

ST/TIME

INSIDE INFO
STARFLEET ITALY
CERCA PROPRIO ME?

DIARIO DI BORDO
USS WAYFARER

SCOTTY, BEAM ME UP!
IL DUELLO

EDITORIALE

NON ACCETTARE IL MUTAMENTO DEL PROPRIO RUOLO
CHE SI VERIFICA CON IL PASSARE DEGLI ANNI È IL PRIMO
PASSO VERSO L'AUTODISTRUZIONE.

(SPOCK, LE CENERI DEL PARADISO)

EDITORIALE

di Martina Tognon

Bentornati o benvenuti a tutti,
la redazione di SFIZine si è prodigata per riuscire
ad uscire con un numero natalizio. Forse non tutto
sarà fatto entro il 25 di dicembre, ma quasi.

L'approssimarsi delle festività non è che ci abbia
reso la vita più facile, anzi. Tutti noi ci scontriamo,
nelle nostre città, con la necessità di riuscire a tor-
nare a casa nonostante il traffico, le file, la gente
che si infila a forza ovunque alla spasmodica ricer-
ca dell'attimo che nessuno ha per trovare il regalo
perfetto.

Non esiste il regalo perfetto... o forse sì?
Beh... per noi il regalo perfetto è stato riuscire ad
arrivare a questo numero in tempo per condirvi un
po' le festività con la nostra presenza.

Ho sempre detto che la nostra redazione è aperta
per tutti i lettori, e confermo questo nostro inten-
dimento indicandovi qui la nostra casella mail de-
dicata: sfizine.redazione@gmail.com

Scriveteci, contattateci. Il profilo l'ho creato io stes-
sa pochi giorni fa e dopo la nascita della Ezine di-
venterà anche il nostro punto di incontro con voi.

In questo numero festivo abbiamo pensato, o me-
glio l'Ammiraglio Kaloethes ha pensato, di far leg-
gere a tutto SFI il primo brano di un nuovo scritto-
re. Perché? Semplicemente perché siamo qui per
scrivere e questa condivisione con tutta SFI è un
modo per ricordare a tutti da dove abbiamo inizia-
to... e magari farci venire voglia di fare un po' di
sano proselitismo.

Il numero, Natale a parte, per la parte Trek è legato
ad un meraviglioso autore di fantascienza che ha
anche lavorato per la nostra saga preferita... Theo-
dore Sturgeon.

Vi rimando agli articoli della nostra T'Lani e del no-

stro Ammiraglio Rex per approfondire i due ruoli
di questo personaggio, scrittore di fantascienza e
autore per Star Trek.

In Diario di Bordo una delle navi storiche di SFI.
Una di quelle che annovera più missioni. Al coman-
do il Capitano Kiron...

Come sempre la nostra rubrica Holodeck a cura
dell'Ammiraglio Tracey, come sempre ragazzi io di
questa roba qui non ci capisco niente... ma mi si
dice che LUI sì. Quindi leggiamolo con attenzione,
magari posso imparare qualcosa anche io.

Come avete visto poche cose, ma corpose... nel
senso che ci siamo allargati un po' con gli spazi
facendo impazzire letteralmente il nostro grafico.
Che probabilmente in queste ultime ore prima di
dare in pasto la creatura alla folla starà domandan-
dosi chi gliel'ha fatto fare (NdG: *Ma chi me l'ha fat-
to fare?*).

Anche perché questo mese abbiamo provato a fare
un regalo triplo a tutta SFI... oddio... regalo.

Di questo regalo i due terzi son farina del nostro
grafico... il restante terzo è figlio mio quindi se non
piace sapete con chi prendervela, e ora anche a
che indirizzo scrivere!!!

Buona lettura a tutti, a presto per il prossimo nu-
mero.

Pubblicazione aperiodica a cura di StarFleet Italy
<http://gioco.net/startrek/>

Aperta ai commenti su SISN
<http://gioco.net/startrek/starfleetitaly/sisn/>

Coordinatore: Martina Tognon
Grafica: Franco Carretti
Redazione: sfizine.redazione@gmail.com

*Le immagini presenti sono di esclusiva proprietà dei rispettivi
autori e vengono riprodotte senza alcun fine di lucro*



INSIDE SFI

SPAZIO, ULTIMA FRONTIERA. ECCOVI I VIAGGI DELL'ASTRONAVE ENTERPRISE DURANTE LA SUA MISSIONE QUINQUENNALE, DIRETTA ALL'ESPLORAZIONE DI STRANI, NUOVI MONDI, ALLA RICERCA DI ALTRE FORME DI VITA E DI CIVILTÀ, FINO AD ARRIVARE LADDOVE NESSUN UOMO È MAI GIUNTO PRIMA. (CAPITANO JAMES T. KIRK)

STARFLEET ITALY CERCA PROPRIO ME?

Ecco la storia di qualcuno che si è fatto trovare...

Nei primi numeri abbiamo spiegato un po' cosa è SFI, ed abbiamo anche pubblicato il Bando di Arruolamento, cosa che rifaremo in uno dei prossimi numeri come promemoria per i nuovi lettori che si spera saranno sempre di più.

Per questo numero pensiamo di farvi leggere come e perché è arrivato in SFI uno degli ultimi acquisti, un ottimo scrittore nonché una persona molto schietta che si sta ben integrando non in uno, ma bensì in due equipaggi.

Per questo articolo puntiamo però sul primo Personaggio che ha creato all'atto della sua prima iscrizione a SFI e vi faremo leggere il suo primissimo brano, l'imbarco sulla USS Crusader del Dottor Jenner.

Intervista con Luigi aka Dottor Jenner

DK: Ciao Luigi.

LF: Ciao Prof.

DK: Qualcosa mi fa pensare che non la smetterai mai di chiamarmi Prof., anche se ormai non sei più un cadetto del mio corso accademico.

Vabbè, veniamo al dunque.

Stavolta non ti contatto per sistemare il tuo ruolino di servizio, ma - visto che hai fatto carriera e sei un ufficiale della Flotta Stellare - per chiederti di raccontarci qualcosa di te. Ti va?

LF: Certo! Sono di Milano, ho quasi quarant'anni e passo troppo tempo davanti al computer per guadagnarli la michetta come consulente informatico.

Il resto del tempo lo dedico alla mia splendida famiglia: moglie (Topix), figlio (Il Muffa) e figlia (La Dudù).

Mi porto dietro un sacco di passioni a cui dedico, però, sempre meno tempo: programmazione, robotica e scrittura. Ah già, da qualche anno sono un orientista entusiasta!

di Ammiragliato



USS CRUSADER



DK: E come sei venuto a conoscenza di SFI?

LF: Stavo cercando in rete un bel gioco di ruolo ambientato nello spazio. Magari un bel MMORPG ma che non mi prendesse troppo tempo.

Ne avevo trovato uno, un po' alternativo, su Star Trek che mi ispirava un sacco.

Così ho mandato una mail per chiedere info, soprattutto su quanto tempo avrei dovuto dedicarci. La risposta mi ha convinto, così mi sono iscritto.

Dopo mi hanno spiegato che non era un GdR.

DK: E cosa ti ha spinto ad entrare in SFI?

LF: Intanto il tipo di gioco, che per me era una novità. Avevo anche letto su www.fantascienza.com un articolo che ne parlava benino. Ho navigato un po' sul sito tanto per capire il tipo di comunità di giocatori e mi ricordo che mi era piaciuta molto l'impostazione: sobria, non modernissima, ma completa di informazioni e ben strutturata.

Anche la grafica non mi dispiaceva (a parte la home che... mammamia)

Ho voluto provare, visto anche che le tempistiche di gioco corrispondevano a quelle di cui avevo bisogno.

DK, a denti stretti: Non mi avevi mai detto che la home non ti piaceva... te possino!

Ehm... carissimo Luigi, il primo personaggio che hai creato in Starfleet Italy è l'ufficiale medico Edward Anthony Jenner. Puoi raccontarci com'è nato?

LF: Il Dottor Jenner è nato un po' per volta. Prima di tutto ho scelto un medico perché mi sarebbe piaciuto farlo io stesso.

Gli ho dato il nome di un noto medico della storia.

Gli ho costruito un piccolo CV, in realtà un po' banalotto: una strada forzata fin dall'infanzia, delle aspirazioni personali tenute nascoste per tanto tempo, ad un certo punto finalmente la possibilità di dimostrare il proprio valore e finalmente il giusto ruolo in un gruppo di eroi.

Il primo CV è stato un po' strapazzato da un professorone in Accademia che mi diceva come farlo (10 anni che mi occupo di CV), ma mi è piaciuto come è venuto fuori.

Questo è stato l'inizio, poi ho scritto il brano dell'imbarco in cui ho aggiunto al Dottore un po' di carattere e delle peculiarità.

Infine ci sono stati i racconti dei miei compagni di ML (N.d.R. Mailing List) che hanno saputo aggiungere l'ironia e il pragmatismo che volevo dare io stesso.

Alla fine è venuto fuori un bel McCoy un po' cowboy e un po' informatico.

DK: Puoi descriverci il tuo imbarco come giocatore sulla USS Crusader?

LF: Dopo che il mio personaggio è stato presentato alla lista sono arrivate le mail di benvenuto degli altri partecipanti. Ognuno si è brevemente presentato come, del resto, ho fatto io. Dopo di che mi hanno spiegato le regole del gioco e mi hanno inserito in scaletta. Mi hanno inserito in fondo alla scaletta, per la precisione! Come? Aspetta. Sono nuovo, ho la smania di scrivere un mio contributo alla storia e mi metti in fondo?

Tra due mesi (e mezzo)?

Ok che c'è l'imbarco. Va bene che mi devo leggere le vecchie avventure.

Ma mi sarei aspettato di poter scrivere almeno il mese dopo.

Comunque, poco male (poi ho scoperto che è la prassi... ops)

Ma questo è successo solo nella parte reale, la parte immaginaria come al solito è stata molto più divertente.

DK: Ho letto il brano con il quale hai introdotto il Dottor Jenner nelle avventure della nave stellare USS Crusader... Eh sì... Credevi che ti sarebbe bastato uscire dall'Accademia per liberarti del Professorone, eh!?

E invece eccomi qua a marcarmi stretto... anzi, eccoci qua... io ed ora i lettori della SFZine!

Cari amici e amiche di SFI... è con grande piacere che vi presento il primissimo brano di Luigi Fantin.

Buona lettura!

Missione 11

Estratto del diario di missione (autore: Edward Anthony Jenner)

Imbarco Jenner

Un posto come un altro - Una data qualunque

Il caldo afoso entrava pigro dalle finestre di legno, aperte solo per metà.

Nella stanza c'era poca luce che filtrava dalle fessure delle imposte anch'esse semichiusate.

L'odore del sigaro era mescolato con il profumo del sapone in una strana fragranza rilassante.

Nella tinozza di legno l'acqua era immobile e l'uomo era tranquillamente appoggiato con la schiena al bordo e fumava rilassato col cappello da cow-boy sugli occhi.

Dal piano inferiore proveniva la musica di un pianoforte e ogni tanto delle risate sguaiate.

La porta si aprì cigolando leggermente e Molly entrò frettolosamente guardandosi furtiva alle spalle. L'uomo non si mosse.

Molly con un sorriso ancora stretto tra i denti scomparve dietro un paravento decorato con motivi floreali e i suoi vestiti fecero ad uno ad uno capolino dal bordo superiore.

Con un gridolino si avvicinò alla vasca e spinse in avanti l'uomo spostandolo dal bordo.

"Uff! Spostati Ed! non ci sto qui dietro..."

"Sei in ritardo piccola." nella voce dell'uomo non c'era rancore, il tono sembrava scherzoso.

"Stupido. C'erano ancora dei clienti e Bill non vuole che mi assenti quando c'è tanta gente."

La ragazza circondò l'uomo con le braccia e gli appoggiò delicatamente la testa su una spalla. Togliendogli piano il cappello lo guardò sorridente, ricambiata.

Edward sentiva i suoi morbidi seni sulla schiena e il suo profumo sapeva di buono.

"Ti lavo la schiena zoticone?"

"Grazie piccola, ma attenta qui sul fianco, una pallottola è passata molto vicina. Quel Dalton è maledettamente fortunato."

Lei guardando verso le finestre: "Ma questa volta gli è andata male. Non credo che lui e i suoi fratelli si faranno vedere in giro per molto tempo."

Qualcuno bussò alla porta.

Di certo un qualcuno coraggioso o con un buon motivo.

"Venga avanti Sceriffo!" disse con calma Edward, che si era aspettato la visita.

Molly con un guizzo tentò di nascondersi dietro la schiena di Edward.

Lo sceriffo aprì la porta ma non entrò nella stanza semi buia. Da fuori la luce disegnava la silhouette di uomo alto e robusto appoggiato ad uno stipite della porta che si accendeva una sigaretta.

"Pare che io ti debba un altro favore vecchio mio."

"Quell'uomo non conosceva le buone maniere e io odio i maleducati. E poi stava molestando Molly."

Lo sceriffo sorrise beffardo e toccandosi la punta del cappello come saluto cominciò ad andarsene.

"Hai fatto un buon lavoro Ed. I Dalton ci penseranno due volte prima di tornare in città."

Lasciando la porta ancora aperta scomparve e la sua voce giunse dal corridoio: "È arrivata la tua diligenza ti conviene sbrigarti e... Molly... di sotto ho visto Bill veramente arrabbiato. Ti conviene tornare."





La ragazza sbucò da dietro la schiena con aria vagamente perplessa. Poi delusa colpì l'acqua con un pugno.

“Grazie Jim questa volt... la mia diligenza? Quale diligenza?”
“Computer, ferma la simulazione!” tutto si cristallizzò all'improvviso e i rumori si spensero.
“Computer, siamo in arrivo sulla stazione Deep Space 9?”
“Previsto attracco su Deep Space 9 tra 32 minuti.”
“Grazie, salva tutto sul cristallo di memoria nei miei alloggi.”

Edward si girò a guardare Molly ancora una volta. La ragazza era ancora bloccata nel suo gesto di stizza, mentre sbiadiva nella dissolvenza tipica di un ologramma che si arresta e si spegne. Lo sguardo di Edward era un po' triste, l'espressione pensierosa.

“Computer? Prima di salvare aumenta leggermente i seni di Molly, per favore.”

USS Yosemite, alloggi Tenente Edward Jenner - 03/04/2392, ore 08:19

Edward aveva finito di mettere le sue ultime cose a posto. Le consegne erano state passate. Stava terminando le ultime annotazioni alle cartelle cliniche dei pazienti di cui era più preoccupato. I suoi colleghi erano sicuramente all'altezza dei loro ruoli, ma qualche informazione in più non guastava mai. Suonarono alla porta.

“Entra Jim, ho quasi finito.”

Lo sceriffo comparve nuovamente alla porta, ma questa volta aveva la divisa degli ufficiali medici della Federazione. Proprio come l'ultima volta non entrò nella stanza. Guardando circospetto

pareti e soffitto disse: “Lui dov'è?”
“L'ho messo in valigia.” Edward stava ancora scrivendo sulla console medica.
“Ed?”
“Non lo so! Da qualche parte. Dai, lo sai che ci tiene...”

Jim fece un passo all'interno della stanza non accorgendosi che vicino al suo orecchio destro era comparso dal nulla un grosso naso nero e umido, subito seguito da una lunga lingua molliccia che cominciò a leccargli la guancia e tutto il lato destro del viso.

“Ciao Duncan. Anch'io sono contento di vederti! Ed, fallo smettere per favore.”
“Giù Duncan! Lascia in pace Jim.”

La lingua e tutto il resto scomparvero per ricomparire sul pavimento attaccate ad uno esemplare di bloodhund di medie dimensioni che scodinzolava contento. Il cane abbaiò un paio di volte e si fermò con il fianco a contatto con la gamba di Jim guando un pochino.

“Dice che gli dispiace dover andar via. Gli mancherai Jim.”

Jim accarezzò il cane dietro le orecchie sussurrandogli parole confortanti: “A volte questo ologramma sembra più vivo di noi.”
“Finito! Andiamo Duncan. Ci aspetta la stazione spaziale.”

Il cane abbaiò in direzione di Jim e poi sparì. Il cristallo di memoria sulla console di Edward passò da un intermittente rosso ad un verde lentamente pulsante. Edward prese il cristallo, lo infilò in borsa e con l'amico si diresse alla sala teletrasporto. Passando per i corridoi in molti lo salutarono e uno strano senso di nostalgia già cominciava a stringergli la gola.

USS Yosemite, Sala Teletrasporto 1 - 03/04/2392, ore 08:22

A salutarlo c'erano i membri della sua equipe e l'ufficiale medico capo, suo diretto superiore. Mentre terminava i saluti fecero la loro comparsa anche il Capitano e il Primo Ufficiale per un saluto ufficiale ma cordiale. L'ultimo a salutarlo fu Jim: “Arrivederci vecchio mio. La galassia non è poi così grande.”

USS Crusader, Infermeria: Studio Ufficiale Medico Capo - 20/04/2392, ore 08:00

Prima di far rapporto al Capitano, Edward era passato a dare un'occhiata all'Infermeria. Nel suo ufficio Edward cominciò a controllare la situazione dei degenti attualmente allettati in infermeria e nelle sale di terapia. La situazione sembrava normale. Edward era ancora incredulo del fatto di essere a capo del reparto medico di un'intera astronave.

“E che astronave! La Crusader!”
“La più veloce di tutta la Federazione.”

Edward alzò di scatto la testa. Non si era accorto che qualcuno era entrato nello studio. La porta, in verità era aperta, Edward non era abituato a chiuderla quando era in servizio.

“Comandante Fireiron.” si mise sugli attenti.

Il superiore lo aveva accolto al suo arrivo in sala teletrasporto.

“Non perde di certo tempo lei, Dottore. Non si metta sugli attenti, qui dentro ha più autorità lei di me.”
“Grazie signore, stavo controllando alcune cose prima di presentarmi al Capitano e agli ufficiali superiori. Credo di avere ancora una ventina di minuti prima che riprenda il suo turno.”
“Se è così allora probabilmente il Capitano è già in Plancia, Tenente. Venga la accompagno io.”
“Grazie Comandante. Già in plancia? Sì è alzato presto!”
“Non direi. Anzi, forse oggi ha riposato più del solito. Abbiamo passato dei momenti difficili ultimamente.”
“Una brutta avventura, Comandante?”
“Sì ma tutto si è risolto per il meglio. La Crusader sa sempre uscire dai guai quando le cose prendono una brutta piega, Dottore.”



con la collaborazione del Capitano Michael Kiron
e dell'equipaggio della USS Wayfarer

SET COURSE FOR THE LAST STAR AND BEYOND...

...TO THE CENTRE OF LIFE

di Martina Tognon

*Attualmente l'equipaggio delle Wayfarer si sta destreggiando in quello che, solo apparentemente, sembra essere un problema interno su Karn-Athar. Durante la licenza parte dell'equipaggio scende ad Athar-City. Una anziana donna muore tra le braccia del Primo Ufficiale Rumar, e lascia nelle sue mani un oggetto, un monile, a cui tutti sembrano dare la caccia... autorità e non solo. Cosa si nasconde in quel monile? Quale potere è legato a lui? Le autorità athariane quanto e cosa sanno? ma soprattutto...
...chi è il Costruttore di Mondi?*



Non è forse una delle ultime nate della Flotta Stellare, ma è una di quelle navi che danno sicurezza. Soprattutto per il grande affiatamento tra i suoi ufficiali. Qualcuno è stato trasferito, qualcuno se n'è andato, ma c'è persino chi ha scelto di tornare. Alla guida un uomo tutto d'un pezzo, o almeno così vuol farci credere, in realtà è un Capitano molto presente, che mette in gioco forse troppo del suo poco tempo libero per la nave...

...e per il Consigliere Kublik.

Ebbene sì, uno dei più longevi inciuci della Flotta Stellare è proprio a bordo della Wayfarer.

Niente però impedisce al Capitano Kiron ed ai suoi di mantenere uno standard tra i più alti della Flotta, tanto che spesso è a loro che vengono assegnate missioni estremamente rischiose.

Al Comando di Flotta sanno su chi possono contare.

A fianco di Kiron oramai da anni il Comandante Krell Rumar, un uomo poco visibile ma di grande affidabilità. Il già citato Consigliere di bordo, il Tenente Comandante Erjn Kublik, che cerca con la sua presenza mai invadente di sostenere il Capitano anche nei rari momenti fuori servizio. Il Tenente Comandante Ristea, vulcanico, geniale... a volte sembrerebbe quasi ingestibile, ma è impossibile pensare di fare senza di lui. L'Ufficiale Medico, il Tenente Comandante Mistral Spini viene da una famiglia di Ufficiali, sua madre è Capitano di Deep Space 16 Gamma, ma ha un modo tutto suo di intendere il dovere. Sarà per il suo legame con un klingon dal quale ha avuto la figlia? Ultima ma non per questo ultima, il Capo della Sicurezza, Tenente Comandante Sheeval Wu, da poco riassegnata alla nave dove già in passato aveva prestato servizio. Non pensiate che una donna e per di più mingherlina sia innocua, almeno non pensatelo fino a che non avrete conosciuto lei!



CAPITANO
MICHAEL KIRON

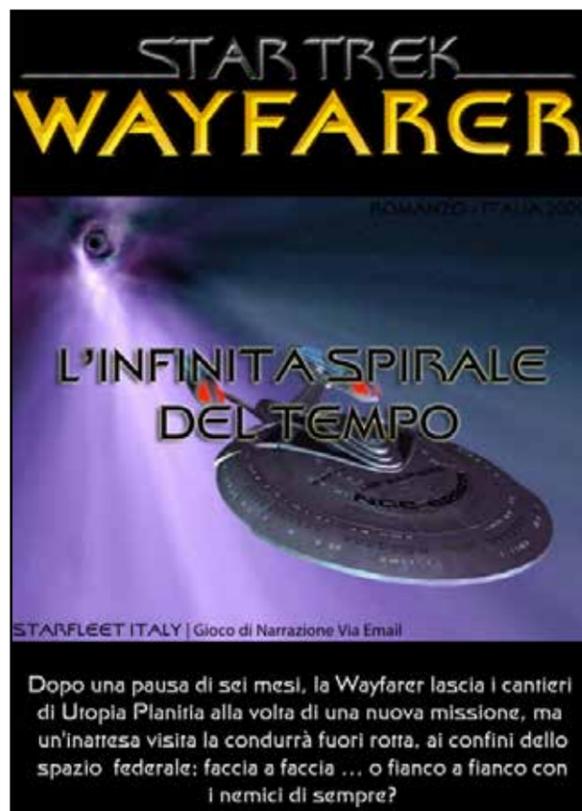
MISSIONE 09

Estratto del diario 11 (autore: Mistral Spini)
La chiave di tutto è la vita

Athar City, Poco distante dal 30esimo distretto di polizia
24/02/2392 Ore 20.45

Himika era preoccupata, troppo preoccupata per lasciar correre. Sereha mancava da troppe ore.

*“L’infinita spirale del tempo”
anno 2009*



La cosa in sé non sarebbe stata grave, spesso l'anziana donna che era il loro Guardiano si allontanava per meditare o per ripristinare gli equilibri in qualche dove.

Quella volta però la sua assenza era stata associata alla morte di Katurnia... questo dava da pensare visto che ultimamente erano state in disaccordo spesso tra loro. Non poteva... non voleva... pensare che la sparizione di una fosse legata a qualche atto efferato, d'altra parte se a questi due eventi si legava anche quel bagliore che potevano vedere solo i Legati, o meglio tutti coloro che in qualche modo attorniavano e proteggevano tutto ciò che circondava il Creatore... la situazione era molto grave.

Una dei federali che stava seguendo era stata richiamata d'urgenza sulla nave. Aveva colto qualche frammento di frase. Evidentemente tra loro c'erano alcuni più ricettivi di altri a quanto stava succedendo su Karn-Athar. Questo poteva voler dire pericolo. Vide la donna sparire. Gli altri due rimasero un attimo fermi decidendo il da farsi. Sentì la donna.

“Prima di risalire a bordo voglio prendere un po' d'aria. Mi fa compagnia?”
Al cenno affermativo del compagno si allontanarono a piedi.
Himika li seguì senza indugio. Doveva solo aspettare il momento propizio, ma una cosa era certa. Doveva parlare con i federali.

Athar City, Obitorio cittadino - 24/02/2392 Ore 20.45
Quando le cose andavano in quel modo si domandava sempre se non avesse sbagliato mestiere.
Fin da ragazzina aveva segretamente pasticciato con la tecnologia di ogni tipo. Qualunque cosa le arrivasse per

le mani era degna di nota. Quello che ora aveva rilevato con l'autopsia della povera donna stesa sul lettino era semplicemente un altro di giocattoli tecnologici che attraevano la sua attenzione.

I risultati che dava il computer combaciava in modo estremamente pericoloso con quello che lei stessa aveva immaginato, soprattutto dopo gli screzi assurdi tra parte degli ufficiali della Wayfarer.

“Computer, spegnere le luci.”

Dopo un attimo la luci nella sala autoptica si spensero, ma un'altra sorgente luminosa si attivò dopo pochi istanti. Il corpo sul lettino iniziò ad emettere un bagliore caldo e dorato.

“Computer verificare pericolo radiazione.”

§ Radiazione entro i limiti di norma. §

“Determinare sorgente luminosità nella stanza.”

§ Sorgente sconosciuta. §

Mistral ebbe un moto di stizza. Quella macchina non era reattiva come il computer di bordo, evidentemente il livello dell'intelligenza artificiale su Karn-Athar non era progredito quanto si potesse pensare.

Rifletté pochi istanti.

“Computer fornire informazioni sulla frequenza della emissione luminosa, monitorare per 60 secondi.”

Poi si permise di aspettare, cercando con gli occhi una verità alternativa.

Osservò la luce con attenzione, cercando eventuali modificazioni, ma posto che ci fossero chiaramente non erano rilevabili dal suo sistema visivo. Ciò nonostante non si diede per vinta e continuò ad osservare per quei lunghissimi sessanta secondi.

§ Dati variabili. 590, 591, 592, 593, 592, 591, 590. Ripetuti in ciclo continuo. Intervallo di variazione riconducibile ad una funzione ellittica. Azzeramento della variazione ogni 15 secondi. §

“Prevedibile. Variazioni tutte su base rotatoria a quadranti. Se sommiamo le variabilità potremmo quasi ottenere un qualcosa che approssimi una cicloide, ma chiaramente non è una cicloide.”

§ Ripetere la domanda. §

“Computer accendere luci. Fine analisi.”

Mistral coprì lentamente il corpo dell'anziana Katurnia mentre rifletteva su come fare rapporto al Capitano.

Athar City, luogo sconosciuto - 24/02/2392 Ore 20.50

Sereha aveva smesso da tempo di sentire il dolore ed il peso degli anni. Aveva anche perso il senso del tempo da quando il Rito era arrivato all'apogeo.

In quel momento lei ed il Costruttore erano quasi uno, ma lei non percepiva la mancanza dell'ultimo passo perché già si era persa in lui da tempo. Aveva rischiato nell'essere sola, sapeva che era un rischio, ed aveva voluto correrlo. Forse non avrebbe mai saputo di aver fallito proprio perché aveva perso coscienza



*“Universi sotto la lente”
anno 2012*



Quello che nessuno sapeva ancora era che in quello stesso istante...

**USS Wayfarer – Laboratorio Scientifico 1
Contemporaneamente**

“Ora non servono gli umanoidi. Ora la Chiave trova la sua strada.”

La luce negli occhi della Dottoressa parve per un attimo spegnersi, mentre il suo pugno chiuso brillava come una supernova. Un picco energetico che sarebbe sicuramente stato registrato da qualunque strumento, ma il Costruttore di Mondi aveva altre priorità. Le sue. Poi la stanza fu vuota. Come se nulla fosse successo.

Athar City, Obitorio cittadino - 24/02/2392 Ore 21.10
“Dottoress...”

Gibbelaux entrò nella stanza e si guardò intorno brevemente. Non serviva un Diadema in Giurisprudenza per capire che la donna non era andata via di sua spontanea volontà.

Se c'era una cosa che accumulava tutti i tecnici e gli scienziati di questo mondo e degli altri, era che non abbandonavano MAI i loro strumenti, che erano per loro quasi vitali quanto l'aria che respiravano. Non stette a pensarci su troppo. Girò su sé stesso e tornò verso il suo ufficio a passo di carica. Doveva parlare con i federali.

[Continua ...]

La chiave era lì.

Si avvicinò e la prese in mano. Uno dei giovani cercò di fermarla afferrandole il polso.

“Signore non posso lasciarle prendere il manufatto è sotto la mia custodia... aaahhhhhhhh.”

Lasciò andare il fragile polso della vulcaniana e si fissò il palmo della mano con una profonda ed estesa ustione da gelo. Sì... la Dottoressa Spini era gelida. L'altro giovane indietreggiò di due passi.

=/\= Allarme Laboratorio Scientifico 1. La Dottoressa Spini sta sottraendo... =/\=

Non riuscì a terminare la frase. Un lampo di luce sembrò scaturire dalla Spini per sbattere il ragazzo a terra. Al centro del petto l'uniforme era bruciata. Una bruciatura a forma di spirale che aveva intaccato anche la carne sottostante, ed un pesante odore stava già permeando l'aria.

=/\= Sicurezza a Laboratorio Scientifico 1 che succede? =/\=

Mistral osservò il ciondolo nella sua mano brevemente e poi strinse violentemente il pugno attorno ad esso... “La strada si apre... la Chiave può tornare...”

**USS Wayfarer - Corridoio sezione alloggi
Contemporaneamente**

Wu stava arrivando di corsa, l'ennesimo allarme per una lite. Questa volta un betazoide ed un vulcaniano. Da non credere che un vulcan si fosse fatto trascinare. Svoltò l'angolo e si fermò appena un secondo a valutare la situazione.

La furia del betazoide pareva non potere molto contro la evidente superiorità fisica di cui poteva godere il vulcaniano in quella situazione ambientale diversa da Eridani 40. Ciò nonostante proprio per la furia qualche colpo stava andando a segno.

Quando vide il Tenente prepararsi ad un colpo mortale, capì che non si trattava dell'ennesimo sfoggio di follia delle ultime ore... ma di qualcosa che stava degenerando.

Si lanciò in avanti pronta a fare di tutto per deviare quel colpo, ringraziando le sue conoscenze delle arti marziali vulcaniane quando improvvisamente tutto finì.

I due uomini davanti a lei si immobilizzarono guardandosi perplessi per poi voltarsi verso di lei e chiedere con genuino e praticamente simultaneo stupore.

“Cosa sta succedendo?”

Parole pronunciate da due persone con uniformi strappate, lividi sparsi e sanguinanti... che risultarono per Sheeval quasi assurde.

“Non lo so... ditemelo voi!”

di quanto un singolo cervello umanoide potesse supportare.

“La chiave va...” “...riportata...” “...al centro...” “...i mondi lo chiedono.”

Il corpo sempre immobile della donna non dava cenno alcuno che qualcosa stesse succedendo.

“I mondi hanno bisogno...” “...la chiave va presa...” “...Creatore...” “...il mezzo per la chiave...” “...sì...” “...per i mondi sì...”

Nell'immensa luce che seguì il corpo di Sereha parve animarsi lui stesso di luce, sorgente e ricettacolo in uno scambio infinito di energia. Parve quasi espandersi e riempire tutto lo spazio circostante.

In un pulsare sempre più frenetico la luce parve prendere corpo, diventare quasi solida e circondare il corpo della donna come un bozzolo, dal quale all'improvviso si staccò scomparendo e lasciando una penombra che dopo tanta luce sembrò quasi il buio del nulla.

**Athar City, Obitorio cittadino
4/02/2392 Ore 21.00**

Mistral stava sistemando i suoi personali strumenti di analisi, che si era portata da bordo della Wayfarer, quando un colpo violento alla schiena la mandò a sbattere contro il tavolinetto.

Anche se avesse visto quello che stava per succedere, non avrebbe in ogni caso potuto far nulla per evitarlo. Quando pochi secondi dopo si girò verso il corpo di Katernia aveva gli occhi di un intenso giallo dorato, il volto assolutamente privo di espressione ed una marea di strumenti attorno a lei abbandonati.

“Dottoressa Spini a Wayfarer. Portatemi direttamente nel laboratorio di analisi del manufatto c'è un'emergenza.”

=/\= Ricevuto Dottoressa, si tenga pronta. =/\=

Nelle volute azzurre del teletrasporto una spirale di luce dorata roteò per dissolversi assieme al corpo della vulcaniana.

**USS Wayfarer – Laboratorio Scientifico 1
Pochi istanti dopo**

Nel momento in cui Mistral Spini comparve nel laboratorio, solo un paio di persone sembravano essere affaccendate attorno al manufatto, ed anche con relativa poca attenzione.

“Dottoressa... problemi?”

Non rispose. La sua priorità non era far capire a quegli umanoidi le sue intenzioni ed i suoi problemi.

del-
la re-
altà. Oppu-
re la realtà era
quella che viveva
ora tramite il Costrutto-
re, mentre la vita ad Athar
City era solo uno dei tanti pos-
sibili mondi che per l'entità da sem-
pre nota come Costruttore erano tutto
e niente, polvere cosmica galleggiante nel
vuoto senza fine.

“Hanno trovato la chiave...”

“...la chiave deve tornare al Creatore.”

Per chiunque avesse assistito, la scena sarebbe stata irrealistica e da brivido. Dal corpo della vecchia Sereha, le cui labbra non si muovevano minimamente, uscivano entrambe le voci, la sua e quella del Creatore. A volte fuse, a volte alternate... come in una danza di volontà che prendevano o meno il controllo del corpo. Un guscio nel quale si agitavano probabilmente più anime

*“Disonore nel passato
Onore nel presente”
anno 2010*



FAHRENHEIT

*Un inquietante film
interattivo*



LUKAS KANE

Ammetto che, inizialmente, non avevo la minima idea di cosa scrivere in questo articolo. Con l'avvicinarsi delle feste volevo scrivere qualcosa a tema, oppure legato, in qualche modo, ad un qualche videogioco in uscita nel periodo natalizio, ma purtroppo non sono riuscito a trovare nulla.

Questa mia ricerca, però, ha fatto tornare a galla uno strano ricordo all'interno della mia alquanto lacunosa memoria. Il ricordo della neve macchiata di sangue.

Il ricordo di Fahrenheit.

Forse questo gioco non può essere collegato alle feste natalizie, ma di sicuro, essendo ambientato in un nevosissimo e rigidissimo inverno, può comunque essere associato al periodo in cui ci troviamo.

Era metà Settembre 2005 quando la Quantic Dream, giovane software house di origine francese fondata dal compositore video ludico David Cage qualche anno prima, rilasciò Fahrenheit (in America ribattezzato Indigo Prophecy per differenziarlo dal film di Michael Moore uscito all'incirca nello stesso periodo) ma già prima della sua uscita la critica di settore si era espressa in maniera ben più che positiva basandosi solo sugli elementi lasciati trapelare dalla casa stessa.

Il principale punto di forza del gioco è sicuramente la sua sfaccettata originalità, capace di innovare e catturare il pubblico attraverso molteplici aspetti diversi.

Già con il titolo precedente infatti, che è anche il loro gioco d'esordio, intitolato Omikron: The Nomad Soul ed uscito alla fine del secolo scorso, il team parigino guidato da Cage aveva dato sfoggio della già citata originalità, creando un titolo tecnicamente molto complesso (sia a livello di gameplay che realizzativo) e dalla trama a dir poco affascinante che lasciava già intravedere per alcuni versi dove la software house volesse andare a parare.

Ma è con Fahrenheit che il genio creativo di Cage letteralmente esplode regalandoci un titolo fenomenale, migliorandosi poi ulteriormente nel 2009 con Heavy Rain (che ahimé non ho ancora potuto provare essendo solo per PlayStation 3) e creando

di Damien Tracey



effettivamente un nuovo genere che la casa stessa definisce Interactive Movie.

Sebbene, infatti, secondo le classificazioni comuni (ed ufficiali) rientri ancora nella categoria del videogioco di avventura, e cioè un videogioco in cui si impersona il protagonista di una storia interattiva in cui si può avanzare risolvendo puzzle ed enigmi invece che reali scontri fisici, la struttura tecnica di Fahrenheit, a cominciare dal suo peculiare sistema di controllo che sfrutta pesantemente la coppia di stick analogici di cui sono dotati la maggior parte dei joypad delle consolle odierne (per cui è oggettivamente stato studiato, anche se esiste la versione PC), è volutamente studiata per facilitare l'immersione all'interno della trama con risultati sorprendenti. L'utilizzo intensivo della tecnica di motion capture (servizio che la Quantic Dream fornisce anche a terze parti, come ad esempio al team cinematografico che nel 2004 realizzò il film *Immortal ad vitam*) e della grafica (all'epoca) d'avanguardia poi, contribuiscono non poco a rendere l'esperienza di gioco più simile alla visione di un film, così come effettivamente era nelle intenzioni del team di sviluppo.

Come spesso accade in questo ambiente, l'idea di base non è del tutto nuova.

Già a metà degli anni ottanta, ad esempio, la Cinematronic Incorporated aveva cercato, in qualche modo, di fare qualcosa di simile con la saga di *Dragon's Lair*, realizzando un prodotto che era più simile ad un divertente cartone animato che ad un videogioco ma, sicuramente, l'esperienza è di tutt'altro livello.

Un altro punto forte del gioco è sicuramente la trama, estremamente interessante e in generale ben realizzata. Lo dico come opinione personale uscendo fuori dal coro della moltitudine di persone che la trova impeccabile, ma verso l'epilogo la storia subisce una brusca accelerata (decisamente troppo brusca per i miei gusti, specie se si raffronta con il ritmo tenuto in precedenza), introducendo tra l'altro un paio di elementi un po' fuori posto, ma queste sono mere considerazioni personali.

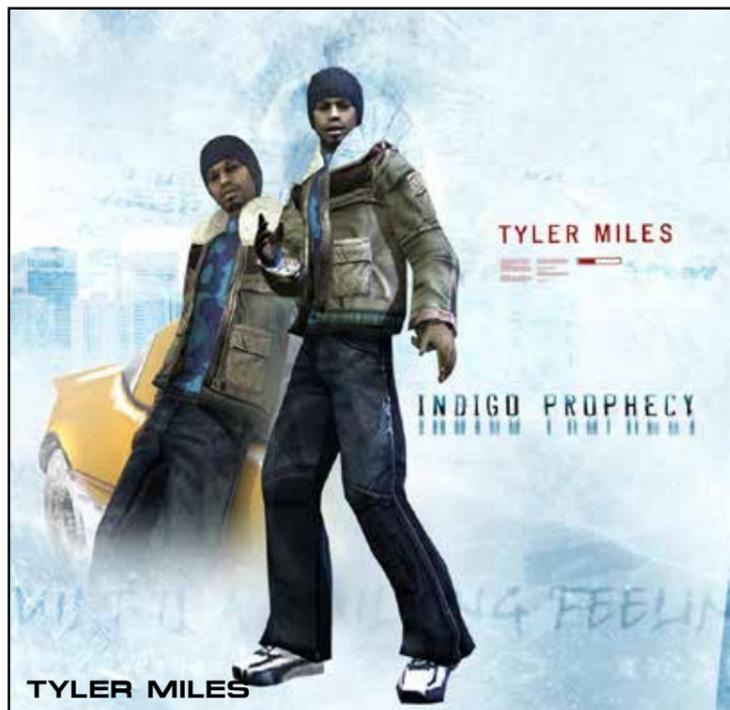
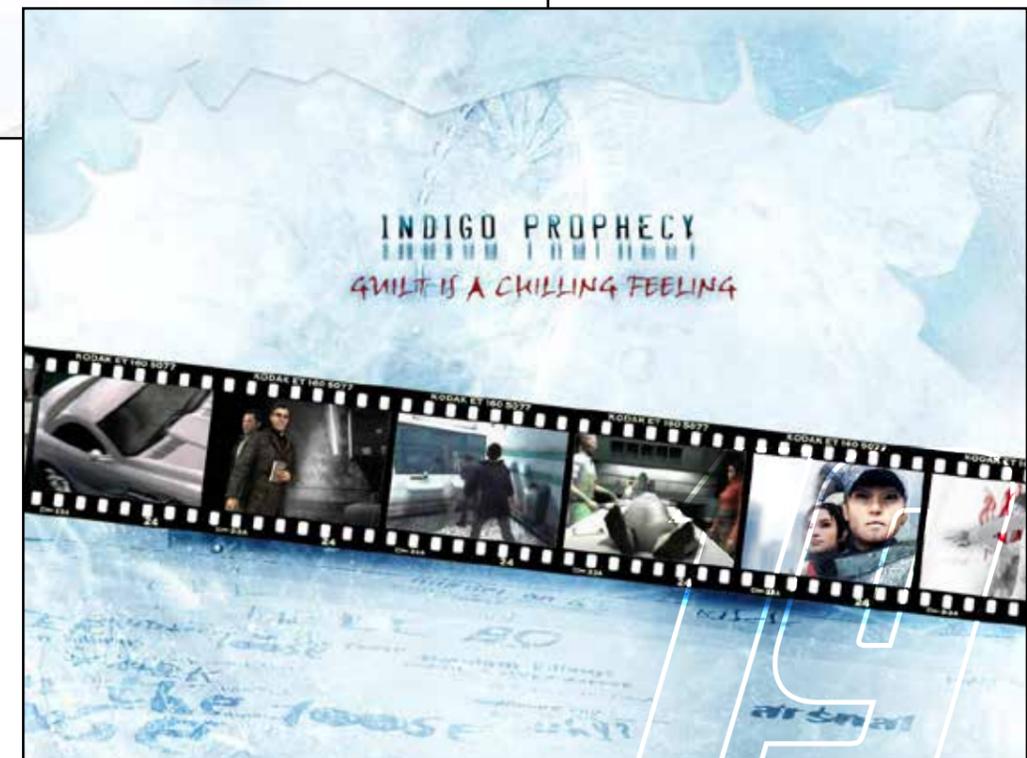
In ogni caso, all'inizio del gioco ci troveremo a vestire i panni di Lucas Kane, giovane impiegato di una banca della grande mela, privo di movente e impossibilitato a controllarsi, si ritrova nel bagno di una piccola tavola calda intento ad uccidere a colpi di coltello un perfetto estraneo, dopo essersi inciso sui polsi degli strani simboli rappresentati un serpente a due teste. Il nostro Lucas cercherà poi, una volta riguadagnato il controllo del suo corpo di fuggire dal locale senza destare sospetti e, soprattutto, di capire cosa gli è successo senza rimetterci le penne (nel gioco è infatti presente anche un indicatore di sanità mentale che, se troppo basso, potrebbe portare il protagonista al suicidio). Ma Lucas non è l'unico personaggio che possiamo controllare. Difatti alterneremo le sue vicende con quelle dei due detectives (Carla Valenti e Tyler Miles) che seguono il caso di omicidio e, talvolta, con quelle dell'unico vero confidente di Lucas, suo fratello maggiore Marcus, sacerdote della Cattedrale di St. Mary.

Personalmente, ho adorato il fatto di poter (o meglio di dover) controllare più personaggi con scopi diametralmente opposti in contrapposizione fra loro, anche grazie alla splendida caratterizzazione di quest'ultimi che apre la strada a magistrali scene legate alla stessa (ad esempio la prima delle due

scene legate alla claustrofobia di Carla è riuscita a mettermi ansia benché fossi dall'altra parte dello schermo) e che ci permette di vedere l'evolversi dei pensieri dei nostri personaggi. In conclusione a mio avviso Fahrenheit è un gioco che merita tutti i premi vinti (Best Story e Best Adventure Game del 2005 secondo il famosissimo Gamespot ed è nella Top Ten delle dieci migliori introduzioni di sempre secondo Game Informer) e le alte valutazioni (si è guadagnato una media

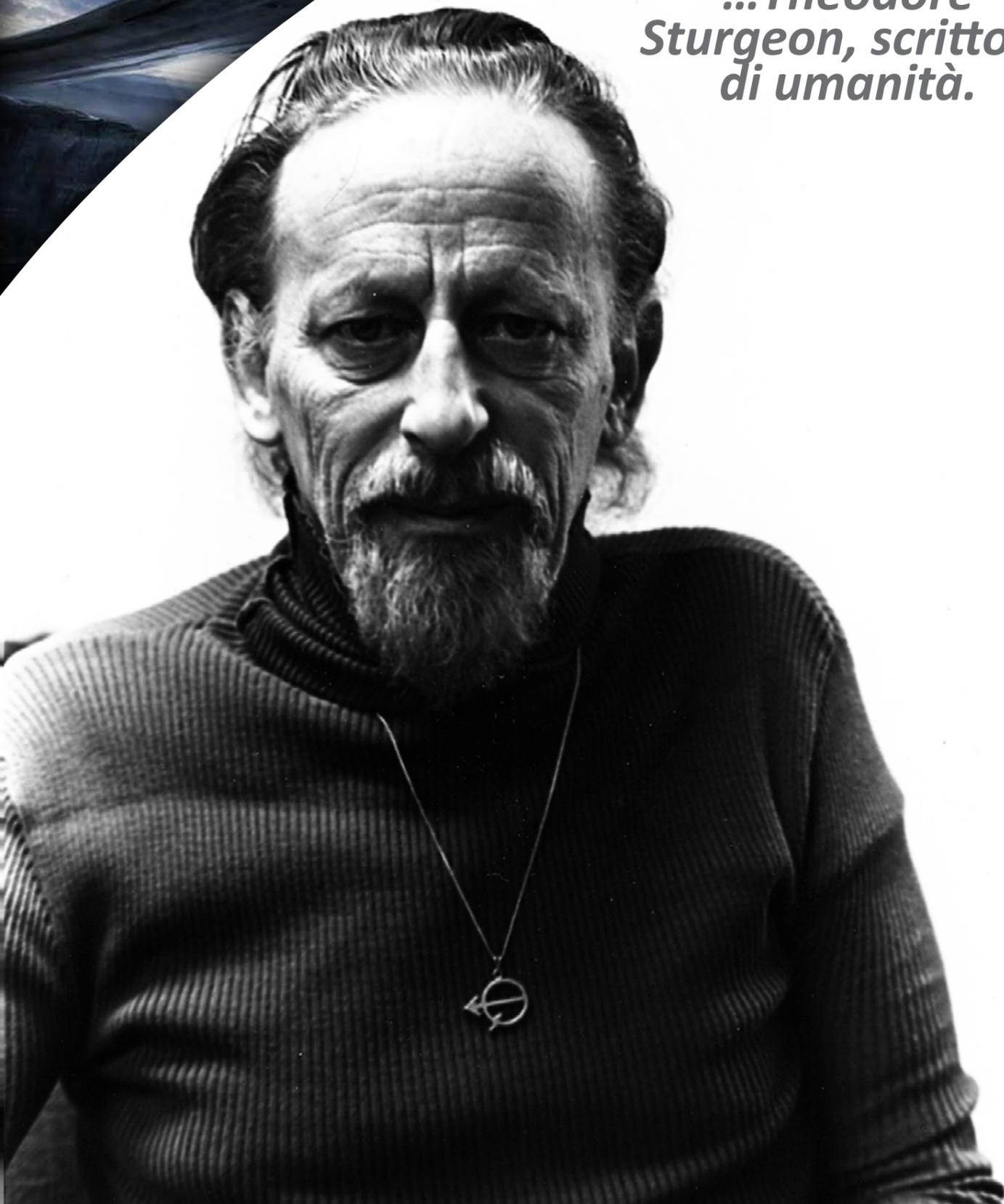
di 85/100 su cinque riviste diverse) che grazie alla inquietante atmosfera che pervade gran parte del gioco e alla qualità di immersione può essere accostato ai migliori thriller psicologici (con qualche elemento soprannaturale, in questo caso) usciti nelle sale cinematografiche.

Se cercate un videogioco un po' particolare, ma sicuramente d'effetto, Fahrenheit fa decisamente al caso vostro!



CRISTALLI SOGNANTI...

*...Theodore
Sturgeon, scrittore
di umanità.*



Horty è un bambino strano.

Un trovatello, cui è capitata la sventura di essere affidato all'orrido Armand Bluett, che lo picchia ed arriva perfino a troncargli le dita di una mano. La sua sola consolazione è un pupazzo dagli occhi più strani di lui, fatti di misteriosi cristalli.

Horty riesce a fuggire, trovando rifugio, grazie alla dolcissima nana Zena, in un luna park in cui lui, così strano, così ambiguo, così diverso, si confonde quasi naturalmente in un panorama popolato di cosiddetti fenomeni da baraccone.

Il luna park è gestito dal Cannibale, un ex medico tanto geniale quanto ossessionato dall'odio nei riguardi dell'umanità. Il Cannibale, grazie al proprio genio ha scoperto l'esistenza dei cristalli: creature aliene, connaturate alla terra nella quale vivono da tempo memorabile, creatrici di esseri viventi ed insieme del tutto indifferenti alla nostra umanità, impegnati a sognare "sogni fatti di carne e di linfa, di legno, di ossa e di sangue".

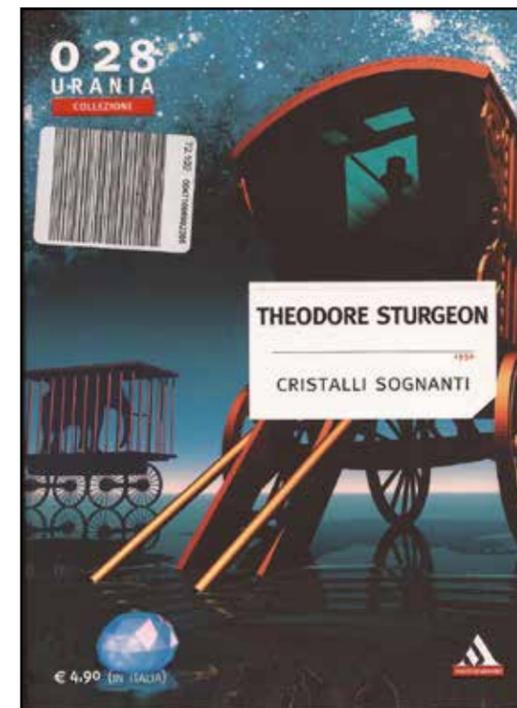
Sogni che creano materia vivente, plasmandola in forme a volte assurde, incomplete, perfino difettose.

Il Cannibale cattura i cristalli, li tortura, cerca di costringerli ad eseguire i suoi piani di vendetta contro l'umanità, ma è condizionato e limitato dall'incapacità di comunicare con essi. La sua ossessione lo spinge a ricercare un essere vivente – non un umano, una delle creature prodotte dai sogni di cristallo – che gli faccia da interprete e quindi strumento del suo odio feroce.

Non si accorge che la creatura che cerca da anni si trova proprio sotto i suoi occhi, nel suo luna park... Appunto: è Horty, che finirà per capire ed usare la propria diversità sia per vendicarsi di Armand Bluett che per combattere i piani di distruzione del Cannibale.

Theodore Sturgeon ci porta in un meraviglioso universo in cui gli alieni sono sempre stati con noi, ricordandoci che non c'è bisogno di viaggi inter-

di T'Lani





stellari per raccontare una storia di fantascienza ed insieme che con il mezzo della space opera si possono mettere in scena vicende che parlano di temi non leggeri facendo riflettere il lettore su cosa sia realmente l'umanità. Nella storia, trovano spazio la sensibilità delicata della giovane Kay, unica ad offrire amicizia e comprensione al piccolo Horty durante la sua vita con Bluett, e l'intelligenza di Zena, che intuisce la natura della diversità del protagonista e per questo decide di accoglierlo nel luna park, per poterlo proteggere e stimolare in lui sentimenti di umanità.

In questo romanzo del 1950, Sturgeon dimostra di avere dentro di sé tutte le caratteristiche che troveremo poi negli episodi di Star Trek TOS da lui scritti.

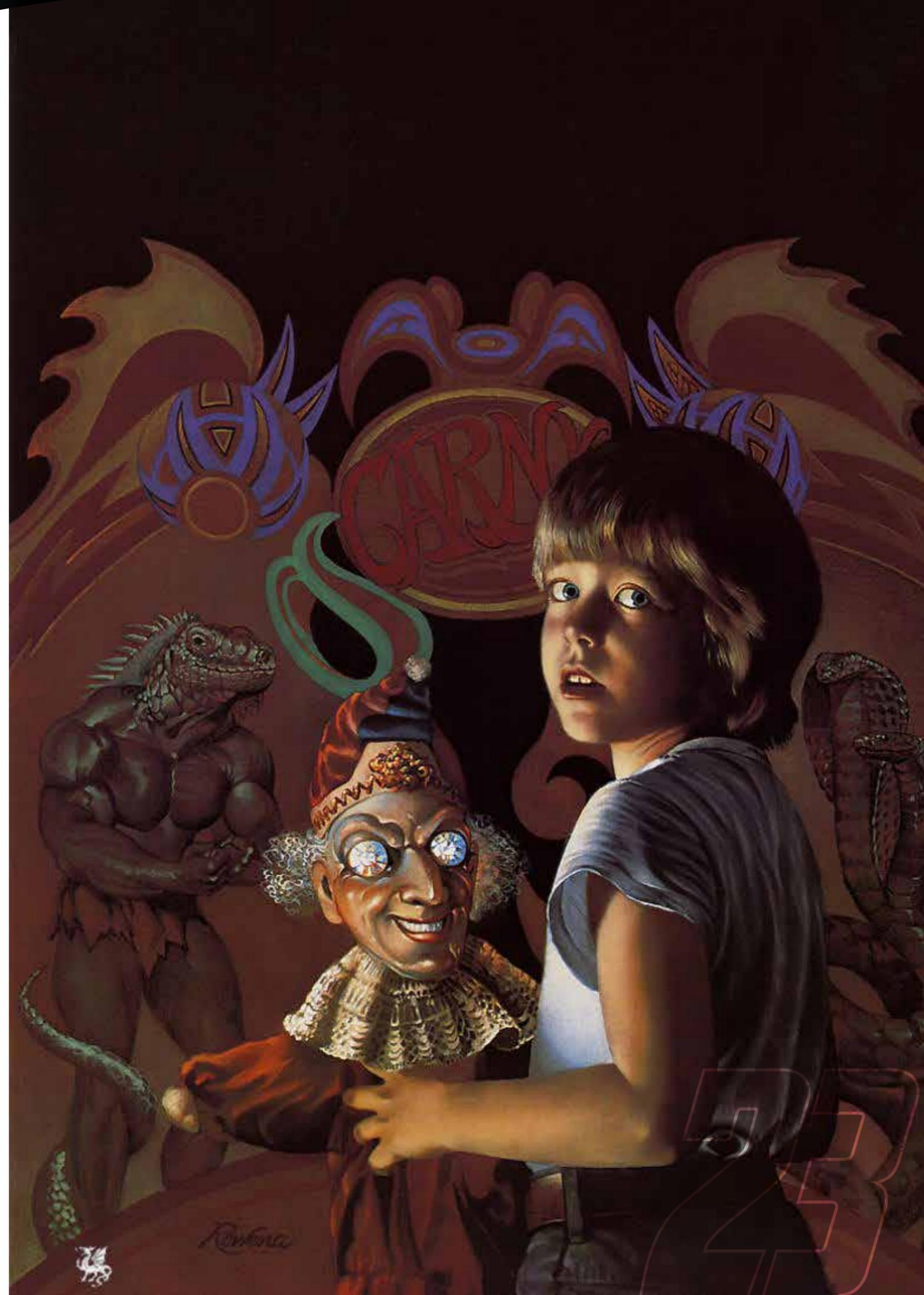
Come in Amok Time - il Duello ci sarà il ritratto di una vita completamente altra rispetto alla umanità, la vulcaniana, ed insieme la dimostrazione di che cosa sia l'umanità quando riesce ad esprimersi al suo meglio: la solidarietà del Capitano Kirk, che riesce a comprendere ed a fare proprie le necessità di un membro così importante del suo equipaggio come Spock, la sensibilità e l'intelligenza del dottor McCoy, che trova la soluzione razionale al dilemma culturale rappresentato dal Kal-if-fee, l'ordalia rituale.

Una ultima nota: Theodore Sturgeon è noto per aver coniato la cosiddetta "Legge" che porta il suo nome e che recita, più o meno: "Il novanta per cento della fantascienza è spazzatura, ma in realtà il novanta per cento di tutto quello che si pubblica è spazzatura".

Se la percentuale è questa, sono contenta di poter dire che quel dieci per cento di letteratura da salvare conta fra i suoi anche Cristalli Sognanti.

ALTRE OPERE

- 1950 - Cristalli sognanti (The Dreaming Jewels o The Synthetic Man), Urania n. 11
- 1953 - Nascita del superuomo (More Than Human), Urania n. 62
- 1956 - The King and Four Queens
- 1956 - I, Libertine - scritto con lo pseudonimo di Frederick R Ewing
- 1958 - I figli di Medusa (The Cosmic Rape), Urania Collezione n. 18
- 1960 - Venere più X (Venus Plus X)
- 1961 - Qualche goccia del tuo sangue (Some of Your Blood), Urania Horror n. 23
- 1966 - The Rare Breed
- 1981 - The Stars Are the Styx
- 1986 - Godbody



DATABASE GRAFICO

LA GRAFICA NON È UNA COSA COMPLICATISSIMA,
BASTA AVERE UN PROGRAMMA DECENTE E UN
PO' DI FANTASIA E SI PUÒ FARE PRATICAMENTE
TUTTO...

BUON ANNO DA SFI

*Un wallpaper
calendario per i
vostri pc*

di Franco Carretti

Signore e signori bentornati nello spazio grafico della SFizine.

Questa volta ho l'immenso piacere di avvisarvi che per motivi di tempo, dovuto alla realizzazione di altre cosette che spero escano in concomitanza con la rivista, vi presento un tutorial fatto con photoshop.

Naturalmente il piacere è tutto mio dato che non sopporto Gimp, come ho scritto più e più volte... in ogni caso non sarà un problema seguire le istruzioni qualsiasi programma userete.

Quest'oggi vi spiegherò come creare un wallpaper/calendario sullo stile di uno dei poster del nuovo film di Star Trek (quello dell'2009 che potete vedere qui sullo sfondo dell'articolo).

La procedura è semplicissima e può essere usata per l'equipaggio della vostra sim o per una foto ricordo un po' strana fra amici.

Prima di tutto aprite il programma e create una nuova immagine delle dimensioni adatte alla risoluzione del vostro schermo, io per l'esempio creerò un wallpaper di 1440x900 pixel con una risoluzione di 72 dpi (vi ricordo che più alta è la risoluzione e maggiore è il "peso" dell'immagine). Una volta creata l'immagine colorate il tutto di nero (Modifica/Riempi/colore in primo piano che naturalmente dovrà essere nero).

Adesso non ci resta che aprire google immagini e cercare le foto del nostro ipotetico equipaggio.



La ricerca delle immagini è semplice, anche se come sempre dovrete seguire alcuni piccoli accorgimenti nella scelta dell'immagine.

Aperto google immagini inserite il nome del personaggio principale (quello che metteremo al centro del wallpaper, ma non vi accontentate delle prime immagini che usciranno perchè saranno troppo piccole.

Premete su "Strumenti di ricerca" e selezionate "grandi" al posto di "qualsiasi dimensione"... questa è la cosa più importante da fare. Per facilitarvi ancora di più il lavoro potete selezionare al posto di "qualsiasi colore" il colore bianco in maniera che google faccia una ricerca principalmente fra le immagini che hanno lo sfondo bianco. Questo tipo di ricerca vi potrebbe semplificare il lavoro di ritaglio in un secondo momento.

Il primo personaggio che ho scelto è il capitano... quindi un personaggio serio e con l'aspetto di un leader... naturalmente dovrete cercare un'immagine dove sia raffigurato il più possibile di fronte.

Dopo il capitano scegliamo anche gli altri ufficiali di plancia e scarichiamo ogni immagine.



Una volta scelti i vostri interpreti principali dovrete aprirli uno per uno e scontornare il viso e un po' del collo... per fare le cose più complete dovrete mettergli anche una divisa ma possiamo sorvolare su questa parte.

Ci sono vari metodi per scontornare un'immagine... la più semplice è cercare una foto con uno sfondo neutro in maniera che lo strumento di selezione rapida, presente in molti programmi di grafica e che funziona più o meno come una bacchetta magica, vi consenta di selezionare porzioni di volto. Non dovrete essere precisissimi in questa prima fase, assicuratevi solamente di non tagliare via pezzi di viso.

Una volta che avete selezionato la zona che vi interessa copiate e incollate sullo sfondo nero che avete precedentemente creato posizionando i volti nelle posizioni adeguate.



Questa è l'immagine di partenza su cui lavorare... a questo punto dobbiamo trasformare tutto in toni di grigio. È importante che i volti siano in posizione già ritagliati perchè una volta trasformati in toni di grigio dovremmo lavorare sui chiaro/scuri per rendere tutti i volti omogenei. Per farlo basta andare su "immagine/metodo/scala di grigio"... potrebbe chiedervi se volete unire i livelli, naturalmente dite di no.



Adesso viene la parte relativamente più difficile.

Relativamente perchè posso solo spiegarvi come farlo poi è solo una questione del "vostro occhio", dovrete solo fare in modo che tutte le facce abbiano la stessa tonalità, magari prendendo una delle immagini come base per scurire o schiarire le altre.

Selezionate il primo volto e andate su "Immagine/regolazioni/luminosità e contrasto" e agite sulle levette finchè i volti non assumono la stessa gradazione di chiaro scuri... si tratta di occhio come dicevo.



Alla fine dovrete riuscire ad avere una cosa del genere.

Adesso passiamo a cancellare le imperfezioni attorno ai volti. Per farlo dobbiamo usare lo strumento gomma.

Una volta selezionata la gomma, in alto, troverete diversi tipi di pennelli, dovrete sceglierne uno non troppo grande e con una durezza non superiore al 50%. Anche in questo caso dovrete fare ad occhio assicurandovi che la gomma non cancelli in modo troppo netto ne in modo troppo soffice.

Bene, abbiamo ripulito abbastanza l'immagine e adesso mettiamo qualche effetto che renda ancora più simile all'originale.

Anche qui dipende dalla tonalità delle vostre immagini, ogni caso dovete creare un livello sopra i volti e riempirlo di nero, poi andate sul metodo di fusione dei livelli (livello/stile livello/opzioni di fusione almeno su photoshop) e impostate con "luce soffusa".

Questo darà ancora più risalto ai chiari/scuri... se vi sembra troppo scuro potete diminuire l'opacità del livello nero finché non arriva alla tonalità desiderata.

Adesso le scritte... io ho usato "federation classic" scaricabile dal sito della Tal Shiar (www.talshiar.org/Fonts/) ma potete anche usarne uno a piacere... il risultato lo vedete qui sullo sfondo.

Naturalmente il risultato non sarà perfetto come delle foto appositamente scattate come quelle dell'originale, ma è sicuramente un modo come un altro per prendere la mano con i programmi di grafica.

A questo punto vi saluto e vi auguro buon natale e buon anno!



STARFLEET ITALY

SCOTTY,
BEAM ME UP!

NOSTALGIA DEL FUTURO

IL DUELLO

*Quando il nemico
è dentro di noi*

di Travis Rex

“AMOK TIME”



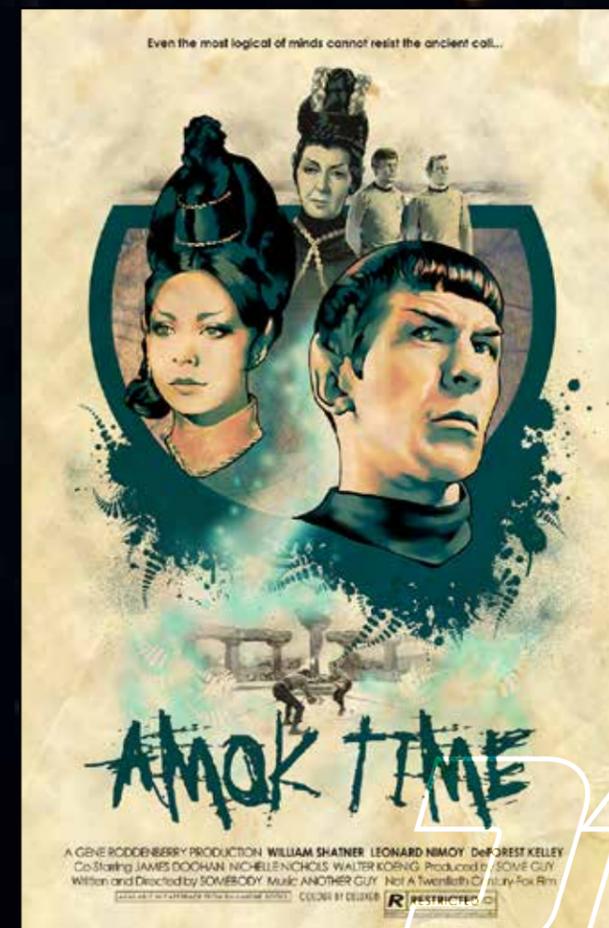
Oggi vi intratterrò su uno degli episodi che sono tra i più citati e forse noti anche tra coloro che non sono dei veri fanatici di Star Trek: “Amok Time” ovvero “Il Duello”.

È effettivamente un episodio caratterizzato sempre da azione e suspense ma, a differenza di altri, stavolta non abbiamo l'alieno ostile od il pianeta da salvare da un'imminente crisi: stavolta il nemico è un po' più nascosto ed inusuale, ovvero gli usi ed i costumi del retaggio razziale dei personaggi.

Questo per certi versi è uno degli aspetti che costituisce il leit-motiv di molte altre opere del soggetto e sceneggiatore di questo episodio, lo scrittore di SF Theodore Sturgeon, che tende a mettere in discussione il cliché, il ruolo e l'identità di uno stereotipo, dandone una possibile diversa percezione della realtà, salvo poi ritornare allo status quo.

Sturgeon è tra l'altro l'ispiratore e l'ideatore della famigerata “Prima Direttiva” ma di questo tratteremo in una diversa occasione.

La storia dell'episodio credo che sia abbastanza nota a tutti e per puro dovere di cronaca la riassumerò.



L'Enterprise è diretta su Altair IV per presenziare come rappresentante della Federazione ad una cerimonia, allorché Spock inizia a mostrare segni crescenti di squilibrio comportamentale che fatica a tenere sotto controllo. L'interessamento prima di McCoy come medico e come amico, di Kirk poi come Capitano e parimenti amico, fanno sì che Spock si confidi su uno degli aspetti più intimi del retaggio vulcaniano, il Pon-Farr. Messo a conoscenza del pericolo mortale a cui incorre il suo Primo Ufficiale se non tornasse al più presto sul suo mondo natale, Kirk decide disubbidire agli ordini e raggiungere Vulcano per permettere al suo amico vulcaniano di partecipare al rito del Konut-kal-i-fee.

Animata da interesse economico ed attrazione verso un altro vulcaniano, T'Pring promessa sposa di Spock, obbliga Kirk in qualità di testimone dello sposo a battersi per il di lei possesso in un duello all'ultimo sangue.

Nello svolgimento della trama si evidenziano le firme della sceneggiatura di Sturgeon. Scopriamo infatti che i logici ed algidi vulcaniani perdono ciclicamente le loro facoltà di controllo sulla loro emotività. Non scelgono le loro compagne secondo logica (così come Kirk supponeva) ma in base alla combine delle famiglie e rispettando un rituale che affonda le radici nel passato di violenza e barbarie dei sanguerverde. La suspanse è crescente alimentata dai cambiamenti dei ruoli e dai comportamenti dei protagonisti: Kirk, il cowboy buono e vittorioso dello spazio, stavolta sembra avere la peggio e per mano del suo più fidato amico; Spock in preda alla febbre del sangue (plak-tow) è letteralmente irriconoscibile, salvo implorare l'officiante T'Pau (una vera leggenda vivente tra i vulcaniani) in un attimo di lucidità, a non accettare che uno straniero ed amico (Kirk) sia coinvolto attivamente nel Kal-i-fee (duello). Il quadro è completato da un apparente passivo

McCoy che, pur essendo il più emotivo del trio, stavolta usa la sua intelligenza e le conoscenze mediche per salvare tanto Kirk quanto Spock, dando dimostrazione di sangue freddo con una elegante ed arguta soluzione... Perfino nel commiato tra Spock e T'Pring, si ha l'evidenza del ribaltamento dello stereotipo del comportamento dei vulcaniani. Pur lodando la soluzione logica di T'Pring che mirava contemporaneamente a rimanere con il suo amante Stonn ed ai beni di Spock, quest'ultimo con una punta di disprezzo afferma ciò che nessuno della sua razza potrebbe mai asserire, ovvero che desiderare è molto meglio di possedere.

Il clou si ha nel rientro sull'Enterprise: Spock, ormai Capitano pro-tempore a seguito del decesso di Kirk su Vulcano, ordina di recarsi presso la più vicina base spaziale per costituirsi, allorché Kirk, ripresosi dalla droga che ne simulava la morte, lo redarguisce causando la reazione evidentemente emotiva di gioia e stupore del vulcaniano, salvo poi giustificare con la logica (?) il proprio comportamento.

Forse questo è il momento più bello di tutto l'episodio: lo stupore di Spock ed il sorriso che compare in lui quando gli si avvicina ed esclama "JIM!", la faccia soddisfatta di McCoy nell'aver salvato la vita a Kirk ma soprattutto di aver finalmente colto in fallo l'algido Spock che strenuamente nega la propria umanità a mio avviso ha ben pochi eguali in tutta la serie classica.

Sostanzialmente il messaggio che Sturgeon vuole trasmettere è che, nonostante tutto, dobbiamo combattere per mantenere la nostra umanità; dobbiamo sempre rinunciare a qualcosa oggi per ottenere un vantaggio futuro, anche se non chiaramente visibile.

Note dell'episodio (Curiosità, Yati et similia):

La prima stesura della sceneggiatura fu consegnata da Sturgeon e rivista da Roddenberry il 2 maggio del '67, ma fu rivista anche dai produttori che ne licenziarono una seconda stesura finale poco più di un mese dopo, il 5 giugno, per essere stata girata al luglio ed in onda per la prima volta il 15 settembre 1967 sulla NBC.

Per la prima volta si vede il saluto vulcaniano. Sappiamo che Nimoy, di origine ebraica e cohen (N.d.A. maschio discendente dalla stirpe di Aronne) lo mutuò dalla tradizione ebraica e più precisamente dalla Yamin Noraim, durante le cui celebrazioni i rabbini benedicono i fedeli con le dita delle mani posizionate a forma di V, che simboleggia la lettera "Sin", che è l'iniziale della parola ebraica "Signore" (Shaddai).

Si vedono per la prima volta le armi bianche vulcaniane: Ahn-Woon (una sorta di bolas) e Lirpa (un'alabarda con lama su un'estremità ed un peso sull'estremità opposta). Inoltre fa la sua prima apparizione la zuppa ploo-

mek. Cucinata dall'infermiera Chapel e prontamente buttata via da Spock, come a dire, brava infermiera ma pessima cuoca.

Nella versione inglese, a seguito della morte di Kirk, McCoy informa Spock che per quanto fosse assurdo questi era diventato il Capitano. Al che Spock commenta "Davvero? Il regolamento della Flotta permette ad un ufficiale di ottenere il comando uccidendo il proprio Capitano? Cos'è mai questo, l'universo dello Specchio?"

Evidentemente la sceneggiatura dell'episodio "Mirror Mirror" doveva essere già nota.

A parte l'apparente morte di Kirk, non ci sono altri decessi, nemmeno i notoriamente sacrificabili uomini della sicurezza.

A me inoltre è sempre venuto un sospetto: sapendo che T'Pau è una persona molto importante per la Federazione, nonostante avesse rifiutato un seggio nel Senato Federale, come potrebbe aver reagito alla notizia che Kirk non fosse morto, grazie all'inganno di McCoy?

SCHEDA DELL'EPISODIO:

Amok Time [Il Duello]

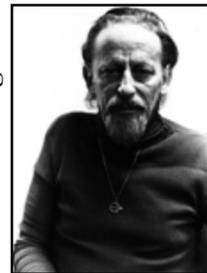
Prima trasmissione USA: 15-09-67 (NBC)

Data stellare: 3372.7

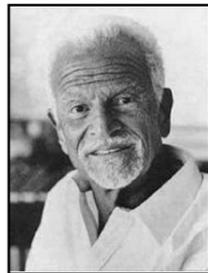
Regia:
Joseph Pevney



Soggetto e sceneggiatura:
Theodore Sturgeon



Musica:
Gerald Fried



GUEST STARS:

T'Pau:
Celia Lovsky



T'Pring:
Arlene Martel



Stonn:
Lawrence Montaigne



Christine Chapel:
Majel Barrett



Amm. Komack:
Byron Morrow



PERSONAGGI



HOSHI SATO

LINDA PARK

9 LUGLIO 1978

SEUL

COREA DEL SUD