'avventura.....	83
9.2 I Finali.....	83
<b>10 Conoscenze</b> .....	86
10.1 Endosia.....	86
10.1.1 Astronomia/Geografia.....	86
10.1.2 Storia.....	86
10.1.3 Tecnologia.....	87
10.1.4 Cultura / Società.....	87
10.2 I ferengi.....	88
10.2.1 Norme comportamentali.....	88
10.2.2 Regole dell'acquisizione.....	88
10.3 I romulani.....	90
10.4 Kewl* e dintorni.....	90
10.4.1 La peste Kewlaria.....	90
10.4.2 Il Kewlarium.....	90
10.5 I Masoniti.....	90
<b>11 Lista del materiale di supporto</b> .....	91

# Acquisizione

- 1 Una volta ottenuto il denaro, non si deve mai restituirlo
- 3 Non spendete mai oltre quello che possedete per un'acquisizione
- 6 Non lasciate che la famiglia v'intralci la via del profitto
- 7 Tenete sempre le orecchie aperte
- 9 Opportunità più istinto uguale a profitto
- 10 L'avidità è eterna
- 16 Un affare è un affare
- 17 Un contratto è un contratto, ma solo tra Ferengi
- 18 Un Ferengi senza profitto non è un vero Ferengi
- 19 La soddisfazione non è garanzia
- 21 Non bisogna mai mettere l'amicizia davanti al profitto
- 22 Un uomo accorto è in grado di sentire quando il profitto è nell'aria
- 31 Non prendete mai in giro la madre di un Ferengi (insultate invece qualcosa a cui tiene...)
- 33 Non fa mai male adulare il capo
- 34 La guerra è propizia per gli affari
- 35 La pace è propizia per gli affari
- 47 Mai fidarsi di chi indossa un vestito migliore del proprio
- 48 Più grande è il sorriso, più affilato è il coltello
- 52 Mai chiedere quando si può prendere
- 57 I buoni clienti sono rari e preziosi, come l'oro. Conservateli!
- 59 I consigli gratuiti raramente sono economici
- 62 Più la strada è rischiosa più il profitto è alto
- 75 La casa è dove sta il cuore, ma le stelle sono fatte d'oro
- 76 Ogni tanto dichiarate la pace: confonderà a morte il vostro nemico
- 94 Donne e affari non vanno d'accordo
- 95 Espanditi o muori!
- 98 Ogni persona ha il suo prezzo
- 102 La natura decade ma l'oro rimane immutato per sempre
- 103 Il sonno può interferire con il profitto
- 109 La dignità e un sacco vuoto valgono solo il sacco
- 111 Trattate i debitori come i vostri familiari: sfruttateli!
- 112 Non fate mai sesso con la sorella del capo
- 139 Le mogli servono, i fratelli ereditano
- 190 Ascolta tutto ma non credere a niente!
- 194 È sempre meglio conoscere i futuri avventori prima che diventino nuovi clienti
- 203 I nuovi clienti sono come le larve: possono essere succulente, ma certe volte mordono!
- 208 Certe volte la cosa più pericolosa di una domanda è la risposta
- 211 Gli impiegati sono i gradini della scala del successo, non esitate a camminarci sopra!
- 214 Non cominciare mai un incontro d'affari con lo stomaco vuoto
- 217 Non potete liberare un pesce dall'acqua
- 218 Fate in modo di conoscere sempre ciò che comprate
- 229 Il latinum dura di più del desiderio
- 239 Non dovete sentirvi in colpa per aver descritto male un prodotto
- 263 Mai permettere ai dubbi di intaccare la vostra bramosia d'oro
- 285 Nessuna buona azione rimane impunita

(Altre Regole dell'Acquisizione sono inventabili a piacere)



# Lista dei nomi

Nome	Pronuncia	Cos'è?	§	Breve descrizione
Barclay, Ten. Reginald	barclai, reginald	PNG	3.2.11	Tenente appassionato di ologrammi dell'Enterprise
Beretta, Ten. Cosimo	beretta	PG	1.4.3	PG - ufficiale tattico ed addetto alla sicurezza
Broik	broik	PNG	7.3.3.1	Ferengi "sottoposto" su Endosia
Chen Lin, Ten.	chen lin	PNG	2.3.2	Ufficiale medico sulla Venice
Crusher, acting En. Wesley	crasher, uesli	PNG	3.2.8	Allievo guardiamarina della plancia dell'Enterprise
Crusher, doct. Beverly	crasher, beverli	PNG	3.2.7	Dottoressa dell'Enterprise
Data, Ten. Com.	data	PNG	3.3.3	Ufficiale dell'Enterprise non controllato
Endosia	endosia	Pianeta	10.1	Pianeta di riferimento dell'avventura
Enterprise, U.S.S.	entreprais	Nave	3	Nave ammiraglia della Federazione
Fermal Wis, Reggente	fèrma! vis	PNG	7.1.1.2	Capo degli Endosiani
Fletcher, En. Jack Bernard.	fletcher	PG	1.4.4	PG - timoniere
Gint	gint	PNG	3.2	Ferengi sull'Enterprise
Grunon	grunon	PNG	8.1.2	Capitano della nave Joplaur che ha venduto il Kewlarium
Guinan	güinan	PNG	3.2.10	Barista di prora dell'Enterprise
Haar	aar	Nave	8.2	Nave Ferengi occultata vicino all'Enterprise
Hernandez Garcia, Capt. Manuel	ernandes garsia	PG	1.4.1	PG - capitano
Hojun Tal	òun tal	PNG	7.3.5	Capo della flotta Endosiana
Jhomas	gjomas	PNG	7.3.3.1	Ferengi capo" su Endosia
Joplaur	joplaur	Nave	8.1	Nave che ha venduto il Kewlarium
Klavias	klavias	PNG	2.3.6	Moglie di Beretta
Laforge, Ten. Geordi	lafori, giordi	PNG	2.3.5	Ingegnere capo dell'Enterprise
Latinum	latinum	Valuta	(Intro)	Valuta corrente tra i Ferengi
Mindprobe	mindprob	Oggetto	1.2.1.3	Strumento che permette di controllare l'Enterprise
O'Brien, Chief Miles	obrain, mails	PNG	3.2.9	Capo telertrasporto dell'Enterprise
Omag	omag	PNG	7.3.3.1	Ferengi "sottoposto" su Endosia
Peste Kewlarita	peste kevarlaria	Malattia	10.4.1	Peste che ha messo in ginocchio Endosia
Picard, capt. Jean Luc	picard, jian lùc	PNG	3.2.3	Capitano dell'Enterprise
Redal Pol	redal pol	PNG	7.1.1.1	Sottosegretario Endosiano di nessuna importanza
Riker, Com. William T.	raiker	PNG	3.3.2	Ufficiale dell'Enterprise non controllato
Rogers, Ten. Bob	rogers	PNG	2.3.3	Ufficiale di plancia della Venice
Sevedatis	sevedatis	Nave	8.3	Nave romulana occultata
Spencer, Capo Laura	spenser	PNG	2.3.4	Capo del Telertrasporto sulla Venice
Stevenson, En. Mary	stivenson	PNG	2.5.3	Aiutante infermiere sulla Venice
Tofik, Com.	tofik	PG	1.4.2	PG - ufficiale scientifico e primo ufficiale
Totò	totò	PNG	2.3.6	Figlio di Beretta
Tripp, DaiMon	trimp	PNG	8.2.5.4	Ferengi a bordo della Haar che ha ordito il piano
Troi, cons. Deanna	troi, dianna	PNG	3.2.6	Consigliere dell'Enterprise
Vel'Yoi, Commodoro	veliol	PNG	8.3.2.3	Romulano a bordo della Sevedatis che ha ordito il piano
Venice, U.S.S.	venis	Nave	2	La Nave dei PG
Verdik	verik	PNG	2.3.6	Figlio di Beretta
Von Messner, Tenente Otto	fon messner	PNG	2.3.1	Ingegnere capo della Venice
Worf, Ten.	uorf	PNG	3.2.4	Ufficiale tattico e capo della sicurezza dell'Enterprise
Yovara	iovara	città	10.1	Capitale di Endosia

# Tempi di gioco

## BACKGROUND

Consegna dell'Allegato 0 (scelta del BG) + premesse  
 Consegna dell'Allegato 1 (note tecniche della Venice)  
 Consegna dei BG

4.1-

-35'  
-30'

## FASE 1

Inizio avventura (con sigla modificata)  
 Von Messner chiede di smontare i motori  
 Totò e Verdik giocano con l'interfono

4.1.1.5  
4.3.3  
4.4.1

0'  
circa 6'  
circa 15'

## FASE 2

Chen Lin chiama a visita medica alcuni ufficiali.  
 L'Enterprise compare sui sensori Venice  
 (Tipicamente i PG iniziano ad occuparsi delle boe romulane)  
 (Tipicamente i PG salgono sull'Enterprise)  
 Gint caccia i PG, se questi si trovano ancora sull'Enterprise

4.4.2  
4.5  
4.3.4  
5.1  
5

circa 20'  
circa 30'  
circa 35 minuti  
circa 1h  
1h25'

## FASE 3

Ultimatum di Picard (Ora tassativa)  
 18 ore allo scadere dell'ultimatum

5.2

1h30'  
1h 57' 30"

## FASE 4

12 ore allo scadere dell'ultimatum  
 6 ore allo scadere dell'ultimatum  
 Scadenza dell'ultimatum  
 Fine avventura

9.1  
9.2

2h25'  
2h 52' 30"  
3h20'  
3h30'

<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	-		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	-		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		9
Ordina dello sherry davanti a Chen Lin	P		10
<b>Quando sale sull'Enterprise, prende subito qualcosa da bere con Picard</b>	P		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	-		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	-		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		25
Si confronta con Barclay sul ponte Ologrammi	P		26
<b>Quando sale sull'Enterprise, cerca di contattare Data</b>	P		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	-		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	-		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		38
Riesce a calmare gli animi di Klavias sia Totò e Verdik	P		39
<b>Quando sale sull'Enterprise, va da Guinan</b>	P		40
Porta a Guinan un regalo	P		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		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
<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>			
<u>Documentarsi sull'Enterprise</u>			
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		14
<u>Diari di bordo</u>			
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
<u>Equipaggio</u>			
Intuiscono che c'è qualcosa che non va nell'Equipaggio	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		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	-		23
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		24
Quando eventualmente viene messa la precedente crocetta?	O		
- Nella Fase II	-		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	-		27
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		28
<u>Stiva di carico 3</u>			
Scoprono che sull'Enterprise c'è un bassissimo campo di onde Eta	P		29
Scoprono che il campo di onde Eta proviene dalla stiva di carico 3	P		30
Scoprono che la Stiva di carico 3 è sorvegliata mentre normalmente non dovrebbe esserlo (ex: uomini sicurezza, campi di forza)	P		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
<u>L'alloggio di Gint</u>			
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>		
<u>Commando contro l'Enterprise</u>		
<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
<u>Generalità sull'atteggiamento</u>		
<b>Dimostrano aperta ostilità contro l'Enterprise (****)</b>	N	51
<b>Dimostrano occasionale ostilità contro l'Enterprise (****)</b>	N	52
<b>Generalità su Endosia</b>		
<u>Prendono contatto con gli endosiani</u>	P	53
<u>Collaborazione con gli Endosiani (*)</u>	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	-	56
--- Nessun contatto	-	57
<u>Presenza di posizione con Endosia</u>		
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	-	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
<u>Segretezza dei contatti con Endosia</u>	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	-	65
--- Nessun contatto (valore 0)	-	66
<u>Concordare eventuali discese</u>		
<b>Scendono su Endosia senza comunicarlo a Fermal Wis</b>	N	67
<b>Attaccano i Ferengi senza comunicarlo a Fermal Wis</b>	N	68
<u>La flotta Endosiana</u>		
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
<u>Documentarsi su Endosia</u>		
Scoprono che è scoppiata un'epidemia di Peste (**)	P	73
Scoprono che l'epidemia è stata curata dall'Enterprise (**)	P	74
Scoprono che Endosia è in una posizione strategica fondamentale	P	75
Scoprono che Endosia è stata dominata per anni dai romulani	P	76
<u>Altro</u>		
<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	78
<b>La peste kewlarita</b>		
<u>Intuiscono che la peste non è scoppiata per caso</u>	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
<i>Trovano le prove del coinvolgimento Ferengi (ex: confessione, fiale di vaccino,...)</i>	P		83
<i>Documentarsi sulla Peste Kewlarita</i>			
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>			
<i>Scoprono che tre ferengi si sono insediati su Endosia</i>	P		88
<i>Intuiscono che per i ferengi non c'è profitto su Endosia, e che l'insediamento è per loro irrazionale</i>	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		89
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		90
<i>Capiscono che Jhomas è stato pagato per aprire un fallimentare avamposto su Endosia</i>	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		91
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		92
<i>Capiscono che i ferengi sul pianeta non c'entrano nulla con ciò che sta avvenendo sull'Enterprise</i>	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		93
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		94
<i>Fanno cedere di schianto i Ferengi?</i>			
<b>concedono dei salvacondotti</b>	N		95
<b>si rimangiano nel corso dell'avventura la parola data con i tre ferengi</b>	N		96
<i>Le spillette</i>			
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
<i>La sferetta di comunicazione</i>			
Scoprono l'esistenza della sferetta	P		101
Ne capiscono l'utilità	P		102
<i>Eventuale combattimento con l'avamposto</i>			
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
<i>Liberazione di Riker</i>			
Trovano e liberano Riker	P		111
Si preoccupano di loro volontà della pericolosità di teletrasportare Riker (***)	P		112
<i>Trovano le prove che Riker è stato catturato dai Ferengi (ex: confessione, materiale federale nell'insediamento)</i>	P		113
<b>La Joplaur</b>			
<i>Notano / si interrogano sullo strano colpo di fortuna della presenza della Joplaur</i>	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		114
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		115
<i>Hanno a che fare con la Joplaur</i>	O		
- Intercettandola	-		116
- Solo a distanza	-		117
<i>Grunon</i>			
Interrogano Grunon, Capitano della Joplaur	P		118
Lo fanno confessare, scoprendo dell'ingerenza ferengi	P		119
<b>La Haar</b>			
<i>Intuiscono che c'è (almeno) una nave occultata vicino all'Enterprise</i>	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		120
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		121
<i>Intuiscono che la nave occultata è Ferengi</i>	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		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'Yol</u>	P		147
<u>Parlano col commodoro Vel'Yol</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)

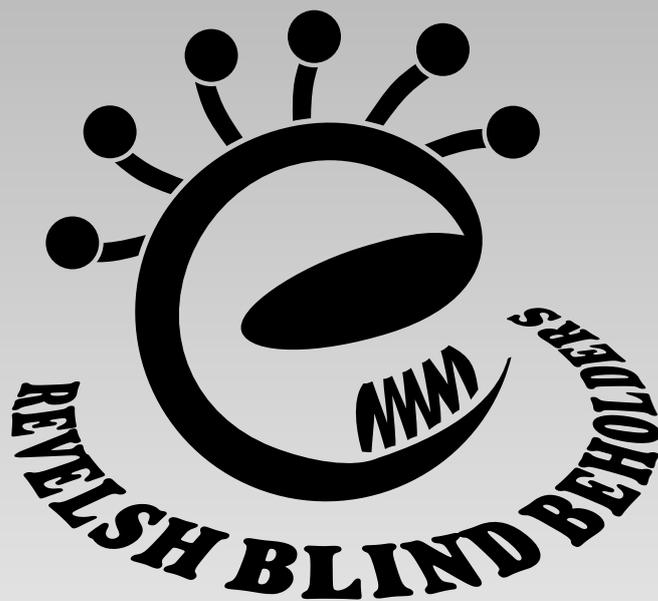
M Punteggio nullo, pieno o a metà (\ / - per mezzo, qualsiasi altro simbolo per pieno)

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

N Punteggio Negativo (qualsiasi simbolo)







<http://www.revelshblindbeholders.net>