

STARFLEET ITALY

Ufficio Formazione e Addestramento

ACCADEMIA DELLA FLOTTA

Ufficio Personale Istruttore



MANUALE DI CORREZIONE CURRICOLARE

Sommario

1 - PREMESSA	3
2 - SEQUENZA LOGICA DI CORREZIONE	3
3 - IL CV VOCE PER VOCE	4
4 - INTERAZIONE MANSIONI/GRADI.....	9
5 - INTERAZIONE GRADI/CURSUS HONORUM.....	11
6 - INTERAZIONE CURSUS HONORUM/CURRICULUM VITAE.....	12
7 - CODICI SECLAR	12
8 - CONCLUSIONE	13

1 - PREMESSA

I compiti dei Contrammiragli Istruttori dell'Accademia di StarFleet Italy ruotano attorno ai Curricula predisposti dagli allievi. Si tratta di un corpo scelto, sottoposto alla disciplina gerarchica più rigida di tutta StarFleet Italy, la cui missione è di fare sì che da un coacervo di reclute, accomunate solamente dall'aspirazione a entrare nella Flotta, esca un insieme coeso e motivato di Ufficiali, pronti ad andare là dove nessuno è mai giunto prima.

Il Curriculum Vitae è lo strumento principale attraverso cui tutto questo può venire realizzato. Mentre un Ufficiale della Flotta avrà modo nel corso delle proprie missioni di provare ciò che vale, ritoccando aspetti marginali del proprio carattere che si rivelassero non consoni o addirittura controproducenti, non avrà mai più l'opportunità di "creare" da zero un alter ego.

Si confrontano, a questo proposito, due scuole di pensiero: quella che sostiene che sia meglio inserire nel CV il minor numero di informazioni possibile, allo scopo di lasciare all'Ufficiale la massima libertà nel corso della carriera; e quella che sostiene che un CV verosimile, che includa quindi gli episodi salienti della vita passata di un Ufficiale, gli fornisca un solido quadro di riferimento sul quale imperniare la propria vita futura.

Il presente Manuale aderisce a questa seconda filosofia.

2 - SEQUENZA LOGICA DI CORREZIONE

Prima di ogni altra considerazione, va precisato che esistono al momento cinque tipi di CV per SFI: quelli ordinari, dei quali si occupa il presente Manuale; quelli relativi all'ambientazione OSR (dei quali si occupa il responsabile della USS Andromeda); quelli relativi all'ambientazione UAS (dei quali si occupa il responsabile della Endeavour NX-03); quelli relativi all'ambientazione FOTI (dei quali si occupa il responsabile della simulazione di nave temporale, la UTS Norn); e quelli relativi all'ambientazione "Pirati" (dei quali si occupa il responsabile della nave pirata Minerva).

Se un giocatore intende creare un personaggio appartenente a questa categoria "speciale" deve venire indirizzato al rispettivo responsabile .

Sono inoltre inammissibili i personaggi appartenenti o appartenuti ai servizi di intelligence (DSS, StarFleet Intelligence, Sezione 31 ecc. ecc.).

La verifica di un CV si compone di due parti: accertarsi che ogni voce del CV sia stata riempita in modo accettabile, e accertarsi che il tutto formi un insieme coerente.

Le due cose non sono affatto legate una all'altra, e vanno verificate separatamente.

Per quanto riguarda la prima, dedicheremo un capitolo di questo manuale a ciascuna voce del CV, specificando cosa è accettabile e cosa non lo è, e per quanto possibile anche quale è la "zona grigia" lasciata alla discrezionalità dell'Istruttore.

Per quanto riguarda la seconda, l'unica "variabile indipendente" (tra i dati tecnici) del CV che viene lasciata esclusivamente alla decisione del Cadetto è la mansione.

A partire dalla mansione, si procede a verificare la compatibilità del grado

(attenzione: Ufficiali aventi certi gradi possono ricoprire certe mansioni solamente a bordo di certi tipi di navi o di basi stellari. Vedere note alla [Tabella 2](#)).

A partire dal grado, si procede a verificare il cursus honorum del CV (*ad esempio, un Cadetto che entri all'Accademia a 20 anni e sia Tenente Comandante a 27 è INACCETTABILE*).

A partire dal cursus honorum, si procede a verificare la compatibilità degli avvenimenti descritti nel CV. Verificate tali compatibilità, si procede alla verifica finale: il controllo di merito degli avvenimenti stessi. Attenzione, non si tratta di un duplicato della prima verifica, ma di un vero e proprio ultimo controllo dal punto di vista del Canon e/o dell'Ambientazione.

3 - IL CV VOCE PER VOCE

[Nome Completo]

Accertarsi che il nome o la combinazione di nomi scelti metta in chiaro come l'Ufficiale verrà chiamato, specificando nome e cognome o termini equivalenti, chiarendo comunque quale sia il vocativo formale ("Capitano Picard") e quale quello confidenziale ("Jean-Luc"). Nulla vieta che (come coi Vulcaniani) i due appellativi coincidano.

Sono INACCETTABILI i nomi osceni o insultanti (es. Culo Pelato, Ettore Scemo), le combinazioni impronunciabili (es. Xghjy Hprghtyz, TGF*&\$!DJ#) e i dopponi di nomi di personaggi canonici anche fittizi (es. Reginald Barclay, Lucille Davenport).

Sono da considerarsi ECCEZIONALI i nomi parzialmente identici a quelli di personaggi canonici (es. Philip Chekov, Alanna Troi). In linea di principio è meglio scartarli; se il cadetto vuole proprio averli, deve tenerne conto nel resto del CV (o si tratta di parentela, e va esplicitata; o di omonimia, comunque non priva di conseguenze).

[Grado]

I Cadetti possono scegliere di iniziare a giocare con qualsiasi grado compreso tra Guardiamarina e Tenente Comandante.

La sequenza esatta dei gradi è la seguente:

Guardiamarina

Tenente JG (informale: tenente)

Tenente

Tenente Comandante (informale: comandante)

Comandante

Capitano

Ammiraglio a 1 stella (un tempo Commodoro, termine oramai desueto)

Ammiraglio a 2 stelle (anche chiamato Contrammiraglio)

Ammiraglio a 3 stelle (anche chiamato Vice Ammiraglio)

Ammiraglio a 4 stelle (anche chiamato Ammiraglio)

Ammiraglio a 5 stelle (anche chiamato Ammiraglio di Flotta)

Gli Ufficiali dei corpi medici e psicologici seguono lo stesso schema, ma la loro carriera è limitata al grado di Ammiraglio a 4 stelle; per consuetudine, nell'uso comune vengono omesse le specifiche

"medico" e "consigliere", per cui un Tenente Medico JG viene normalmente chiamato "Tenente" oppure "Dottore", e un Tenente Comandante Consigliere viene normalmente chiamato "Comandante" oppure "Consigliere".

Tutti gli Ufficiali, ad esclusione di quelli appartenenti alla sezione comando o comunque di quelli passati al ruolo di comando previa frequenza del corso di comando, per poter ottenere la promozione al grado di Comandante, devono aver conseguito la Qualifica di Ufficiale di Plancia, necessaria - altresì - per prestare servizio come Facente Funzioni di Comandante o Ufficiale di Servizio.

[Assegnazione]

Da compilare con il ruolo prenotato al momento dell'iscrizione. Se il CV non sarà approvato il ruolo ritornerà libero.

[Mansione]

I Cadetti possono scegliere a piacere una delle seguenti mansioni:

Primo Ufficiale Scientifico
Capo Operazioni
Ufficiale Tattico
Ingegnere Capo
Primo Ufficiale Medico
Consigliere
Capo Sicurezza

Possono anche scegliere una delle seguenti mansioni, che tuttavia sono considerate secondarie e pertanto disponibili solamente dopo il completamento dell'organico primario:

Ufficiale Addetto alle Comunicazioni
Timoniere/Navigatore

Le mansioni di Primo Ufficiale e Capitano vengono assegnate agli Ufficiali Superiori appartenenti alla sezione comando.

Le suddette mansioni possono essere assegnate anche agli Ufficiali Superiori appartenenti alle altre sezioni previa frequenza della Scuola di Comando.

La durata della Scuola di Comando, per gli Ufficiali che volessero accedervi, è di due semestralità; per il corpo comando essa è parte integrante dei corsi ordinari accademici.

[Data di nascita]

Nelle nostre ambientazioni abbiamo adottato una datazione omogenea in scala 1:1 col nostro "tempo reale", così nell'inserire la data di nascita del personaggio, il cadetto dovrà tenere conto che il suo curriculum culminerà con l'assegnazione alla nave scelta e che la data relativa dovrà ricavarsi, dipendentemente dallo scenario d'appartenenza della nave, da una delle seguenti formule:

Data Scenario UAS = Data reale + 155 anni
(es. 2005 + 155 = 2160)

Data Scenario OSR = Data reale + 300 anni

(es. $2005 + 300 = 2305$)

Data Scenario TFG = Data reale + 380 anni

(es. $2005 + 380 = 2385$)

[Luogo di nascita]

Valgono i soliti criteri di buon gusto e buona educazione. Località particolari (pianeti facenti parte del Canon, astronavi, basi stellari, ecc.) vanno vagliate con attenzione per evitare YATI (Yet Another Trek Incongruence).

[Razza]

La razza di appartenenza del Cadetto dev'essere, in linea di massima, una razza aderente alla Federazione dei Pianeti Uniti.

È possibile, in via eccezionale, ammettere membri di alcune razze non aderenti, mentre alcune razze sono TASSATIVAMENTE escluse.

Si veda in proposito la seguente tabella.

Tabella 1

	Ammissibili	Eccezionali	Inammissibili
Acamariani	X		
Akritiri			X
Alaniani	X ₁		
Aldeani	X		
Allasomorfi			X
Andoriani	X		
Angosiani	X ₂		
Anticani	X ₃		
Antedeani			X
Arbazan	X		
Argeliani	X		
Argosiani	X		
Argrathi			X
Bajoriani	X		
Bandi			X
Baneani			X
Barkoniani			X
Barzani		X	
Benziti	X ₄		
Berelliani	X		
Betazoidi	X ₅		
Binari			X
Boliani	X		
Boraalani			X
Borg			X
Boslic		X	
Bothani			X
Breen			X
Brekkiani		X	

STARFLEET ITALY – MANUALE DI CORREZIONE CURRICOLARE

	Ammissibili	Eccezionali	Inammissibili
Briori			X
Cairn			X
Calamarain			X
Caldoniani		X	
Cameloidi			X
Camoriti	X		
Capellani	X		
Cardassiani		X	
Chalnoth		X	
Citeriani			X
Crisaliani		X	
Dachlidi		X	
Deltani	X		
Denebiani			X
Denobulani	X		
Devidiani			X
Dopteriani		X	
Dosai			X
Douwd			X
Drayani			X
El-Auriani		X	
Elaysiani			X
Ferengi		X	
Fondatori			X
Gorn		X	
Haakoniani			X
Jem'Hadar			X
Kazon			X
Kelvani			X
Klingon	X		
Ligoniani			X
Medusani		X	
Melkotiani			X
Napeani	X		
Ocampa			X
Ornariani		X	
Q			X
Romulani			X
Rutiani		X	
Selay	X ₆		
Takarani		X	
Talariani		X	
Talosiani			X
Tamariani			X
Tkon		X	
Trill	X		
Ulliani	X ₅		
Vidiiani			X

	Ammissibili	Eccezionali	Inammissibili
Vorta			X
Vulcaniani	X		
Wadi			X

- (1) Telepati proiettivi
- (2) Solo soldati depotenziati o personaggi civili
- (3) Canidi, tenerli lontani dai Selay
- (4) Difficoltà respiratorie
- (5) Telepati
- (6) Rettiloidi, tenerli lontani dagli Anticani

Incroci

Ammissibile + Ammissibile = Ammissibile
 Ammissibile + Eccezionale = Eccezionale
 Ammissibile + Inammissibile = Eccezionale
 Eccezionale + Eccezionale = Inammissibile
 Eccezionale + Inammissibile = Inammissibile
 Inammissibile + Inammissibile = Inammissibile

[Altezza, peso]

In linea di principio la variabilità ammissibile di questi parametri è quella della razza umana.

[Occhi]

Niente di particolare.

[Capelli]

Niente di particolare.

[Segni particolari]

Eventuali cicatrici vanno menzionate qui, così come ogni eventuale variazione dal fenotipo razziale standard del personaggio.

[Studi e specializzazioni]

Vanno dati per scontati gli studi elementari e secondari, a meno che non presentino caratteristiche di eccezionalità (ad esempio, perché effettuati a bordo di un'astronave o di una stazione spaziale). Gli studi che occorre menzionare sono quelli a carattere universitario (se effettuati al di fuori dell'Accademia) o professionale/ricreativo (un corso di lingua Klingon, un brevetto da pilota di alianti, o un master in oloprogrammazione).

[Curriculum Vitae]

I rischi legati a questa sezione sono molteplici, ma i più perniciosi effetti sono causati dalla logorrea (eccesso di dettaglio narrativo) e dal suo contrario. In linea di principio, un episodio merita descrizione (sommaria) se ha un'influenza marcata sullo sviluppo fisico e/o psicologico del personaggio, o se ne mette in luce un aspetto principale del carattere. Nel dubbio, tagliare.

[Elenco delle promozioni]

L'avanzamento di carriera può essere fonte di infinite discussioni. Per questa ragione si è voluto chiarirlo in dettaglio alla successiva tabella 3.

L'elencazione delle promozioni deve comprendere l'anno in cui esse avvengono e il grado a cui il personaggio viene promosso, e tenere conto che è sempre possibile anche la riduzione temporanea di grado a seguito di corte marziale. Sarebbe opportuno, per personaggi collocati in congedo e successivamente rientrati in servizio, includere le date di congedo e riammissione in questo elenco.

[Cartella Clinica]

Occorre elencare le principali malattie e infortuni subiti dal personaggio (laddove per principali si intende che abbiano messo a rischio la vita o l'integrità fisica o che abbiano costituito un punto di svolta psicologica di qualche tipo).

[Note personali]

Questa sezione è il posto migliore dove rifinire il personaggio; non vi è limite (se non quantitativo) a quello che vi si può inserire. Certamente eventuali valutazioni stilate dagli Ufficiali superiori sul conto del personaggio vanno inserite qui; attitudine al comando o all'insubordinazione, rapporto coi colleghi e competenza professionale, profilo psicoattitudinale e note di merito sono ottime per far capire com'è il personaggio al di là dei suoi exploit esposti nel Curriculum Vitae. Anche qui, nel dubbio, tagliare.

4 - INTERAZIONE MANSIONI/GRADI

Si ricorda che le mansioni da Primo Ufficiale in su non possono venire decise dal Cadetto in esame, ma si possono raggiungere previa partecipazione alla Command School, la cui frequenza è aperta esclusivamente a giocatori che abbiano un'esperienza di gioco di almeno un anno.

Se un Cadetto, durante la carriera da Ufficiale desidera assumere una certa mansione ma il grado che propone non è sufficientemente alto, è possibile che venga nominato a una posizione gerarchicamente subalterna (es: Secondo Ufficiale Scientifico, Vice Comandante della Sicurezza, o Capo Sezione Teletrasporto). Dato che NON TUTTE le mansioni ammettono posizioni subalterne, quelle che lo fanno sono evidenziate in tabella con un asterisco. In linea di principio, dato che non costa nulla, è meglio però indurre il Cadetto a ritoccare il proprio grado.

Tabella 2

Mansione richiesta	Gradi compatibili
Ufficiale in Comando (CO)	Comandante (1) Capitano
Ufficiale Esecutivo (FO)	Tenente (1) Tenente Comandante Comandante
Primo Ufficiale Scientifico *	Tenente (1) Tenente Comandante Comandante (2)
Capo Operazioni	Tenente (1) Tenente Comandante (2)
Ufficiale Tattico *	Tenente JG (1) Tenente Tenente Comandante (2)
Ingegnere Capo *	Tenente (1) Tenente Comandante Comandante (2)
Primo Ufficiale Medico *	Tenente JG (1) Tenente (1) Tenente Comandante (2)
	Comandante (2)
Consigliere	Tenente JG (1) Tenente (1) Tenente Comandante (2)
	Comandante (2)
Capo Sicurezza *	Tenente JG (1) Tenente Tenente Comandante (2)
Timoniere/Navigatore	Guardiamarina (1) Tenente JG Tenente (2)
Addetto alla Comunicazioni	Guardiamarina Tenente JG Tenente (2)

Nota 1: Personale con questo grado può venire assegnato a questa mansione solo su Basi stellari classe Deep Space o inferiore o su piccole navi (esempi: classi Constellation, Defiant, Intrepid, Miranda, Norway, Oberth, Saber, Steamrunner).

Nota 2: Personale con questo grado può venire assegnato a questa mansione solo su Basi stellari di classe superiore a Deep Space o su grandi navi (esempi: classi Akira, Ambassador, Excelsior, Galaxy, Nebula, Sovereign).

5 - INTERAZIONE GRADI/CURSUS HONORUM

È possibile presentare domanda di ammissione all'Accademia della Flotta Stellare per l'anno accademico che inizia quando l'aspirante Cadetto ha già compiuto i 16 anni d'età.

Di norma un aspirante non verrà ammesso se presenta domanda dopo il compimento dei 25 anni. Il limite massimo **INDEROGABILE** per venire ammessi all'Accademia è di 30 anni.

L'Accademia dura quattro (4) anni per tutti.

Medici e Consiglieri, al termine dei quattro anni canonici, devono frequentare anche le rispettive Scuole o aver conseguito la laurea in precedenza.

Il Corpo Comando, al termine dei quattro anni canonici, deve frequentare un ulteriore anno di corsi.

Tabella 3

Ruolo	Durata Accademia	Durata Corsi di Specializzazione
Tutti	4 anni	-
Comando	4 anni	1 anno di specializzazione
Consiglieri	4 anni	2 anni di specializzazione
Medici	4 anni	4 anni di specializzazione

Nella Flotta Stellare **NESSUNO** viene promosso "per anzianità". Ciò detto, esiste però un lasso di tempo **MINIMO** perché un Ufficiale possa venire preso in considerazione per una promozione: tale lasso di tempo è di 4 anni. Come per i pedoni negli scacchi, solo la prima promozione può essere doppia: i cadetti classificati ai primi 10 posti di ciascun anno accademico ricevono la nomina direttamente a Tenente JG, anziché a Guardiamarina come i colleghi meno brillanti.

Le eccezioni sono, per l'appunto, **ECCEZIONALI**: occorre fare qualcosa di talmente fuori dal normale da far sì che una commissione di avanzamento ritenga di buttare alle ortiche criteri di valutazione ormai secolari a beneficio di un solo individuo, per quanto brillante. **QUESTO** è il grado di improbabilità delle promozioni "veloci". Si comprenderà come al massimo questo possa accadere **UNA SOLA VOLTA** nella carriera di un Ufficiale.

Riepiloghiamo:

Tabella 4

Ingresso in Accademia	Anno 0	Età minima 16
Nomina a Guardiamarina	+4	Possibile doppia promozione
Nomina a Tenente JG	+8	
Nomina a Tenente	+12	
Nomina a Tenente Comandante	+16	
Nomina a Comandante	+20	Max 1 promozione accelerata
Nomina a Capitano	+24	
Nomina ad Ammiraglio *	+28	
Nomina ad Ammiraglio **	+32	
Nomina ad Ammiraglio ***	+36	
Nomina ad Ammiraglio ****	+40	
Nomina ad Ammiraglio *****	+44	Età minima 52

In altre parole, l'età minima assoluta per venire promossi Capitano è di 32 anni, e quella per ottenere il comando di una nave è di 28 anni.

6 - INTERAZIONE CURSUS HONORUM/CURRICULUM VITAE

Non è possibile coprire tutte le scelte che un giocatore può effettuare per descrivere il proprio personaggio. Tuttavia, possiamo dare alcuni capisaldi riguardo al servizio nella Flotta. Le crociere di tipo esplorativo (alto spazio) durano per consuetudine 5 anni; quelle di tipo scientifico 3 anni. Il lasso di tempo di 4 anni tra una promozione e la successiva si adatta bene all'alternanza dei due tipi di crociere. Un periodo di servizio a terra o presso una base spaziale può durare 4 anni.

7 – CODICI SECLAR

In Star Trek un codice " Seclar ", non è altro che un codice di segretezza. Esistono delle informazioni che sono, appunto, classificate in quanto la loro conoscenza è ristretta solo a chi possiede il codice atto a poterle leggere.

Il Cadetto può classificare parte delle informazioni contenute nel proprio ruolino di servizio, facendo così in modo che solo una ristretta parte dell'equipaggio ne venga a conoscenza...o addirittura che solo il Capitano ne sia al corrente.

Codici SECLAR:

0 - NON CLASSIFICATO

Informazioni di pubblico dominio, disponibili a tutto il personale militare e ai civili anche attraverso i media.

1 - RISERVATO

Informazioni che possono essere disponibili presso alcune fonti civili ad accesso limitato, come pubblicazioni riguardanti affari politici o militari. Le informazioni SECLAR 1 sono disponibili spesso ai commercianti interstellari e agli esploratori attraverso fonti non affidabili. Tutto il personale della Flotta Stellare è abilitato almeno al livello SECLAR 1.

2 - CLASSIFICATO

Informazioni disponibili solamente attraverso canali ufficiali della Flotta Stellare. Tutto il personale della sicurezza e alcuni Ufficiali hanno il livello SECLAR 2.

3 - CONFIDENZIALE

Tutto il personale di comando, molti Ufficiali della sicurezza e molti capi dipartimento hanno l'abilitazione a SECLAR 3.

4-5 - SEGRETO

La maggior parte degli Ufficiali della sicurezza e tutti gli Ufficiali di comando hanno l'abilitazione a SECLAR 4. Il capitano e il primo ufficiale della maggior parte delle astronavi della Flotta Stellare ha l'abilitazione a SECLAR 5. Gli Ufficiali giovani dell'Intelligence hanno SECLAR 4 o 5.

6-7 - TOP SECRET

La maggior parte degli Ufficiali di medio livello e tutti gli Ufficiali di comando sono abilitati al livello SECLAR 6. La maggior parte degli Ufficiali dell'Intelligence e alcuni Ufficiali al comando hanno l'abilitazione a SECLAR 7.

8 - MOST SECRET

Questo livello di sicurezza viene utilizzato solamente per alcuni casi specifici. Il numero delle persone abilitato a questo livello è estremamente limitato e comprende un ristretto gruppo di Ufficiali comandanti e il comando dell'Intelligence della Flotta Stellare.

9 - ULTRA SECRET

Questo livello è stato creato per classificare situazioni di estrema importanza per la sicurezza della Federazione.

8 - CONCLUSIONE

In ogni situazione dubbia è possibile richiedere un parere ufficiale all'[Ufficio Ambientazione e Timeline](#); tuttavia, è spesso possibile dirimere i dubbi consultando una delle fonti primarie utilizzate dall'Ufficio.

In linea di principio, le fonti principali sono queste:

- Copioni in lingua inglese degli episodi e dei film;
- startrek.com (www.startrek.com).

Fonti secondarie:

- Enciclopedia di Star Trek;
- Daystrom Institute Technical Library (<http://www.ditl.org/>);
- Spike's Star Trek Page (<http://www.st-spike.org/>).

VERSIONE 7, 11/12/01

SECLAR 6 (SEI)

Autore: CINCAMB, Adm. Jack C. Aubrey

Revisionata in data 13/09/05 dal CINCACAD Adm. Demetrios Kaloethes