

## Il Valore della Federazione

SQUADRA	<b>Lord Dragonis</b>	MR	<b>1</b>	GIOCATORI	<b>4</b>
MASTER	<b>Szass Tam</b>	CO.	<b>Capitano Hann</b>	TURNO	<b>22m</b>

Nome Personaggio	ID	Nome e Cognome Giocatore	Fra.	#1#	#2#	#3#	#4#	#5#	#6#	#7#	#8#	#9#
Capt. Hernandez	1rffa080886	<b>Francesco Farruggia</b>	x									
Correttezza (CO)		Correttezza (CR)		x								
		Puntualità (PU)		x								
		Presenza al Tavolo (PT)		x								
Interpretazione (IP)	Immedesimazione (IM)	Stare dentro il gioco (SD)			x							
	Caratterizzazione (CA)	Capire il carattere (CC)								x		
Senso dell'Avventura (SA)		Creare Situazioni (CS)				x						
		Resa di un PG tondo (RT)						x				
		Non Prevaricazione (NP)		x								
Senso dell'Avventura (SA)		Ordine e Consequenzialità (OC)					x					
		Intuizione (IU)					x					

Com. Tolik	1igbi290784	<b>Igor Bianco Lovrin</b>	x									
Correttezza (CO)		Correttezza (CR)		x								
		Puntualità (PU)		x								
		Presenza al Tavolo (PT)		x								
Interpretazione (IP)	Immedesimazione (IM)	Stare dentro il gioco (SD)			x							
	Caratterizzazione (CA)	Capire il carattere (CC)						x				
Senso dell'Avventura (SA)		Creare Situazioni (CS)					x					
		Resa di un PG tondo (RT)						x				
		Non Prevaricazione (NP)		x								
Senso dell'Avventura (SA)		Ordine e Consequenzialità (OC)					x					
		Intuizione (IU)					x					

Lt. Beretta	1mage030786	<b>Matteo Gerbaldo</b>	x									
Correttezza (CO)		Correttezza (CR)		x								
		Puntualità (PU)		x								
		Presenza al Tavolo (PT)		x								
Interpretazione (IP)	Immedesimazione (IM)	Stare dentro il gioco (SD)			x							
	Caratterizzazione (CA)	Capire il carattere (CC)									x	
Senso dell'Avventura (SA)		Creare Situazioni (CS)							x			
		Resa di un PG tondo (RT)							x			
		Non Prevaricazione (NP)		x								
Senso dell'Avventura (SA)		Ordine e Consequenzialità (OC)						x				
		Intuizione (IU)					x					

En. Fletcher	1gatr151090	<b>Gabriele Trovò</b>	x									
Correttezza (CO)		Correttezza (CR)		x								
		Puntualità (PU)		x								
		Presenza al Tavolo (PT)		x								
Interpretazione (IP)	Immedesimazione (IM)	Stare dentro il gioco (SD)			x							
	Caratterizzazione (CA)	Capire il carattere (CC)							x			
Senso dell'Avventura (SA)		Creare Situazioni (CS)						x				
		Resa di un PG tondo (RT)					x					
		Non Prevaricazione (NP)		x								
Senso dell'Avventura (SA)		Ordine e Consequenzialità (OC)						x				
		Intuizione (IU)						x				

<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	-	x	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	-	x	6
Condotta spesso consona, ma con diversi atteggiamenti non adatti ad un Ufficiale	-		7
Condotta mai o quasi mai consona	-		8
<b>Quando gli viene comunicato del check-up, va da Chen Lin</b>	P	x	9
Ordina dello sherry davanti a Chen Lin	P		10
<b>Quando sale sull'Enterprise, prende subito qualcosa da bere con Picard</b>	P	x	11
Si accorge che Picard non ordina, come da abitudine, il solito tè Earl Grey	P		12

<b>QUALITA BACKGROUND PG2 - Com. Tolik</b>			
<b>Utilizzo di terminologia specifica di Star Trek (§)</b>	O		
Utilizzo fluente e continuo per tutta l'avventura, ove richiesto	-		13
Utilizzo non particolarmente fluente e/o non continuo	-	x	14
Utilizzo sporadico	-		15
Assenza o quasi assenza di utilizzo	-		16
<b>Comportamento consono ad un ufficiale della Flotta Stellare nei vincoli del BG (§§)</b>	O		
Condotta sempre consona, nei vincoli del Background	-		17
Condotta sempre consona, a meno di un chiaro atteggiamento non adatto ad un Ufficiale	-	x	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	-	x	22
<b>Va sul ponte ologrammi a rilassarsi</b>	P	x	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	x	27

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

<b>QUALITA BACKGROUND PG4 - En. Fletcher</b>			
<b>Utilizzo di terminologia specifica di Star Trek (§)</b>	O		
Utilizzo fluente e continuo per tutta l'avventura, ove richiesto	-		42
Utilizzo non particolarmente fluente e/o non continuo	-		43
Utilizzo sporadico	-	x	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	-	x	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	x	51
<b>Riesce a trovare il tempo per dedicarsi a Mary Stevenson (o a Laura Spencer)</b>	P	x	52
<b>Quando sale sull'Enterprise, va da Deanna Troi</b>	P	x	53
Cerca nuovamente di sedurre Deanna Troi	P		54

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

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

§§§ Il punteggio viene assegnato anche se il personaggio

P Punteggio nullo o pieno (qualsiasi simbolo)

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

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

N Punteggio Negativo (qualsiasi simbolo)

AVANZAMENTO ATOMICO			
	T	V	
<b>La boa nell'ammasso di Jarren</b>			
Determinano che il disturbo dei segnali viene dall'interno di un campo di asteroidi	P	x	1
Entrano nel campo di asteroidi	P	x	2
Recuperano la boa portandola a bordo (di Venice o di Navetta)	P	x	3
A bordo prendono contromisure per l'interferenza della boa	P	x	4
Analizzano con successo la boa	P	x	5
Intuiscono che la boa (od i disturbi se la boa non è stata individuata) serve proprio per disturbare la Venice (senza disturbi l'intero piano ferengi/romulano non sarebbe partito)	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		6
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		7
<b>Contattare la Flotta Stellare</b>			
Avvertono la Flotta Stellare dell'Ultimatum di Picard	P		8
Chiedono delucidazioni/autorizzazioni a procedere	P		9
Chiedono conferme sull'assenza di Riker o Data	M		10
Chiedono conferme sull'attuale posizione dell'Enterprise	P	x	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	x	12
Si informano sulla posizione occupata dall'Enterprise secondo le proprie conoscenze	P	x	13
Capiscono perché l'Enterprise si trova nel sistema Endosiano (**)	P	x	14
<u>Diari di bordo</u>			
Li reperiscono	P	x	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	-	x	19
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		20
Intuiscono che l'equipaggio è sotto controllo mentale (ex: escludono ipotesi tipo "è una falsa Enterprise)	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-	x	21
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		22
Intuiscono che gli ufficiali si comportano come se fossero Ferengi	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-	x	23
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		24
Quando eventualmente viene messa la precedente crocetta?	O		
- Nella Fase II	-	x	25
- Nella Fase III o IV	-		26
- Mai			
Intuiscono che la causa dello strano comportamento è un campo di onde Eta	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-	x	27
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		28
<u>Stiva di carico 3</u>			
Scoprono che sull'Enterprise c'è un bassissimo campo di onde Eta	P	x	29
Scoprono che il campo di onde Eta proviene dalla stiva di carico 3	P	x	30
Scoprono che la Stiva di carico 3 è sorvegliata mentre normalmente non dovrebbe esserlo (ex: uomini sicurezza, campi di forza)	P	x	31
Dentro la stiva scoprono la "sorgente del campo" (l'Amplificatore di onde Eta)	P	x	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	x	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	x	42
	Scoprono che Data è rientrato sull'Enterprise con una navetta	P		43
	Scoprono che Data è stato messo fuori uso da Gint	P		44
	Trovano il corpo inerme di Data	P		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	x	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	x	52
<b>Generalità su Endosia</b>				
	<u>Prendono contatto con gli endosiani</u>	P	x	53
	<u>Collaborazione con gli Endosiani (*)</u>	O		
	---	-		54
	---	-		55
	---	-	x	56
	---	-		57
	<u>Presenza di posizione con Endosia</u>			
	Dichiarano chiaramente a Fermal Wis che Picard non agisce a nome della Flotta Stellare	P		58
	<u>(Scegliere una tra le seguenti)</u>	O		
	---	-		59
	---	-		60
	---	-	x	61
	<b>Dichiarano a Fermal Wis che contribuiranno al massacro degli Endosiani</b>	-		62
	<u>Segretezza dei contatti con Endosia</u>	O		
	---	-		63
	---	-		64
	---	-	x	65
	---	-		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		
	---	-		69
	---	-		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	x	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	x	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	x	78
<b>La peste kewlarita</b>				
	<u>Intuiscono che la peste non è scoppiata per caso</u>	O		
	---	-		79
	---	-		80
	<u>Capiscono che la peste è stata diffusa dai Ferengi</u>	O		
	---	-		81
	---	-		82

<u>Trovano le prove del coinvolgimento Ferengi (ex: confessione, fiale di vaccino,...)</u>	P		83
<u>Documentarsi sulla Peste Kewlarita</u>			
Scoprono che l'unico rimedio contro la peste è estraibile dal Kewlarium (**)	P		84
Scoprono che il Kewlarium è rarissimo nell'universo	P	x	85
Scoprono che il Kewlarium non può essere teletrasportato	P	x	86
Scoprono che chi si inocula il vaccino non può essere teletrasportato	P		87
<b>L'insediamento Ferengi (Jhomas, Broik ed Omag)</b>			
<u>Scoprono che tre ferengi si sono insediati su Endosia</u>	P		88
<u>Intuiscono che per i ferengi non c'è profitto su Endosia, e che l'insediamento è per loro irrazionale</u>	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		89
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		90
<u>Capiscono che Jhomas è stato pagato per aprire un fallimentare avamposto su Endosia</u>	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		91
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		92
<u>Capiscono che i ferengi sul pianeta non c'entrano nulla con ciò che sta avvenendo sull'Enterprise</u>	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		93
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		94
<u>Fanno cedere di schianto i Ferengi?</u>			
<b>concedono dei salvacondotti</b>	N		95
<b>si rimangiano nel corso dell'avventura la parola data con i tre ferengi</b>	N		96
<u>Le spillette</u>			
Scoprono l'esistenza delle spillette	P		97
Ne capiscono l'utilità (per esempio dopo averle analizzate o per intuizione)	P		98
Intuiscono che i segni vitali romulani captati dall'Enterprise sono stati in verità simulati	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		99
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		100
<u>La sferetta di comunicazione</u>			
Scoprono l'esistenza della sferetta	P		101
Ne capiscono l'utilità	P		102
<u>Eventuale combattimento con l'avamposto</u>			
I PG fanno delle azioni "pulite"	P		103
<b>Attaccano "male" e danno modo ai Ferengi di reagire con phaser su stordimento</b>	N		104
<b>Si fanno catturare tutti</b>	N		105
<b>Riker</b>			
Interiorizzano che Riker non è a bordo dell'Enterprise (**)	P		106
Intuiscono che Riker è stato messo fuori gioco perché a lungo non è stato sull'Enterprise	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		107
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		108
Scoprono che Riker è stato sul pianeta fino a 2 giorni fa e che quindi non c'è stato nessuno scambio culturale	P		109
Scoprono che Riker è ripartito con una navetta 2 giorni fa	P		110
<u>Liberazione di Riker</u>			
Trovano e liberano Riker	P		111
Si preoccupano di loro volontà della pericolosità di teletrasportare Riker (***)	P		112
<u>Trovano le prove che Riker è stato catturato dai Ferengi (ex: confessione, materiale federale nell'insediamento)</u>	P		113
<b>La Joplaur</b>			
<u>Notano / si interrogano sullo strano colpo di fortuna della presenza della Joplaur</u>	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-	x	114
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		115
<u>Hanno a che fare con la Joplaur</u>	O		
- Intercettandola	-	x	116
- Solo a distanza	-		117
<u>Grunon</u>			
Interrogano Grunon, Capitano della Joplaur	P	x	118
Lo fanno confessare, scoprendo dell'ingerenza ferengi	P	x	119
<b>La Haar</b>			
<u>Intuiscono che c'è (almeno) una nave occultata vicino all'Enterprise</u>	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		120
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		121
<u>Intuiscono che la nave occultata è Ferengi</u>	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		122
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		123
<u>Capiscono che è la Haar ad emettere il campo di onde Eta</u>	P		124

<u>Localizzazione</u>			
Trovano almeno un indizio per "triangolare" la Haar	P		125
<u>Riescono a triangolare la Haar (FINALE GRIGIO CHIARO o BIANCO)</u>	O		
--- Triangolano la posizione della Haar con due indizi pieni	-		126
--- Triangolano la posizione della Haar con l'aiuto della flotta endosiana	-		127
<u>Interazione con la Haar (se scoperta)</u>			
La catturano sostanzialmente senza lasciare alla Haar la possibilità di reagire	-		128
La catturano ingaggiando una battaglia "seria"	-		129
La fanno fuggire	-		130
<u>Trimp</u>			
Capiscono che il Ferengi che tira le fila del piano è il DaiMon Trimp della Haar	O		
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		131
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-		132
Interrogano Trimp prima di dimostrare pubblicamente di aver localizzato la Haar	P		133
<b>Il coinvolgimento romulano e la Sevedatis</b>			
<u>Trovano i seguenti indizi concernenti il coinvolgimento romulano:</u>			
Tecnologia delle Boe	P	x	134
Comunicatore nella stanza di Gint	P		135
Spillette nell'insediamento Ferengi di Endosia	P		136
Comunicatore a sferetta nell'insediamento Ferengi di Endosia	P		137
Amplificatore di onde Eta (Haar)	P		138
Emettitore di onde Eta (Enterprise)	P		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>			
--- Intuizione di un gruppo o del gruppo	-		142
--- Intuizione di un singolo "non supportata" dal resto del gruppo	-	x	143
<u>Intuiscono che c'è una seconda nave occultata oltre alla Haar</u>			
--- 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>			
<u>Aprono un canale con la Sevedatis prima che eventualmente lo faccia Vel'Yol</u>			
<u>Parlano col commodoro Vel'Yol</u>			
--- 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)