

## I Pirati di Star Trek: Personaggi

- 1) Aldea
- 2) Alex Mallow
- 3) Dar'yana Mosienko
- 4) Dave Connel
- 5) Dirk Sandeker
- 6) Frankie Shoots
- 7) Gordon Stilgar
- 8) Herbert G. West
- 9) Jake Hanson
- 10) Jolar'Nat
- 11) Kevin Atheos Brett
- 12) Khetta P'şor
- 13) Kore Alicatis (Kali)
- 14) K'Tar
- 15) Lanaari Valente
- 16) Lazarus Sant'Andrea
- 17) Leha Modred
- 18) Linda Galne
- 19) Mukt
- 20) Nathan Weaver
- 21) Nick Kevler
- 22) S'Razh I-Fvollhor P'otleth
- 23) T'eyan
- 24) Yoman Omeski

=^=

### :: Aldea Ajdar

**Nome Completo:** Aldea Ajdar

**Grado:** -

**Assegnazione:** -

**Mansione:** -

**Data di Nascita:** 18/11/2341, 40 anni (stardate, età in anni Terrestri)

**Luogo di Nascita:** Terra

**Razza:** Umana

**Altezza, Peso:** 175 cm, 70 kg.

**Occhi:** Neri

**Capelli:** Lunghi color argento

**Segni particolari:** Corporatura snella.

**Studi e specializzazioni:** Veleni, narcotici, rituali magici, tecniche di combattimento di vario tipo, scherma e travestimenti.

**Origini:**

Appartiene per nascita a un Clan di guerrieri, gli Ajdar. Le origini degli Ajdar sono quasi sicuramente terrestri.

La loro storia, tramandata oralmente, identifica come zona di origine una piccola isola del Pacifico.

Isola che fu abbandonata in seguito all'aggressione di un popolo confinante che li sterminò quasi completamente.

I pochi superstiti iniziarono un'esistenza errante in cerca di un luogo dove poter vivere in pace, e da semplici contadini si trasformarono in guerrieri.

Al tempo della nascita di Aldea gli Ajdar avevano abbandonato la Terra e si erano stabiliti sul planetoido Todar, ma, seguendo le tradizioni, Aldea nacque sulla Terra e vi rimase i primi anni della sua vita, in un piccolo villaggio del SudAmerica.

**Curriculum vitae:**

2353-2357 Cinque anni di addestramento sulle tecniche di base presso il suo Clan, sul planetoido Todar. In questo periodo ha imparato la fabbricazione e l'uso di veleni e narcotici, vari tipi di lotta corpo a corpo, ed a maneggiare armi come spade, archi e pugnali. Gli Ajdar non hanno molta simpatia per le armi da fuoco o phaser ma non sono contrari ad usarle.

2359 Ha trascorso circa un anno nel ruolo di infiltrato nello schieramento nemico degli Hida durante il

loro tentativo di invasione del pianeta Jg78. Su Jg78 ha avuto l'unico cedimento sentimentale della sua esistenza. Respinta con motivazioni illogiche (dal suo punto di vista) si è sottilmente vendicata del malcapitato.

2361-2364 Quattro anni di addestramento presso le amazzoni del pianeta Dacot IV. L'impatto iniziale fu burrascoso perché rifiutò di prestare il tradizionale giuramento di fedeltà assoluta avendo già degli obblighi inderogabili verso il suo Clan. Nel suo caso non venne applicata la pena di morte prevista avendo precedentemente salvato la vita ad un'amazzone nel corso di uno scontro con dei banditi. Le fu pertanto concesso di rimanere a patto di non rivelare a nessuno i segreti della Corporazione.

2366 Breve corso di addestramento al furto con destrezza a cura di Maryl, una ragazzina allora dodicenne, appartenente alla Gilda dei Ladri che opera nel famoso mercato coperto di Veltro 8, grazie alla raccomandazione di Bant, un'altro degli Ajdar, che contava vecchie amicizie all'interno della Gilda.

2368-2369 Due anni di studio presso uno sciamano sulla Terra durante i quali ha imparato a conoscere le erbe curative ed alcune basi della magia dei nativi americani.

2371 Durante una breve vacanza su Doppler II incontra un attore girovago, Smythe, in fuga dai suoi numerosi creditori. Smythe, in cambio di un passaggio verso un pianeta più tranquillo, le insegna le basi fondamentali del travestimento.

2373-2374 Due anni come consigliere di Vladimir, dittatore di Roman 9, durante la ribellione che lo ha riportato al potere. Si è occupata personalmente della caccia ai componenti della guardia personale del precedente dittatore.

2376-2378 Incarico come mercenario. Il gruppo al quale si era unita venne quasi completamente sterminato. Riuscì a smascherare il doppio gioco del comandante ed a evitare il completo annientamento della squadra.

2380 Ha offerto i suoi servizi a Jolar'Nat durante l'attacco dei Leetah a Togartu. E' uno dei pochi sopravvissuti in seguito alla distruzione della Raven.

[Elenco delle Promozioni:](#) -

[Cartella clinica:](#) -

[Note Personali:](#)

Impetuosa, vendicativa ed a volte crudele. E' assolutamente inadatta ad incarichi che richiedono pazienza, fantasia, discrezione e diplomazia. Estremamente agile e veloce, ha una predilezione per le armi bianche.

Preferisce se possibile non uccidere o danneggiare in modo permanente gli esseri viventi, rispettando quasi sempre le tradizioni del suo Clan, che danno più valore alla sconfitta di un nemico che alla sua semplice eliminazione fisica.

Ama gli intrighi e difficilmente dice la verità, rispetta il coraggio e l'astuzia. Dissimula il più possibile le sue reali capacità. Evita i contatti fisici.

Porta un orecchino d'argento all'orecchio destro su cui è incisa una testa d'orso, l'animale protettore del suo Clan.

## **:: Alex Mallow**

[Nome Completo:](#) Alex Mallow

[Grado:](#) Tenente JG

[Assegnazione:](#) Assistente medico

[Mansione:](#) -

[Data di Nascita:](#) 10/11/2351, 29 anni (stardate, età in anni Terrestri)

[Luogo di Nascita:](#) Roma, Sol III

[Razza:](#) Umano

[Altezza, Peso:](#) 180 cm, 80 kg.

[Occhi:](#) Viola

[Capelli:](#) Neri

[Stato civile:](#) Celibe

[Segni particolari:](#) Cicatrice a forma di stella sul fianco destro. Due orecchini all'orecchio sinistro.

[Studi e specializzazioni:](#)

Fino a 18 anni la sua vita trascorre abbastanza tranquilla frequentando tutte le scuole obbligatorie del pianeta.

A 18 anni entra a far parte dell'accademia della flotta scegliendo il ramo medicinale ma continuando allo stesso tempo a curare in modo particolare la sua passione di sempre: la lotta.

Durante il periodo di addestramento, grazie alla sua buonissima condotta e allenandosi con molta voglia e decisione, si merita le promozioni che lo portano ad essere Tenente JG. Il suo addestramento è molto duro e gli scolpisce un fisico prestante ed allenato! Inoltre è molto portato per l'uso delle armi ed

ha una gran voglia di dimostrare tutto il suo valore.

Grazie a ciò, a 23 anni finisce il suo addestramento all'accademia e si laurea in medicina.

#### **Curriculum vitae:**

Era pieno di ideali e aveva una gran voglia di fare giustizia.

Grazie alle sue buonissime doti di combattente, discrete conoscenze in medicina e i suoi ideali, all'età di 25 anni, contattato da un generale della flotta, entra a fare parte di un corpo speciale della flotta stellare.

Un corpo speciale dedicato a missioni ad alto rischio. Queste missioni vengono affidate al corpo speciale perchè i cittadini ne devono rimanere all'oscuro e devono essere svolte in modo molto "silenzioso". Questo perchè molto spesso provocano decine di morti e la flotta non si vuole accollare pienamente la responsabilità dell'accaduto!

Alex si trova molto bene con tutti i suoi compagni e grazie alla loro bravura svolgono le loro missioni senza perdite anche se a loro non viene mai spiegato il motivo delle missioni ma solo quello che devono fare.

In quella che doveva essere la missione più pericolosa, in Antartide, vengono presi in trappola e catturati ma Alex riesce a fuggire.

La Federazione lo rintraccia per sapere cosa successe durante quella missione ma lui non si ricorda nulla.

La Federazione non gli crede e continua a perseguitarlo sottoponendolo ad esami e test per scoprire la verità.

Nel frattempo Alex scopre che il corpo speciale a cui apparteneva era soltanto una copertura per qualcosa di molto più losco e illegale! I suoi superiori erano in combutta con mercanti di droghe e ne ricavano molti soldi. Proprio il suo generale li aveva venduti nella missione in Antartide per far sì che fossero tutti eliminati non avendone più bisogno.

Stanco di tutto ciò, fugge e cerca di far perdere le sue tracce alla Federazione.

Per far ciò arriva sul pianeta di Leetah e entra a far parte della neonata flotta con ruolo di assistente medico.

#### **Elenco delle Promozioni: -**

##### **Cartella clinica:**

Alex è dotato di un fisico prestante ed allenato. Non soffre di nessuna allergia.

Soffre di amnesie in condizioni di forte stress ed ha qualche piccolo vuoto di memoria riguardo il suo passato.

##### **Note Personali:**

Non gli piace confidare ad altri le sue questioni private e preferisce risolvere i suoi problemi da solo.

In fatto di donne, la maggior parte di esse lo trovano molto attraente e sfrutta questa sua dote per ottenere aiuti che ad altri non verrebbero concessi.

Un tempo era pieno di grandi ideali e di buoni propositi, cose che ora sono completamente scomparse dal suo carattere anche se cerca sempre di stare dalla parte del giusto.

## **:: Dar'yana Mosienko**

**Nome Completo:** Dar'yana (n) Mosienko (c)

**Grado:** Pirata

**Assegnazione:** Nave pirata Minerva

**Mansione:** Strizzacervelli

**Data di Nascita:** D.T. 11/10/2344 D.S. 21777.7

**Luogo di Nascita:** Kiev - SOL III

**Razza/Sesso:** Terrestre, F

**Altezza / Peso:** cm. 182/ kg. 66

**Occhi:** Verdi

**Capelli:** Nero corvino, lunghi, spesso raccolti a chignon, mossi

**Segni particolari:** Tatuaggio sul seno sinistro ("PENSA CON LA MENTE, AGISCI COL CUORE") scritto in giapponese, piercing ombelicale

##### **Studi / Specializzazioni:**

- Diploma dell'Accademia della Flotta Stellare, sezione scientifica (2364)

- Laurea in Medicina (2368)

- Specializzazione in Psichiatria (2369)

- Master in psichiatria forense con una tesi sulla "Validità della terapia cognitivo comportamentale nei seriali e sul biofeedback", con particolare attenzione alle tecniche di controllo mentale nei simbiotici (2370)

- Laurea specialistica di secondo livello in psicologia (2372)

##### **Curriculum Vitae:**

2344: Nasce a Kiev in una fredda notte di ottobre da Evgeni Mosienko, ingegnere chimico impegnato nei laboratori della Federazione, e Ljuba Turchenko, ex ballerina del teatro Bolshoj. Il padre, assorbito dal proprio lavoro, è impossibilitato ad occuparsi della numerosa famiglia, così la madre si assume l'onere di crescere ed educare i figli. A seguito però di una depressione post-partum, Ljuba si toglie la vita assieme a tre dei suoi figli, lasciando Dar'yana da sola con Ledor, l'ultimo fratello di appena un mese, e con il padre, al quale la giovane, nonostante tutto, è molto legata.

2359 (15 anni): Il padre scompare in circostanze molto sospette e l'ammiraglio Lyubomir Pskov - amico fraterno di Evgeni Mosienko - decide di affidare Ledor agli zii materni e di prendere sotto la sua ala protettrice la giovane Dar'yana, indirizzandola verso l'Accademia della Flotta Stellare per proseguire gli studi. Dar'yana finisce con l'assecondare il volere dell'Ammiraglio Pskov e presenta domanda di ammissione all'Accademia, senza però rinunciare all'idea di ritrovare suo padre.

2360 (16 anni): La sua domanda di ammissione viene accettata e, trasferitasi a San Francisco, comincia il corso accademico nella sezione medica. Durante gli studi partecipa attivamente ai corsi sul controllo delle emozioni e della gestione delle reazioni umane: questi corsi si presentano molto importanti poiché l'interesse per la materia "Emozionale" le torna utile per sconfinare la sua sensibilità e le permettono di riuscire a perfezionare una apparente freddezza.

2364 (20 anni): Si diploma nella sezione scientifica dell'Accademia con il massimo dei voti con una tesi su "La serialità dei killer, sia umani che simbiotici" e per questo viene promossa al grado di Tenente JG. Da questo momento inizia a portare avanti gli studi sul controllo della mente, sul biofeedback e sulla psicoterapia comportamentale applicata ai seriali.

2368 (24 anni): Laurea in Medicina presso l'Accademia della Flotta Stellare.

2369 (25 anni): Termina il corso di specializzazione in psichiatria e nello stesso anno inizia un master in psichiatria forense.

2370 (26 anni): Portato a termine il master col massimo dei voti e con una tesi sulla Validità della terapia cognitivo comportamentale nei seriali e sul biofeedback, con particolare attenzione alle tecniche di controllo mentale nei simbiotici, spinta dall'interesse per la psicologia forense inizia il corso di laurea specialistica di secondo livello in psicologia su Betazed. Durante la permanenza su Betazed si appassiona a tutto quello che riguarda i poteri empatici e telepatici ed affina le tecniche di composizione dei profili criminali.

2372 (28 anni): Conseguita la laurea in psicologia, viene assegnata alla USS Carpathia NCC-43118, nave di classe Excelsior, con la mansione di ufficiale psichiatrico. I successivi anni si susseguono alternando risultati soddisfacenti nella cura dei pazienti ad importanti studi di nuove applicazioni strumentali per il miglioramento delle tecniche di biofeedback; solo una notte a settimana, nel suo giorno di riposo, la dottoressa non è mai reperibile: queste uscite hanno un che di rituale, poiché si svolgono sempre alla medesima ora e al medesimo giorno della settimana... con la dottoressa che esce sempre vestita con un elegante abito da sera nero lungo e stretto. Durante questi anni, la dottoressa mette a punto anche alcune tecniche di condizionamento mentale che possano poi essere utilizzate a scopi bellici durante le missioni della Flotta: viene sviluppata una tecnica che associa l'uso del pentothal abbinato a una tecnica di biofeedback passivo. Inoltre la dottoressa lavora alacremente e in gran segreto alla formulazione di un composto chimico per alterare la mente, composto a cui stava lavorando il padre e di cui lei aveva trovato qualche appunto cifrato in un libro di poesie.

2379 (35 anni): Durante un breve periodo di licenza sulla Terra, spinta dalle sue passioni per lo sciamanesimo e la narnu-yuwa (o legge sui sogni), entra in contatto con un gruppo di studiosi tra cui lo sciamano ban-man Harvey, un creatore di canti (o songmaker), con lo scopo di studiare il potere del canto, della danza e della musica nel controllo delle menti.

2380 (36 anni): Partecipa a un workshop dove si mette in evidenza per i suoi studi sulla mente klingon e sulle nuove teorie della mutazione comportamentale negli ibridi klingon-umano; questo le vale la promozione a Tenente.

2381 (37 anni): Ottiene un riconoscimento per alcuni studi sulla mente klingon e sulle malattie mentali che colpiscono con maggior frequenza i simbiotici.

2382 (38 anni): Pubblica un testo piuttosto discusso sulle tecniche di controllo delle menti, con tesi giudicate molto azzardate sulla futura ma non lontana possibilità di modificazione genica del dna "in utero", onde consentire ai Betazoidi di leggere le menti di Ferengi, Breen e Ulliani. Le teorie suscitano molto interesse nell'ambiente scientifico e portano la dottoressa Mosienko a viaggiare spesso per tenere numerose conferenze, nell'ambito delle quali si mette in evidenza per la sua straordinaria capacità nella costruzione di profili di killer seriali, attraverso una tecnica di "ipnosi per immedesimazione".

2385 (41 anni): Viene assegnata come Consigliere alla nave USS Balthazar NCC-62936, di classe Intrepid. Porta avanti alcuni suoi studi sui Breen e sulla possibilità di trovare capacità strumentali di leggere loro le menti (cosa che i betazoidi non potevano fare).

2386 (42 anni): Dopo alcune informazioni ottenute da amici, elude il sistema di sicurezza della USS Balthazar e riesce con una navetta a portarsi nell'orbita del quarto pianeta del sistema mizariano, dove

trova ad attenderla un misterioso informatore in possesso di un D-padd pieno di dati utili a ricostruire le ultime ore vissute da suo padre prima della sparizione, unitamente ai dati a cui lo stesso stava lavorando. Viene intercettata dal servizio di sicurezza e quindi riportata sulla USS Balthazar, dove le viene notificato un rimprovero formale a seguito del quale, risentitasi per l'insensibilità e la freddezza della Flotta di fronte ai suoi problemi personali, decide di prendersi un periodo di aspettativa. Approfitta del periodo di riposo per cercare di riprendere i contatti col fratello Ledor, scoprendo con sorpresa che, dopo aver anch'egli intrapreso la carriera militare nella Flotta Stellare, aveva disubbidito a un ordine di un superiore ed era scappato dalla nave sulla quale era stato imbarcato, senza lasciare traccia di sé.

2387 (43 anni): Durante una passeggiata in un mercato su Zaniah IV viene avvicinata da due ferengi che tentano di venderle un oggetto a lei ben noto (un piccolo ciondolo a forma di fiore di loto, che, appartenuto alla madre, era poi stato donato dalla stessa al padre). Nel tentativo di impossessarsi dell'oggetto, nasce una colluttazione, dove la dottoressa, nonostante le abili doti di karateka, viene ferita all'emitore destro da una coltellata, perdendo conoscenza. Da questo momento il Comando di Flotta perde le sue tracce.

2388 (44 anni): In realtà sopravvissuta dopo la colluttazione, viene soccorsa proprio dal fratello Ledor che si trovava nello stesso luogo per commerciare dei manufatti. Durante il percorso di guarigione, i due fratelli - finalmente ritrovatisi - hanno l'occasione di raccontarsi le reciproche esperienze di vita. Ledor come mercante ha numerose conoscenze, così, avendo appreso che anche Dar'yana aveva abbandonato la Flotta Stellare, approfitta per chiedere all'amico Dirk Sandeker, nostromo della nave pirata Minerva, un imbarco per la propria sorella.

2389 (45 anni): Trova un imbarco stabile sulla nave Pirata Minerva.

**Elenco promozioni e onorificenze:**

2364: Tenente JG

2380: Tenente

**Cartella medica:**

Ha subito parziale ricostruzione del muscolo quadricipite femorale a seguito di un incidente stradale ; presenta una evidente cicatrice all'emitore destro, a seguito di una coltellata durante una colluttazione su Zaniah IV.

**Note personali:**

Rispettosa dei suoi superiori per quello che riguarda i comandi che le vengono impartiti, qualche volta si lascia guidare dall'impulso se pensa di avere ragione.

La passione per il lavoro, la porta spesso a trascurare il lato affettivo della sua vita, rendendola molto diffidente nei rapporti di coppia e nei rapporti interpersonali, tanto da cercare amicizia tra persone molto più grandi di lei quasi a inseguire un senso di rassicurazione paterna che le è mancato da bambina.

La sua passione per la musica la porta spesso a comporre, ma in pochi possono ascoltarla, poiché la sua è una musica emotiva di difficile ascolto.

Ha avuto solo un grande amore nella sua vita... amandolo in silenzio poiché l'uomo era già sposato ; nemmeno i suoi amici più intimi sanno chi sia, ma sanno che ogni anno la dottoressa porta dei fiori su una tomba senza lapide.

## **:: Dave Connel**

**Nome Completo:** Dave Connel

**Grado:** Guardiamarina

**Assegnazione:**

**Mansione:** Tecnico

**Data di Nascita:** 2353, 27 anni terrestri (stardate, età in anni Terrestri)

**Luogo di Nascita:** Irlanda

**Razza:** Umana

**Altezza, Peso:** 1,65m 60Kg

**Occhi:** Verdi

**Capelli:** Neri, portati lunghi e raccolti in una coda

**Segni particolari:** Porta il pizzetto. Ha delle cicatrici sulla schiena.

**Studi e specializzazioni:** College, Accademia

**Curriculum vitae:**

2367 - Viene assunto come lavoratore a tempo perso in un'officina

2370 - Viene accolto da dei suoi compagni di college

2371 - Entra in Accademia

2376 - Assegnato alla USS Bethesda

2377 - Scopre la trama degli ufficiali della USS Bethesda

2378 - Accusato di alto tradimento, fugge come clandestino verso Togartu

**Elenco delle Promozioni:** Nessuna

**Cartella clinica:**

Le ferite che ha riportato alla schiena gli procurano forti dolori, ma Dave non ha voluto essere del tutto guarito da quelle lacerazioni: afferma che il dolore gli ricorda di pensare due volte prima di fare qualsiasi cosa!!!

**Note Personali:**

Dave nasce a Kilkenny nel 2356 e frequenta la scuola locale dove si dimostra essere uno dei ragazzini più vivaci e attaccabrighe del vicinato. In quel periodo Dave si diletta ad entrare, non visto, negli uffici degli insegnanti e a trafugare i test del giorno successivo. Questa sua attività gli procura un po' di denaro e le sue cicatrici sulla schiena: quando un insegnante decise di cambiare all'ultimo momento i test che avrebbe dato, un gruppo di ragazzi molto poco perbene decise che la loro insufficienza era colpa di Dave, e per questo lo aspettarono in un vicolo dove lo pugnarono alle spalle. Ma Dave è un tipo duro a morire, ripresosi dall'incidente, ha fatto in modo che i summenzionati bulli venissero espulsi dal college, e ha continuato a trafugare compiti (probabilmente scegliendo meglio gli acquirenti della sua refurtiva :-)). Ma la scuola non appassionava Dave che amava invece trafficare con veicoli di ogni specie, truccandoli, riparandoli e costruendoli. Pian piano Dave acquisì una sorta di empatia con le macchine, il che lo portò ad avere un primo lavoro come meccanico in una piccola officina. Forzato dai suoi genitori ad iscriversi all'accademia (suo padre è un graduato della Starfleet), Connel portò a termine i suoi studi rapidamente grazie a favori e ad attenzioni da parte di amici di suo padre. Al suo primo incarico come guardiamarina, Dave venne assegnato alla USS Bethesda che era assegnata a scortare un Cargo attraverso lo spazio Orioniano. Durante il viaggio Connel scoprì che una parte degli ufficiali aveva venduto la nave da trasporto ai Pirati: Dave decise che tenere la bocca chiusa in cambio di una grossa ricompensa era un'ottima alternativa al venire ucciso, ma venne tradito dagli ufficiali corrotti e la colpa della fuga di informazioni venne riversata su di lui che fu costretto a fuggire dalla Flotta Stellare come clandestino, e trovò rifugio in un pianeta dei Pirati. Convintosi che la vita del pirata fa per lui, Dave sta attendendo di venire a far parte di un equipaggio.

Dave è un ragazzo socievole e riflessivo: tenta di non agire mai d'impulso (sebbene la sua natura lo porti spesso a venir meno a questo proposito) e ci mette un po' prima di riporre la sua fiducia in una persona.

Odia i tradimenti degli amici ed ha sviluppato un senso dell'onore molto forte a questo riguardo: questo lo rende un compagno affidabile.

## :: Dirk Peter Sandeker

**Nome Completo:** (n) Dirk Peter (c) Sandeker

**Grado:**

**Assegnazione:** Minerva

**Mansione:** Nostromo

**Data di Nascita:** Data Terrestre 26/11/2347 ~ Data Stellare 24904.6

**Luogo di Nascita:**

**Razza/Sesso:** Umana / M

**Altezza/Peso:** Mt 1.85 / Kg. 80

**Occhi:** Uno marrone e uno azzurro

**Capelli:** Castani con qualche ciuffo bianco

**Segni particolari:** Piccola cicatrice sotto l'occhio destro

**Studi e Specializzazioni:** Accademia della Flotta Stellare, Sezione Ingegneria.

**Tesi di Laurea:** Gestione dei sistemi comunicativi, miglioramento dei protocolli di accesso ai sistemi informativi.

**Curriculum Vitae:**

Frequenta i corsi base presso la struttura didattica terrestre con ottimi risultati.

Si iscrive all'Accademia nel 2363, dimostrandosi un giovane dalla mente brillante e dalle spiccate capacità pratiche, queste doti però lo portano diverse volte in cattiva luce con gli istruttori a causa di alcune violazioni al regolamento.

Accusato di aver introdotto indebitamente merce di vario genere nella struttura accademica, riceve un formale richiamo da uno dei docenti e rischia l'espulsione in seguito ad un diverbio sfociato in scontro fisico con l'istruttore.

Apparentemente decide di darsi una regolata, mantiene un profilo basso e si tuffa negli studi riuscendo a diplomarsi assieme ai suoi colleghi di corso, lascia l'Accademia con il grado di Guardiamarina.

2367 - Imbarcato come ingegnere sulla USS Zhukov, nave di classe Galaxy, viene segnalato dal

capitano Parrin per l'ottimo stato di servizio e per la competenza nel suo lavoro. Partecipa a diverse missioni il suo supporto logistico fornisce un ottimo coordinamento con le squadre di intervento rapido che collaborano con l'unità della Federazione. Il Primo Ufficiale, Comandante Marques nutre il sospetto che il giovane abusi del suo status di ufficiale della Federazione per scopi personali, decide quindi di tenerlo sotto controllo, i suoi sforzi però non producono nessuna prova evidente.

2371 - Durante una missione di sbarco salva la vita del Primo Ufficiale e dell'away team da un agguato. Questo gesto gli permette di ottenere la promozione a Tenente JG. Sfortunatamente le indagini rivelano che Sandeker aveva dei contatti con alcuni degli assalitori. Viene quindi processato, degradato e condannato ad un periodo di detenzione.

2373 - Tradotto ad un'altra struttura federale, approfitta di una evasione organizzata da alcuni membri dei maquis e si dà alla macchia.

2374 - Viene identificato dai membri della USS Pasteur, inviata in missione di soccorso alla USS Bonaventure. Il personale della nave ospedale nota alcuni ufficiali che si aggirano con fare sospetto vicino alle scorte mediche della nave naufragata, tra di essi viene riconosciuto il fuggiasco. L'intervento delle squadre di sicurezza però non sortiscono l'effetto desiderato e la squadra di predatori riesce a mettersi in salvo grazie ad alcuni campi di forza che rallentano gli sforzi degli inseguitori.

2378 - In seguito alla battaglia di Amek- III entra in possesso di informazioni strategicamente importanti nella localizzazione di alcuni cantieri del Dominio, le coordinate si rivelano preziose e Dirk riesce ad ottenere la promessa di reintegro nella flotta stellare da parte di un ufficiale che gli assicura anche l'archiviazione delle imputazioni a suo carico. Si presenta davanti alla commissione che ha lo scopo di rendere effettive le promesse di reintegro. Uno dei membri della commissione lo aggredisce verbalmente accusandolo di tradimento, la risposta di Sandeker si trasforma in scontro fisico e culmina con la sua fuga.

2380 - Viene arrestato e rinviato a giudizio, viene contattato alcune persone che gli propongono la possibilità di lavorare per conto loro occupandosi dell'aspetto logistico della loro organizzazione commerciale. I suoi nuovi datori di lavoro forniscono un pool di avvocati che riescono a distruggere parte dell'impianto accusatorio ed ottengono la scarcerazione, Dirk viene congedato con disonore. Tornato libero accetta l'offerta dell'organizzazione denominata Associazione Libera Madakki, la cui sede si trova su Litvarian, un pianeta non appartenente alla Federazione.

2385 - Per onorare un contratto stipulato tra la Minerva e la Associazione Libera Madakki per la fornitura di mezzi e tecnologie in sostituzione a quelle obsolete e pressoché esaurite, Dirk viene imbarcato come Nostromo, incaricato di istruire l'equipaggio sull'uso dei nuovi sistemi.

#### [Elenco Promozioni / Onorificenze:](#)

2363 - (16 anni) Si iscrive all'Accademia

2367 - (20 anni) Si diploma dall'Accademia e viene imbarcato sulla Zhukov

2371 - (24 anni) Promosso Tenente JG

2371 - (25 anni) Degradato viene messo agli arresti

2373 - (26 anni) Evade

2380 - (33 anni) Congedato con Disonore

#### [Cartella Medica:](#)

Ha subito diversi traumi fisici che hanno indotto i medici a far ricorso ad interventi di bio-tecnologia

#### [Note Personali:](#)

Durante il periodo Accademico ha mostrato di possedere delle ottime doti che ne avrebbero potuto fare un buon ufficiale, il temperamento e la personalità poco incline al lavoro subordinato hanno purtroppo compromesso una potenziale carriera di rilievo.

## **:: Frankie Shoots**

[Nome Completo:](#) Frankie Shoots

[Grado:](#) //

[Assegnazione:](#) Minerva

[Mansione:](#) Motorista

[Data di Nascita:](#) Data Terrestre 24/07/2366 ~ Data Astrale 43559.8

[Luogo di Nascita:](#) Londra, Area Amministrativa Europea SOL III

[Razza/Sesso:](#) Terrestre, maschile

[Altezza/Peso:](#) Mt 1.80 / Kg. 74

[Occhi:](#) neri

[Capelli:](#) biondo scuro

[Segni particolari:](#) nessuno

[Studi e Specializzazioni:](#)

- Laurea in Ingegneria Astrospaziale (2386)

- Studio, pratica ed implementazione dei Sistemi di Occultamento (2387)

**Curriculum Vitae:**

2366: Nasce a Londra, ma si trasferisce ancora neonato a Roma dove il padre, ingegnere meccanico, viene assegnato per lavoro. Già in giovane età si interessa del funzionamento di vari macchinari che con l'aiuto del padre prima smonta analizzandone i meccanismi e poi rimonta, con abilità manuali sorprendenti.

2382 (16 anni): Dopo gli studi, viene contattato dall'Accademia della Flotta Stellare, sezione ingegneria. Ma rifiuta, non essendo nel suo carattere insita la disposizione all'obbedire, tipica dell'inquadratura militare.

2386 (20 anni): Consegue la Laurea in Ingegneria Astrospaziale, con buoni anche se non ottimi risultati.

2387 (21 anni): Ottiene alcuni incarichi presso officine di riparazione su SOL III, dove viene notato da alcuni membri del Sindacato di Orione che gli offrono lavoro presso un cantiere navale di loro fiducia. L'unico incarico che gli viene affidato è di effettuare riparazioni su navi dotate di sistemi non legali e di fare in modo che tali opere di manutenzione passino inosservate fra il flusso di navi nel bacino in attesa di lavori. Tutto ciò gli consente di far pratica e di analizzare vari sistemi di occultamento, studiandone caratteristiche e funzionalità, elaborando una serie di progetti d'implementazione degli stessi.

2388 (22 anni): Viene assunto come ingegnere di bordo sulla Horsol, una nave trasporto. Durante un viaggio verso fine anno, vengono attaccati da una nave pirata: la Minerva. Lo scontro, impari, dura più del previsto, proprio grazie alla perizia di Frankie nel potenziare (e preservare perciò più a lungo) i vari sistemi della Horsol. Al termine dello scontro, i pirati riescono ad avere la meglio e a depredare la nave.

2389 (23 anni): Affascinato da un mondo sconosciuto, ma entusiasmante oltre che attratto dalla possibilità di applicare soluzioni da lui elaborate senza la necessità di rispettare le norme ferree della Federazione, chiede ed ottiene la possibilità di imbarcarsi sulla Minerva come Motorista.

**Elenco Promozioni / Onorificenze:**

**Cartella Medica:**

Niente da segnalare

**Note Personali:**

Espansivo, intelligente, ama i meccanismi quanto ama le belle donne. Pur nutrendo in generale fiducia nel prossimo, tende a non concedere ad altri di mettere le mani sulle sue apparecchiature, a meno che non abbiano dimostrato nei fatti di saperlo fare e non per titoli acquisiti chissà dove e chissà come.

Veloce e rapido nel suo lavoro, difficilmente si perde d'animo anche al costo di approntare modifiche solide ancorché rudimentali (e considerate da fior fior di tecnici assolutamente inadatte, se non impossibilitate ad un buon funzionamento) a ben più complessi sistemi per ovviare a dei problemi che necessitano urgentemente di una soluzione.

## **:: Gordon Stilgar**

**Nome Completo:** Gordon Stilgar

**Grado:** N.A.

**Assegnazione:** Minerva

**Mansione:** Segaoossa

**Data di Nascita:** Data Terrestre 05/07/2354 ~ Data Astrale 31506.56

**Luogo di Nascita:** Harvey Bay, Queensland, Australia, Terra

**Razza/Sesso:** Razza Umana / Maschio

**Altezza/Peso:** Mt 1.75 / Kg. 78

**Occhi:** Castani

**Capelli:** Neri Brizzolati

**Segni particolari:** Profonda cicatrice sulla guancia sinistra ricordo della contestazione del 2384

**Studi e Specializzazioni:**

- Medicina (Immunologia)

**Curriculum Vitae:**

2354: nasce a Harvey Bay, Queensland, Australia.

2372 (18 anni): Si iscrive alla facoltà di medicina dell'università di Brisbane.

2376 (22 anni): Si laurea in medicina con una tesi sulle reazioni autoimmuni generate dalle mutazioni del pattern lipidico delle membrane cellulari a seguito di esposizione a radiazioni di diluitio.

2376 (22 anni): Si imbarca sulla nave mineraria Pernud come assistente dell'ufficiale medico

2380 (26 anni): Si specializza in Xenoinmunologia grazie alle esperienze accumulate sulla Pernud.

2381 (27 anni): In cerca di nuove esperienze comincia a lavorare come bracciante sul planetotide Alpha 441 delle Badlands.

2384 (30 anni): Guida uno sciopero dei lavorati per migliorare le condizioni di vita dei minatori di

Alpha 441 che si conclude con una violenta repressione ed il suo arresto. Viene condannato a 4 anni di carcere su Athos IV. In carcere conosce Herbert G. West, che ha un passato come medico su una nave pirata, la Minerva. Viene a conoscenza che West è scappato con parte del bottino della Minerva. West è malato e confida molte cose a Gordon.

2388 (34 anni): Esce dal carcere di Athos IV con il nome di un contatto e di un luogo da raggiungere per poter entrare in contatto con la Minerva. Celeste ed il bar su BlackHeart.

2389 (35 anni): Si imbarca sulla Minerva come Segaoassa.

[Elenco Promozioni / Onorificenze:](#)

N.P.

[Cartella Medica:](#)

Nessuna nota particolare

[Note Personali:](#)

Indipendente e irrequieto, altruista e testardo, si butta a capofitto in ciò in cui crede.

## :: Herbert G. West

[Nome Completo:](#) Herbert G. West

[Grado:](#) Ex-Tenente Comandante

[Assegnazione:](#) Centro Ricerche di Biotecnologie Della Flotta Stellare (Ultima assegnazione Ufficiale)

[Mansione:](#) Responsabile Centro Ricerche di Biotecnologie

[Data di Nascita:](#) 26531.5, 41 anni terrestri. (stardate, età in anni Terrestri)

[Luogo di Nascita:](#) San Diego

[Razza:](#) Umano

[Altezza, Peso:](#) 1.75 m, 77 Kg

[Occhi:](#) Castani

[Capelli:](#) Calvo

[Segni particolari:](#) -

[Studi e specializzazioni:](#) Diploma in Medicina, diploma aggiuntivo in Biochimica, Ingegneria genetica.

[Curriculum vitae:](#)

17 - Entra nell'Accademia della Flotta Stellare.

21 - Diplomato in Medicina, diploma aggiuntivo in Biochimica, Ingegneria genetica.

22 - Assegnato alla U.S.S. Innsmouth.

25 - Per studi e ricerche viene trasferito alla U.S.S. Kadath, nave esplorativa.

29 - Torna sulla Terra per continuare le sue ricerche, non eseguibili su navi stellari, raccomandato dal Capitano Charles Dexter Ward della Kadath.

31 - Diventa Responsabile Centro Ricerche di Biotecnologie e inizia le sue "personali" ricerche.

34 - Su delazione di uno dei suoi più brillanti e ambiziosi collaboratori, le sue ricerche vengono rese note agli Ammiragli responsabili della Sezione Medica della Flotta. Viene espulso dalla Flotta e interdetto alla professione medica. Parte dalla Terra carico di odio nei confronti degli appartenenti alla Flotta. Comincia a lavorare come "medico mercenario" su ogni nave stellare che abbia bisogno di un medico.

35 - Imbarcato su trasporto Ferengi. Impara a conoscere anatomia e fisiologia Ferengi "sul campo"; presta i suoi servizi presso i pianeti su cui fanno tappa conoscendo più razze diverse (i Ferengi non lo pagavano a "nave ferma" e se voleva vivere...). Un anno e mezzo più tardi, scocciato dai Ferengi che ha imparato a curare e a odiare per i loro modi, rimane su Vulcano per sei mesi dove impara la medicina vulcaniana.

37 - Imbarcato su ricognitore Andoriano. Rimane sulla nave 8 mesi.

38 - Parte con i Klingon, dove riesce a farsi valere per un anno mantenendo il proprio onore a suon di urla e brevi scazzottate. Comincia a piacergli la vita del "nomade".

39 - Si imbarca su un trasporto umano, al comando di un capitano di pochi scrupoli con un equipaggio misto e senza medico per un "incidente" avvenuto nella parte precedente del viaggio. Fanno rotta verso il territorio romulano, facendo varie tappe intermedie.

41 - Viene sbarcato a forza nel sistema di Leetah a seguito di un furioso diverbio con il klingon che faceva da secondo ufficiale. Viene contattato da un componente della Fratellanza che ha assistito allo "sbarco". Dopo aver sentito la sua storia davanti a un bel po' di birra romulana ed aver capito che stava cercando un lavoro, viste le sue conoscenze sulla fisiologia di varie razze ed i suoi pochi scrupoli gli viene offerto un passaggio fino a Togartu dove avrebbe sicuramente trovato un incarico su una nave della Fratellanza.

[Elenco delle Promozioni:](#)

21 - Diplomato in Medicina. "Guardiamarina"

22 - U.S.S. Innsmouth. "Tenente JG"

25 - U.S.S. Kadath. "Tenente"

31 - Responsabile Centro Ricerche di Biotecnologie. "Tenente Comandante"

**Cartella clinica:** Niente da segnalare.

**Note Personali:**

Brillante ricercatore, amava condurre esperimenti di ingegneria genetica, fino al giorno in cui, a causa di questa sua passione (si divertiva a costruire "strani ibridi", a volte mostruose creazioni, senza nessuna etica a detta di altri, per lui erano i suoi "cuccioli") venne espulso dalla flotta ed interdetto alla professione medica.

Non ama i "Federali", non ha in simpatia i Ferengi, stima i Klingon.

Se c'è da lavorare non si tira indietro, ma impiega il suo tempo a racimolare i pezzi per ricostruire il "suo" laboratorio, di conseguenza è diventato un abilissimo trattatore e riesce sempre a prendere le cose migliori ai prezzi più vantaggiosi. Ha imparato a trattare i più diversi tipi di articoli, grazie anche alla sua eloquenza ed oratoria; se questa non basta diventa persuasivo con "altri metodi". Non esita a minacciare se si sente minacciato o insultato, e non lo disturba passare alle vie di fatto.

E' sempre riuscito a salvare una delle sue creature, Kashit, un ibrido fra uno scoiattolo volante terrestre, una creatura mimetica di Aldebaran 3 particolarmente intelligente per essere un animale, e un rettile velenoso di Sendar 5. Dotato dell'intelligenza paragonabile a quella di uno scimpanzé terrestre, ma delle dimensioni di un grosso gatto, gli è risultato utile in diverse occasioni. Non se ne separa mai e lo porta accovacciato su una spalla o nel cappuccio della sua divisa.

## :: Jake Hanson

**Nome Completo:** Jake Hanson

**Grado:** -

**Assegnazione:** -

**Età:** 46 anni terrestri

**Stato civile:** scapolo

**Luogo di Nascita:** Terra

**Razza:** Umana

**Altezza, Peso:** Mt. 1,74, 80 Kg

**Occhi:** Azzurri

**Capelli:** Grigio/neri

**Parenti:** Nessuno conosciuto.

**Segni particolari:** Nessuno

**Studi e specializzazioni:** Medicina, chirurgia, protesi cibernetiche.

**Informazioni:**

Nasce sulla terra, dove segue il normale corso di studi della flotta, con indirizzo di medicina. Si specializza in medicina sul campo e protesi cibernetiche. Completato il corso di studi, non si imbarca mai su nessuna nave, restando a prestare servizio negli ospedali sulla terra.

Dopo diversi anni di servizio, decide di mettere su' uno studio medico in proprio, su un altro pianeta.

La prima volta va in fallimento, avendo acquistato delle attrezzature avanzatissime... risultanti poi inutili. Grazie a prestiti di vecchi amici riesce a pagare i debiti. Rientra per un paio d'anni a lavorare in ospedale, per restituire i prestiti e racimolare un po' di soldi per ricominciare.

Fortunatamente conosce molto bene il campo delle protesi, il che gli permette di ottenere un buon lavoro e uno stipendio onorevole.

Passati diversi anni, ritenta l'apertura di uno studio privato, in associazione con un collega... che "fugge con la cassa", lasciandolo di nuovo senza lavoro, con i soldi appena necessari per fare un ultimo tentativo in scala ridotta.

Decide di tentare la fortuna su Risa, il pianeta delle vacanze. Apre un piccolo studio, trovandosi man mano a condurre attività al limite della legalità... nel senso che la maggior parte dei suoi clienti che gli capitano sono turisti più o meno importanti che hanno avuto qualche guaio... e preferiscono evitare un ospedale, dove potrebbero essere riconosciuti. Jake mantiene sempre il massimo riserbo, e fa il minimo delle domande indispensabili, dimenticandosi dei suoi pazienti appena escono dal suo studio.

Grazie alla sua discrezione riesce a farsi una discreta nomea, e diversi locali equivoci gli indirizzano le "vittime" delle frequenti risse.

Grazie a un po' di fortuna, qualche raccomandazione, e qualche bustarella, riesce sempre a non farsi notare dalla Federazione, che ha qualche sospetto sulla sua attività, ma per un pesce così piccolo non vale la pena di controllare... di sicuro la sua faccia non è conosciuta all'infuori del quartiere di Risa dove vive e lavora, e poco più in là.

**Cartella clinica:** Soggetto sano.

**Note Personali e caratteristiche:**

Praticamente costantemente con un sigaro in bocca (quasi sempre spento, ma se deve concentrarsi particolarmente lo accende), di aspetto e modi burberi ma pratici. Nella maggior parte dei casi privo di curiosità. Non gli interessa cosa fa la gente per vivere, basta che non dia fastidio a lui.

Ha una curiosa visione del corpo "umano" (anche alieno). Sostiene infatti che la medicina è così avanzata (e lo dice con fare leggermente disgustato) che praticamente lui è il corrispettivo di un ingegnere: così come questi deve capire cosa non va in un macchinario, ripararlo, eventualmente sostituendo qualche pezzo, così è per il corpo umano.

## :: Jolar'Nat

**Nome Completo:** Jolar'Nat

**Grado/Assegnazione:** Comanda un gruppo di pirati della Fratellanza

**Data di Nascita:** 2343/12/29, 38 anni terrestri (stardate, età in anni Terrestri)

**Luogo di Nascita:** Fendennar II

**Razza:** Esponente della razza Fend (molto simile agli umani, con una vita media di 130 anni ed il raggiungimento della piena maturità a 16 anni terrestri)

**Altezza, Peso:** 1.82 m, 73 kg

**Occhi:** Verde - grigio

**Capelli:** Neri con evidenti ciocche argentee sulle tempie (distingue i Fend dagli umani)

**Segni particolari:** Cicatrice di arma da taglio che segue la mascella sinistra fino a costeggiare l'orecchio, è una sottile linea bianca che a volte Jolar'Nat nasconde facendosi crescere la barba.

**Origini:**

**STORIA DEL SISTEMA STELLARE DI FENDENNAR (tratto dal libro "Le Nobili famiglie di Fendennar II" di Jolar'Nat)**

La Federazione ebbe i primi contatti con i Fend nel 2289, quando quella popolazione aveva colonizzato già altri due pianeti del sistema, con le loro grandi ma lente navi (non avevano la curvatura).

Fendennar II si basava allora su un sistema di aristocrazia meritocratica, cioè quegli uomini o donne che sapevano dimostrare il loro valore con pensieri e azioni, venivano "adottati" nelle antichissime famiglie nobili e quindi resi superiori agli altri abitanti e viceversa, nobili indegni o non di valore, ritornavano tra le fila della gente comune, perdendo tutti i privilegi.

Le famiglie nobili detenevano il potere assoluto sulla restante popolazione e godevano di notevoli privilegi. La popolazione non era comunque sfruttata malignamente, solo si riconosceva la netta differenza tra le due classi.

Qui stava la grande differenza con le idee della Federazione, che attribuisce i medesimi diritti e doveri sia al grezzo scaricatore, che all'uomo che ha dimostrato di essere un valoroso comandante o un brillante scrittore.

Per 50 anni dopo il primo contatto, le cose continuarono normalmente, poi i contatti e quindi l'influenza della Federazione aumentarono e su Fendennar iniziarono 15 anni di lotte politiche e sociali, che spesso ebbero spiacevoli conseguenze e a cui la Federazione si dichiarò neutrale, essendo problemi interni dei Fend (Federali ipocriti!)

Prima Fendennar VI e Fendennar III si staccarono per unirsi alla Federazione e poi nel 2360 anche il pianeta natale entrò nella UFP e le famiglie Nobili (già notevolmente ridottesì) sparirono.

**Curriculum vitae:**

Nato nel 2343 dalla Nobile famiglia dei SenJe; seppur apparso in una epoca di sconvolgimenti su Fendennar II, viene allevato all'antica, nella convinzione che seppur gli uomini nascano uguali, le loro azioni, pensieri, idee avute nel corso della vita, alla fine li distinguano nettamente l'uno dall'altro, fino a farne assumere diversa importanza nell'ambiente in cui vivono.

A 15 anni dopo avere dimostrato il proprio valore, viene ammesso di fatto nelle famiglie nobiliari, è troppo tardi per poter fermare il corso degli eventi in atto sul suo pianeta e nel 2360, avviene l'ingresso nella Federazione e l'annullamento dei titoli e privilegi nobiliari in seguito a "democratiche" votazioni. La famiglia SenJe si ritira nelle proprietà periferiche del pianeta, dove Jolar'Nat continua la sua istruzione e viene alimentata la sua antipatia per la Federazione.

Nel 2365 lascia il pianeta disgustato dalla "felice mediocrità" in cui tutti vivono ed inizia a girovagare per lo spazio, visita molti pianeti e differenti culture, alcune all'interno della Federazione, altre ancora indipendenti e ne studia i cambiamenti storici e sociali rispetto al periodo precedente al contatto con la UFP e si convince che la maggior parte delle volte sia stato negativo per le razze "assorbite".

Anche l'impero Klingon, che ammira, non è rimasto insensibile all'influenza federale.

Fa numerose esperienze e conoscenze nei 13 anni in cui viaggia, nel 2376 la nave in cui viaggia viene assalita da pirati d'Orione ed i suoi occupanti fatti schiavi.

Jolar'Nat viene venduto da Croogot, un vero aguzzino, a SonMot, come esperto traduttore; l'anno successivo avviene la scissione all'interno della Confraternita d'Orione, SonMot è con i ribelli e liberati

tutti i suoi schiavi, fa rotta per Hispaniola.

Jolar'Nat partecipa alla difesa del pianeta con una delle navi di SonMot, la Raven, quando la Confraternita attacca e riesce a cavarsela.

La Fratellanza si rifugia a Togartu, insieme allo scaltro SonMot, Jolar'Nat spinge la Federazione a sostenerli, approfittando del fatto che la Confraternita aiuta il Dominio e con la promessa che li combatterà.

A Togartu arrivano grandi quantitativi di materiale, di replicatori comuni ed industriali, di componenti per armi, di medicinali, di cibo, tecnologia e alcune navette e runabout.

La cerchia dei Pari della Fratellanza (i pirati con più successo) si allarga anche ad esponenti delle altre razze: Klingon, Ferengi, Breen, Maquis, ognuno porta con sé qualcosa di utile, tecnologie o capacità e la Fratellanza si rinforza e fa di Togartu una vera roccaforte imprendibile.

Jolar'Nat coi suoi uomini passa in territorio romulano per ottenere dei dispositivi d'occultamento per le piccole navi pirata; si incontra con Felgro, un contrabbandiere romulano, ma quando il dispositivo è già a bordo, compaiono le navi da guerra, la nave di Felgro è cancellata dalla galassia, Jolar'Nat abbandona la Raven in fiamme e gravemente danneggiata su un pianeta sterile e riesce a stento a salvarsi con alcuni dei suoi uomini.

#### Capacità:

Jolar'Nat è estremamente intelligente, la sua cultura, già vasta, è aumentata con i suoi viaggi, parla fluentemente numerose lingue: Klingon Imperiale, Romulano, Vulcan, Bajoriano, Ferengi e altre minori.

Oltre alle lingue è un conoscitore della storia e tradizioni di queste razze e la sua casa a Togartu è piena delle opere dei più importanti autori dei quadranti alfa e beta.

Fin dalla più giovane età è addestrato nell'equitazione e ad utilizzare armi bianche e piccole armi ad energia, è un ottimo pilota di navi o navette.

Ha imparato a muoversi senza esporsi troppo nei complicati giochi di potere delle varie organizzazioni criminali e dei vari mercati neri; conosce i contatti giusti e le gerarchie da rispettare, ha amici o quanto meno conoscenti in mezza galassia, a qualcuno deve un favore ed altri gliene devono; sul suo libro paga figurano numerosi esponenti della repubblica di Leetah, in modo da conoscere tutti gli spostamenti di navi nel settore.

Ha appreso la difficile arte del "camaleonte" per sembrare (tramite trucco, travestimenti, ecc...) un'altra persona o di un'altra razza.

Esercita un grande carisma sul suo equipaggio e soprattutto sulle donne, cosa che gli ha provocato problemi a volte: leggendari sono i festini a tema a cui partecipa a casa di SonMot.

E' un abile diplomatico e negoziatore.

#### Altro:

Jolar'Nat è un buon capo, brillante e capace, amato dal suo equipaggio e molto prodigo nelle ricompense per chi ha saputo distinguersi; non è un tipo estremamente sanguinario e alcuni pirati vedono questo come una debolezza.

Solitamente degli equipaggi prigionieri vengono tenuti per scambio o riscatto solo i più in vista, ma a volte se hanno agito valorosamente o intelligentemente (o sono belle donne) dopo un breve soggiorno nella sua dimora a Togartu, li rilascia pagando di tasca sua il riscatto all'equipaggio.

Ha fatto così per l'ambasciatore Klingon Roktar, per il capitano Kurt Hobaiashi della Libertad, con l'affascinante Vedek Li'ara e la musicista Retiana.

Ha dimostrato una profonda antipatia per i Trill con simbiote, che considera i più grandi palloni gonfiati della galassia e non sopporta i federali che iniziano a parlare di quanto è giusta e buona la federazione.

A volte sa essere veramente, ma veramente snervante e sarcastico.

Ama fumare la pipa ed il buon bere.

Molto spesso i suoi guadagni per una missione, per quanto ingenti, vengono spesi tutti in una notte nei locali di Togartu o al Bleeding Rose su BlackHeart, il pianeta nel sistema solare Sithicus più vicino al confine romulano.

#### Aspetto Fisico:

Alto e asciutto, fisico atletico di bell'aspetto, porta i capelli corti fuorchè le ciocche argentee che usa tenere lunghe e sciolte sulle spalle o raccolte in due trecce se si fa crescere la barba.

Gli occhi verde grigio tendono all'azzurro in ambienti caldi e luminosi e a volte sono indice della sua condizione emotiva. Carnagione chiara, porta raramente la barba (mai i baffi) per nascondere una lunga cicatrice che percorre la mascella sinistra fino all'orecchio e procuratagli da una donna con una lama ben affilata.

Il naso è leggermente aquilino.

Indossa abiti pratici ma di una certa eleganza: calzoncini neri, un'ampia camicia bianca e una ricca fascia alla vita dove tiene la pipa e le armi.

Non indossa mai alcun tipo di monile (fuorchè il comunicatore a polso).

Cartella clinica: -

Note Personali: -

## **:: Kevin Atheos Brett**

Nome Completo: Kevin Atheos Brett

Grado: -

Assegnazione: -

Mansione: -

Età: 32 anni terrestri

Origini: Nato in data terrestre 2350 su Epsolun IV il 4° pianeta del sistema stellare zoodiano da una importante famiglia i cui avi erano coloni emigrati da New Zeland

Razza: Umano

Caratteristiche fisiche: Umanoide, altezza media pari a 1,82 cm terrestri

Occhi: Verdi

Capelli: Brun

Segni particolari: Zigomi esotici

Studi e specializzazioni: -

Curriculum vitae:

Quintogenito di un esponente del clan degli Atheos, la seconda famiglia per importanza componente il consiglio dei 7 Sahath che governa Epsolun IV, si è sempre distinto per il suo temperamento forte ma impulsivo a volte imprevedibile.

A 18 anni si iscrive all'accademia della flotta stellare.

Nel 2372 interrompe gli studi a seguito della guerra civile scoppiata nelle colonie. Partecipa alla guerra civile al comando del fratello nello schieramento nordorientale composto da 3 clan a capo della famiglia degli Atheos.

La Federazione allo scopo di placare i disordini verificatisi nel cuore delle sue colonie appoggia i clan avversari (Peath) più potenti provocando la disfatta di New Paradise dell'anno 2373 e la capitolazione degli Atheos.

Fuggito in gran segreto si rifugia sulla terra presso Zorath un ambasciatore thooliano vecchio amico del padre che gli crea una nuova identità e riesce a introdurlo all'interno dell'accademia.

Termina gli studi all'accademia della flotta stellare sotto il falso nome di Ivan Klegevich. Durante questo periodo si dimostra scontroso e irruento.

La sua predilezione è in particolare per i sistemi di comunicazione e di navigazione.

Durante gli studi all'accademia Kevin rimane particolarmente affascinato dai sistemi di occultamento romulani e intensifica i propri studi in segreto per conoscerne a pieno le caratteristiche.

Uscito dall'accademia con il grado di guardiamarina viene assegnato alla U.S.S. Defender di pattugliamento dello spazio federale.

In data 2377 prende contatti con Denyab esponente del clan Kaharth ex alleato degli Atheos e insieme cercano delle alleanze per riportare gli Atheos alla guida delle colonie.

Riesce ad essere trasferito sulla U.S.S. Yorktown dove si imbarca alla base stellare VII. Insieme a Denyab escogita un piano per impossessarsi dell'astronave con l'aiuto di alcuni mercenari ferengi.

Sabotate le strumentazioni di bordo, introduce un virus non mortale nella nave e formentato l'equipaggio cerca di provocarne l'ammutinamento mentre la nave ferengi cerca di abbordarla con il raggio traente.

Durante l'azione il suo piano viene scoperto dal tenente Teller Collon, il quale assunto il comando della nave per inabilità del capitano riesce a distruggere la nave ferengi e provocare la morte del suo amico Denyab.

Degradato e accusato di ammutinamento e di cospirazione viene deportato sulle colonie penali di Rigel 6 dove cresce la sua ostilità verso il mondo intero.

Sulle colonie penali la sua vita è ormai distrutta e tenta più volte il suicidio.

Durante la sua vita in carcere sente parlare della fratellanza e conosce Khaaret fatto prigioniero durante una battaglia.

Khaaret gli parla molto bene della fratellanza e Kevin ne rimane molto colpito.

Nell'anno 2381 Kevin sull'orlo della paranoia riesce a contattare l'unica persona di cui ancora si fida, l'ambasciatore Zorath per cercare di farlo uscire da lì ma l'unica cosa che ottiene è di farsi mitigare la pena e Kevin viene trasferito sul pianeta Olos 3. Kevin riesce a scappare con una navetta ma non sapendo più dove andare si dirige verso la neonata repubblica e si imbarca sperando di trovare lì nuovi ideali di vita.

Stato di servizio:

Kevin A. Brett, con il nome falso di Ivan Klegevich ha servito la flotta stellare come guardiamarina sebbene il suo curriculum di studi fa notare doti notevoli di abilità anche in altri settori. Specialista in comunicazioni e navigazione si è fatto notare per importanti simulazioni di manovre sperimentali che in fase di test hanno dimostrato una capacità intuitiva e una velocità decisionale non comune.

In particolare si è specializzato nelle manovre evasive.

In accademia ha studiato la lingua Vulcan e Klingon. Conosce usi e tradizioni dei due popoli e dei Ferengi con i quali ha avuto numerosi contatti.

2372 - Epsolun IV - Durante la guerra civile su Epsolun IV si è distinto per aver combattuto con il clan degli Atheos, utilizzando gli smooth, piccole navicelle veloci dotate di meccanismo di puntamento automatico in grado di avvicinarsi e colpire in maniera rapida ed efficace. Nel pianeta conta ancora amicizie ma la sua famiglia non ha più nessun potere.

2375 - Termina l'accademia della flotta come Ivan Klegevich.

2375 - Viene temporaneamente assegnato alla base della flotta di New Chicago. Chiede di essere trasferito a una nave interstellare.

2376 - 2377 - Ha prestato servizio con il grado di guardiamarina presso la U.S.S. Defender in pattugliamento nello spazio federale.

2377 - Chiede di nuovo di essere trasferito, falsifica il suo stato di servizio e riesce a farsi assegnare alla U.S.S. Yorktown.

2378 - Si imbarca sulla Yorktown e cerca di provocare un ammutinamento allo scopo di rubare l'astronave per riconquistare il comando su Epsolun IV.

2379 - Viene condannato e deportato sulle colonie penali di Rigel 6.

2381 - Viene trasferito sul pianeta Olos 3, durante il trasferimento riesce a fuggire.

**Notizie non ufficiali:**

Ultimamente non è un tipo cosiddetto "socievole" a causa del suo difficile passato, non ha ideali ben precisi, è esiliato dal suo pianeta natale sul quale non può più tornare e sui pianeti membri della federazione ha una taglia.

Le ultime notizie apprese su di lui dicono che a bordo di una navicella sta per raggiungere la neonata repubblica di Leetha.

**Cartella clinica:** -

**Note Personali:** -

## **:: Khetta P'§or**

**Nome Completo:** Khetta P'§or (il segno "§" rappresenta, in mancanza di meglio, un fonema tipico della lingua tellarite, che suona più o meno come un breve grugnito. Vista la difficoltà di articolare questo suono "esotico", gli umani la chiamano semplicemente P'hor)

**Grado:** -

**Assegnazione:** -

**Mansione:** -

**Data di Nascita:** 2356.09.23; 25 anni terrestri

**Luogo di Nascita:** Epehstus City, centro di estrazione del dilitio sul pianeta Coridan.

**Razza:** Tellarite

**Altezza, Peso:** 1.65 m; 55 Kg

**Occhi:** Verdi/marroni

**Capelli:** Brunì, corti.

**Segni particolari:**

Corporatura snella, agile e muscolosa. Carnagione molto pallida, perfettamente liscia. Tipico "accento tellarite" che la porta a pronunciare § anziché h aspirata (es: "§o dormito in un §otel")

**Studi e specializzazioni:**

A causa della sua vita rocambolesca, non ha mai frequentato scuole di alcun tipo; tutta la sua educazione le viene dal patrigno Francis Spencer (detto "Barbablù") e dai suoi uomini, che hanno sempre considerato la piccola tellarite come una specie di "mascotte".

**Origini:**

Madre: Nati Rovag, geologa, perita il 2356.10.05 nel corso dell'attacco alla colonia mineraria. Padre: Tschello P'§or, minatore semplice, 53 anni, attualmente disoccupato (Nota: Khetta ignora l'identità dei genitori, e non prova che una moderata curiosità nei loro confronti. Ama come un padre l'uomo che l'ha allevata, l'ex-scorridore dello spazio Francis Spencer, meglio noto ai suoi tempi con lo pseudonimo di "Barbablù"; i discutibili "amici" di lui sono stati l'unica famiglia che Khetta abbia mai conosciuto (e, d'altra parte, l'unica che abbia mai desiderato).

**Curriculum vitae:**

Khetta P'šor nacque sul pianeta Coridan, sfruttato da decenni per le sue riserve di dilithio; i suoi genitori, entrambi nativi di Tellar, si erano conosciuti presso il centro di estrazione del minerale di Ephestus City e si erano ben presto sposati, benché lui fosse un semplice manovale e lei una brillante e promettente geologa.

In data 2356.10.05, il famigerato vascello pirata "The Magpie" attaccò inaspettatamente la colonia indifesa; i civili inermi furono per la maggior parte uccisi, mentre i più giovani e robusti furono fatti prigionieri. Fu nel corso dell'attacco al capannone adibito a laboratorio che Nati perse la vita; Tschello scampò al massacro soltanto perché in quel momento si trovava, per sua fortuna, in fondo al pozzo della miniera, impegnato a scavare un nuovo cunicolo.

I razziatori rubarono tutto il dilithio grezzo, più buona parte delle costose attrezzature della colonia; non contenti, giunsero addirittura al punto di rapire i neonati dalla nursery della colonia, per poterli rivendere come schiavi. Quegli uomini senza scrupoli prelevarono circa una quarantina di bimbi, di varie razze e di entrambi i sessi; l'unica a rischiare di essere abbandonata nell'ospedale deserto fu proprio Khetta, che all'epoca non aveva neppure un mese di vita: la neonata sarebbe stata difficile da rivendere ad un prezzo vantaggioso, visto che, già a quella tenera età, il suo corpo appariva grassoccio e ricoperto da spesse setole brune.

Per sua fortuna, il vecchio capitano della Magpie, il leggendario Francis Spencer, si intestardì a voler prendere con sé l'esserino urlante; facendo appello ad una presunta componente vulcaniana della propria eredità, sentenziò che sarebbe stato "illogico" abbandonare quell'unica bambina a morire d'inedia: se non fosse stato possibile rivenderla a buon prezzo, avrebbe sempre potuto rendersi utile sulla nave.

I membri dell'equipaggio ubbidirono, seppure mugugnando; i giorni della gloria del loro Capitano erano ormai passati e più di uno di loro era segretamente convinto che il vecchio fosse già quasi del tutto rimbecillito. Eppure, benché la mitica barba corvina del vecchio pirata si fosse irrimediabilmente incanutita, la sua esperienza gli garantiva ancora il rispetto della ciurma... tanto più che, anche così, più di un giovanotto aveva paura di lui.

La piccola Khetta crebbe sulla Magpie, dividendo la vita di "papà Barbablù" e del resto dell'equipaggio; col tempo, divenne una bambina intelligente e curiosa (sempre intenta ad importunare tutti con le sue domande e a ficcare il grugno negli affari dei "grandi") e poi una ragazza allegra e spigliata.

Da qualche mese, ormai, si è trasferita sulla terraferma assieme al padre adottivo, che ormai non è più in grado di mantenere il comando della Magpie ed è troppo orgoglioso per consentire ai suoi ex-sottoposti di assistere al suo declino fisico e mentale. Un ricettatore orioniano, suo antico socio in affari e grande amico, gli ha messo a disposizione un rifugio sicuro in cui trascorrere il resto dei suoi giorni in tranquillità, continuando a frequentare le vecchie conoscenze; Khetta l'ha affidato all'orioniano ed ha deciso di cercare un ingaggio, sia perché trova noiosa e piatta quella vita a cui non è abituata, sia perché sa che il vecchio pirata è ammalato (ha già perso quasi del tutto la vista, e rischia di diventare completamente cieco) e dubita di riuscire a pagare le cure (e, successivamente, il silenzio) di un dottore. Ha quindi messo a parte delle sue preoccupazioni il vecchio orioniano, che le ha dato qualche dritta circa le persone a cui rivolgersi...

**Cartella clinica:** gruppo sanguigno 0- ; nessuna anomalia da segnalare.

#### **Note Personali:**

Khetta è una ragazza allegra, insolente, ottimista e testarda. Dato l'ambiente in cui è cresciuta, non si comporta certo come una signorina di buona famiglia; è anzi un vero maschiaccio, e dai suoi vecchi compagni ha imparato una rassegna di bestemmie e insulti in tutte le lingue conosciute, che non si fa scrupoli a sciorinare.

Pur essendo fiera della sua razza (tanto che non cerca di correggere la sua pronuncia "particolare"... sebbene sia pronta a fare a pugni con chiunque la derida), ha compreso fin dall'infanzia quali fossero i canoni estetici dei "gentiluomini" che la circondavano, e con la testardaggine tipica della sua specie, ha fatto di tutto per adeguarvisi: si è sottoposta a diete severissime (è tuttora vegetariana, più per motivi di linea che di ideologia; nessuno sa quanto potrebbe mangiare se non si controllasse...) e si è impegnata in duri allenamenti, diventando fra l'altro un'esperta in varie forme di arti marziali, sotto la guida di vari membri dell'equipaggio della Magpie.

A forza di diete e di esercizio, è riuscita a conquistare una linea invidiabile e un fisico atletico e scattante; allo stesso modo, ha studiato le proprietà delle erbe al fine di imparare a fabbricare creme e cosmetici, che si applica diligentemente sulla cotenna... pardon, sulla pelle... anche più volte al giorno: i suoi sforzi sono stati premiati da un corpo candido e vellutato, di cui va particolarmente fiera e che cura maniacalmente (tutti i giorni perde ore intere per depilarsi).

Visto l'ambiente informale in cui è sempre vissuta, le tipiche inclinazioni dei Tellariti verso la precisione e la burocrazia sono rimaste latenti; Khetta si dimostra comunque degna della sua razza in quanto eccelle nelle trattative, nell'organizzazione e nei lavoretti manuali: è in grado di riparare piccoli

congegni, da un phaser ad un orologio; nel tempo libero si dedica al modellismo, con buoni risultati. Il padre adottivo era solito dirle che, se avesse studiato, sarebbe potuta diventare un ingegnere oppure un'artista; in realtà il suo (peraltro innegabile) talento è molto eclettico e frammentario, e nelle sue creazioni bada molto più al lato pratico che a quello estetico.

Non è avida, ma tutte le sue avventure sono state intraprese al fine di guadagnare; ha una mentalità eminentemente pratica e materialista, non ha attitudini mistiche e non si lascia influenzare dai preconcetti.

Crede nell'amicizia e, sebbene non lo ammetterebbe neppure sotto tortura, sogna il grande amore; nel frattempo si è "preparata" studiando attentamente le compagne occasionali dei suoi vecchi "colleghi" e, più di recente, gli atteggiamenti delle schiave del vecchio orioniano... "abilità" di cui, per il momento, si serve soltanto per ingannare qualche gonzo ed alleggerirlo dei suoi crediti.

## **:: Kore Alicatis (Kali)**

**Nome, Cognome:** Kore, Alicatis

**Grado:** Tenente Comandante

**Assegnazione:** USS Crusader

**Mansione:** Ufficiale Medico Capo

**Data di nascita:** D.T. 02/02/2340 ~ D.A. 17090.2

**Luogo di nascita:** Constitution, Alfa III

**Razza:** Umana, F

**Altezza / Peso:** 1.60/45

**Occhi:** Neri

**Capelli:** Neri, lunghi, legati a coda, diritti

**Segni particolari:** Naso lungo e mento aquilino, orecchino destro

**Studi / Specializzazioni:** Laurea in Medicina presso l'Accademia della Flotta Stellare, San Francisco e specializzazione in neurochirurgia

**Curriculum:**

Nata nel 2340 su Alfa III del sistema Alfa Canaris. Il padre politico e medico, viene più volte eletto presso il Consiglio Federale. La madre è un'artista.

2331 - Partecipa alla stesura dello Statuto di Alfa III

2358 - Inizia gli studi in medicina sul suo pianeta natale

2362 - Tutta la famiglia si reca sulla Terra in occasione del mandato di suo padre presso il Consiglio Federale, decide quindi di entrare in Accademia e prosegue gli studi di medicina presso la struttura federale.

2367 - Laurea in Medicina presso l'Accademia. Con una tesi sul rinforzo delle sinapsi, ottiene il grado di Guardiamarina.

2372 - Termina la specializzazione in neurochirurgia su Audet IX, con una tesi sulla ricostruzione delle reti cerebrali.

2773 - Guardiamarina, destinata alla USS TRAFALGAR, come aiuto medico, secondo chirurgo neocorticale.

2374 - Partecipa alla battaglia contro il Dominio; la nave sopravviverà allo scontro e il suo compito, nelle emergenze vitali, sarà quello di ricostruire le cortecce cerebrali danneggiate grazie ad una nuova modifica dei neurorigeneratori per la cura della sindrome di Yarim Fel, basata sulla procedura di induzione dei percorsi neurali. Questa nuova invenzione verrà utilizzata su tutto il campo di battaglia per le cure successive allo scontro. La tecnica da lei ideata, permise in breve tempo di rendere 'abile' il comandante FALCK, il cui danno al cervello era stato dichiarato irrimediabile, consentendo alla loro nave di avere quel "quid" in più che si manifesterà decisivo per la sorte dello scontro con un gruppo di navi nello scenario più generale della battaglia.

2374 - Viene promossa a Tenente JG per avere contribuito con la sua tecnica innovativa a salvare le vite di molte persone.

2374 - In seguito al riguadagno della Base Spaziale Deep Space 9, viene assegnata a quella struttura come assistente medico. In questi anni approfondisce la conoscenza della spiritualità Bajoriana. Nel tempo libero come volontaria lavora su Bajor all'ospedale cittadino e mette a disposizione le sue competenze. Partecipa alle analisi cerebrali con un gruppo di ricerca, il Pah-Wraith che si fuse con i Cristalli dei Profeti e ne causò l'oscuramento. La sua relazione fu giudicata "eccessivamente scientifica" - in quanto tendeva a dimostrare come l'impronta neurale di chi si fondeva influenzasse il cristallo e non viceversa, diminuendo così il valore dei Profeti. Ma in questo modo urtò la sensibilità di alcuni padri spirituali del pianeta. Il Comandante Sisko medierà la spinosa situazione, ma Kore sarà costretta a limitare le sue visite sul pianeta.

2375 - Chiede il trasferimento sulla Stazione Spaziale HOPE di Tipo Mercy per fronteggiare

l'epidemia di encefalite andronesiana sviluppatasi su un continente di Golena e nello stesso tempo per liberarsi del clima pesante creatosi su Bajor. Da allora porterà in ricordo l'orecchino destro.

2376 - Arriva alla stazione HOPE. Viene assegnata come capo squadra per le ricerche di monitoraggio a terra.

2378 - In seguito a delle faide tra giovani Bajoriani e una piccola comunità Cardassiana (aderente alla spiritualità Bajor, insediata sul pianeta dopo la liberazione di Deep Space9, considerati spie dai primi ma rispettati dagli anziani come frutto della loro centenaria filosofia, e rinnegati dalla Madre patria come traditori.) Interviene a mediare tra le due comunità "seminando" indizi di encefalite e obbligando i membri della comunità a sottoporsi a reciproci aiuti. Si rivela abile diplomatica.

2378 - Viene promossa tenente.

2379 - Le arrivano notizie urgenti dalla famiglia, il padre malato chiede di parlarle. Prende un congedo temporaneo e si reca a casa su Alfa III. Il vecchio padre non fa in tempo a vederla perchè muore mentre lei era in viaggio. Il soggiorno si prolunga e chiede il trasferimento momentaneo alla Rappresentanza della federazione sul pianeta. In realtà la sua occupazione lavorativa sarà presso l'ospedale principale della capitale Constitution.

2380 - In questi mesi ripercorrendo le carte del vecchio politico riscopre le radici democratiche che l'hanno nutrita fin da piccola, insieme alle sue esperienze di emergenza e di cura con la forte scossa spirituale di Bajor. Chiede un'aspettativa di due anni durante i quali si impegna politicamente sul suo pianeta d'origine, ad un nuovo movimento di rigenerazione della costituzione chiamato NODE (tra gli ideali di cui si fa promotrice c'è il desiderio di instaurare una vera e propria democrazia diretta sul pianeta) e viene eletta per un mandato nell'assemblea dei 500 del pianeta grazie alla fama della famiglia.

2382 - Terminato il mandato, chiede il reintegro nella Flotta. È assegnata alla Commissione Scientifica del Consiglio della Federazione che si occupa di salute mentale. L'ex Ammiraglio Shekkitto, attualmente a capo della Commissione, la fa chiamare perchè il compito che si propone la Commissione è incentrato sulle ricerche nel campo comparativo delle strutture cerebrali di organismi senzienti affetti dalla sindrome irumodica nella Federazione. Kore inizia a gestire il suo gruppo di ricerca presso Audet IX. Viene poi stimolata dalla creazione di una nave di ricerca itinerante e una serie di ricerche tra cui quelle sulla variante detta di Terzinio della molecola Peridaxone, 1,3metil. Farà approdare presso la Commissione Salute del Consiglio della Federazione la bozza di Direttiva Quadro sul Contenimento della Sindrome Irumodica. Contribuirà fortemente all'approvazione dell'Obiettivo "Zero crescita": ossia portare entro l'arco temporale di due generazioni, la percentuale di crescita di casi di Sindrome Irumodica a zero.

2384 - Gennaio. Per i successi conseguiti, il consiglio la propone per un avanzamento di carriera, ottiene quindi la nomina a Tenente Comandante.

2384 - Febbraio. Chiede di essere impiegata in missioni operative su una nave stellare. Stanca dell'attività essenzialmente stazionaria, decide di dedicarsi alla vecchia passione di cura dei corpi. Consapevole che ormai anche sulle navi in zone di guerra i medici sono sempre più spesso consulenti e coordinatori grazie ai medici olografici e moderne tecnologie mediche. Sente di dover dare un'iniezione di nuova vita alla sua carriera.

2384 - Durante una missione di scorta di un importante scienziato che doveva comunicare informazioni vitali per la Flotta Stellare, missione caratterizzata da tensioni con gli ufficiali superiori, un motto d'ira la porta a un forte scontro con il capitano, che si era rifiutato, per rispettare gli ordini superiori ricevuti, di salvare un piccolo numero di persone che senza il loro aiuto sarebbero morte. In plancia, dove Alicati era arrivata per dissuadere il capitano dalla sua decisione, apprende che su quella nave era presente anche suo figlio. Alicati, trasfigurata dal dolore e dall'ira, spara un colpo e ferisce gravemente il Guardiamarina Stron One. Arrestata e confinata in infermeria per cure, grazie a un Maquis lì ricoverato, di cui si era presa cura precedentemente, apprende un nuovo senso della vita, una forma sottile di vendetta verso la federazione. Destinata alle prigioni sulla Terra in attesa della corte marziale, riesce con il Maquis a fuggire e a rifugiarsi su una nave pirata che la ospita in cambio dei suoi servizi di dottore. Viene soprannominata da allora Kali.

#### Promozioni:

2367 - Guardiamarina

2374 - Tenente JG

2378 - Tenente

2384 - Tenente Comandante

2384 - Dottore

#### Assegnamenti:

2373 - USS TRAFALGAR - Secondo Chirurgo medico

2374 - DS 9 - Assistente Medico

2376 - Stazione HOPE - Capo squadra

2379 - Rappresentanza della Flotta presso Alfa III - Consulente  
2382 - Commissione Scientifico Medica Consiglio della Flotta - Consulente  
2384 - Uss Crusader - Primo Ufficiale Medico  
2384 - Minerva - Dottore

**Cartella clinica:** Molti piccoli graffi sul viso

**Note personali:**

Si distingue per la passione per il prossimo, generosa, onesta. Spiccato il suo senso di idealità motore per le sue attività mediche e sociali. Ferma nei suoi intenti ma pronta a trovare creative soluzioni. Dopo il lutto e la forte delusione subita da parte della flotta stellare sente di avere una nuova grande missione nella sua vita insieme a quella di curare i corpi: fermare, per il bene della galassia, lo strapotere della Flotta Stellare.  
Soprannominata Kali.

## :: K'Tar

**Nome Completo:** K'Tar

**Grado:** Dipende direttamente dal capitano della nave e dai suoi luogotenenti

**Assegnazione:** Sezione ingegneria e squadra di rilevamento

**Mansione:** Postazione scientifica e addetto alle riparazioni, utilizzato in missioni sul campo ed investigative

**Data di nascita:** 38 anni (standard età terrestre)

**Luogo di Nascita:** Bar'hok III, sistema solare di Alnitak (Orionis Zeta) della Costellazione di Orione. Il pianeta è andato distrutto a causa di un mutamento nella corona della stella Alnitak: ora tutto il sistema solare risulta essere inabitabile.

**Razza:** Orioniano

**Altezza, Peso:** 1.95 m, 98 Kg

**Occhi:** Neri

**Capelli:** Corti verde scuro-neri

**Segni particolari:** Sensibile alle basse temperature, particolarmente resistente al dolore, corporatura massiccia.

**Studi e specializzazioni:** Studi in fisica sub-spaziale e meccanica astronautica, decrittazione di codici

**Curriculum vitae:**

Di umili origini. Quando il pianeta natale stava per essere distrutto, la famiglia iniziò a viaggiare per il sistema di Orione.

Il padre, esperto nel campo aerospaziale, insegnò al figlio i rudimenti del volo stellare e della costruzione di navi. Mentre portava a termine i propri studi di fisica sub-spaziale, i genitori perirono in un incidente.

Finiti gli studi decise di viaggiare e di guadagnarsi da vivere come meccanico, ampliando le conoscenze nel settore. Cominciò a lavorare come meccanico in un piccolo astroporto, ma le troppe regole ed i troppi controlli lo convinsero a cambiare posto. In seguito lavorò come riparatore per navi da guerra in uno scalo clandestino. A causa dei traffici illeciti di pezzi rubati si trasferì e viaggiò di pianeta in pianeta, conoscendo varie tecnologie e culture (Klingon, Romulana, Trill, Federale). Uno degli ultimi lavori lo portarono nel sistema di Leetah, dove avrebbe dovuto ricoprire il ruolo di responsabile tecnico di una nave cargo di Orione. Giunto a destinazione scoprì che tale nave era andata distrutta. Deciso a trovare un altro impiego, si stabilì nella città principale del sistema. Qua venne contattato da un tipo misterioso che gli diede appuntamento al Bleeding Rose, un locale malfamato.

**Elenco delle Promozioni:** -

**Cartella clinica:**

Ne è stata redatta una sommaria e sembra essere tutto a posto dal punto di vista fisico, a parte una particolare sensibilità agli sbalzi di temperatura anche se li sopporta senza dare alcun segno di disturbo. Per quanto riguarda l'aspetto psicologico risulta avere strani sbalzi d'umore

**Note Personali e Caratteristiche:**

Di carattere critico e curioso, riservato sul proprio passato e poco incline a dare spiegazioni delle proprie motivazioni.

Particolarmente fantasioso, a volte non si capisce dove finisca la realtà ed inizi la fantasia in ciò che dice. Capacità investigative buone anche se spesso contrastate da paranoia o impulsività. Se contraddetto, rischia di diventare violento e perdere il controllo. Se stimolato, questo stato di pazzia furiosa, lo porta a cercare di massacrare chiunque lo ostacoli.

Fino a quando l'ostacolo non è distrutto o completamente massacrato non si può fermare. Nelle discussioni rasenta l'ossessivo e a volte sfocia nella paranoia violenta, con ripercussioni poco salutari sugli interlocutori.

Se aggredito, reagisce istintivamente, diventando brutale ed impulsivo: particolarmente pericoloso se provvisto di armi.

Conoscitore di svariate tecniche d'attacco sia all'arma bianca che da fuoco.

Esperto in tecniche d'interrogatorio, a volte un po' troppo insistente, e di decodifica codici. Capacità di riparazione di scafi e congegni elettronici (console, armi, serrature..) con un interesse estetico spesso snervante.

## **:: Lanaari Valente**

**Nome Completo:** (n) Lanaari (c) Valente a.k.a. Lanaari Onikawara a.k.a. Lorraine Shauß

**Grado:** Civile

**Assegnazione:** Minerva

**Mansione:** Cuoco

**Data di Nascita:** Data Terrestre 22/04/2354 ~ Data Stellare 31309.3

**Luogo di Nascita:** Denobula

**Razza/Sesso:** Umana / F

**Altezza/Peso:** Mt 1.75 / Kg. 62

**Occhi:** Verdi

**Capelli:** Neri

**Segni particolari:** Nessun segno particolare.

**Studi e Specializzazioni:** Accademia della Flotta Stellare, Sezione Ingegneria.

**Curriculum Vitae:**

Nasce nel 2354 su Denobula da Joseph Valente, Ufficiale della Flotta Stellare e Madoka Kasuga, divulgatrice scientifica. Lanaari dimostra una spiccata intelligenza ed una inesauribile sete di apprendere, queste doti la portano a frequentare dei corsi speciali che le consentono di frequentare classi con studenti più grandi.

2364 (10 anni) - Lanaari ed il fratello rimangono orfani di madre in giovane età quando durante un viaggio verso la terra, il trasporto civile viene aggredito da velivoli senza contrassegni. Durante l'assalto muoiono 300 persone tra cui Madoka. I due ragazzi riportano gravi ferite e vengono ricoverati urgentemente nella struttura ospedaliera di Bolarus.

2366 (12 anni) - Il padre di Lanaari si trasferisce con i figli sulla Terra, dove, la ragazza, frequenta i corsi base presso la struttura didattica terrestre con ottimi risultati, l'andamento scolastico risente però di carenze comportamentali. La dottoressa Danielle Lockhart, psicologa del complesso studentesco, dopo molte sedute d'analisi imputa i problemi al trauma riportato durante il viaggio da Denobula.

2368 (14 anni) - Lanaari prosegue gli studi riportando notevoli miglioramenti grazie alla presenza della Dottoressa Lockart che la segue costantemente, diventando una amica e confidente per la ragazzina. La frequentazione con la giovane si rafforza quando la donna si trasferisce a casa di Joseph grazie al sentimento che nasce tra i due.

2369 (15 anni) - Durante un viaggio, la famiglia Valente rimane intrappolata su un planetotide. Le condizioni avverse mettono a dura prova la sopravvivenza dei naufraghi, difatti, per assicurare un minimo di salvezza ai ragazzi, Joseph e Danielle sigillano la sezione passeggeri della navetta, perdendo la loro stessa vita. Poche ore dopo, un velivolo soccorre i due orfani: ai comandi della missione di salvataggio si trovava Toshiro Onikawara, un vecchio amico del padre di Lanaari, il quale, una volta portati in salvo, decide di adottare i due orfani.

2371 (17 anni) - Dietro insistenza del padre adottivo, i due ragazzi entrano in Accademia. L'affetto del padre adottivo colma parzialmente il vuoto lasciato dalla perdita del padre. Lanaari s'impegna nello studio ottenendo eccellenti risultati.

2373 (19 anni) - Manaar, fratello di Lanaari abbandona l'Accademia in seguito ad una rissa con alcuni colleghi di corso per via di alcuni commenti sul suo stato familiare. Il fatto fa fuoriuscire i propri sensi di colpa per la morte dei genitori. Lanaari sprofonda in una crisi depressiva che compromette il suo percorso studentesco. Onikawara interviene per aiutare la ragazza a superare il momento difficile e le promette che troverà il fuggiasco.

2375 (21 anni) - Lanaari termina l'Accademia conseguendo il grado di Guardiamarina. Assegnata all'USS Lexington di classe Nebula. Una volta imbarcata, scopre che il fratello era entrato a far parte dei Maquis. La giovane donna decide di abbandonare la nave, ruba un runabout e parte alla ricerca di Manaar. Per sfuggire ad eventuali inseguimenti fa in modo che il computer simuli l'impatto con un meteorite, facendo credere che si sia disintegrato.

2376 (22 anni) - Onikawara viene informato del ritrovamento della figliastra in un campo di prigionia, il centro di detenzione di Merephos IV, in mano ad alleati del dominio, che, in seguito alla cessazione delle ostilità avvenute l'anno precedente, è stato mantenuto operativo per fornire manodopera a basso costo. Onikawara organizza una missione di recupero grazie ai suoi contatti con alcune persone di

pochi scrupoli. Una volta in salvo, la ragazza viene informata della sorte del fratello, il quale, catturato da pirati di Orione, rischia di venir venduto come schiavo a dei mercanti Nausicaani. Lanaari e Toshiro si muovono immediatamente per tentare di riscattare Manaar. Sfortunatamente, durante una rivolta, del giovane si sono perse nuovamente le tracce.

2378 (24 anni) - Lanaari si presenta al QG della Flotta Stellare per rispondere dell'accusa di diserzione. Onikawara ed i suoi avvocati, producono dei documenti in cui si rivela l'esistenza d'ordini precisi impartiti alla giovane, dai quali risulta che le era stato ordinato di allontanarsi per svolgere una missione distaccata. Lanaari viene scagionata perchè il fatto non sussiste, soprattutto dopo la testimonianza di alcuni membri del suo ex equipaggio, opportunamente "compensati" da Onikawara. Contemporaneamente, Manaar ed un suo amico, Dirk Sandeker, entrano in possesso d'informazioni sulla dislocazione di parte dei cantieri del Dominio. I due ottengono la promessa di reintegro nella flotta stellare. Un ufficiale federale aggredisce i due accusandoli di tradimento. Si scatena una rissa in cui Manaar riesce a scappare grazie a Sandeker che tiene occupati i federali.

2380 (26 anni) - I due fratelli riescono a saldare il debito con Sandeker: grazie alle risorse di Onikawara e della sua organizzazione, reclutano un pool di avvocati che ottiene la scarcerazione dell'amico di Manaar.

2386 (32 anni) - Accompagnata da due persone non identificate, si imbarca sulla Nave Minerva.

[Elenco Promozioni / Onorificenze:](#)

- 2375 - (21 Anni) guardiamarina

[Cartella Medica:](#)

Ha subito diversi traumi psicologici che hanno lasciato profonde cicatrici durante i primi anni della sua giovinezza, facendole sostenere più di un incontro con il consigliere di bordo della Lexington.

[Note Personali:](#)

Dotata di una predisposizione per le materie tecnologiche, ha potuto conseguire eccellenti risultati in campo didattico. Le vicende personali hanno più volte causato dei sensibili cali nella carriera studentesca. Dopo il 2380 sono state segnalate numerose situazioni in cui risulterebbe coinvolta, non è stato possibile accertare con sicurezza l'identità ed il coinvolgimento dell'ex guardiamarina.

## **:: Lazarus Sant'Andrea**

[Nome Completo:](#) Lazarus Sant'Andrea

[Grado:](#)

[Assegnazione:](#)

[Mansione:](#)

[Età:](#) 30 anni terrestri

[Origini:](#) Nato nel 1969 in Italia e trasferitosi in America dove intraprende la carriera militare

[Razza:](#) Umano

[Caratteristiche fisiche:](#) Umanoide, altezza 1,80 cm terrestri, fisico muscoloso e atletico

[Occhi:](#) Castani

[Capelli:](#) Lunghi castani

[Segni particolari:](#) Nessuno tranne qualche cicatrice qua e la'

[Carattere:](#)

Gioviale e casinista ama poco gli ordini, tende a fare il buffone anche nelle situazioni più strane ciò denota o una grande freddezza o una completa stupidità.

[Curriculum vitae:](#)

Nato in Italia dove vive i suoi primi 5 anni di vita, si trasferisce con la famiglia in America dove a 18 anni intraprende la carriera militare nei Marines.

Grazie alle sue notevoli doti atletiche viene scelto per entrare nei Seal e nel corso degli anni partecipa a numerose battaglie nei più svariati angoli del globo.

Durante un'esplorazione cade in un misterioso tempio nella giungla amazzonica e ne esce con una strana pietra.

Il ricordo preso dal tempio, si rivela essere oltre che misterioso e strano anche molto instabile e se ne accorge solo dopo alcuni chilometri dopo, quando l'oggetto si disintegra esplodendo e scagliandolo nel futuro.

[Specializzazioni:](#)

E' stato addestrato a sopravvivere alle più svariate situazioni e condizioni ambientali anche se lui predilige la giungla. Come tutti i Seal è esperto nel combattimento corpo a corpo, nell'uso di armi da fuoco e armi bianche.

[Come è arrivato:](#)

La gemma l'ha trasportato in un altro luogo e in altro tempo facendolo apparire sul ponte di comando di una nave Ferengi durante l'assalto dei pirati...

La pietra è esplosa mentre Lazarus si trovava nel mezzo alla giungla e stava facendo il bagno in un fiume... perciò si ritroverà completamente nudo e disarmato in mezzo a tutto l'equipaggio. Inutile dire che per lui ogni cosa è una novità assoluta (non credeva neppure negli alieni...)

**Cartella clinica:** Perfetto stato di salute

**Note Personali:** -

## :: Leha Modred

**Nome Completo:** Leha Modred

**Grado:** -

**Assegnazione:** -

**Mansione:** cuoca? (si vedrà'...)

**Data di Nascita:** apparente età di 25 anni

**Luogo di Nascita:** Bajor, città di Lasuma

**Razza:** Bajoriana

**Altezza, Peso:** 165 cm, corporatura snella, quasi esile

**Occhi:** Blu con particolari riflessi viola, di taglio obliquo.

**Capelli:** Castani, e molto ricci, lunghi fino alle spalle legati in una coda di cavallo con un nastro nero.

**Segni particolari:** Orecchino tipico all'orecchio destro.

**Studi e specializzazioni:**

Studi? neanche uno! Quello che ha imparato glielo ha insegnato sua madre alternando lezioni di letteratura a lezioni sugli strumenti da scasso.

E' una scassinatrice nata, non fa differenza se si tratta di una cassaforte del 20° secolo o di un sigillo a combinazione magnetica o di un programma di protezione dati. Con il minimo degli strumenti e il minimo di tempo riuscirà a forzare qualsiasi porta.

Non ha mai fatto parte continuamente di un equipaggio. E' sempre stata assunta per lavori singoli. Decine di lavori che prevedevano il sabotaggio e pirateria informatica, evasioni, furti etc. A lavoro completato spariva dalla circolazione ricomparendo ogni volta che le veniva fatta un'offerta interessante.

E' dotata di un'agilità e prontezza di riflessi sopra la norma, una specie di acrobata insomma.

E' un'ottima cuoca e sa preparare alla perfezione centinaia di piatti di svariati pianeti. Mangia incredibili quantità di cibo che brucia all'istante visto che non stà ferma un minuto e zitta ancora di meno.

**Curriculum vitae:**

Si dice che durante l'occupazione cardassiana abbia trafugato insieme alla madre quasi tutti i cristalli dei profeti rivendendoli ai cardassiani. Per questo motivo se un bajoriano la riconosce come minimo la vorrà riempire di legnate!

Dopo la liberazione di Bajor e la morte della madre è stata protagonista di evasioni rocambolesche e furti impossibili.

E' conosciuta soprattutto per la fuga dal carcere fortezza Zihilti di Noran 5 e per il furto della lacrima di Twan. Non è possibile fare un elenco di tutti i "lavori" da lei eseguiti.

**Cartella clinica:** -

**Note Personali:**

Una delle caratteristiche più evidenti è l'espressione da furbastra con gli occhi da furetto e la bocca quasi sempre atteggiata a sorriso di scherno.

E' una chiaccherona, petulante e invadente, che in pochi rescono a sopportare. Nell'ambiente è considerata la migliore ladra del quadrante malgrado il suo carattere pestifero. Nonostante questo viene ingaggiata per le imprese più disparate per la sua professionalità e doti da scassinatrice.

La corporatura esile, l'espressione e il carattere insopportabile dà a molti l'impressione di trovarsi di fronte ad un folletto dispettoso.

Odia la violenza fisica e preferisce di gran lunga nascondersi in un posto sicuro o darsi alla fuga e preparare poi una laboriosa trappola.

Di carattere lunatico, passa dall'incoscienza vera e propria (come insultare un gruppo di Klingon ubriachi chiamandoli conigli senza onore e tanti altri appellativi non riferibili o gettarsi in imprese senza speranza) alla vera e propria vigliaccheria.

Scordatevi che Leha si sacrifichi per qualcuno di voi! In casi di emergenza se la situazione volgerà al peggio farà di tutto per salvare la propria pelle e al diavolo il resto!

Oddio... forse esiste una persona per cui si sacrificerebbe... forse... però non è in questo quadrante...

^\_-

**Armi personali:**

Oltre all'attrezzatura da scasso che porta sempre con se', smontata e nascosta in tasche segrete dei

vestiti, è armata solo di phaser. A dire la verità usa quell'arma molto di rado perchè segretamente ha paura di spararsi su un piede!

Nascosto in un bracciale ha una lunga fune trasparente di materiale non rivelabile dagli scanner che usa per i fini più disparati come preparare trappole rudimentali, come lazo, come rampino (l'estremità della corda è dotata di un meccanismo che si attacca a quasi tutti i tipi di superficie), e in un paio di occasioni anche per strangolare qualcuno alle spalle...

"Lo userei anche per rammendarmi i vestiti se solo non mi fosse costato così tanto!"

## :: Linda Galne

**Nome Completo:** Linda Galne

**Grado:** //

**Assegnazione:** Minerva

**Mansione:** Timoniere

**Data di Nascita:** Data Terrestre 08/02/2358 ~ Data Astrale 45103.83

**Luogo di Nascita:** Ottawa, Canada, Terra

**Razza/Sesso:** Umana / Femmina

**Altezza/Peso:** Mt 1.57 / Kg. 49

**Occhi:** Grigi, molto chiari.

**Capelli:** Neri

**Segni particolari:** Nessuno

**Studi e Specializzazioni:**

- Percorso Accademico Standard Flotta Stellare (2379)

- Specializzazione nella Sezione Comando Navigazione (2380).

**Curriculum Vitae:**

2358 : Linda Galne nasce presso Ottawa (Terra) da Roy e Helena Galne, ingegneri civili.

2375 (17 anni): Linda Galne presenta domanda d'ammissione per l'Accademia della Flotta Stellare.

Dopo i test di ingresso viene accettata. Durante i corsi di base del primo anno, viene registrata una notevole predisposizione all'apprendimento istintivo. Ciò nonostante, il livello di rendimento non viene giudicato ottimale, a causa delle varie e frequenti mancanze dovute alla scarsa attenzione per i particolari.

2379 (21 anni): Linda inizia il periodo di specializzazione nella sezione Comando e Navigazione. Il giudizio espresso dagli Ufficiali docenti è positivo, anche se la ragazza non sembra poter raggiungere l'eccellenza, e nei test sotto stress inevitabilmente fallisce l'obiettivo primario. Tuttavia, l'attività del volo le sembra stranamente congeniale.

2380 (22 anni): Guardiamarina appena diplomato all'Accademia, Linda viene assegnata come Aiuto Timoniere alla USS Cortez. I signori Galne, in cooperazione con il Dipartimento di Ricerca e Sviluppo della Federazione, si trasferiscono sulla colonia federale del sistema di Quadra Sigma insieme ad un team ingegneristico, allo scopo di migliorare i sistemi di estrazione mineraria del luogo.

2384 (26 anni): L'abilità dimostrata da Linda nella Navigazione si conferma ineccepibile, anche se guidata dall'istinto. Le sue competenze di comando, invece, messe alla prova in poche ma inconfutabili occasioni, non spiccano. Questo fatto, unito ad una naturale predisposizione della donna alla contestazione ed al confronto, le precludono la promozione a Tenente JG. Il Guardiamarina viene trasferita alla USS Auckland, che sta intraprendendo in quel momento una missione esplorativa di catalogazione scientifica.

2385 (27 anni): La personalità irrequieta ed ombrosa di Linda è causa di divergenze gravi con un collega Timoniere. Ad entrambi viene assegnata una Nota di Demerito per comportamento non consono ad un Ufficiale. Incoraggiata dai genitori, con i quali la Guardiamarina mantiene costantemente i contatti quando consentito, prosegue cercando di migliorare il proprio rapporto con il personale della nave e con i suoi superiori.

2386 (28 anni): Lo shuttle in spedizione scientifica al timone del quale Linda era stata assegnata viene sottoposto ad un forte campo di radiazioni. Avendo l'occasione di fare la sua parte, il Guardiamarina riesce a comunicare alla Auckland la posizione della navetta prima di scivolare nell'incoscienza. La sua reputazione a bordo della nave stellare aumenta.

2388 (30 anni): Roy e Helena Galne sono dichiarati deceduti dopo un incidente nel complesso minerario di Quadra Sigma III. L'esplosione provocata dalla perdita di contenimento nel nucleo primario di fusione ha distrutto l'intero edificio, quasi vaporizzando il personale addetto. E' un duro colpo per Linda, per la quale i genitori erano sostegno ed ausilio irrinunciabile. Sentendo un'esplosione di forte rabbia nel cuore, e di ira repressa durante tutti quegli anni di sacrifici, di regole e di reprimende, la giovane Ufficiale incolpa la Federazione per il disastro accaduto alla sua famiglia. Rassegna immediatamente le dimissioni ed ottiene di essere congedata.

2389 (31 anni): Nella sua ira giovanile e genuina, Linda prende contatti con un gruppo di pirati, durante il suo vagabondaggio nei sistemi periferici del territorio Federale. Decide di seguire il loro destino, mettendo al servizio di questa nuova comunità le proprie competenze di Timoniere.

[Elenco Promozioni / Onorificenze:](#)

2380 (22 anni): Guardiamarina - Aiuto Timoniere

[Cartella Medica:](#)

Nessun dato rilevante.

[Note Personali:](#)

Ombrosa, scostante, se costretta al confronto diretto, tuttavia silenziosa. Pare il classico tipo di persona che apprezza e desidera la solitudine. Dopo il decesso dei genitori, unici parenti in vita, una forte rabbia pare incupire i suoi lineamenti, e rendere più taciturno e chiuso il suo comportamento.

## :: Mukt

[Nome Completo:](#) Mukt, figlio di Korz

[Grado:](#) -

[Assegnazione:](#) -

[Mansione:](#) Scienziato

[Data di nascita:](#) 2350, 31 anni (stardate, età in anni Terrestri)

[Luogo di Nascita:](#) Gal'Tak [Qo'nos]

[Razza:](#) Klingon

[Altezza, Peso:](#) 198 cm, 93 Kg

[Occhi:](#) Neri

[Capelli:](#) Neri, raccolti in una treccia

[Segni particolari:](#) -

[Studi e specializzazioni:](#) Scienze in generale, svariate tecniche di combattimento

[Curriculum vitae:](#)

Cresciuto in una famiglia di grandi guerrieri Klingon rimane orfano a 7 anni, viene affidato allo zio paterno, grande scienziato dell'Impero.

Cresce a stretto contatto con molte culture differenti, visto che viaggia molto spesso con lo zio e sin da piccolo comincia a interessarsi alla scienza.

A 25 anni entra nell'esercito dell'Impero Klingon in qualità di Ufficiale Scientifico imbarcato sullo sparviero "Jaq". Nascono quasi subito dei contrasti con il Comandante dello Sparviero che architetta un piano per liberarsi di Mukt.

Incastrato dal suo Comandante rischia di essere ucciso, ma grazie all'intercessione di un misterioso membro dell'Alto consiglio viene dato per morto, in realtà fugge con una navetta dotata di sistema di occultamento di sua invenzione, che consuma le metà dell'energia rispetto ad uno standard, permette quindi di sparare anche occultati.

All'età di 26 anni si imbatte nella "Agtes" una nave di pirati della Fratellanza. Da solo riesce a sgominare quasi tutta la squadra di abbordaggio e ciò impressiona molto il loro Capitano, che lo accoglie nel suo equipaggio.

Dopo numerose missioni in cui si distingue sia per le sue conoscenze scientifiche sia per le sue doti di guerriero, la sua nave rimane vittima di una nave cardassiana. Sopravvivono in tre e si rifugiano a Togartu.

Qui, all'età di 31 anni incontra il Capitano Jolar'Nat che in precedenza aveva già sentito parlare di Mukt.

Il Klingon a questo punto ottiene un posto tra il suo equipaggio, in qualità di esperto scientifico.

[Elenco delle Promozioni:](#) -

[Cartella clinica:](#) Allergia incurabile al UYvhd, animale andoriano che gli procura fortissimi attacchi di starnuti.

[Note Personali e Caratteristiche:](#)

Ha un carattere deciso ed autoritario. Fortissimo combattente e arguto scienziato ha due grandi collezioni, una di armi bianche, fra cui una Katana giapponese e una Batlh'etlh che appartiene alla sua famiglia da 21 generazioni, l'altra di batteri e virus mortali che tiene sigillati in criostasi in una capsula di massima sicurezza progettata e testata da lui, resistente ad una raffica di phaser diretta e continua della durata di 13 minuti.

## :: Nathan Weaver

[Nome Completo:](#) Nathan Weaver

[Grado:](#)

Assegnazione: -

Mansione: -

Data di Nascita: 19 Ottobre 2340

Luogo di Nascita: New York (Sol III)

Razza: Umana

Altezza, Peso: 190 cm, 85 kg.

Occhi: Neri

Capelli: Neri

Segni particolari: Nessuno

Studi e specializzazioni:

Navigazione inerziale subspaziale e Meccanica Temporale, strategie diplomatiche e tattiche di evasione-combattimento in situazioni di inferiorita' bellica

Curriculum vitae:

2359 - Entra nell'Accademia della Flotta Stellare dopo aver compiuto in modo soddisfacente gli studi obbligatori

2361 - Si distingue come eccellente sportivo vincendo la Maratona dell'Accademia per due anni consecutivi. Nello stesso riceve un encomio ufficiale per la sua abilita' nell'orientamento spaziale e nella navigazione.

2363 - Conclude l'Accademia uscendone col grado di Guardiamarina. Viene immediatamente assegnato alla U.S.S. Aramis, nave di classe Akira, nel ruolo di Timoniere. Comincia a distinguersi per la sua capacita' di prevedere e anticipare le decisioni del suo Capitano relativamente alla navigazione della nave.

2364 - Promosso Sottotenente in seguito al periodo di servizio trascorso sulla U.S.S. Aramis come timoniere senza mai compiere errori ma distinguendosi per abilita' e velocita' nel compimento delle manovre.

2367 - Partecipa alla battaglia di Wolf359 con tutto l'equipaggio della U.S.S. Aramis. Grazie alla sua abilita' nel pilotaggio, riesce a rallentare la distruzione della nave e a permettere cosi' un' offensiva piu' prolungata, seppur inefficace, e un' evacuazione piu' sostanziosa.

2368 - Dopo un anno passato sulla U.S.S. Clarke, di classe Oberth, in missione diplomatica al seguito del processo di riavvicinamento fra vulcaniani e romulani, viene proposto dal suo Capitano per una promozione. La proposta viene accettata e, tenuto in considerazione il suo impeccabile stato di servizio, viene promosso Tenente e trasferito sulla U.S.S. Endeavour, di classe Nebula. Le sue abilita' di decisione e analisi e le conoscenze acquisite negli anni precedenti vengono ritenute piu' utili al servizio della sezione scientifica, per cui viene assegnato al ruolo di Secondo Ufficiale Scientifico.

2371 - Viene promosso a Primo Ufficiale Scientifico in seguito al trasferimento del Comandante Sofok.

2372 - La U.S.S. Endeavour viene attaccata da due sparpieri klingon di classe K'vort mentre si trova in orbita stazionaria intorno al pianeta Eris V. Nathan, che in quel momento aveva il comando della nave in quanto i suoi ufficiali superiori erano in missione sul pianeta, riesce brillantemente ad eludere l'attacco delle navi klingon, distruggendone una e rendendo l'altra inoffensiva. Questa azione, che si va ad aggiungere ai suoi diversi encomi ufficiali, segna l'inizio della sua carriera di comando.

2373 - Viene promosso a Tenente Comandante ed assegnato alla U.S.S. Vlad, di classe Galaxy, come Secondo Ufficiale. La sua esperienza nella navigazione e nelle strategie di comunicazione imparate negli anni precedenti emergono immediatamente anche agli occhi del suo nuovo Capitano, il Comandante James Lancers, nonche' la sua attitudine al comando.

2374 - Decorato con una medaglia al valore per aver salvato, a rischio della sua stessa vita, un bambino facente parte dell'equipaggio civile della Vlad durante una improvvisa depressurizzazione dell'hangar navette a causa dell'esplosione di una conduttura di condizionamento.

2375 - Promosso Comandante, prende il posto del Primo Ufficiale a bordo della U.S.S. Vlad dopo il trasferimento di quest' ultimo ad altri incarichi.

2380 - Dopo innumerevoli dimostrazioni di abilita' di comando, dietro stesso appoggio del Capitano della U.S.S. Vlad, Nathan raggiunge l'apice accettando l'offerta della poltrona di comando della U.S.S. Princess, di classe Galaxy.

2381 - Durante la missione nel sistema Najiri, Weaver entra in contatto con delle entita' aliene quadridimensionali dotate di piu' alte possibilita' di manipolazione dello spazio-tempo e riconosciute dai popoli Najiri e Rajak come divinita'. Queste entita', il cui nome rivelano essere Oai, si dimostrano pero' non essere dotate di poteri divini o paragonabili alle creature del Q continuum. La scelta di entrare in contatto con Weaver - riconosciuto dalle credenze popolari come il prescelto degli dei - e' anzi dettata dall'impossibilita' per gli Oai di allontanare da soli la minaccia dell'invasione del Dominio nel settore grazie alla conquista del tunnel spaziale Najiriano.

2382 - A inizio anno, officia il matrimonio fra il timoniere della Princess, Kalt Winter, e il guardiamarina Windy Sommer della sezione esobiologia. Successivamente guida la Princess nella

missione di salvataggio verso la Uss Camelot, dispersa nel settore 108 mentre era in missione per indagare su alcuni misteri riguardanti il pianeta Beta III.

[Elenco delle Promozioni:](#) -

[Cartella clinica:](#) -

[Note Personali:](#)

Duro e deciso, ma non irruento. La sua istintività non diventa mai irrazionale, ma è sempre controllata da una saggia vena logica che gli permette di vagliare se non tutte, molte delle possibili soluzioni ad un problema. Lungi dall'essere un computer, agisce sempre cercando di prendere la soluzione migliore nell'ottica del bene del suo equipaggio e degli esseri viventi in generale. Perde la calma solo quando strettamente necessario, ovvero quando qualcuno si somporta in modo tale da non lasciare altra scelta. Molto professionale e umano nei rapporti con gli altri membri dell'equipaggio.

Gratificare l'equipaggio è un dovere morale, oltre che un obbligo di sopravvivenza. Nei momenti di superlavoro, Nathan ritiene che sia doveroso che tutti si sentano gratificati di ciò che hanno fatto, e che abbiano anche il loro premio. Nei momenti di pace e tranquillità, conseguentemente, nessuno deve accorgersi della routine ed è necessario tenere sempre alto il morale di tutti coloro che lavorano a bordo della nave. Nathan è quindi un uomo ferreo ma comprensivo.

Un suo grande difetto è il perdere la pazienza di fronte all'ottusaggine e all'abuso del potere.

Ha una grande passione per tutto ciò che concerne il mare e l'ambiente marino. Quando può, porta avanti per hobby la costruzione di antichi mezzi volanti e subacquei del XX secolo. Nei momenti di relax, oltre a divertirsi con le sue passioni che lo fanno sentire libero, gli piace vagare per la nave, conoscere le persone, parlare e ascoltare i membri del suo equipaggio.

## **:: Nick Kevler**

[Nome Completo:](#) Nicholas (Nick) Kevler

[Grado:](#) -

[Assegnazione:](#) -

[Data di nascita:](#) 2347, 34 anni terrestri (stardate, età in anni Terrestri)

[Luogo di Nascita:](#) Los Angeles, Terra

[Razza:](#) Umano

[Altezza, Peso:](#) 178 cm., 78 Kg

[Occhi:](#) Castani

[Capelli:](#) Castani, corti

[Segni particolari:](#) Cicatrice sulla guancia destra

[Studi e specializzazioni:](#) Studi obbligatori terrestri. Accademia della Flotta Stellare, ramo ingegneria.

[Curriculum vitae:](#) Ha prestato servizio nella flotta stellare come ingegnere capo. Dopo il suo congedo ha ottenuto numerosi ingaggi su navi private.

[Elenco delle Promozioni e degli ingaggi :](#)

2371 - Giugno: Esce dall'Accademia, grado di Guardiamarina. Assegnato alla U.S.S. New Dehli.

2373 - Ottobre: Tenente JG. U.S.S New Dehli.

2375 - Maggio: Accolta richiesta di interscambio Federazione-Klingon, imbarcato sulla I.K.C Devisor.

2376 - Maggio: termina il periodo di interscambio.

2376 - Giugno: Tenente. Assegnato alla U.S.S. Kitty Hawk.

2376 - Agosto: Si congeda dalla Flotta Stellare.

2376 - Settembre / 2377 - Marzo: Capo Ingegnere sul cargo Ferengi Talog.

2377 - Maggio / 2378 - Luglio: Capo Ingegnere sulla nave da crociera Mercury III.

2378 - Settembre / 2380 - Marzo: Secondo Ingegnere sul cargo Orioniano Dynip.

2380 - Aprile / 2381 - Gennaio: Capo Riparatore sulla nave di contrabbandieri Tekra.

È entrato nella Flotta Stellare perché voleva viaggiare ma dopo pochi anni si è stancato della scarsa autonomia che il suo grado gli concedeva.

Per cercare di migliorare la propria disciplina ha chiesto di essere assegnato a una nave Klingon nell'ottica di un interscambio di elementi.

La richiesta è stata accolta e per un anno ha fatto parte dell'equipaggio della I.K.C. Devisor.

L'esperienza però non lo ha cambiato. Pochi mesi dopo la fine del periodo di interscambio si è congedato dalla flotta.

Durante gli anni seguenti ha ottenuto vari ingaggi su navi commerciali e si è guadagnato una buona fama risolvendo alcune situazioni difficili.

Conosce i motori a curvatura dal punto di vista pratico ma anche da quello teorico e spesso esegue delle migliorie sulle navi su cui si imbarca.

È figlio di Henry Kevler e di Connie Baird, due xenobiologi che non hanno mai approvato la sua scelta di diventare ingegnere.

Dai genitori ha imparato a conoscere e apprezzare le altre razze, tanto che spesso preferisce la compagnia degli alieni a quella degli umani. Ha viaggiato molto e in questo modo ha completato la sua conoscenza degli usi e dei costumi di molte civiltà. Per queste sue abilità spesso i comandanti delle navi commerciali su cui ha prestato servizio lo hanno interpellato per risolvere crisi nei rapporti con clienti di altre razze.

Esperto di arti marziali che ha imparato da un amico Klingon, durante il periodo di interscambio. Quando serve usa la forza per difendersi ma in genere preferisce risolvere i problemi con l'intelligenza. Attribuisce grande importanza all'amicizia ma ha paura di subire delusioni, quindi è sempre un po' restio a concedere la propria fiducia.

Quando è convinto di aver trovato un vero amico è disposto a fare qualsiasi cosa per lui.

Ha smesso di avere fiducia nella Federazione ma è convinto che questa sia il minore dei mali.

Ha il vizio del gioco d'azzardo e a causa di questa sua debolezza è sempre rincorso dai creditori e quindi deve cambiare nave molto spesso.

Nel gennaio 2381 durante una sosta della Tekra sul pianeta Imarn viene coinvolto in una rissa durante la quale per salvare un amico in difficoltà uccide un autoctono e un umano appartenente alla Flotta Stellare.

Viene catturato dalla polizia locale e condannato a morte. I suoi compagni contrabbandieri riescono a farlo fuggire ma durante l'azione la loro nave viene distrutta da un attacco delle forze del pianeta. Nick si salva assieme a pochi compagni. Il gruppo si scioglie e Nick, ricercato dalla Federazione si rifugia nella Repubblica di Leetah dove gli viene offerto asilo e un incarico su una nave.

**Cartella clinica:** -

**Note Personali e caratteristiche:**

Non ama le gerarchie, spesso preferisce interpretare gli ordini invece di eseguirli. Fa molta fatica ad accettare le critiche, soprattutto riguardo al suo lavoro.

## **:: S'Razh I-Fvollhor P'otleth**

**Nome Completo:** S'Razh I-Fvollhor P'otleth

**Grado:** -

**Assegnazione:** Minerva

**Mansione:** Armiere

**Data di Nascita:** Data Terrestre 17/9/2350 ~ Data Astrale 36709.59

**Luogo di Nascita:** Erinnhst

**Razza/Sesso:** Romulana / M

**Altezza/Peso:** Mt 1.68 / Kg. 67

**Occhi:** scuri

**Capelli:** neri

**Segni particolari:** Niente da segnalare

**Studi e Specializzazioni:**

- Collegio di guerra (Romulus) (2363 - 2368)

- Accademia Militare (Romulus) (2368 - 2373)

**Curriculum Vitae:**

2350: Nasce a Erinnhst, Romulus. Il padre è un Centurione della Guardia Planetaria Romulana, mentre la madre presta servizio come Tenente su una nave dell'Impero.

2363 (13 anni): Entra al Collegio di Guerra su Romulus.

2368 (18 anni): Si iscrive all'Accademia Militare, sperando in una carriera come ufficiale imperiale.

2373 (23 anni): Si diploma all'Accademia Militare e viene inviato a prestare servizio come Timoniere sulla IRW Senatoris col grado di Uhlán.

2375 (25 anni): La IRW Senatoris viene attaccata da un gruppo di navi sconosciute durante una missione di esplorazione nel quadrante Gamma. La capacità di reazione e lo spirito di iniziativa di P'otleth durante la battaglia vengono premiate con la promozione a sottotenente.

2376 (26 anni): Trasferimento sulla IRW Denerev con la mansione di Responsabile dell'Addestramento dei Cadetti.

2378 (28 anni): Durante un combattimento nel quadrante Gamma il suo comandante rimane ferito e P'otleth riesce a proteggerlo dai pirati che abbordano la nave. Poi, coordinando le operazioni di reazione riesce a respingere gli aggressori. Quest'atto di eroismo gli fa guadagnare la medaglia al valor militare (Golden Claw) e la promozione a tenente.

2378 (28 anni): Trasferimento all'Accademia Militare, su Romulus, come istruttore dei nuovi ufficiali.

2383 (33 anni): Viene promosso a centurione per l'ottimo svolgimento delle sue mansioni

all'Accademia e trasferito sulla IRW Kei'l'tar, l'ammiraglia imperiale, come terzo ufficiale in comando.

2383 (33 anni); La Kei'l'tar viene coinvolta in un feroce combattimento con due navi ribelli e viene

distrutta. P'otleth è su una delle poche scialuppe di salvataggio che riescono ad allontanarsi non viste dalla battaglia.

2384 (34 anni): La scialuppa di P'otleth viene intercettata da un falco imperiale in ricognizione e il centurione viene omaggiato di una nuova medaglia, la massima onorificenza imperiale: la Pretorian Shield.

2385 (35 anni): P'otleth viene inviato a prestar servizio sulla IRW Veldrin come Capo della Sicurezza.

2387 (37 anni): La Veldrin viene inviata come nave diplomatica su un pianeta del quadrante Gamma, al fine di stipulare trattati commerciali. Durante la navigazione la Veldrin viene intercettata da un incrociatore pesante di una civiltà sconosciuta che apre il fuoco sulla nave romulana. La Veldrin riesce a vincere il combattimento ma l'equipaggio è stato decimato e la nave inizia a vagare per il quadrante Gamma senza controllo.

2387 (37 anni): Un vascello di classe Vereleus della Marina Imperiale si imbatte per caso nel relitto della Veldrin, traendone in salvo i pochissimi membri superstiti dell'equipaggio. P'otleth è fra di essi.

2387 (37 anni): Durante un periodo di franchigia su Romulus, P'otleth viene arrestato dalla Tal'Shiar e interrogato sull'attacco alla Veldrin. I metodi di tortura utilizzati su di lui per estrapolare il maggior numero di informazioni sono terribili e la fiducia di P'otleth verso l'Impero crolla.

2389 (39 anni): P'otleth riesce a fuggire dalla prigione dove era segregato e si imbarca clandestinamente su un cargo mercantile. Durante la navigazione viene scoperto, ma riesce a fuggire a bordo di una scialuppa di salvataggio, non senza aver sottratto supporti alimentari e due contenitori di stasi dal contenuto a lui ignoto. Dopo un lungo vagare finisce vicino ad un sistema con una nana rossa e tre pianeti, dove la nave pirata Minerva è impegnata in una delicata missione di recupero.

#### [Elenco Promozioni / Onorificenze:](#)

2368 (18 anni): Cadetto, Marina Imperiale Romulana

2373 (23 anni): Uhlán, Marina Imperiale Romulana

2375 (25 anni): Sottotenente, Marina Imperiale Romulana

2378 (28 anni): Tenente, Marina Imperiale Romulana

2378 (28 anni): Golden Claw, Marina Imperiale Romulana

2383 (33 anni): Centurione, Marina Imperiale Romulana

2384 (34 anni): Pretorian Shield, Marina Imperiale Romulana

2389 (39 anni): Armiere, Nave Pirata Minerva

#### [Cartella Medica:](#)

Varie cicatrici sulla zona dorsale dovute alle torture subite su Romulus.

#### [Note Personali:](#)

Estremamente sospettoso verso tutti. La sua venerazione per l'Impero Romulano si è trasformata in odio profondo.

## **:: T'eyan**

[Nome Completo:](#) T'eyan

[Grado:](#)

[Assegnazione:](#)

[Stato civile:](#) Nubile; convivente con il Maquis bajoriano Umn Laris, fino all'arresto di lui, avvenuto sul pianeta Delta IV ad opera dei Servizi di sicurezza della Flotta Stellare della Federazione in data terrestre 12/10/2379

[Età:](#) 40 anni terrestri (nel 2381)

[Luogo di Nascita:](#) Vulcano

[Razza:](#) Vulcan (un nonno betazoide)

[Altezza, Peso:](#) Mt. 1,68

[Occhi:](#) Neri

[Capelli:](#) Neri

[Pelle:](#) Scura (suo padre è originario delle pianure del Sud di Vulcano)

[Parenti:](#) Padre Kadeer, vulcaniano, medico virologo, deceduto nel 2364. Madre T'emis, vulcaniana-betazoide, chirurgo pediatrico, attualmente vivente su Vulcano. Due fratelli minori, Krydek e Klamis, entrambi deceduti.

[Segni particolari:](#) L'occhio destro - trapassato da una scheggia durante la fuga dal campo di prigionia cardassiano di Karven I - è stato sostituito da un occhio bionico mentre la donna si trovava nel campo federale di Tavo VII, ad opera della dottoressa Helen Russell. L'occhio, che ad un esame superficiale è indistinguibile da un occhio naturale, dà alla donna una certa sensibilità nei riguardi dei campi energetici, che percepisce come aloni o come radiazioni.

[Studi e specializzazioni:](#) Attentati terroristici con uso di esplosivi. Ottima mira al tattico. Si vanta di essere capace di decrittare ogni tipo di codice e di superare ogni tipo di serratura e sistema di sicurezza.

## Informazioni:

### Rapporto al Capo dei Servizi Segreti della Flotta Stellare, ammiraglio Nathan Arkadi

Il soggetto T'eyan è nata su Vulcano in data astrale 21/11/2341. In tenera età seguì i genitori sul pianeta Daren II (in seguito assegnato al settore di influenza cardassiana della zona smilitarizzata.)

La sua vita è stata fortemente segnata dalla guerra che imperversò nel settore fino al 2367. Nel 2359 si recò per motivi di studio su Vulcano, dove nel 2363 prese la specializzazione in Lingue e culture aliene. Agli studi sul pianeta affiancò la pratica della disciplina della lotta a mani nude vulcaniana. Tornò sul pianeta, che nel frattempo era divenuto zona di guerra, e cercò di persuadere i suoi genitori, entrambi medici, ad abbandonare Daren II per rifugiarsi su Vulcano. Il padre Kadeer, che si era rifiutato di abbandonare il pianeta per prodigarsi a favore dei feriti, però sotto un bombardamento cardassiano nel 2364. Poco dopo, il pianeta venne occupato dalle forze nemiche, che deportarono la popolazione - fra questi, T'eyan, la madre T'emis, i due fratelli minori Krydek e Klamis - all'interno di campi di prigionia. In uno di questi, e precisamente in quello di Karven I morì il fratello minore Klamis, per una malattia causata dalla denutrizione.

Nello stesso campo, T'eyan ebbe l'occasione di conoscere Umn Laris, giovane membro della Resistenza anticardassiana di Bajor. Negli ultimi mesi del 2366 un gruppo di prigionieri - dei quali facevano parte Umn e T'eyan - riuscì ad evadere dal campo di prigionia. Il gruppo riuscì a raggiungere lo spazio territoriale federale passando attraverso le Badlands, e vennero temporaneamente ospitati nel campo di accoglienza per rifugiati di Tavos 7, dove - poco dopo - ebbero la notizia del cessate il fuoco. Nella fuga, T'eyan rimase ferita, e il medico federale del campo dovette asportarle quanto rimaneva dell'occhio destro per sostituirlo con una protesi.

Nel 2367, in seguito alla firma del trattato di pace che concludeva la prima guerra con Cardassia, la madre T'emis ed il fratello Krydek furono liberati dal campo di Karven I. T'emis incontrò la figlia in una base federale, DS9, ma sembra che l'incontro abbia avuto momenti difficili.

Rifiutò di tornare sul pianeta Daren II, che era stato assegnato alla zona sottoposta a protettorato cardassiano, ed attualmente si trova sul pianeta Vulcano, dove ha ripreso la propria professione di medico pediatra.

Il gruppo di ex rifugiati comprendente Umn Laris e T'eyan si unì alla Resistenza Bajoriana, e partecipò alle ultime fasi della liberazione di Bajor dall'occupazione Cardassiana. Dopo la liberazione, però, il gruppo di cui facevano parte entrò in contrasto con il Governo Provvisorio, e abbandonarono il pianeta, per recarsi su Daren II insieme a Umn Laris, dove ufficialmente diventarono coloni agricoli.

Nel 2371 indagini congiunte cardassiano-federali portarono alla scoperta di una cellula maquis responsabile di vari attentati, della quale facevano parte Umn e T'eyan. Riuscirono a sfuggire all'arresto e passarono in clandestinità.

E' stata accertata la partecipazione dei due a vari attentati. Le sue tracce si perdono per alcuni anni. Si sospetta che fosse a bordo di una delle navi maquis che parteciparono all'assalto al convoglio cardassiano in data terrestre 08/3/2373, e che abbia avuto un ruolo di primo piano nell'attacco alla colonia penale di Lazon II, in cui venne liberato fra gli altri il noto Maquis Thomas Riker.

Il loro gruppo passò gradatamente a posizioni sempre più estremiste, che culminarono nella campagna di attentati contro i cantieri della Flotta Stellare di Utopia Planitia.

Nel 2374 i Jem'Hadar attaccarono le Badlands, scacciando quasi tutti i Maquis che vi si erano rifugiati. Come molti altri Maquis, Umn e T'eyan dovettero rifugiarsi nello spazio territoriale della Federazione. Si sospetta che la dottoressa T'emis, madre di T'eyan, abbia aiutato i ricercati a nascondersi, per qualche tempo.

Nel 2375 il fratello Krydek si unì ai Maquis. Pochi mesi dopo, T'emis dichiarò di aver ricevuto la notizia dalla figlia che Krydek era morto in uno scontro con i cardassiani. Alcuni rapporti dei Servizi Segreti sostengono che Krydek fu invece accusato dai Maquis di essere una spia cardassiana, condannato a morte, ed ucciso. Pare che - ad eseguire la sentenza - sia stata obbligata la stessa T'eyan, come prova della sua fedeltà alla causa.

Nel 2379 agenti dei servizi segreti riuscirono finalmente a localizzare il gruppo Maquis sul pianeta Delta IV, e ad arrestarne quasi tutti i membri, compreso Umn Laris, mentre T'eyan riuscì a scappare, utilizzando una navetta diplomatica rubata all'ambasciatore vulcaniano T'lanì. Gli arrestati si trovano attualmente sotto stretta sorveglianza nella prigione federale di massima sicurezza di Stalag 5. La navetta rubata in seguito è stata ritrovata non lontano dal pianeta Leerah II, dove i nostri agenti sono riusciti a rintracciare T'eyan, sorprendendola mentre stava cercando di convincere alcuni noti leader Maquis moderati ad aiutarla ad assaltare Stalag 5 per liberare i suoi compagni. Purtroppo la donna è riuscita nuovamente a sfuggire, pare con l'aiuto di una terza persona, in seguito identificata come tale Jolar'Nat, ufficialmente commerciante e proprietario della nave "Raven", ma sospetto di essere dedito al contrabbando e alla pirateria, e facente parte della organizzazione criminale nota come "La Fratellanza" (vedi rapporto nr. 0447/at33 #Seclar7). Nostre fonti indicano come T'eyan sia rimasta convinta che il nostro tentativo di arresto sia stato effettuato in accordo con uno o più dei leader

moderati Maquis con i quali si trovava al momento. Non ci risulta che abbia nuovamente tentato di contattarli. Il soggetto T'eyan è tuttora ricercata in tutto lo spazio della Federazione.

**Elenco delle Promozioni:** -

**Cartella clinica:** -

**Note Personali e caratteristiche:**

Tutti i rapporti dei Servizi Segreti e i referti degli interrogatori dei Maquis arrestati sono concordi nell'attribuire a T'eyan la responsabilità della pianificazione degli attentati al Palazzo di Giustizia di Cardassia I, dell'assalto al campo di lavoro cardassiano di Lazon II, della razzia di tecnologia presso il Centro di Ricerche di Cardassia II, ed altri centri governativi; nello spazio federale, degli attentati ai cantieri di Utopia Planitia e della Base scientifica Edison.

Alle capacità tattiche e alla mira unisce l'abilità nella decrittazione dei codici. Si vanta di possedere la capacità di aprire qualsiasi tipo di serratura e di poter superare qualsiasi tipo di sistema di sicurezza. Nonostante tutto il suo gruppo sia attualmente in prigione, è da ritenere che la menzionata T'eyan sia estremamente pericolosa. In caso di contatti, si raccomanda la massima prudenza.

Non risulta che il soggetto T'eyan abbia doti telepatiche, tuttavia possiede in pieno i poteri psionici tipici dei vulcaniani.

**Nota:**

Porta con sé il Kadra del fratello Krydek, che ha ucciso quando si scoprì che era una spia dei cardassiani. Questo ha prodotto nella sua psiche uno squilibrio, che la porta a improvvisi accessi in cui la sua disciplina vulcaniana non è più in grado di controllare la violenza insita nella sua specie.

## **:: Yoman Omeski**

**Nome Completo:** Yoman Omeski

**Grado:** -

**Assegnazione:**

**Eta':** 35 anni terrestri, nato il 17.10.2346

**Luogo di nascita:** Colonia di Crosnen I

**Razza, sesso:** Umana, maschio

**Altezza, peso:** 1,77 m - 82 Kg

**Occhi:** Grigi

**Capelli:** Biondi

**Parenti:** Padre - Dornet Omeski, geologo planetario, disperso nel 2355. Madre - Lemiena Bolik, prospettore specializzato, deceduta nel 2374. Nessun fratello. Nessun altro parente noto.

**Aspetto fisico:** Snello e asciutto, non particolarmente muscoloso ma piuttosto atletico. Agile e scattante, ma limitato dal recente incidente che gli ha gravemente lesionato le ossa della parte superiore del corpo.

**Segni particolari:** La maggior parte dei coloni di Crosnen I subiscono una mutazione genetica che conferisce agli occhi un'innaturale colorazione grigio chiara. Schiacciato da una roccia di Toledite, a Yoman Omeski sono state ricostruite spalle, scapole, clavicole e vertebre cervicali; l'intervento, eseguito in economia da un'equipe medica non specializzata, ha lasciato cicatrici profonde ed evidenti nella parte superiore del corpo, e ha causato una limitazione permanente nei movimenti delle braccia, del collo e della testa.

**Studi e specializzazioni:** Talento innato nei confronti delle discipline scientifiche. Erudito in giovane età dai genitori sulle scienze geologiche, in relazione al lavoro da essi svolto. Interesse di natura personale in ambito cosmologico. Tutto questo a dispetto della scarsa formazione fornita dai centri educativi riservati ai figli dei coloni. Molto abile nell'utilizzo di lame, coltelli e armi da taglio in genere. Le donne dicono di lui che sia un buon amatore.

**Informazioni:**

**Rapporto personale del sovrintendente Mo'vara, Crosnen I**

Yoman Omeski è nato su Crosnen I il 17.10.2346, da genitori che già rivestivano cariche importanti all'interno della nostra piccola comunità.

Il ragazzo frequenta il Centro Educativo 3 con scarso profitto, evidenziando significativi disturbi del comportamento.

Incapace di dimostrare rispetto ed ubbidienza nei confronti dei membri anziani della colonia, viene riconsegnato alle cure dei genitori, con la speranza che i loro elevati profili professionali possano riportare il ragazzo ad una corretta convivenza sociale.

Si consiglia alla madre di scoraggiare taluni interessi personali che lo porterebbero ad estraniarsi dalla comunità.

Il padre di Yoman è uno dei pochi coloni ad essere invitati a comparire all'Assemblea Plenaria di Crosnen II come consulente personale del senatore Pirety; la nave che lo avrebbe condotto su Crosnen

Il non giunge a destinazione, e tutti i membri dell'equipaggio vengono dichiarati dispersi. L'episodio rimane avvolto nel mistero, e la mancata istituzione di una commissione d'inchiesta aumenta il malcontento di chi, sulla colonia, ritiene che il governo di Crosnen II abbia organizzato l'incidente per sbarazzarsi di personalita' di spicco di Crosnen III, presenti sulla nave. In particolare, i coloni sono esasperati dai continui ed involontari coinvolgimenti nella diatriba in atto tra i governi dei mondi gemelli di Crosnen II e III. Il sottoscritto, quale sovrintendente della colonia, e' costretto a reprimere le numerose formazioni politiche che tendono ad emergere, destabilizzando l'armonia sociale cosi' faticosamente conquistata.

Nonostante tutto, Yoman riesce ad acquisire la competenza necessaria per poter essere inquadrato nel settore delle prospezioni geologiche, e viene immediatamente impiegato come prospectore di 4° livello. La situazione precipita quando la richiesta dei mondi gemelli di Crosnen II e III di entrare a far parte della Federazione Unita dei Pianeti porta una nave stellare della Federazione nel nostro sistema.

Il Capitano della nave, nel pieno esercizio delle proprie funzioni diplomatiche, stabilisce che una squadra di Ufficiali Federali valuti le condizioni di vita dei coloni. Accolgo il Tenente Wilson con il massimo degli onori e mostro alla squadra quanto la nostra colonia possa essere un luogo sereno dove trascorrere la propria esistenza.

Gli Ufficiali paiono soddisfatti, ma prima della loro partenza un gruppo di ribelli trucidava selvaggiamente il Tenente Wilson e si impossessa dell'equipaggiamento che i Federali avevano con se', per poi fuggire a bordo di una navetta per il trasporto del personale.

Purtroppo i recenti tumulti su Crosnen II e III, esplosi come conseguenza dell'insofferenza di frange conservatrici nei confronti della Federazione Unita dei Pianeti, mi impediscono di minimizzare l'episodio e di respingere con il dovuto vigore le accuse di schiavismo che i ribelli mi rivolgono.

I negoziati falliscono miseramente, e la Flotta Stellare si prodiga per assicurare alla giustizia federale Yoman Omeski, assassino del Tenente Wilson.

#### Rapporto dell'Ammiraglio Leopold Fressen, Comando Flotta Stellare

In seguito alle indagini congiunte con i governi locali di Crosnen II e Crosnen III, Yoman Omeski viene riconosciuto colpevole dell'omicidio doloso del Tenente Peter Wilson, in missione diplomatica presso la colonia di Crosnen I. Si riconosce l'estrema pericolosita' del soggetto, e si raccomanda la massima cautela.

#### Rapporto del Capitano Kromak all'Alto Consiglio dell'Impero Klingon

E' con grande orgoglio che riferisco direttamente a te, Gowron, Capo dell'Alto Consiglio, Leader Supremo dell'Impero Klingon e voce di Kahless l'Indimenticabile, che il pericoloso criminale segnalato dalla Federazione ha verificato personalmente il modo in cui l'Impero tratta i baktag come lui.

Nonostante l'estrema pericolosita' dell'umano, ho affrontato con onore la sua furia omicida e ho coraggiosamente portato un attacco che Omeski difficilmente riuscirà a dimenticare.

Qualsiasi altro Capitano dell'Impero sarebbe caduto di fronte alla sua inaudita ferocia, ma io sono orgoglioso di dirti che la sua nave e' seriamente danneggiata, e un membro del suo equipaggio e' morto.

#### Editto di Gowron, Capo dell'Alto Consiglio Klingon, immediatamente esecutivo

In virtu' del potere direttamente conferitomi da Kahless l'indimenticabile, stabilisco e ordino che il criminale umano noto con il nome di Yoman Omeski venga immediatamente ucciso in quanto nemico dell'Impero. Il Guerriero Klingon che consegnerà a me personalmente la testa del baktag porterà alla propria famiglia tutto l'onore e la gloria di un eroe.

#### Note personali e caratteristiche:

Yoman non ha mai creduto che possano esistere valori positivi nell'esistenza di una persona. In un mondo duro, crudele e senza scrupoli, piegarsi a qualche presunto principio morale e' piuttosto stupido, e tende a portare una morte prematura.

Odia l'ordine costituito e la disciplina, ma non crede all'anarchia.

E' comunque dotato di un codice di comportamento personale, che non ne fa un assassino senza scrupoli.

Tende a non accettare ordini, ma segue sempre i buoni consigli. Non ama il rigore e la disciplina.

Riconosce immediatamente chi puo' e vuole essergli veramente amico, ed e' disposto a concedergli fiducia e lealta'.

Di tutte le pratiche illegali che non esiterebbe a compiere, odia lo schiavismo.

E' ironico e spesso cinico.

Non gli piacciono i segreti, e ritiene che affrontarsi a viso aperto e dire la verita' sia sempre preferibile.

Nutre un certo disprezzo nei confronti della Federazione Unita dei Pianeti, in quanto portatrice di valori e principi morali che non gli appartengono.

Non ha mai avuto una compagna fissa, e rimpiange il fatto di non aver mai trovato il tempo per coltivare una relazione sentimentale seria.

oOo