

La Guerra del Dominio

I FUOCHI DELL'ARMAGEDDON
(ver.0.9RC1)

traduzione by J.T.

Rilasciato secondo GNU/gpl Ver2.0

*nessun software proprietario è stato utilizzato
nella stesura di questa traduzione*

(orig: Star Trek RPG: The Dominion War Sourcebook)

Capitolo I: **LA CRONACA DELLE LACRIME: LA STORIA DELLA GUERRA DEL DOMINIO**

La scoperta del tunnel spaziale bajoriano nel 2369 ha aperto delle nuove, vaste frontiere per la Federazione. Sfortunatamente, il contatto con una delle entità politiche del Quadrante Gamma -il Dominio- ha portato ad una guerra lunga due anni. Il conflitto è costato milioni di vite federali, klingon e romulane, ha lasciato milioni di Cardassiani morti uccisi dai loro "alleati" del Dominio, ha devastato dozzine di pianeti del Quadrante Alfa e distrutto centinaia di astronavi. La Federazione Unita dei Pianeti ed i suoi alleati hanno vinto la loro pace, ma ad un terribile prezzo che affliggerà il quadrante Alfa per decenni a venire

Un conflitto di natura differente

La guerra del Dominio non è il primo conflitto che la Federazione ha combattuto nel XXIV secolo. Nei tre decenni che hanno portato agli anni '70 del XXIV secolo, la Federazione ha combattuto i Cardassiani, gli Tzenkethi e i Tholiani. Ma la guerra del Dominio è stata differente sia come scopi che come natura rispetto a questi tre altri conflitti.

Gli scontri con i Tholiani si possono a malapena definire come battaglie, tanto meno come guerra. Le relazioni con i Tholiani sono sempre state tese da quando sono stati incontrati per la prima volta dall'*Enterprise* originale, ma non sono mai sfociate in uno stato di guerra aperta. Durante gli anni '50 e '60 del XXIV secolo diverse schermaglie lungo il confine furono combattute da entrambi i governi, ed i cadetti della Flotta hanno condotto esercitazioni contro avversari tholiani simulati. Ma alla fine la tensione ha dato spazio ad un contatto maggiore, ed al giorno d'oggi il commercio tra la Federazione e l'Assemblea Tholiana sta portando le due differenti popolazioni estremamente vicine.

La guerra Federazione-Tzenkethi (2358-2362) è stata più come una guerra normale. Cominciata dalla razza aggressiva e xenofoba degli Tzenkethi per "fermare l'espansione imperialistica della Federazione" nel loro spazio, la guerra è stata per lo più combattuta lungo il confine nemico e nello spazio libero nel mezzo. Gli Tzenkethi non hanno mai intrapreso un'invasione su vasta scala dello spazio della Federazione, e non si sono mai nemmeno avvicinati ai modi centrali.

La guerra Federale-Cardassiana (2347-2362) è stata una guerra più tipica. Durante questa guerra, la Federazione ha combattuto un nemico potente e determinato che si è spinto parecchio all'interno dello spazio federale (anche se, nemmeno in questo caso, fino ai mondi centrali). Ma non è mai stato un conflitto prolungato e disperato. Piuttosto, questa guerra si è dimostrata essere una serie di scaramucce e di battaglie minori. Le due parti si scontravano brevemente, quindi si ritiravano per leccarsi le ferite e lasciare la scena ai negoziati, allo spionaggio ed alla diplomazia. Fu più una guerra fredda che una guerra dichiarata vera e propria.

La natura relativamente minore di questi tre conflitti appare dal fatto che la Federazione le ha combattute tutte più o meno contemporaneamente. Le risorse della Flotta Stellare non sono mai state insufficienti, nemmeno lontanamente usate alla loro massima capacità. Il numero di navi perdute in tutti e tre i conflitti è stato meno di un centinaio, con meno di 25000 vittime.

In nessun momento le infrastrutture della Federazione hanno subito qualche danno significativo, ed il morale della Flotta Stellare non si è mai abbassato in maniera apprezzabile.

Al contrario, la guerra con il Dominio è stata una guerra sostenuta ad alta intensità che è risultata con la perdita di migliaia di navi stellari e con centinaia di migliaia di vittime tra il personale della Flotta- molte più vittime rispetto a tutte le altre guerre combattute dalla Federazione messe insieme. I mondi centrali furono ripetutamente attaccati; uno, Betazed, è stato conquistato dal Dominio e tenuto fino quasi alla fine della guerra. Persino la Terra, la capitale ed il cuore della Federazione, venne attaccata direttamente per la prima volta nella storia della Federazione. Per la maggior parte della guerra, la Federazione ha dovuto affrontare la concreta possibilità di perdere lo scontro e di venire spazzata via, causando grossi problemi al morale sia della prima linea che delle retrovie. Solo grazie agli sforzi congiunti della Federazione, dell'Impero Klingon e dell'Impero Stellare Romulano il Dominio è stato sconfitto, con grande costo di materiale e di vite.

Quindi, per la prima volta dalla sua fondazione, la Federazione ha dovuto combattere per la sua stessa esistenza. Questo fatto ha pesantemente influenzato la decisione di proseguire con la guerra, ed influenzerà senza alcun dubbio anche la sua condotta nella galassia post-bellica, nel ricostruire i suoi mondi devastati, e la Flotta nell'imbarcarsi ancora una volta nel suo grande viaggio di esplorazione, di apprendimento e di progresso.

Episodi:

Sotto sono riportati in ordine cronologico gli episodi di Deep Space 9 inerenti all'arco narrativo della guerra del Dominio o che hanno a che fare con vari aspetti del rapporto tra Dominio e Federazione. Partono con "The Jem'Hadar" (ultimo episodio della seconda stagione) fino all'ultimo episodio della settima. Gli episodi più importanti sono segnati con un asterisco (*).

The Jem'Hadar

The Search, part I

The Search, part II

The Abandoned

Improbable Cause

The Die Is Cast

The Adversary

Hippocratic Oath

Starship Down

*Homefront**

*Paradise Lost**

To The Death

Broken Link

Apocalypse Rising

*The Ship**

In Purgatory 'sShadow

By Inferno's Light

*Call To Arms**

*A Time To Stand**

*Rocks And Shoals**

*Behind The Lines**

*Favor The Bold**

*The Sacrifice of Angels**
Statistical Probabilities
One Little Ship
Honor Among Thieves
Change of Heart
*In The Pale Moonlight**
Valiant
*Tears Of The Prophets**
*Image In The Sand**
Shadows And Symbols
Treachery. Faith. And The Great River
Once More Onto The Breach
*The Siege Of AR-558**
*Penumbra**
*Til Death Do Us Apart**
*Strange Bedfellows**
*The Changing Face Of Evil**
*When It Rains...**
*Tacking Into The Wind**
*Extreme Measures**
*The Dogs Of War**
*What You Leave Behind**

2370-71: LE NUBI SI ADDENSANO

Poco dopo avere scoperto il tunnel spaziale bajoriano ed avere aperto le relazioni con le specie del quadrante Gamma, la Federazione ha sentito parlare di una potenza spietata chiamata "il Dominio". Il primo contatto con una delle specie del Dominio, i Jem'Hadar, avvenne in data stellare 48058.2 quando il dominio aveva rapito il comandante Benjamin Sisko di Deep Space Nine, distrutto la colonia di Nuova Bajor ed annunciato alla Federazione che non avrebbe più tollerato altre intrusioni nel quadrante Gamma. La Flotta mandò una task force, guidata dalla NCC-71832 *U.S.S. Odissey*, sotto il comando del capitano Allen Keogh, per investigare il caso e liberare Sisko. Oltre a recuperare Sisko, la task force imparò che gli scudi della Flotta Stellare non offrono alcuna protezione contro le armi polaroniche del Dominio e quando la Odissey invertì la rotta per tornare nel quadrante Alfa, un caccia jem'hadar la speronò e la distrusse con tutti quelli che si trovavano a bordo.

In data stellare 48211.3, la Flotta inviò una missione per contattare i Fondatori (i capi del Dominio), e per cercare di risolvere la disputa in modo pacifico. Dopo aver catturato i membri dell'equipaggio della nuova *U.S.S. Defiant* (NX-74205), il Dominio li sottopose ad uno scenario virtuale progettato dai Fondatori per testare la determinazione degli ufficiali della Flotta. Lo scenario venne risolto con successo, e questo convinse il Dominio che la Federazione era fortemente determinata a proteggere sé stessa, ma in ultima analisi fallì perché i Fondatori rifiutarono qualunque apertura pacifica.

La Federazione apprese presto, con orrore, che i Jem'Hadar non erano una specie del Dominio, ma una sorta di "super soldati" creati a livello genetico a tavolino dai Fondatori. Forti e resistenti, senza bisogno di mangiare, di dormire o di riprodursi, i Jem'Hadar hanno solo due punti deboli, entrambi progettati per ottenere lealtà ed obbedienza assolute: primo,

considerano istintivamente i Fondatori come Dei; secondo, mancano di un enzima isogenico vitale che ricavano da una droga che da forte dipendenza chiamata ketracel-bianco (il bianco). Senza il bianco, si indeboliscono e muoiono, e solo i Fondatori lo possono fornire loro.

Risposte alla minaccia del Dominio

La Federazione reagì a questi avvenimenti con estrema cautela, indicando conferenze per discutere la questione del quadrante Gamma e commissionando studi e rapporti riguardanti i Fondatori. L'ammiraglio Robert Leyton, un membro prominente del Comando di Flotta, stese un rapporto dove raccomandava delle severe misure di sicurezza per gestire la minaccia dei mutaforma (i Fondatori). Il presidente della federazione Jaresh-Inyo rigettò le misure richieste da Layton ritenendole eccessivamente vincolanti e repressive. Disgustato da questa "cecità verso un pericolo che potrebbe minacciare l'esistenza stessa della Federazione", Leyton studiò un piano per far sì che la Flotta scalzasse la Federazione dal comando. Lavorando con diversi ufficiali-chiave, cominciò con l'assegnare ufficiali a lui fedeli in tutti i posti chiave della Flotta (anche se lui non ne era a conoscenza, dietro il sipario veniva aiutato dalla Sezione 31, il super segreto servizio di intelligence della Flotta)

Nel mentre, i Cardassiani ed i Romulani tentarono di sventare la minaccia del Dominio in un modo più attivo. L'Ordine Ossidiano e la Tal Shiar costituirono congiuntamente una flotta di circa 20 navi per spazzare via il pianeta dei Fondatori nella nebulosa di Omarion. Sfortunatamente per loro, i Fondatori anticiparono questa mossa. Uno di loro si infiltrò nella task force con l'aspetto del colonnello romulano Lovok. Quando la flotta arrivò nella nebulosa di Omarion, scoprirono che i Fondatori erano partiti- e che si erano lasciati alle spalle oltre 150 navi Jem'Hadar per dare il benvenuto ai loro aspiranti attaccanti. I Jem'Hadar spazzarono via la flotta Cardassiano-Romulana.

Ulteriori inganni

I Cambianti si erano infiltrati anche in molti mondi dei quadranti Alfa e Beta, per imparare e per indebolirli attraverso inganni molto ben pianificati. Riconoscendo la Federazione come loro principale avversario, concentrarono la maggior parte dei loro sforzi sulla Terra, assumendo l'identità di molto personale di altissimo rango negli uffici più vitali per la Federazione. Questo diede loro un accesso spesso illimitato ad alcuni dei segreti e delle risorse più importanti della Federazione. Verso la fine del 2371, il Dominio tentò di innescare una seconda guerra fra la Federazione e gli Tzenkethi usando un cambiante nella forma dell'ambasciatore Krajensky per ingannare il capitano Sisko e convincerlo ad entrare nello spazio Tzenkethi. Fortunatamente per la Federazione, Sisko ed il suo equipaggio riuscirono a capire abbastanza dell'inganno e ad evitare la trappola.

E la Federazione non fu l'unica vittima. Cambianti rimpiazzarono personale di alto livello nei governi Klingon, Cardassiano e Romulano. Con una manovra spionistica brillante, i Fondatori riuscirono a rapire il generale Martok, comandante supremo delle forze di difesa dell'Impero Klingon, e lo sostituirono con un cambiante. Questo permise loro di dirigere la politica militare klingon per più di un anno.

2372-2373: SCOPPIA LA TEMPESTA

Klingon sul sentiero di guerra

Dopo che l'incidente della nebulosa di Omarion indebolì in sostanza l'Ordine Ossidiano, il Consiglio di Detapa, il quasi impotente governo civile di Cardassia, strappò il controllo del governo dalla coalizione militare-spionistica. Preferendo una Cardassia destabilizzata, il Dominio, attraverso il "generale Martok", convinse l'Alto Consiglio Klingon che i mutaforma avevano preso il controllo del Consiglio di Detapa. Il cancelliere Gowron dichiarò guerra a Cardassia, e quando l'UFP rifiutò di assisterlo, rescisse gli accordi di Khitomer e dichiarò ad un tempo guerra alla Federazione. La pace fra le due potenze non venne ristabilita fino alla fine del 2373, quando la Federazione scoprì che "Martok" era un cambiante e lo rivelò a Gowron.

Il colpo di Leyton

Sulla Terra, dopo che il Dominio piazzò una bomba ad una conferenza Federazione-Romulana ad Antwerp, l'ammiraglio Leyton mise in moto il suo piano. Fortunatamente per la Federazione, il capitano Benjamin Sisko scoprì cosa stava facendo Leyton. Quando uno dei suoi alleati chiave si ritorse contro di lui, il piano di Leyton venne a galla e Leyton imprigionato dalla Flotta.

Ironicamente, il colpo di Leyton diede alcuni dei risultati che si era prefissi, portando una maggiore attenzione sulla minaccia del Dominio. La Flotta Stellare cominciò i suoi preparativi per la guerra. Dopo lunga meditazione, il presidente Jaresh-Inyo decise di non essere adatto per guidare la Federazione in una simile situazione. Nel tardo 2373, rassegnò le sue dimissioni. Il Consiglio elesse Rosarev di Andoria, un ex capitano della Flotta Stellare noto per il suo supporto a politiche difensive molto più aggressive, per rimpiazzarlo.

Contatto fra il Dominio e i Breen

Nel 2372 inoltre vi è stato anche il primo contatto fra il Dominio e i Breen. Come parte dei loro tentativi di destabilizzare il quadrante Alfa, i Fondatori segretamente foraggiarono con ingenti quantità di denaro pirati e gruppi di predoni, ordinando loro di attaccare obiettivi vulnerabili e, possibilmente, impegnare una parte della Flotta nell'infruttuoso tentativo di mantenere l'ordine nel quadrante. Uno dei banditi utilizzati era Thot Graal, un potente leader militare Breen che molto spesso si mascherava da mercenario. Il Dominio assoldò Graal e la sua banda di "pirati" per attaccare bersagli in tutto il settore bajoriano. In data stellare 49775.3, Graal attaccò la colonia bajoriana chiamata il Porto dei Profeti, costringendo la *U.S.S. Defiant* ad intervenire per soccorrere i coloni.

Mentre l'attacco a Porto dei Profeti fu un incidente relativamente minore, l'incontro fra Breen e Dominio fu qualcosa di ben più grave. Ognuna delle due fazioni vide nell'altra una utile fonte di risorse ed un possibile alleato. I Fondatori ammirarono l'efficienza, la rapidità e la totale assenza di scrupoli nello svolgere i compiti loro assegnati; i Breen, da parte loro, rispettavano il potere posseduto dal Dominio. I Fondatori si curarono di mantenere i contatti con i Breen e di imparare quando più possibile su di loro. Quando i tempi furono maturi, aprirono le trattative ufficiali per stabilire un'alleanza con loro.

La nave

Poche settimane dopo che il capitano Sisko ed il suo equipaggio ebbero smascherato il cambiante Martok, la Federazione ebbe un altro colpo di fortuna. Mentre erano di ronda su Torga IV nel quadrante Gamma, il capitano Sisko ed il suo equipaggio assistono allo schianto di una nave da guerra Jem'Hadar. Gli uomini di Sisko catturarono la nave e la utilizzarono per rintuzzare un deciso attacco del Dominio. Recuperare quella nave è stato il maggiore colpo di intelligence che la Federazione abbia mai messo a segno nella guerra del Dominio. Studiando la nave e le sue armi, gli ingegneri della Flotta Stellare impararono come riconfigurare gli scudi per resistere ai raggi polaronici del Dominio- un miglioramento che impedì al Dominio di raggiungere una vittoria immediata con delle armi irresistibile.

L'alleanza Dominio-Cardassiana

Su DS9 si venne presto a sapere che una flotta costituita da almeno 50 navi del Dominio era pronta per attraversare il tunnel spaziale per incominciare l'invasione del quadrante Alfa. Con i rinforzi della Flotta a due giorni di distanza Cardassiani offrirono poche navi, comandate da gul Dukat, per aiutare nella difesa della stazione. Non erano sufficienti, quindi Sisko decise di fare collassare il tunnel spaziale per proteggere la stazione. Ma un cambiante che aveva preso il posto del dottor Julian Bashir, il quale era stato rapito dal Dominio mentre si recava ad una conferenza medica, sabotò il banco emettitore, sventando i piani di Sisko. La stazione si preparò per l'attacco, ma le navi del Dominio, mentre si avvicinavano, improvvisamente invertirono la rotta e si diressero verso Cardassia. La nave di Dukat ruppe i ranghi e si unì a loro. Annunciò che, in seguito alle sue trattative segrete con i Fondatori, l'Unione Cardassiana si univa al Dominio!

Dopo che Dukat ebbe svelato l'alleanza Dominio-Cardassia, un contingente di vascelli klingon, comandati dall'ammiraglia *Negh'Var*, giunse a DS9. Il cancelliere Gowron rinnovò gli accordi di Khitomer e riforgiò l'alleanza Klingon-Federale per combattere il Dominio. Una grande flotta di vascelli federali e klingon si assemblò a DS9. Persino i Romulani mandarono delle navi in supporto. Quando una grande flotta nemica si avvicinò alla stazione, il cambiante Bashir tentò di distruggere il sole di Bajor, B'hava'el, con un runabout carico di esplosivo al trilitio. Quando la *Defiant* lo fermò, la flotta nemica- un diversivo affinché "Bashir" potesse portare a termine indisturbato la sua missione- si ritirò senza sparare un solo colpo. Acutamente consapevoli di averla scampata per il rotto della cuffia, la Flotta e i Klingon si resero conto di doversi preparare ad una guerra totale. Per coordinare le manovre anti-Dominio, il cancelliere Gowron distaccò il vero generale Martok ed un contingente di guerrieri klingon su Deep Space 9.

La perdita di Deep Space Nine

Presto i preparativi per la guerra ingolfarono il quadrante Alfa. Il Dominio inviò diverse parti di un più grande contingente di navi Jem'Hadar verso Cardassia ogni settimana per cinque settimane. Dislocarono migliaia di navi e di personale, inclusi diversi Fondatori, in mondi e impianti industriali chiave di Cardassia, aumentando così la produzione bellica cardassiana. Timorose di un attacco del Dominio, diverse potenze del quadrante Alfa, compresi i Bajoriani, i Miradorn, i Gorn, i Tholiani e persino i Romulani, firmarono dei patti di non aggressione con l'alleanza Dominio-Cardassiana. La Flotta Stellare aumentò le pattuglie su confine cardassiano, perdendo nel

frattempo diverse navi, compresi la NCC-68022 *U.S.S. Tian An Men* e la NCC-48215 *U.S.S. Traben*, a causa di attacchi dei Jem'Hadar.

La Flotta capì che doveva trovare un modo per far collassare il tunnel spaziale, che il sabotaggio del cambiante Bashir aveva reso così stabile da rendere impossibile chiuderlo. Con una flotta nemica in avvicinamento, e nessun rinforzo in grado di arrivare in tempo, il capitano Sisko giocò d'anticipo facendo depositare dal suo equipaggio un campo di mine auto replicanti. Il piano di Sisko funzionò. L'alleanza Dominio-Cardassiana attaccò, ma la *Defiant* finì di posizionare il campo minato, e le forze di difesa di DS9 inflissero pesanti danni al nemico- la distruzione di 50 navi- prima che il personale della Flotta la lasciasse (dopo aver devastato i suoi sistemi chiave e cancellato dai computer tutti i dati sensibili). Il Dominio trionfante immediatamente si mise a cercare un modo per rimuovere il campo minato ed ottenere così infiniti rinforzi dal quadrante Gamma.

Anche se la Federazione perse DS9, conquistò una vittoria da un'altra parte. In data stellare 50975.2, mentre le forze del Dominio stavano conquistando DS9, una forza d'attacco costituita da vascelli klingon e della Flotta Stellare attraversò il confine cardassiano e distrusse i cantieri navali cardassiani su Torros III.

2374: L'INIZIO DELLA GUERRA

La Flotta Stellare sulla difensiva

Nondimeno, i primi mesi della guerra andarono male per l'alleanza Klingon-Federale. Affrontare un nemico aggressivo come i Klingon e tecnologicamente superiore alla Federazione richiese tre mesi di sfibranti scontri, perdite, ritirate, scaramucce con le forze del Dominio. La Flotta Stellare stabilì all'inizio il fronte lungo quello che una volta era il confine cardassiano, come per esempio il sistema di Gethar ed il settore Rumarda, ma il nemico respinse la Federazione ed i Klingon indietro da queste posizioni ogni volta, guadagnando nel frattempo un sacco di territorio. La battaglia di Rumarda da sola risultò nella perdita di 54 navi e di 13200 uomini.

Il disastro di Tyra

Ma il peggio doveva ancora arrivare. Mentre la Quarta Flotta si era ritirata per leccarsi le ferite, la Settima Flotta si stabilì a Tyra, un settore 12 anni luce all'interno dello spazio federale, per fermare l'avanzata del Dominio. L'ammiraglio Borren D'gret organizzò 112 navi in una formazione difensiva classica profonda tre linee, ampia sei ed alta tre, nella regione fra il sesto ed il settimo pianeta.

Il nemico attaccò con una flotta di 248 navi. Il comandante nemico, il famigerato gul Pettar, spezzò le sue forze in tre gruppi, uno per colpire frontalmente la flotta nemica, due per attaccarla sui fianchi. Lo scontro iniziale distrusse 15 navi della Flotta e ne danneggiò dozzine in più allorché i Jem'Hadar concentrarono il loro fuoco su navi di più alto profilo come le classi *Excelsior* oppure *Steamrunner*. L'ammiraglia di D'gret, la NCC-71602 *U.S.S. North Star* sopravvisse alla prima ondata, ma la stessa ammiraglia di Pettar, la *Gevrok*, la spazzò via dei cieli con numerose salve di siluri quando effettuò un secondo passaggio.

Così decapitata, la Settima Flotta combatté disperatamente una

battaglia persa in partenza. Sebbene si fosse battuta con onore per più di un'ora, non poté battere la superiorità numerica e di potenza di fuoco della flotta del Dominio. Fu un'amarissima sconfitta- delle 112 navi della Settima Flotta, 98 furono distrutte o danneggiate troppo gravemente per ritirarsi, lasciando scampare al massacro solo 14 navi quando finalmente giunse l'ordine di ritirata. Una volta che queste navi furono uscite dal sistema, i superstiti videro le forze di gul Pettar demolire metodicamente le navi in avaria senza prendere prigionieri. In tutto, morirono 24000 membri della Flotta Stellare a Tyra.

Quando la notizia del quasi annientamento della Settima Flotta raggiunse il resto della Flotta Stellare, il morale, da mesi basso a causa delle ingenti perdite, raggiunse nuovi, abissali livelli. Ufficiali snervati, di cui molti per la prima volta affrontavano un problema apparentemente insolubile, iniziarono il deprimente rito di spulciare le liste dei caduti alla ricerca dei nomi dei compagni di accademia o degli amici uccisi.

La distruzione del gruppo di Argolis

La Flotta Stellare segnò una rara vittoria nei primi mesi del 2374 con un assalto al gruppo di Argolis, un grande gruppo di sensori del Dominio abbastanza potente da rilevare navi in movimento nel raggio di cinque settori [oppure navi occultate nel raggio di 2 anni luce]. Situato sul lato cardassiano dell'ammasso di Argolis, un enorme ammasso di stelle e nebulose sul confine con la Federazione, il gruppo dei sensori dava all'alleanza Dominio-Cardassiana un significativo vantaggio tattico e strategico.

La Flotta ordinò alla *U.S.S. Defiant* di distruggere il gruppo sensori. Avvicinandosi al bersaglio direttamente attraverso l'ammasso per evitare di essere rilevata, la *Defiant* perse la propulsione a curvatura per colpa di un'anomalia gravimetrica. Fortunatamente, l'equipaggio trovò il modo di proiettare una falsa immagine di oltre una dozzina di navi della Flotta attaccanti, portando quindi i difensori lontano dalle loro postazioni e dando alla *Defiant* la possibilità di avvicinarsi all'array dei sensori e di farlo saltare con una precisa salva di siluri quantici. L'esplosione risultante distrusse o danneggiò pesantemente le navi che difendevano l'array, permettendo così alla *Defiant* di fuggire a velocità d'impulso.

I fronti boliano e vulcaniano

Le più grandi avanzate del Dominio in territorio federale durante questo periodo lo portarono pericolosamente vicino a Bolarus IX e a Vulcano, due dei mondi centrali.

Il fronte boliano

Una flotta composta dalla quindicesima e dalla diciassettesima ordine ed un corrispondente numero di navi Jem'Hadar conquistò due sistemi nel settore boliano prima che un intensissimo combattimento nei pressi di Kumarek IV costringesse questa avanzata a fermarsi. La Ventesima e la Ventunesima Flotta, rinforzata dai Klingon, costrinse il nemico a fermarsi a Kumarek IV, e tentò di spingerlo indietro, ma senza successo. Il secondo tentativo di controffensiva della Federazione costò, fra le varie cose, la vita dell'ammiraglio Urosg Vharr quando i Cardassiani distrussero la sua nave, la NCC-51900 *U.S.S. Baikonur*.

Determinata a guadagnarsi un po' di respiro, la Flotta progettò un terzo assalto. In data stellare 51136.8 diede il via all'Operazione Blue Room,

chiamata più comunemente "l'operazione boliana". Il nemico assunse una formazione lassa tra Kumarek III e IV, sperando di catturare la forza più grande e più serrata della Federazione in una sacca. L'ammiraglio Mitchell Halliwell non cadde in trappola. Dividendo le sue forze in quattro gruppi separati, egli colpì le forze del Dominio da direzioni multiple. Dopo quattro ore di sanguinosissimi scontri a corto raggio, le sorti della battaglia rimanevano incerte. Entrambi gli schieramenti appresero che un distaccamento di sparpieri klingon aveva distrutto il convoglio dei rifornimenti. Piuttosto che rimanere bloccati in territorio ostile per settimane senza una sufficiente scorta di bianco, le forze del Dominio si ritirarono. Nel momento in cui le forze nemiche ripiegarono su posizioni più difendibili diversi anni luce più vicine al confine cardassiano, le forze federali si assicuraron la vittoria e ristabilirono il perimetro difensivo esterno boliano.

Il fronte vulcaniano: la prima battaglia di Vulcanis

Similmente, alcune forze del Dominio, questa volta costituite per lo più da navi Jem'Hadar con il Diciannovesimo ed il Ventiquattresimo Ordine di supporto, avanzarono per tutta la strada fino al confine del sistema di Vulcano- e quindi fastidiosamente vicino alla Terra stessa- prima che l'assediate Quinta Flotta riuscisse a fermarle. La chiave per spezzare l'onda d'invasione del Dominio fu l'ala *Akira* comandata dal capitano Bendok Vithsoomparul, che utilizzò la sua superiore potenza di fuoco a livello di siluri per tenere il nemico a distanza e distruggere e danneggiare pesantemente delle sue navi. Dopo che la Federazione potenziò la difesa di Vulcano con la Trentesima e la Trentunesima Flotta, le forze federali affrontarono il nemico. In otto settimane di terribili combattimenti, la Flotta Stellare spinse la flotta del Dominio da Kir-Alep (Vulcanis IV) ad una linea lontana due anni luce. Durante il processo la Flotta Stellare perse 127 navi e 20000 uomini, ma inflisse perdite uguali al nemico.

Operazione Ritorno

Su Deep Space 9, gli eventi avevano assunto una piega disperata. Dopo diversi mesi di lavoro. Lo staff di gul Dukat trovò un modo per rimuovere il campo minato. Ma mentre i Cardassiani avevano lottato con il problema delle mine, il capitano Sisko stava preparando l'Operazione Ritorno, il suo piano per riprendersi DS9. Incorporando elementi della Seconda, della Quinta e della Nona Flotta, si dimostrò essere un assalto a quattro punte alla stazione. Dopo aver convinto la Flotta Stellare che il suo piano non avrebbe lasciato la Terra vulnerabile, e che perdere il tunnel spaziale significa perdere la guerra, Sisko ricevette il permesso di procedere. Cominciò con l'assemblare le sue forze d'attacco, prendendo parti della Seconda Flotta indietro dal sistema Kotanka e parte della Quinta dagli scontri sul confine vulcaniano. Ma con il cancelliere Gowron recalcitrante a dare le forze klingon necessarie e la Nona Flotta troppo lontana per un rendez-vous con il resto della flotta d'attacco in tempo, Sisko lasciò la Base Stellare 375 senza due componenti chiave del suo piano.

Con il campo minato che sarebbe esploso entro 8 ore, i due schieramenti si scontrarono in battaglia diversi anni luce lontano dalla stazione. La forza di 1254 navi del Dominio soverchiava la flotta di Sisko di quasi due a uno. Usando i suoi Caccia, Sisko tentò di creare una falla attirando fuori dallo schieramento i passionali Cardassiani, ma senza successo- i Cardassiani tennero. Colpo su colpo, i due schieramenti si combatterono per cinque ore.

Quindi, l'arrivo a sorpresa dei Klingon cambiò le sorti del combattimento. Non appena le navi klingon si avventarono sulle linee nemiche, una sola nave, la *Defiant*, scivolò oltre le linee nemiche e fece rotta verso Deep Space 9. Ma arrivò giusto in tempo per vedere il campo minato collassare in una tremenda esplosione. Sisko si appellò disperatamente ai Profeti. Commosi da questa preghiera, i Profeti presero l'intera flotta del Dominio.-28000 navi- e la fecero sparire. La mancanza dei rinforzi condannò i difensori. Dopo avere spazzato via la flotta del Dominio, i 200 vascelli superstiti della Federazione e dell'Impero riconquistarono Deep Space 9. Sulla stazione, Sisko trovò gul Dukat, la sua mente devastata dalla morte di sua figlia, Tora Ziyal, per mano del suo primo ufficiale gul Damar.

Il momento della Federazione

Per la prima volta, l'ago della bilancia della guerra si mosse. L'Operazione Ritorno, la prima grande vittoria dell'alleanza della Federazione, spinse il morale della Flotta Stellare alle stelle. Sfruttò il vantaggio, utilizzando nuovi vascelli dai cantieri navali e cadetti freschi dall'Accademia, per costringere il nemico a cedere terreno.

Il più spettacolare dei successi durante questo periodo fu la vittoria della 523° Ala Tattica a Svandroth. Mentre era di pattuglia in alcuni sistemi di secondo piano vicino alle linee del fronte, l'ala, composta interamente da scorte, fregate e caccia, venne presa in un'imboscata dai Jem'Hadar. Il comandante dell'ala, il capitano Jessica Murrow, venne uccisa nelle prime fasi della battaglia, quando un siluro danneggiò gravemente la sezione ingegneria della sua nave ammiraglia, la NCC-69102 *U.S.S. Cibola* di classe El Dorado, causando una catastrofica esplosione del nucleo che danneggiò pesantemente anche diverse navi. Il suo secondo in comando, il capitano Daik'oth della *U.S.S. Novgorod*, NCC-45037, prese il controllo e guidò il contrattacco. Dopo aver creato un'apertura nelle linee dei Jem'Hadar con un'audace finta, il capitano Daik'oth spinse avanti il suo assalto e distrusse ogni singola nave nemica dopo una breve, furiosa battaglia. Invece di adagiarsi sugli allori, Daik'oth ordinò alle sue navi di recarsi nel sistema vicino, da dove erano venuti i Jem'Hadar, per catturare la loro base. Prendendo la base, Taivok Nor, completamente di sorpresa, riuscirono a disabilitare le sue difese ed a conquistarla nel giro di un'ora. L'intelligence tecnica e militare riuscì a mettere le mani su dati estremamente importanti preziosi sia per la Flotta Stellare che per i Klingon.

Come in risposta all'avanzare della Federazione, il legato Damar, leader del governo cardassiano, si fece avanti proponendo trattative di pace. La Federazione presto scoprì che queste trattative erano un bluff- un tentativo del Dominio di mettere le mani su un pianeta contenente funghi trinucleici, dai quali è possibile creare un ingrediente fondamentale del ketracel-bianco. Anche se rifiutò la proposta di pace di Damar, la Federazione non rifiutò la pace in toto. Continuò a negoziare segretamente in vista di futuri colloqui di pace, utilizzando agganci segreti nel governo cardassiano. Sfortunatamente, queste aperture di pace caddero su orecchie che non volevano sentire, specialmente quando la fortuna delle armate del Dominio cominciò ad aumentare.

La marea cambia ancora

L'avanzata della Federazione non era destinata a durare. Infatti, alcune delle peggiori sconfitte dovevano ancora arrivare visto che la marea della

guerra stava di nuovo cambiando. Entrambi gli schieramenti sapevano che i rifornimenti e i materiali grezzi erano fondamentali per lo svolgimento della guerra, e da questo momento il Dominio incominciò ad impiegare una strategia basata sulla logistica. Per prima cosa cominciò a rivedere le sue risorse, perfezionando i suoi cantieri di produzione per creare nuovi, più resistenti, Jem'Hadar "Alpha". Potenzì anche la produzione di navi nei cantieri cardassiani, come la struttura per la produzione in massa di Monac IV. Approssimativamente il 70% delle navi prodotte erano navi da guerra Jem'Hadar, che avevano provato il loro valore contro le navi della Federazione più e più volte.

Con queste risorse in mano, il Dominio si mosse per distruggere gli impianti di produzione federali. Nella maggior parte dei casi, questa strategia consisteva in tradizionali attacchi che coinvolgevano forze d'assalto di navi. Per esempio, in data stellare 51474.3, una flotta di navi comandata dal Vorta Genlon passò attraverso le linee della Federazione nel punto debole nel sistema di Benthara per attaccare le miniere di dilitio su Coridan. La Sesta e la Sedicesima Flotta difesero Coridan, una delle maggiori stazioni produttrici di dilitio della Federazione per più di un secolo, ma furono impreparati contro la brutalità dell'assalto del Dominio. Usando dei dispositivi al tricobalto per distruggere due stazioni di difesa orbitali, e raggi polaronici e siluri per creare una falla nel perimetro difensivo principale, il nemico si avvicinò al pianeta ed utilizzò dispositivi a concussione all'ultrizio per causare gravissimi danni alle miniere e alle installazioni relative. L'attacco chiuse più di 1500 minatori nelle miniere, dal momento che i Jem'Hadar attaccarono anche le squadre di soccorso. Anche se la Sesta e la Sedicesima Flotta riuscirono a scacciare i Jem'Hadar, il Dominio riuscì ad interrompere la produzione di dilitio di Coridan per mesi.

Talvolta il Dominio riuscì ad ottenere risultati simili anche con le sue vecchie armi, ovvero l'inganno ed il sotterfugio. Poco dopo l'attacco a Coridan, un cambiante, nelle vesti di un ufficiale di alto rango dell'Advanced Starship Design Bureau, attivò un virus a cascata che massacrò i computer dei cantieri di Utopia Planitia e di Antares, gli impianti di produzione maggiori della Flotta Stellare. I malfunzionamenti dei computer causarono diversi disastri in tutto l'impianto, compresa l'esplosione di tre sistemi a fusione (due ad Utopia Planitia, uno ad Antares) quando i loro interruttori di sicurezza vennero esclusi. La produzione in entrambi gli impianti virtualmente si fermò per settimane, costringendo a dirottare la produzione a vecchi impianti come Spacedock 1 e la Stazione Terrestre McKinley.

Alleati non convenzionali

Cercando ogni vantaggio, i Fondatori presero contatto con altre specie del quadrante Alfa. Nel tardo 2374 il Dominio mandò un Fondatore sul pianeta natale dei Breen, e diversi mesi dopo stipularono un'alleanza. I Fondatori si avvalsero anche dei servizi del Sindacato di Orione per svolgere diversi "atti di guerra non convenzionale" (come per esempio il tentativo di assassinio dell'ambasciatore Klingon su Farius Primo in data stellare 51548.9- un tentativo di interferire con la politica interna klingon sventato dall'intelligence della Federazione).

L'offensiva di Kalandra

A metà del 2374, l'alleanza Dominio-Cardassiana si era raggruppata e ricostruita abbastanza per lanciare un pesante attacco per rompere le linee

klingson-federali. Gli storici si riferiscono a questo attacco come l'Offensiva di Kalandra, dal momento che molti dei combattimenti di quei mesi si svolsero nel settore di Kalandra. L'offensiva iniziò con una crescente brutalità del Dominio. Le pattuglie federali e klingson finirono sotto il fuoco nemico praticamente tutti i giorni. Gli attacchi pesavano sul personale della Flotta, diminuendo il morale, e le occasionali vittorie del nemico (come la distruzione della NCC-63059 *U.S.S. Cortéz* in data stellare 51456) resero solo il nemico più audace. Navi da guerra colpirono sempre più in profondità nello spazio della Federazione. Con i Romulani che chiudevano un occhio sulle loro attività, riuscirono anche ad attraversare la Zona Neutrale per attaccare le navi della Federazione dall'altra parte, distruggendo, fra le altre, la NCC-69124 *U.S.S. Cairo*, in data stellare 51699.8.

La conquista di Betazed

L'offensiva di Kalandra cominciò in data stellare 51721.3 con un colpo devastante per la Federazione: la conquista di Betazed. All'inizio di quel giorno, il Dominio rilevò che la Decima Flotta, incaricata di proteggere Betazed e relative colonie, si era spinta troppo lontana dalla sua base per condurre delle esercitazioni. Il Comando di Flotta ritiene che una moderata fluttuazione subspaziale nello spazio intorno a Betazed abbia confuso i sensori di navigazione della Decima Flotta. Inoltre, i rapporti dell'intelligence che definivano la flotta del Dominio presente nel sistema Kalandra un rischio minore a causa della sua distanza dalle linee di rifornimento probabilmente resero l'ammiraglio Koaddar Ma'adeen troppo sicuro di sé. Dopo aver rilevato l'errore di calcolo della Decima Flotta, il Dominio organizzò una forza composta da più di 200 navi e lanciò un attacco in 5 ondate. L'ammiraglio Ma'adeen dispiegò la Decima Flotta in una formazione da battaglia ridicola, utile per un'esercitazione ma non per difendersi contro un attacco. Delle 137 navi della Decima Flotta, più di 20 vennero perse nell'assalto iniziale.

A suo onore, l'ammiraglio Ma'adeen raggruppò le sue forze, ma lo fece troppo tardi. Le navi della Decima Flotta combatterono con onore per oltre sette ore, ma il Dominio le spazzò via dai cieli una per una. L'ammiraglio Ma'adeen considerò di arrendersi, ma realizzò che doveva prendere più tempo possibile per dare a Betazed la possibilità di approntare le difese planetarie. In seguito ai suoi ordini, la Decima Flotta venne spazzata via nel nobile tentativo di salvare i Betazoidi.

Sfortunatamente, anche con il tempo guadagnato col sangue della Decima Flotta, Betazed non poté resistere all'attacco del Dominio. I suoi sistemi di difesa planetaria erano troppo obsoleti e trascurati, e le sue forze di difesa troppo scarse e male armate, per fermare il nemico. In meno di tre ore il pianeta era nelle mani del Dominio.

L'occupazione

Il Dominio si mosse con solerzia per assicurare le sue conquiste, inviando centinaia di navi e migliaia di soldati per pacificare il pianeta e proteggere le linee di rifornimento. Entro due giorni dalla conquista iniziale, i Jem'Hadar avevano virtualmente eradicato ogni resistenza su Betazed ed occupato ogni installazione importante. Con efficienza brutale, radunarono tutto il personale della Flotta, governatori planetari e leader civili- più di cinque milioni di persone- e li passò per le armi. Il Dominio mise un impegno particolare per resistere agli effetti delle abilità psioniche dei Betazoidi: vennero portati dei Vorta psionici per aiutare a controllare la popolazione, ed

uccisero immediatamente ogni Betazoide che sembrava usare le sue capacità per comunicare con i suoi compagni oppure per influenzare il personale del Dominio.

I Betazoidi sentirono presto sulla loro pelle la durezza del Dominio. Intenzionato ad estirpare da Betazed ogni sua risorsa disponibile, il Dominio imprigionò migliaia di Betazoidi in campi di lavoro costruiti in fretta. Squadre di lavoro comandate da supervisori Jem'Hadar aprirono nuove miniere, abbattono intere foreste, usarono la scienza del Dominio per accelerare il processo di raccolta (rovinando il terreno coltivabile nel frattempo) e sfruttarono ogni altra risorsa. Il Dominio permise agli altri Betazoidi di riprendere la loro normale vita quotidiana sotto l'occhio attento delle forze di sicurezza Jem'Hadar, messe lì per evitare guai. I Jem'Hadar passarono per le armi qualunque Betazoide fosse anche solo sospettato di pensare di violare le leggi del Dominio.

Nonostante le leggi oppressive, i Betazoidi, da sempre amanti della libertà, crearono un movimento di resistenza clandestina. Composto prevalentemente da ufficiali della Flotta che si erano nascosti nelle terre selvagge prima che i Jem'Hadar occupassero totalmente il pianeta, i suoi membri usavano le loro capacità telepatiche per stabilire una comunicazione con le altre "cellule" isolate e pianificare l'attacco contro gli invasori. Nonostante la brutalità dei conquistatori del Dominio, la resistenza non ebbe difficoltà a reclutare membri in tutto il pianeta. Dopo che i Vorta scoprirono e uccisero molti dei primi membri, i sopravvissuti impararono a nascondere le loro attività e ad evitare il nemico.

Altri assalti e conquiste

La conquista di Betazed lasciò molti altri sistemi, inclusi Vulcano, Alpha Centauri, Tellar e Andoria, vulnerabili (o più vulnerabili) ad un attacco del Dominio- e la conquista di uno qualunque di questi mondi avrebbe portato il Dominio a distanza di tiro dalla Terra stessa! Nel tentativo di impedire perdite future, la Flotta cominciò a muovere le sue forze in difesa di questi sistemi. La Sesta Flotta andò a rinforzare la Quinta, la Tredicesima e la Trentunesima in difesa di Vulcano. L'Ottava Flotta, che difendeva Andoria insieme alle Forze di Difesa Andoriane, venne rinforzata dalla Ventiduesima e dalla Trentesima. La Prima e la Quattordicesima difendevano Alpha Centauri, insieme ai resti della Nona come rinforzo. La Ventisettesima giunse dal sistema Benzita per rinforzare le forze difensive native di Tellar, insieme alla Seconda e Ventinovesima. Nel frattempo, i Klingon attaccarono le linee di rifornimento potenzialmente vulnerabili del dominio a Kalandra/Betazed, ma con scarso successo.

La seconda battaglia di Vulcano

Il Dominio, ansioso di farsi strada verso i mondi centrali della Federazione, attaccarono Vulcano ed Alpha Centauri, evitando la troppo ben difesa Andoria ed il troppo distante Tellar. Vulcano era l'obiettivo principale, ma ancora una volta gli ufficiali della Flotta e dell'IKDF spezzarono la marea del nemico e mantennero Vulcano al sicuro.

La cattura di Benzar

L'attacco su Alpha Centauri andò molto meglio- prima di tutto perché non fu un attacco ad Alpha Centauri. Realizzando che Benzar sarebbe stato un

bersaglio molto più facile , la forza d'assalto del Dominio cambiò direzione. La Flotta ordinò alla Quattordicesima Flotta di allontanarsi da Alpha Centauri ed inseguirla, ma era troppo tardi. L'Undicesima Flotta era troppo piccola per resistere alla forza d'attacco del Dominio. In una sola ora di combattimento, il nemico ridusse l'Undicesima Flotta in un insieme di relitti spaziali fluttuanti. Prendendo il controllo dei resti del sistema di difesa planetario di Bizar, il Dominio si schierò ed attese l'arrivo della Quattordicesima Flotta. L'ammiraglio Tholas Falanner organizzò la sua forza in quattro gruppi, ciascuno costituito da diverse ali in grado di complementare l'una le capacità dell'altra. Giunse a Bizar da quattro differenti direzioni, cercando di sopraffare i difensori prima che questi potessero controllare pienamente il perimetro di difesa bizarita, ed ebbe un successo parziale. Evitò che i Jem'Hadar ed i Cardassiani potessero trarre il massimo vantaggio dalle loro posizioni, ma non che potessero usare alcuni dispositivi al tricobalto che avevano catturato. Uno di questi danneggiò così gravemente la nave ammiraglia, la NCC-72105 *U.S.S. Fe'garren*, da renderla incapace di muoversi. Senza timore, l'ammiraglio diresse l'attacco dalla *Fe'garren* dopo aver posizionato in sua difesa due ali.

Nel corso delle successive tre ore, Falanner ed il suo staff quasi spazzarono via una flotta nemica indebolita dal suo precedente scontro con l'Undicesima Flotta. Ma proprio quando la vittoria sembrava nelle mani della Flotta Stellare, alcuni rinforzi nemici arrivarono, non visti, dal settore Kalandra. Freschi e pienamente armati, in pochissimo tempo spazzarono via il fianco destro della Quattordicesima Flotta. L'ammiraglio Falanner si ritirò, scappando con 47 delle sue 124 navi. Bizar rimase nelle mani del Dominio. I Jem'Hadar lo occuparono, usando lo stesso trattamento che avevano usato con i Betazoidi pochi giorni prima.

I Romulani entrano in guerra

I suoi mondi centrali occupati o sotto attacco, i suoi più grandi impianti produttivi sabotati, le sue flotte gravemente danneggiate, la Federazione era al suo punto più basso a due terzi dell'anno 2374- così basso che continuava a nutrire segreti sentimenti di pace verso il Dominio. I Klingon erano un potente ed utile alleato, ma le forze del Dominio avevano sconfitto sonoramente anche le armate dell'Impero. Si aveva bisogno di un altro alleato, e in fretta, o la Federazione e L'impero Klingon sarebbero entrambi caduti nelle mani del Dominio.

Quell'alleato, agli occhi del capitano Sisko, erano i Romulani. Erano freschi e militarmente potenti. Ma non volevano essere coinvolti; avevano firmato un patto di non aggressione con il Dominio. Sembrava ovvio che alla fine se la sarebbe presa anche con i Romulani, patto o non patto. Tutto quello che doveva fare era provarglielo. Reclutò Garak, un ex membro dell'Ordine Ossidiano, per aiutarlo ad ottenere le prove. Dopo che il loro tentativo di ottenere prove vere andò in fumo, Sisko ne fabbricò una avvalendosi dell'aiuto di uno dei loschi amici di Garak. Poi presentò la "prova" ad un senatore romulano pro- Dominio, che ci mise ben poco a scoprire che si trattava di un falso- solo per morire in un "incidente" della sua navetta predisposto da Garak (senza che Sisko ne fosse a conoscenza) prima che potesse rivelare la doppiezza della Federazione. I Romulani, convinti dalle prove emerse dall'incidente, dichiararono guerra al Dominio e all'Unione Cardassiana.

I Romulani misero presto in pratica la loro dichiarazione. Nel giro di due giorni, spazzarono via quindici basi lungo il confine cardassiano-federale,

usando la loro ben collaudata tattica del “disoccultarsi e lanciare siluri al plasma” per devastare stazione dopo stazione. Devron Nor, Qulash Nor e l'array di sensori di Seguran vennero devastati, fra gli altri obiettivi.

La Federazione ed i Klingon accolsero i loro nuovi alleati a braccia aperte. L'entrata in guerra dei Romulani diede nuova vita al morale dell'alleanza ed una nova speranza di vittoria. Sebbene decenni di sfiducia reciproca non evaporarono nel giro di una notte, le tre specie cominciarono a lavorare insieme come mai avevano fatto prima. Si scambiarono consiglieri militari, tennero meeting strategici ad altissimo livello e condivisero sostanziali quantità di intelligence.

Benzar

Le legioni dell'Impero Stellare fugarono presto ogni dubbio della Flotta Stellare circa il lasciare che dessero una mano combattendo all'interno dei confini della Federazione. Il Comando di Flotta chiese il loro aiuto, ma rimaneva uno spinoso problema: l'occupazione di Benzar. Diversi attacchi della Flotta e dei Klingon avevano fallito nello scacciare da quel settore le forze del Dominio, che avevano ricevuto da Betazed/Kalandra abbastanza rifornimenti per rimanere operativi alla massima efficienza.

Dopo avere assemblato una potentissima flotta d'attacco composta da vascelli di classe *Vereleus*, *D'deridex*, *T'korex* e *Meret*, i Romulani abbandonarono la loro solita sottigliezza (tranne che per il loro approccio occultato standard) per caricare direttamente il perimetro difensivo esterno del Dominio. Sistemandolo velocemente e definitivamente, procedettero verso il perimetro interno, dove incontrarono una maggiore resistenza. Tuttavia, un'ora di duro combattimento fu sufficiente per ottenere un'altra vittoria.

Il terzo ed ultimo ostacolo- il perimetro difensivo benzita, pesantemente rinforzato con tecnologia e navi del Dominio- giaceva davanti. Senza esitare, i Romulani caricarono a testa bassa, ma questa volta utilizzarono alcune navi occultate per oltrepassare le linee del nemico ed attaccarlo alle spalle. Dopo aver circondato il nemico, lo schiacciarono con potenti raffiche di disgregatore e siluri al plasma a corto raggio. Dopo tre ore di combattimenti, le forze del Dominio erano battute; vennero catturate diverse migliaia di prigionieri di guerra e molte navi. Ci volle un'altra settimana perché le forze romulane di terra avessero ragione delle truppe Jem'Hadar sulla superficie del pianeta, e nel frattempo il nemico uccise migliaia di Benziti, ma dopo molte sofferenze Benzar era di nuovo libero.

Il fronte Betazed/Kalandra

La stessa cosa, sfortunatamente, non può essere detto lo stesso di Betazed. Dal momento della conquista, il Dominio aveva rinforzato la sua posizione nel sistema di Betazed ed in quello vicino di Kalandra, resistendo ad ogni tentativo da parte della Federazione e dei Klingon per liberarli oppure per distruggere completamente le linee di rifornimento sul confine cardassiano.

Il Comando di Flotta scoprì che il Dominio stava tentando di installare una e potente linea di rifornimento fra Betazed ed Argolis. Se avesse avuto successo, il Dominio avrebbe avuto abbastanza rifornimenti per attaccare di nuovo Vulcano. Determinata a prevenirlo, la Flotta Stellare inviò la sua forza disponibile più vicina- la logora Settima Flotta- ad intercettare il Dominio nella nebulosa di Tibor.

Tanto erano determinati l'ammiraglio Bellamy ed il personale della

Settima Flotta, quanto erano esausti, con le forze a metà. Spingendo sé stessi oltre ogni limite, a Tibor continuò a combattere il Dominio fino all'ultimo uomo. Per ogni nave che il Dominio abbatteva, la Settima Flotta ne abbatteva due- ma dal momento che era numericamente soverchiata di almeno 3 a 1, non fu abbastanza. Solo quattro vascelli della Flotta- la *Kymyr*, la *Iberia*, la *Shima'van* e la *Tyler*- sopravvissero alla disfatta.

La Flotta Stellare passa all'offensiva

In seguito al loro successo nella terza battaglia di Vulcanis, la Federazione, i Klingon ed i Romulani continuarono a combattere con speranze rinnovate. La Federazione vinse diverse battaglie nei sistemi di Sybaron e Dorala, ed i Klingon liberarono due sistemi nel settore Kepla, una regione tenuta intatta nelle mani del Dominio fin dai primi giorni di guerra. I Romulani continuavano con successo i loro attacchi alle installazioni lungo il confine cardassiano.

Ma una preda ancora fuggiva alla Flotta Stellare- Betazed. Nell'ultimo mese del 2374, la Seconda Flotta condusse tre separate offensive per liberare Betazed, tutte coronate da insuccesso. Determinato a tenere Betazed ad ogni costo, il Dominio rinforzò costantemente le loro posizioni. Nel frattempo, aumentò lo sfruttamento del pianeta e della popolazione. Quando il movimento di resistenza di Betazed divenne più attivo, i Jem'Hadar uccisero Betazoidi innocenti a migliaia.

La battaglia di Chin'toka

Realizzando che non avrebbe potuto ottenere la vittoria combattendo una guerra difensiva, e sperando di capitalizzare il suo recente slancio e la riparazione dei cantieri navali, la Federazione passò all'attacco alla fine del 2374. Il bersaglio scelto dal capitano Sisko era Chin'toka, un sistema cruciale molto ben fortificato, non molto distante dallo stesso Cardassia Primo. Custodito solo da cinque squadroni di navi d'attacco Jem'Hadar, sembrò essere il bersaglio più appetibile. Ma Chin'toka aveva delle difese nascoste- le nuove, potentissime piattaforme di difesa orbitali cardassiane. L'intelligence della Flotta riuscì a scoprire della loro esistenza in tempo, perché la Nona Flotta lasciasse Deep Space Nine con la speranza di giungere sul posto prima che il comando centrale riuscisse ad attivarle. Sfortunatamente, l'alleanza della Federazione era arrivata in ritardo. Giunse nel sistema di Chin'toka, per trovarsi davanti non solo molte più navi del previsto, ma anche le piattaforme di difesa attive.

La battaglia che ne seguì fu una dei più brevi, ma nello stesso tempo più sanguinosi fra gli scontri maggiori della guerra. Mentre cercavano di puntare le armi sulle navi nemiche, i vascelli dell'alleanza federale dovevano anche confrontarsi con la grande potenza delle piattaforme di difesa orbitali. Un singolo siluro al plasma a corto raggio può danneggiare terribilmente qualunque arma, e le piattaforme ne avevano al loro interno migliaia! Dopo alcuni momenti tesi, la *Defiant* disabilitò le piattaforme ingannandole e convincendole a distruggere il proprio sistema di alimentazione. Con le piattaforme fuori gioco, l'alleanza federale poté combattere i vascelli nemici senza distrazioni. I phaser della Federazione, o i disgregatori dei Klingon o dei Romulani annichirono una per una le navi d'attacco dei Jem'Hadar e le navi da guerra cardassiane di classe *Galor*. Presto l'alleanza vinse, e le forze di terra della Flotta Stellare e dei Klingon poterono scendere su entrambi i pianeti abitati del sistema.

Ma la vittoria a Chin'toka costò un prezzo terribile. Con il capitano Sisko, l'Emissario dei Profeti, lontano da Deep Space 9, gul Dukat giunse alla stazione. Impossessatosi dei poteri del Pah-wraith che aveva liberato da un antico manufatto religioso bajoriano, oscurò il Cristallo contenuto nel tempio bajoriano della stazione, ed uccise anche il tenente comandante Jadzia Dax. Il Cristallo, e tutti i suoi simili sparsi dovunque su Bajor, divennero neri. I Profeti, in agonia, sussultarono. Il tunnel spaziale si aprì, si distorse, e quindi improvvisamente si chiuse- separato da Bajor, probabilmente per sempre.

Quindi, il 2374 si chiuse con i semi di una grande speranza e di un grande dolore. Gli eventi dell'anno successivo avrebbero messo alla prova la Federazione ed i suoi alleati, fino al ciglio della disperazione

2375: L'IMPATTO DEL TUNNEL SPAZIALE

La chiusura del tunnel spaziale

La chiusura del tunnel spaziale, mentre in un primo tempo sembrava estremamente dannosa per il Dominio, in qualche modo privò la Federazione ed i suoi alleati del loro slancio. Improvvisamente, l'ago della bilancia si spostò ancora, ed i due schieramenti entrarono in una posizione di stallo. Nel sistema Chin'toka, la prima vera avanzata della Federazione nel territorio cardassiano dell'intera guerra, il Dominio iniziò una massiccia, furiosa controffensiva. Furono i Romulani a subirne l'impeto, perdendo tre dozzine di navi e più di 10000 uomini, ma tutti i membri dell'alleanza ne soffrirono. Anche se il Dominio non riuscì a spingere il nemico fuori dal sistema, comunque riconquistò del territorio ed impedì alla Flotta Stellare ed ai suoi alleati di spingersi ulteriormente in territorio Cardassiano. Per i successivi tre mesi, Chin'toka non fu altro che un vastissimo campo di battaglia, lo spazio fra i suoi mondi pieno degli scafi di navi distrutte.

Altrove, i risultati dell'alleanza federale furono migliori. I Klingon, intenzionati a conquistare più territorio possibile al nemico, fecero del sistema di Monac, sede degli immensi cantieri navali di Monac IV, il loro obiettivo primario. Dopo che due assalti frontali erano falliti, il generale Martok optò per un approccio stealth. Sotto la copertura dell'occultamento, rilasciò un impulso magnetico dentro Monac precisamente nel punto giusto, creando un'eruzione solare talmente potente che distrusse i cantieri e più di due dozzine di navi, ha ucciso più di 6000 uomini e resi due degli otto pianeti del sistema permanentemente inabitabili.

I tentativi della Federazione di liberare Betazed continuarono ad andare incontro al fallimento per i primi tre mesi del 2375. Sperando che i Romulani potessero fare la stessa magia che avevano fatto a Benzar, il Comando di Flotta inviò uno squadrone di vascelli romulani per dare assistenza alla Quarta e Decima Flotta (qui schierati mentre la Settima era in riarmo). Ma i perimetri difensivi interno ed esterno del Dominio intorno a Betazed, che includevano piattaforme di difesa orbitale ed un gran numero di navi del Dominio, resistettero all'attacco facilmente. Il nemico distrusse non meno di 27 navi romulane, ed un numero eguale di navi Federali. Betazed rimase nelle mani dei Jem'Hadar allorché il Dominio cominciò ad utilizzare metodi sempre più brutali per eradicare il movimento di resistenza.

Il tunnel spaziale riapre

Profondamente scoraggiato dalla morte di Jadzia Dax e dalla chiusura del tempio celeste, il capitano Benjamin Sisko prese una licenza a tempo indeterminato e tornò sulla Terra. Dopo tre mesi di meditazione, ricevette una visione dai Profeti, che lo condussero al Cristallo dell'Emissario nascosto su Tyree. La sua scoperta permise ai Profeti di riaprire il tunnel spaziale. Così come la sua chiusura danneggiò l'alleanza federale, così la sua riapertura rivitalizzò lo sforzo bellico. Il morale si impennò, e gli uomini dell'alleanza trovarono dentro sé stessi nuovi motivi per combattere più duramente e più astutamente quanto mai prima. Il primo successo dell'alleanza nel settore Kalandra, nel sistema Chundala, fu solo il risultato di questa nuova energia e senso dello scopo.

Imprese dei Klingon

In seguito al suo successo su Monac, il generale Martok guidò le forze klingon in scorrerie ed assalti in profondità nel territorio cardassiano. Alcuni dei suoi obiettivi includono la base planetaria di Trelka IV, uno dei maggiori impianti di produzioni del ketracel-bianco nel sistema di Pelosa, i cantieri navali di Manora, l'immensa fortezza orbitale del Dominio nel sistema di Olmerak, l'impianto di clonazione e sviluppo dei Jem'Hadar su Seba II, i depositi di rifornimenti nell'ammasso di Borias. Con l'aiuto dei Klingon e dei Romulani, la Flotta Stellare ristabilì la testa di ponte nel sistema Chin'toka. Mentre le forze del Dominio continuarono ad attaccare le navi alleate in questo sistema, ma non conquistarono più alcun territorio.

METÀ 2375: I PRIMI PASSI VERSO LA VITTORIA

L'assedio di AR-558

Le battaglie più importanti della guerra del Dominio furono battaglie spaziali. Un'importante eccezione a questa regola avvenne a metà del 2375 su un oscuro pianeta di nome AR-558. Situato nel settore di Kepla, era la sede del più grande relay di comunicazione in quella regione. La Flotta Stellare catturò AR-558 e parte del sistema.

In data stellare 52269.4 la Flotta Stellare fece atterrare la 117ma Compagnia Forze Terrestri su AR-558 con ordini specifici: sopraffare i sistemi di sicurezza del Dominio ed accedere al relay. Affrontando privazioni, trappole e continui assalti del nemico, i soldati della 117ma lavorarono con diligenza per violare il relay. Quando il capitano Benjamin Sisko e l'equipaggio della *Defiant* portarono loro rifornimenti in data stellare 52736.6, stavano combattendo e lavorando senza soste da ormai cinque mesi, ed erano a meno di un terzo della loro forza. Dopo che un attacco del Dominio fece fuggire la *Defiant*, il capitano Sisko ed il suo equipaggio aiutarono la 117ma a resistere contro l'attacco di due colonne di Jem'Hadar. Quindi la Flotta rilevò i superstiti e fece sbarcare truppe fresche per completare il lavoro. Con soli altri dieci giorni di lavoro, il personale della Flotta sopraffecce la sicurezza del relay di comunicazioni su AR-558 ed ottenne un accesso al sistema.

Il relay valeva il lavoro svolto. Procurò immediatamente un gran numero di preziosi dati al servizio di intelligence della Flotta da analizzare. Usando queste nuove informazioni, la Settima e la Decima Flotta fecero ulteriori progressi nel sistema Kalandra, riconquistando quasi metà del settore. La

Flotta Stellare minacciava ormai da vicino le forze di occupazione del Dominio su Betazed.

Il fronte Boliano

La Flotta Stellare fece anche ulteriori progressi sul fronte boliano. Anche durante il momento di slancio dell'alleanza Klingon-Federale, questi non riuscirono a riprendersi indietro le conquiste del Dominio vicino a Bolarus IX oppure a fermare i suoi tentativi di catturare il pianeta centrale boliano.

In data stellare 52793.6, la Flotta Stellare venne raggiunta da rinforzi della Marina Imperiale Romulana, ed attaccò la fortezza del Dominio nel sistema Veridanis, 1.5 anni luce da Bolarus. Ali d'incursione composte da Federali e Romulani lavorarono con superba efficienza, incrociando le proprie aree d'azione per attaccare le navi ammiraglie nemiche sui fianchi ed infliggere danni considerevoli. Le manovre astute ed ardite delle ali dei caccia della Flotta Stellare riuscirono a sventare una corsa d'attacco suicida dei Jem'Hadar contro le linee centrali della Flotta Stellare. Dopo cinque ore, l'alleanza federale spinse le forze del Dominio indietro di quattro anni luce al sistema di Daxura, dando ai Boliani più respiro. Nel maturare di questa vittoria, la Flotta Stellare trasferì la Sesta Flotta, che aveva combattuto per mesi sul fronte boliano, al fronte più caldo della guerra- il settore Kalandra. Dopo il modo in cui la Sesta aveva scacciato il Dominio da Verdanis, il Comando di Flotta sperava che questa esperienza sarebbe stata utile nell'offensiva per liberare Betazed.

FINE 2375: DISASTRO E TRIONFO

L'alleanza Dominio-Breen

Nonostante le recenti vittorie, negli ultimi mesi di guerra la Federazione aveva ancora molta strada da fare per conquistare la vittoria. Nulla la mise alla prova più duramente dell'entrata dei Breen in guerra.

L'attacco alla Terra

In data stellare 5287.4 una flotta di quasi 300 navi Breen attaccarono la Terra stessa, la prima volta nella storia dell'Umanità che un nemico ha fatto una cosa simile. Dopo avere utilizzato i loro dispositivi di occultamento per attaccare il terzo perimetro difensivo esterno della Flotta nei pressi di Nettuno prima che la Flotta potesse difendersi, i Breen rivolsero i loro potentissimi siluri ed i loro disgregatori contro gli indifesi habitat di Marte e contro ciò che rimaneva della Terza Flotta. In una battaglia di due ore, i Breen demolirono il perimetro difensivo di Marte, distrusse 139 vascelli ed uccise 32500 membri della Flotta Stellare. Quindi proseguirono verso la Terra. Dividendo le loro forze in quattro ali d'attacco, concentrarono il loro attacco su San Francisco, Parigi, New York e Beijing. Prima che la Prima Flotta arrivasse da Alpha Centauri per distruggere la maggior parte delle navi Breen ed allontanare le altre, il nemico aveva utilizzato sia il bombardamento orbitale che dei raid atmosferici per devastare la superficie planetaria.

In San Francisco, le navi Breen assaltarono le installazioni della Federazione e della Flotta Stellare. I loro attacchi distrussero il Golden Gate, ridussero a rovine fumanti la maggior parte dell'Accademia e del Quartier Generale della Flotta Stellare. Le armi tettoniche dei Breen attivarono tutti i

punti di crisi tellurici della zona, causando devastazione in tutta la costa del Pacifico. A Parigi, i Breen attaccarono gli uffici del Presidente della Federazione e le relative installazioni Federali. Distrussero completamente l'Empirean House (sebbene il Presidente fosse stato già evacuato). Spazzarono via anche numerose locazioni di grande valore storico, come per esempio la Torre Eiffel e l'Arc de Triomphe. I loro attacchi a New York e a Beijing furono semplicemente attacchi contro aree densamente abitate. Ali di caccia volarono sopra le due città con schemi metodici, bombardandole a tappeto entrambi.

In tutto, i Breen uccisero 22 milioni di persone attraverso tutta la superficie terrestre. I danni alle infrastrutture della Terra fu egualmente grave; quasi il 75% delle persone che erano sopravvissuti rimase senza energia e senza altre comodità per una settimana o più.

La controffensiva di Chin'toka

I Breen non avevano ancora finito. Intrapresero una controffensiva nel sistema Chin'toka, penetrando le linee federali in due punti. L'alleanza federale mandò rinforzi a Deep Space 9 solo per farli rientrare dopo che si erano scontrati con l'arma segreta del nemico: il dissipatore energetico Breen. Usato nel mezzo della battaglia, il dissipatore neutralizzò 311 navi a causa di una totale perdita di potenza. Mentre migliaia di Klingon, Romulani e membri della Flotta fuggivano nei gusci di salvataggio, i siluri dei Breen distrussero tutte queste navi, compresa la *U.S.S. Defiant*. Chin'toka era di nuovo nelle mani del Dominio. Il dissipatore si dimostrò talmente efficace che i Fondatori ordinarono che equipaggiasse anche ogni nave dei Jem'Hadar.

L'unica nave della flotta klingon-federale-romulana a resistere agli effetti del dissipatore fu uno sparpiero klingon, la *K'tang*. Poco prima della battaglia, il suo ingegnere aveva dovuto regolare l'intermix al trizio per compensare ad un problema di contenimento nel nucleo di curvatura. Senza essere sicuri di come questo abbia potuto proteggere la *K'tang* dagli effetti del dissipatore energetico, la Flotta Stellare incominciò a seguire questo tenue indizio per trovare il modo di proteggere il resto delle navi dell'alleanza contro la devastante arma Breen. Ma non ebbe successo fino a che il Fronte di Liberazione Cardassiano rubò un dissipatore montato dalla stazione di riparazione di Kelvas in data stellare 52863.5, fornendo alla Sezione Ingegneria un modello funzionante dell'arma da studiare.

La controffensiva di Chin'toka fu anche la prima grande battaglia nello spazio klingon e romulano di tutta la guerra. I combattimenti precedenti si erano quasi sempre interamente combattuti nello spazio della Federazione, ma ora il nemico si era mosso per catturare diversi sistemi di entrambi gli imperi. I Klingon e i Romulani cambiarono la disposizione delle loro forze per contrastare questi attacchi.

La ribellione di Damar

In data stellare 52790.6, i Klingon attaccarono Septimus III, il quartier generale dell'Undicesimo Ordine Cardassiano, con 15 divisioni. Dal momento che il Dominio non aveva inviato i rinforzi necessari, i Klingon spazzarono via completamente tutto l'Undicesimo Ordine-500000 soldati. Questo incidente innescò la ribellione del legato Damar. Profondamente risentito di come il Dominio trattava la sua gente, cominciò a preparare il terreno per una rivolta militare. Damar annunciò la sua ribellione in una trasmissione in data stellare 52801.3, che rivelò un attacco da parte di distaccamenti del Primo, del Terzo e del Nono Ordine all'avamposto del Dominio su Rondac III. Ma non rivelò

che, mentre l'attacco distrusse gli impianti di clonazione sul pianeta, costò la vita a più di metà degli uomini a lui fedeli. Damar, un soldato, aveva un'idea molto nebulosa di come si combatte una guerriglia.

La Federazione, vedendo in Damar un prezioso potenziale alleato, decise di aiutarlo. Mandò il colonnello Kira Nerys della milizia bajoriana per insegnarli tecniche di guerra non convenzionali (dopo avergli assegnato il grado temporaneo di comandante della Flotta Stellare, per renderla meno indigesta ai suoi "allievi"). Sotto la guida di Kira, il Fronte di Liberazione Cardassiano imparò in fretta le basi di come condurre una resistenza. Fra i suoi primi obiettivi si annoverano il deposito di armi su Adarak Primo, diverse postazioni Jem'Hadar ed il sabotaggio di molte navi.

Il malcontento dei Klingon

Con i vascelli federali e romulani vulnerabili al dissipatore energetico dei Breen, solo le flotte klingon potevano difendere il territorio federale. Ma il generale Martok poté mettere insieme in tutta fretta una flotta di sole 1500 navi, lasciandolo soverchiato numericamente da una forza combinata Dominio-Cardassiana-Breen stimata di 30000 navi. La guerra aveva assunto ad un tratto un tono difensivo disperato per l'alleanza.

Sfortunatamente, il cancelliere Gowron, geloso della popolarità politica che Martok stava conquistando, scelse di prendere personalmente il comando delle forze klingon. Ansioso sia di mettere Martok in cattiva luce, sia di conquistare qualche grande vittoria per sé stesso, insistette per un'offensiva anziché per una strategia difensiva. Scegliendo obiettivo come Avenal VII, dove i Klingon erano in svantaggio numerico per 6 a 1, e l'unico risultato che ottennero fu di perdere sei navi, mise Martok in posizione perdente più e più volte.

Quando Gowron annunciò il suo ultimo piano - un attacco su Sarpedion V, il quartier generale del Dodicesimo Ordine ed uno dei mondi più fortificati nello spazio cardassiano, il tenente-comandante Worf ne ebbe abbastanza. Denunciando il piano di Gowron come frutto dell'ego del cancelliere, lo sfidò ad un combattimento. Gowron accettò. Dopo diversi secondi di affondi e parate, la *bat'leth* di Worf andò in pezzi, ma prima che Gowron potesse portare il colpo mortale, Worf lo trapassò con entrambi i pezzi della *bat'leth* infranta, uccidendolo. Avendo quindi conquistato il mantello del cancelliere, Worf lo mise sulle spalle dell'uomo che più lo meritava: Martok.

Il raid su Kelvas

Nonostante settimane di studio, la Flotta Stellare aveva ancora problemi a capire i principi sottostanti al dissipatore energetico Breen, e quindi a sviluppare una difesa adeguata. Avendo bisogno di un modello funzionante dell'arma, affidarono ai ribelli di Damar il compito di procurarne uno.

Il Fronte di Liberazione Cardassiano, galvanizzato dopo aver vaporizzato in seguito ad un sabotaggio gli impianti di produzione navale di Tevak, studiarono un piano per entrare nell'impianto di riparazione di Kelvas utilizzando il colonnello Kira come "prigioniero da condurre ad un interrogatorio". Dopo il concitato periodo d'infiltrazione nella stazione e poi nella nave che volevano rubare, i ribelli fuggirono con la loro preda - una nave da guerra Jem'Hadar. Pochi giorni dopo, e dopo aver eluso diverse pattuglie Jem'Hadar, Kira, Odo e Garak consegnarono la nave alla Flotta Stellare, che immediatamente la fece avere alla Sezione Ingegneria.

Con un modello da studiare, fu una questione di pochi giorni prima che la

Sezione Ingegneria riuscisse a sviluppare delle contromisure per il dissipatore energetico. Le modifiche ai generatori degli scudi furono fornite ad ogni vascelli federale e romulano, e con esse finalmente anche una difesa valida contro la devastante arma Breen.

La liberazione di Betazed

Con la forza d'occupazione di Betazed completamente tagliata fuori dalla vittoriosa Battaglia dei Tre Soli da parte dell'alleanza, il Comando di Flotta iniziò il tentativo finale per liberare Betazed. Mise insieme la Settima, la Decima e la Dodicesima Flotta, coadiuvata da ali klingon e romulane, ed avvisò la resistenza betazoide.

Nel momento in cui l'alleanza attaccò il perimetro di difesa planetaria del Dominio, la resistenza attaccò il quartier generale militare a Medara. Esponendo sé stessi ad un devastante fuoco incrociato, i membri della resistenza utilizzarono dei missili all'ultrivio e disgregatori isomagnetici per vaporizzare il bersaglio. Il Dominio decentrò le funzioni di comando in un avamposto secondario nel giro di pochi minuti, ma la momentanea frattura della catena di comando giocò un ruolo fondamentale nella battaglia. Sfruttando la momentanea confusione, la Flotta Stellare attaccò il cuore della formazione del Dominio, mentre i Klingon e i Romulani per gettare scompiglio nelle ali dei Breen esponendo così i fianchi del nemico a numerosi attacchi. Senza un posto dove ritirarsi e senza alleati da chiamare in aiuto, il nemico combatté fino all'ultima nave, ma il trionfo dell'alleanza fu alla fine inevitabile. Dopo molto tempo, Betazed era finalmente libera.

Ma anche se i Betazoidi furono contenti, ed aiutarono anche le forze federali di terra ad accerchiare i soldati Jem'Hadar e Cardassiani sul pianeta, il terribile prezzo dell'occupazione gravava sul pianeta come una cappa oscura. Direttamente, attraverso punizioni od esecuzioni, oppure indirettamente, attraverso il lavoro massacrante e le epidemie, il Dominio aveva ucciso 75 milioni di Betazoidi. Centinaia di milioni fra i superstiti avrebbero portato le cicatrici fisiche e mentali dell'occupazione per il resto delle loro vite.

L'attacco finale a Cardassia

Con l'alleanza che avanzava a bordo di navi protette contro il dissipatore energetico, il Dominio eseguì una ritirata strategica. Se ne andò completamente dai territori della Federazione, dei Klingon e dei Romulani, stabilendo un nuovo e più denso perimetro difensivo nel sistema centrale dell'Unione Cardassiana. Mentre questa manovra accorciò le linee di rifornimento e creò una zona estremamente più difendibile, il Dominio aveva intenzione anche di dare alla Federazione una possibilità di ritirarsi e riorganizzarsi- il che in cambio avrebbe fornito al Dominio il tempo di costruire più navi e di clonare altri Jem'Hadar. Ma la Federazione si rese conto che non poteva permettersi di lasciare al nemico il tempo di rinforzarsi. Doveva colpire *subito*, prima che il nemico recuperasse. Riconobbe che le linee nemiche più corte ma più forti avrebbero richiesto per essere spezzate un'offensiva con migliaia di navi, ma evitare il problema avrebbe semplicemente prolungato per anni la guerra, probabilmente conducendo alla sconfitta dell'alleanza.

La battaglia di Getha

La flotta dell'alleanza federale- 8350 navi- incontrò le forze del Dominio nel sistema di Getha, a meno di un anno luce dal sistema centrale cardassiano. Anche se il nemico li superava numericamente di almeno due a uno, la Flotta Stellare ed i suoi alleati erano determinati a porre termine alla guerra; come notò il cancelliere Martok, "questo vuole dire solamente più bersagli per noi!".

Lo scontro a Getha durò circa tre ore. Le ali della Flotta colpirono il centro della formazione nemica, mentre i Klingon ed i Romulani attaccavano ai fianchi. Ma i risultati non erano decisivi. Anche se l'alleanza aveva un morale alle stelle e combatteva per una giusta causa, effettivamente *era* soverchiata dal punto di vista numerico, ed in molti casi anche dal punto di vista della potenza di fuoco. Quando terminò la prima fase della battaglia, il nemico aveva danneggiato pesantemente i tre componenti dell'alleanza- in particolare i Romulani, che avevano perso la loro ammiraglia, la *Ko'nar* di classe *Vereleus*, e quasi la metà delle loro navi. Con le linee romulane sul punto di collassare, il capitano Sisko spostò la sua parte di navi per assisterli, mentre l'ammiraglio Ross ed il cancelliere Martok si scontrarono con un'apparente vulnerabilità delle linee nemiche centrali. Anche se l'alleanza si batté con onore, sembrava essere solo una questione di tempo prima che dovesse interrompere l'attacco.

Quindi, all'improvviso, i Cardassiani si rivoltarono contro i loro stessi alleati! La sorpresa dell'attacco iniziale distrusse più di duemila navi del Dominio, e lasciò immensi buchi nelle sue linee. Le forze dell'alleanza continuarono a picchiare duro, causando al nemico ulteriori perdite.

La battaglia di Cardassia

Dopo aver ristabilito le comunicazioni a lungo raggio sabotate dai ribelli di Damar, il Fondatore ordinò ai Breen ed ai Jem'Hadar di ritirarsi verso Cardassia per stabilire un'ultima linea difensiva. L'alleanza li seguì a breve distanza. Mentre la Flotta Stellare si posizionava per distruggere la rete di piattaforme difensive orbitali che proteggeva Cardassia Primo, i Cardassiani ed i Romulani si unirono per fronteggiare i Jem'Hadar, lasciando ai Klingon il compito di combattere i Breen.

Nel frattempo, sul pianeta sottostante, i Jem'Hadar stavano distruggendo metodicamente le città cardassiane. Prima che il Fondatore li richiamasse, distrussero quasi due terzi dei principali centri abitati su Cardassia Primo ed ucciso quasi 800 milioni di Cardassiani.

Mentre la battaglia riempiva i cieli di Cardassia con esplosioni e mandava a schiantarsi sul terreno le carcasse della navi distrutte, il capo della sicurezza Odo si teletrasportò nel quartier generale del Dominio. Legandosi con il Fondatore, le trasmise la cura per il virus dei Fondatori, salvando la sua vita. Improvvisamente lei comprese la verità che Odo aveva sempre continuato a dirle: vi *erano* dei "solidi" dei quali ci si poteva fidare. Shockata, ed anche un po' pentita, ordinò ai Jem'Hadar ed ai Breen di arrendersi immediatamente- la prima resa in diecimila anni di storia del Dominio.

Alla fine, la guerra era terminata, e l'alleanza aveva vinto.

LA FINE DELLA GUERRA

Il trattato di Bajor

Dopo due mesi, i leader dell'alleanza e del Dominio si incontrarono su DS9 per firmare un trattato che poneva formalmente fine alla guerra. Noto come "Trattato di Bajor", prevedeva:

- il Dominio deve giurare di non intraprendere mai più azioni aggressive nei confronti dei governi o delle specie del quadrante Alfa, o tentare di invadere il quadrante Alfa (i Breen ed i Cardassiani avrebbero dovuto sottostare a clausole simili)
- tutte le specie dei quadranti Gamma ed Alfa hanno il diritto di transitare nel tunnel spaziale liberamente per commerciare, per studi culturali o scientifici e per altri scopi pacifici
- il Dominio, la Federazione Unita dei Pianeti, l'Impero Klingon e l'Impero Stellare Romulano devono scambiarsi gli ambasciatori ed avviare rapporti economici e culturali
- il Dominio e la Confederazione Breen devono pagare le riparazioni di guerra nell'ammontare specifico determinato dalla Federazione, dai Klingon, dai Romulani e dai Cardassiani; e
- i rapporti formali fra l'Unione Cardassiana e la Federazione, e fra la Confederazione Breen e la Federazione, devono essere ristabiliti.

Epilogo

Nonostante il trattato, ci vorranno anni, se non decenni, affinché la vita nelle zone colpite dalla guerra possa tornare alla normalità. Anche dieci volte le riparazioni specificate nel trattato non possono pagare per la devastazione che la guerra ha causato, tanto meno il prezzo in termini di vite umanoidi-Cardassiani esclusi, il totale del prezzo in termini di vite che la Federazione, i Klingon ed i Romulani hanno dovuto pagare per a guerra del Dominio si aggira intorno a 250 milioni di vittime. Tutte e quattro le maggiori civiltà dei quadranti Alfa e Beta hanno un gran daffare nel ricostruire, e addirittura nel ristrutturare, tutto quanto nella galassia post- bellica.

Ma ora, dopo un'incalcolabile distruzione e dopo aver versato molto più sangue di chiunque nella Federazione avrebbe ritenuto possibile, il quadrante Alpha è libero dalla minaccia del Dominio. I contatti economici, sociali e culturali sempre maggiori fra le civiltà dei quadranti Alpha e Gamma può solamente aumentare la comprensione e le relazioni fra tutti i popoli della Galassia. La promessa del tunnel spaziale sembra finalmente realizzarsi in pieno.

FATTORI CHE HANNO INFLUENZATO LA VITTORIA: PERCHÉ LA FLOTTA STELLARE HA VINTO

Anche se la Guerra è appena terminata, gli storici ed i commentatori politici hanno già cominciato ad analizzare quello che è successo e perché la Federazione ha vinto. Sebbene il loro lavoro manchi comunque sia della

prospettiva del tempo sia dell'accesso ad alcuni file della Flotta Stellare al momento classificati, hanno già rinvenuto diverse cose interessanti.

Ad una prima analisi, appare implausibile che la Federazione, i Klingon ed i Romulani siano emersi vittoriosi dalla Guerra del Dominio. Il membro principale dell'alleanza, la Federazione Unita dei Pianeti, era una società pacifica basata sul miglioramento personale e sull'acquisizione di conoscenze, non sulla guerra e sulla conquista. Infatti, l'ignoranza degli aspetti persino più basilari dei sistemi di difesa ha contribuito alla caduta di Betazed, di Benzar e di molti altri mondi federali durante la guerra- nella loro utopica convinzione, semplicemente avevano dimenticato che non tutti nella galassia condividono gli ideali della Federazione. La Federazione dovette affrontare un nemico con una storia di diecimila anni di conquiste e di costruzione di imperi che sovrastava le forze federali con un amplissimo margine- due a uno per la maggior parte della guerra, molto spesso anche di più. I soldati nemici erano super soldati progettati a livello genetico, forti, resistenti ed abbastanza abili da prendere due o tre ufficiali della Flotta medi (o un Klingon) e ucciderli in un combattimento corpo a corpo, e non avevano nemmeno bisogno di mangiare o di dormire. I leader nemici erano mutaforma che potevano (e lo hanno fatto) infiltrarsi nei più alti livelli del governo sia della Flotta che dei Klingon.

Ma, nonostante queste difficoltà, l'alleanza federale riuscì a vincere la guerra. Gli studiosi hanno individuato cinque fattori maggiori che hanno contribuito alla vittoria.

-MIGLIORE CARATTERE

Anche se i Klingon ed i Jem'Hadar, ed anche il Nuovo Movimento Essenzialista, possono storcere il naso di fronte alle "debolezze della Federazione", in verità i membri della Flotta Stellare, ed invero tutti i cittadini della Federazione Unita dei Pianeti, possiedono una grande forza morale e spirituale derivante dall'aderire alla Federazione: libertà, eguaglianza, nonviolenza, fratellanza. L'ideologia della Federazione non è una vuota filosofia di superiorità basata sulla conquista militare, ma piuttosto una serie di linee guida da applicarsi internamente ed esternamente.

A causa della loro credenza, qualcuno potrebbe addirittura chiamarla fede, in questi principi, la Flotta ed i cittadini della Federazione furono in grado di combattere mentre altre civiltà si sarebbero arrese alla disperazione. Credono in qualcosa di più grande, nobile e migliore di loro stessi, e questo li sostiene anche nei momenti più bui. La forza d'animo dei membri della Federazione non ha mai permesso alla disperazione di prendere il sopravvento fra la popolazione.

Dal momento che combatteva per preservare ideali più grandi di sé stessa, e per obiettivi più importanti della mera sopravvivenza, la Flotta Stellare era ispirata a combattere meglio, più a lungo, più velocemente e più a lungo dei suoi nemici. I Jem'Hadar possono anche non avere bisogno di dormire o di mangiare, ma la loro "filosofia" è il risultato dell'ingegneria genetica ed il loro obiettivo fine a sé stesso. Votandosi ad un codice morale più alto, i membri della Federazione riuscirono a combattere senza quartiere e senza piegarsi, fino a che non riuscirono ad afferrare la vittoria e a conservare quel codice nella peggiore prova che fosse mai capitata.

-MIGLIORE ADDESTRAMENTO

I Jem'Hadar sono guerrieri magnifici. Forti, resistenti instancabili ed aggressivi, sono difficili da combattere persino per le truppe migliori. Il Dominio li ha allevati affinché fossero i soldati definitivi, e sotto diversi aspetti lo sono. Ma in confronto a loro, la Flotta Stellare ha una diversità d'addestramento e d'esperienza che i Jem'Hadar e, in una certa misura, il Comando Centrale Cardassiano non avevano. Mentre il soldato Jem'Hadar può battere facilmente l'ufficiale della Flotta medio nelle abilità puramente militari, l'ufficiale della Flotta possiede una conoscenza più vasta dell'universo intorno a lui, e abilità più variegate- e questo gli dà altri metodi per sconfiggere i Jem'Hadar oltre alla forza bruta.

La filosofia della Flotta Stellare di incoraggiare i propri ufficiali a perseguire diversi interessi- a diventare "generalisti" piuttosto che "specialisti"- ha dimostrato la propria efficacia durante la Guerra del Dominio. Inoltre, il Comando di Flotta si è confrontato con una posizione tattica non difendibile e ne è emerso vittorioso facendo affidamento sui suoi ufficiali per ottenere soluzioni ai problemi tattici dalle più disparate discipline. Dove i Jem'Hadar sapevano usare solo abilità militari, la Flotta Stellare poteva applicare anche conoscenze scientifiche, teorie di gioco, analisi culturali, abilità ingegneristiche e poteri psionici per trovare il modo di vincere. La superiorità del loro addestramento ha fatto esattamente quello per cui è stata progettata: tenerli in vita e dare loro gli strumenti per risolvere i problemi che si paravano loro dinnanzi.

-CAPACITÀ PRODUTTIVA DELLA FEDERAZIONE

I Fondatori commisero un gravissimo errore quando valutarono l'economia della Federazione. Prima di cominciare la guerra, studiarono assiduamente ogni aspetto della Federazione. Ma non poterono esaminare come la Federazione avrebbe reagito in una situazione di guerra totale, dal momento che non ne aveva mai combattuta una fino a quel momento. Quindi, i Fondatori non poterono determinare esattamente come l'economia della Federazione, fra le altre cose, avrebbe risposto al loro attacco.

La Federazione, un'utopia economica e sociale, produce solo ed esclusivamente quello che i suoi cittadini vogliono o hanno bisogno, non tutto quello che pensa si possa vendere. La sua economia dipendeva in grado maggiore dal baratto piuttosto che dal classico schema capitalistico di distribuzione e vendita. Quando i Fondatori analizzarono la capacità della Federazione di produrre beni e servizi, non poterono fattorizzare l'intera capacità produttiva nei loro modelli, perché la Federazione non aveva mai avuto bisogno di esercitare al massimo la sua capacità produttiva totale.

Quando la guerra è divampata, la Federazione non era limitata alla sua produzione in tempo di pace. Al posto di lasciare inattivi le fabbriche ed i cantieri navali perché nessuno aveva bisogno di nuove navi, nuove uniformi o altro cibo, attivò il suo intero comprensorio produttivo alla massima capacità, riconvertendolo quando necessario a scopo bellico. Il numero di navi, di phaser, di skimmer e di inibitori del teletrasporto che la Federazione *poteva* produrre quando era obbligata lasciò di stucco il Dominio. Nonostante il

danno che i sabotaggi e gli attacchi del Dominio causarono alle strutture produttive della Federazione, comunque questa riuscì a superare la sua produzione in tempo di pace di un quantitativo enorme- anche del 500% in alcune industrie in certe fasi della guerra. Questa incredibile capacità produttiva permise alla Flotta Stellare ed ai soldati di terra a combattere contro i Jem'Hadar anche quando, se le previsioni dei Fondatori si fossero dimostrate corrette, avrebbe dovuto fermarsi per forza a causa della mancanza di rifornimenti.

-DIFFICOLTÀ DI APPROVVIGIONAMENTO DEL DOMINIO

Al contrario, spesso il Dominio dovette affrontare difficoltà di rifornimento. Tagliato fuori dalle sue basi produttive del quadrante Gamma, dovette penare per riadattare gli impianti industriali cardassiani (che non erano certo gli impianti più numerosi e moderni dai quali iniziare) per soddisfare i suoi bisogni. Le sue forze dipendevano in maniera pesantissima da un gran numero di oggetti- primi fra tutti il ketracel-bianco ed i nuovi soldati Jem'Hadar- che non potevano essere facilmente prodotti nel quadrante Alfa. L'alleanza sfruttò questa vulnerabilità attaccando convogli di rifornimento, sabotando impianti di produzione e distruggendo le fabbriche dei Jem'Hadar. In particolare, il ketracel-bianco spesso si dimostrò essere un tallone di Achille per il Dominio. Devastato dalla mancanza di rifornimenti, il Dominio perse la capacità di combattere con efficacia, ed alla fine i suoi membri si rivoltarono l'uno contro l'altro. Se il Dominio non avesse instillato nei suoi soldati queste debolezze, per l'alleanza sarebbe stato molto più difficile batterli.

-TEATRO DEGLI SCONTRI FAMILIARE

Infine, le forze della Federazione combatterono su un terreno familiare per difendere le proprie case e coloro che amavano. Dal momento che erano stati in guerra con la Federazione per due decenni prima che iniziasse la Guerra del Dominio, i Cardassiani non possedevano dati esaustivi sullo spazio federale, in particolare nelle regioni dei mondi del nucleo. Quando si spinsero in profondità nel territorio della Federazione, le forze Dominio-Cardassiane spesso si trovarono su un "terreno" sconosciuto. La Flotta, d'altro canto, conosceva alla perfezione la maggior parte delle regioni in cui si trovò a combattere. Aveva mappe dettagliate, ed i suoi ufficiali conoscevano ogni cintura d'asteroidi, nebulosa, pianeta ed anomalia stellare intorno a loro. Molte volte la Flotta Stellare attirò i suoi nemici in imboscate o in trappole perché conosceva meglio il campo di battaglia.

Il sapere inoltre che i loro amici e le loro famiglie erano in pericolo spronarono gli ufficiali della Flotta a compiere grandi atti d'eroismo e di sacrificio. Il Dominio stava combattendo una guerra di conquista che comunque non avrebbe avuto un impatto reale sulla sua società. La Federazione, al contrario, stava combattendo una battaglia per la sua stessa sopravvivenza. La guerra aveva un *significato* per i suoi ufficiali ed il suo personale, e questo slancio emotivo permise loro di continuare a combattere quando altrimenti si sarebbero arresi.

Capitolo II:

UN TUONO CHE SCUOTE LE STELLE: LE BATTAGLIE DELLA GUERRA DEL DOMINIO

Il sabotaggio di Vuldok Nor

data stellare: 51614.7

locazione: sistema di Vuldok

Storia della battaglia

L'operazione delle forze speciali della Flotta Stellare di maggior successo di tutta la Guerra del Dominio ebbe come bersaglio Vuldok Nor, una grande fortezza orbitale cardassiana vicina al confine con la Federazione. La Flotta dispose la 23° Squadra di Risposta Rapida per evitare che le navi di stanza li potessero rinforzare il nemico in diversi sistemi circostanti. In poche parole, 45 persone- probabilmente i 45 soldati meglio addestrati della Flotta Stellare- dovevano fermare 15000 Cardassiani e 33 navi.

In teoria, il piano sviluppato dal tenente Nosar Drin e dal suo staff era molto semplice: mentre la squadra faceva credere al personale della stazione di essere sotto attacco, alcuni soldati si sarebbero dovuti infiltrare su Vuldok Nor per sabotare il suo reattore a fusione principale. In realtà, il piano richiedeva un tempismo al centesimo di secondo ed un altissimo livello di abilità da parte di tutti i membri del team.

Dopo che la squadra d'abbordaggio iniziò ad avvicinarsi alla stazione sfruttando l'ombra dei sensori di un incrociatore di classe *Galor* a bordo di una navetta, il tenente Drin ed il suo equipaggio riconfigurò il deflettore della loro nave di classe *Saber* e diverse sonde per creare abbastanza eco dei sensori per fare sì che i sensori di Vuldok Nor mostrassero una forza nemica piccola ma estremamente potente in avvicinamento. Attivando gli scudi della stazione, l'ufficiale comandante della stazione ordinò a tutte le navi presenti di restare ferme.

Nel mentre, la squadra da sbarco parcheggiò la navetta all'esterno della stazione, camminò lungo lo scafo esterno usando tute EVA, bypassò i codici di sicurezza delle camere d'equilibrio ed attraverso una di queste arrivò direttamente all'impianto di fusione. Dopo aver messo fuori combattimento due guardie, i membri del team immisero un virus nei computer dell'impianto che avrebbero escluso tutti gli interruttori di sicurezza nel giro di pochi minuti. Quindi scapparono.

Dopo che la squadra da sbarco riuscì a scappare (usando dei codici di modulazione del deflettore di navigazione rubati dal computer della base per oltrepassare gli scudi), il personale a bordo di Vuldok Nor riuscì ad individuarli ed aprì il fuoco. Proprio mentre sembrava che la navetta stesse per essere spazzata via, l'intera stazione e tutte le navi di complemento sparirono in una terribile palla di fuoco. Dopo aver recuperato la navetta, Drin ed il suo equipaggio fecero ritorno allo spazio federale.

La seconda battaglia di Vulcanis

data stellare: 51793.5

locazione: il sistema vulcaniano e lo spazio circostante.

Storia della battaglia

Dopo la conquista di Betazed, l'alleanza Dominio-Cardassiana attaccò Vulcano. Con una forte formazione centrale di navi da guerra Jem'Hadar, supportate da incrociatori di classe *Galor* e da stormi di caccia, il Dominio penetrò nel sistema vulcaniano, arrivando fino a Kal-Ap-Ton (Vulcanis V) prima che le forze federali riuscissero a fermarli con una battaglia di sei ore. Durante il combattimento, le navi di entrambi gli schieramenti manovrarono fra le dozzine di lune di Kal-Ap-Ton e negli strati superiori della sua atmosfera mentre cercavano di accerchiarsi a vicenda.

L'ammiraglio Salok, comandante della Quinta Flotta, organizzò diversi assalti per spazzare via l'offensiva del Dominio. Per prima cosa, utilizzò le ali composte da grandi navi per circondare il nemico e quindi per indebolire i suoi fianchi. Poi, le sue *Akira* e *Steamrunner* ed i complementi dei caccia distrussero le ali del nemico ed inflissero seri danni. Terzo, mandò delle ali di incursione formate dai resti delle ali d'attacco per indebolire i punti di crisi nella formazione nemica. Supportate da ali klingon e dall'ammiraglia di Salok, la N.C.C.-75689 *U.S.S. Gibraltar* di classe *Sovereign*, si avventarono sulle nuove aperture, le allargarono e fecero collassare completamente lo schieramento nemico.

Realizzando di avere perso la battaglia, le forze del Dominio ripiegarono in un sistema a sei anni luce di distanza. La flotta klingon-federale troppo indebolita per inseguirle, le lasciò andare. La vittoria costò quasi 250 navi e 37000 vite tra Klingon e ufficiali della Flotta Stellare, ma fu cruciale per la sicurezza della Federazione.

La battaglia di Sybaron

data stellare: 51827.9

locazione: il sistema di Sybaron

Storia della battaglia

Poco dopo la perdita di Benzar, il Dominio inviò una flotta d'attacco per espugnare alcuni sistemi della Federazione pesantemente fortificati ed attaccare Tellar. Il Comando di Flotta ordinò alla ricostituita Settima Flotta di intercettare il nemico. La Settima incontrò il Dominio a Sybaron, un sistema poco conosciuto ai limiti dello spazio della Federazione. Sfortunatamente, alla Settima andò solo un pochino meglio a Sybaron di come era andata a Tyra. 98 vascelli klingon e federali affrontarono una forza di più di 150 navi nemiche. L'ammiraglio Arthur Bellamy, il nuovo comandante della Settima, organizzò la flotta in formazioni grossomodo cubiche comprendenti da sei a dieci navi ciascuno (per creare aree di fuoco sovrapposte in ciascuna delle zone

controllate da ciascun cubo), con ali costituite da navi più piccole per muoversi in mezzo ai cubi- un approccio che fornisce flessibilità e manovrabilità contro un nemico numericamente superiore.

Le forze del Dominio sotto il comando del Vorta Umala vennero divise in unità d'attacco multiple, una per ogni cubo di Bellamy, con dozzine di navi di classe *Hideki* e fregate d'attacco Jem'Hadar in supporto. Inizialmente la Federazione resse l'urto; mantenne la formazione contro diversi assalti nemici per più di un'ora. Alla fine però il Dominio ruppe uno dei cubi, creando un grande varco fra le linee federali. Entro le successive due ore, tutto era finito. L'ammiraglio Bellamy si ritirò con 48 navi nel vicino sistema di Dorala, lasciando il nemico a consolidare la sua conquista. Ma anche se il Dominio aveva vinto quella particolare battaglia, fallì nel conseguire il suo obiettivo, l'attacco a Tellar. Quindi, fu l'ammiraglio Bellamy, e non il Vorta Umala, il reale vincitore di Sybaron.

La terza battaglia di Vulcano

data stellare: 51893.2

locazione: il sistema di Vulcano

Storia della battaglia

Pochi giorni dopo la distruzione della Settima Flotta nei pressi della nebulosa di Tibor, le forze del Dominio iniziarono il terzo ed ultimo assalto contro Vulcano. L'ammiraglio Salok, determinato a risparmiare al sistema vulcaniano ulteriori danni, stabilì il perimetro difensivo all'esterno della nube di Oort. Nascosse parte delle sue forze all'interno della nube stessa.

La flotta d'attacco del Dominio, forte di quasi 400 navi, si aspettava di trovare un nemico in forte inferiorità numerica e demoralizzato. Mentre le forze alleate della Federazione (costituite dalla Quinta, dalla Sesta, dalla Tredicesima e dalla Trentunesima Flotta, più diverse squadriglie di sparpieri klingon supportate nelle retrovie da navi più grandi) all'inizio *sembrarono* essere minori rispetto alla flotta attaccante, ma le navi nascoste di Salok offrirono loro un vantaggio che il Dominio nella sua arroganza non avrebbe mai considerato.

Lo scontro iniziale delle flotte illuminò a giorno il cielo notturno di Vulcano con l'energia delle esplosioni. Sulla *Gibraltar*, l'ammiraglio Salok analizzò lo svolgersi dello scontro con assoluta freddezza, muovendo le ali sotto il suo comando come se fossero pezzi del gioco del *kal-toh*. Dopo alcune ore, quando giudicò che fosse arrivato il momento giusto, ordinò una ritirata parziale. I Jem'Hadar e i Cardassiano abboccarono all'esca, desiderando inseguire i vascelli della Flotta e dei Klingon per tutta la strada fino alle porte della capitale Shir'Kahr, se necessario. Ma le ali nascoste di Salok uscirono allo scoperto, chiudendo in una sacca di fuoco il corpo principale della formazione del Dominio e decimandolo. La *U.S.S. Kludy*, sotto il comando di Myria Lillian, si comportò particolarmente bene, distruggendo 5 navi del Dominio, inclusi due incrociatori da battaglia. La "ritirata" di Salok invertì presto rotta, rovesciando la situazione con il Dominio nel giro di pochi minuti.

Dopo un'altra ora, le forze del Dominio ruppero la formazione e si

ritirarono. Le ali d'incursione si Salok le inseguirono finché non raggiunsero la salvezza nello spazio Betazoide. Meno della metà delle navi del Dominio riuscirono a salvarsi, mentre la flotta di Salok subì solo il 37% di perdite. Il Dominio non avrebbe mai più tentato di attaccare Vulcano.

La battaglia di Ricktor Primo

data stellare: 52317.3

locazione: il sistema di Ricktor; il sistema di Eldronath

La storia della battaglia

In seguito all'ultimo fallimento nel liberare Betazed nei primi mesi del 2375, la Flotta Stellare si scontrò con il nemico a Ricktor Primo, un pianeta in un sistema solare tre anni-luce dal confine cardassiano. La Quindicesima e la Ventiduesima Flotta, supportate da ali multiple di navi klingon e romulane, stabilirono una linea difensiva 200 milioni di chilometri dalla stella. Resistettero mirabilmente a due ondate d'assalto del Dominio. Ma dopo che gli attacchi nemici ebbero creato diverse crepe nello schieramento alleato, i Jem'Hadar misero in gioco un'arma potentissima: una nave da battaglia, grande il doppio e potente il triplo di una nave di classe *Galaxy*. Penetrando praticamente senza incontrare resistenza fra le linee della Flotta, i Jem'Hadar distrussero dozzine di navi. Tra le perdite vi furono la NCC-42857 *U.S.S. Grissom*, della quale sopravvissero solo sei su 1250 membri dell'equipaggio, e la NCC-67703 *U.S.S. Bonaventura*, distrutta con tutto l'equipaggio.

I resti della flotta alleata, ora comandata dal centurione Velok dopo la morte dell'ammiraglio Hannah Stallsay a bordo della *Grissom*, inseguirono la flotta nemica, nella speranza di impedirle di penetrare più a fondo nello spazio federale. Quando la Trentatreesima Flotta affrontò il nemico nel sistema di Eldronath, la flotta di Velok sopraggiunse alle spalle del Dominio cogliendolo come fra l'incudine ed il martello. La flotta alleata spazzò via le forze nemiche completamente, ma non prima di avere perso 115 navi federali, klingon e romulane e più di 30000 vite.

La battaglia di Chudala

data stellare: 52442.7

locazione: il sistema di Chudala, nel settore Kalandra

La storia della Battaglia

Usando dati provenienti da alcuni messaggi decodificati dall'ex crittografo dell'Ordine Ossidiano Garak, la Flotta Stellare determinò che le linee del Dominio erano vulnerabili nel settore Kalandra. Il Comando di Flotta assegnò alla appena ricostituita Settima Flotta il compito di sfruttare questa vulnerabilità e fornire all'alleanza una testa di ponte nel settore di Kalandra.

Ansiosa di vendetta dopo tante disastrose disfatte, la Settima si preparò a colpire l'armata nemica. L'ammiraglio Valerie Umstead organizzò un assalto diretto, basato su due ali di vascelli di classe *Galaxy* e diverse ali d'incursione.

Sui fianchi schierò diverse ali formate da fregate e scorte pesanti, supportate da squadriglie di caccia, per mettere in difficoltà il nemico e tenere a bada i suoi caccia.

Scegliendo un giorno in cui una dozzina di navi cardassiane erano lontane dal sistema di Chundala per scortare un grosso convoglio di rifornimenti, la Settima Flotta attaccò, piombando come un fulmine sul perimetro di difesa esterno del Dominio di Kalandra. Le ali *Galaxy*, affiancate dall'ammiraglia di Umstead, la NCC-73169 *U.S.S. Rabor*, distrussero diversi incrociatori da battaglia Jem'Hadar, mentre le ali d'incursione riservarono lo stesso trattamento agli incrociatori cardassiani. Senza perdite significative, la Settima penetrò nel perimetro interno. Li incontrò una resistenza maggiore. Dopo una battaglia di cinque ore, la Settima prese il controllo del sistema Chundala, eliminando nel frattempo più di 80 navi del Dominio. In più, una task force klingon-romulana intercettò il convoglio di rifornimento e lo distrusse, compromettendo pericolosamente la posizione del Dominio in tutto il sistema Kalandra.

La campagna di Kalandra

data stellare: da 52808.9 in poi

locazione: diversi sistemi nel settore Kalandra

Storia della battaglia

Dopo aver violato la sicurezza della stazione di comunicazione del Dominio su AR-558, la Flotta Stellare acquisì le informazioni necessarie per sviluppare una strategia per recuperare il settore Kalandra. Come previsto da questo piano, la Settima e la Decima Flotta intrapresero una campagna sistematica volta a tagliare fuori le forze del Dominio che occupavano Betazed dalle linee di rifornimento.

I primi a cadere furono i Jem'Hadar a Shar'tala'veb, un sistema binario avente lo status di protettorato della Federazione. Stavano per esaurire le scorte di ketracel-bianco e quindi sperimentavano grossi problemi di disciplina come risultato. Dopo aver concesso ai difensori qualche giorno per ritirarsi, la Decima Flotta li colpì duramente, spargendo distruzione fra nemici demoralizzati e disorganizzati. In meno di un'ora il sistema di Shar'tala'veb era di nuovo in mani federali.

Nel frattempo, la Settima Flotta iniziò una grande campagna nel sistema Ducha'asa, una fortezza del nemico. Nel corso di una settimana, ondate di vascelli klingon e della Flotta Stellare colpirono gli avamposti del Dominio in quel sistema, indebolendoli ed assottigliando i contingenti delle loro navi. Quando la devasta *Qa'tang* distrusse la stazione di Bethra Nor in un attacco suicida, l'alleanza entrò in quella breccia nelle linee, circondò le installazioni rimanenti e le costrinse ad arrendersi.

Il Dominio portò due flotte d'assalto nel settore per affrontare questa nuova minaccia.

Mentre i Klingon ed i Romulani combattevano con la loro solita tattica mordi-e-fuggi, le ali della Flotta Stellare si riprendevano sempre più sistemi.

Alla fine le forze dell'alleanza si riunirono, attirarono le forze nemiche in un'imboscata presso la Nebulosa Viola e le catturarono in un fuoco incrociato a tre vie dal quale riuscirono a fuggire solo un manipolo di navi. Entro altre due settimane, le forze dell'alleanza avevano catturato un'altra mezza dozzina di sistemi compresi Trenatha, Cortule ed altri due sul confine della Nebulosa Viola. Ora la Federazione controllava quasi metà del settore Kalandra, ed il tempo stava per scadere per gli invasori di Betazed.

La battaglia dei Tre Soli

data stellare: 52873.1

locazione: i sistemi Chin'toka, Daxura e Zhamur

La storia della Battaglia

Dopo che la Flotta Stellare ebbe sviluppato una difesa contro il dissipatore di energia Breen, la Federazione pianificò una grande offensiva su fronti multipli. Scelse come punti focali dell'attacco tre sistemi stellari: Chin'toka, Daxura (dove le forze del Dominio minacciavano ancora Bolarus IX), e Zhamur, la postazione del Dominio più fortificata del settore Kalandra. In ogni caso, la tattica era la stessa: un approccio prudente alla battaglia, come se fosse un tentativo disperato di sconfiggere un nemico armato con armi superiori, e quindi scatenare un attacco devastante mentre le forze del Dominio, cardassiane e Breen avevano sprecato tempo ed energia usando i loro dissipatori.

Questo piano funzionò al meglio nel sistema Zhamur, dove delle forze del Dominio troppo sicure di sé che si erano distese troppo lontane sul campo di battaglia e troppo presto pagarono un prezzo altissimo. Un fuoco incrociato fra gli incrociatori federali e romulani polverizzò il corpo principale della loro armata, mentre navi più piccole e squadriglie di caccia si presero cura dei vascelli nemici più esterni. In meno di tre ore, l'alleanza aveva il controllo completo del settore Kalandra.

A Daxura, i comandanti nemici furono più cauti, ma comunque non lo furono abbastanza. L'apparenza dimessa della flotta dell'alleanza fece loro credere che avrebbero dovuto affrontare un nemico indebolito e demoralizzato. Nonostante i danni subiti nelle numerose battaglie, la maggior parte delle navi funzionava con un'efficienza del 75% (o più). Il nemico utilizzò i dissipatori, solo per scoprire che erano assolutamente inutili- e quindi la flotta dell'alleanza scaricò interi sacchi di siluri, seguiti a ruota dal fuoco di sbarramento dei phaser. Le linee del dominio crollarono rapidamente, e quando i sopravvissuti cercarono di scappare, i Klingon li distrussero.

A Chin'toka, dove il nemico si era fortificato dopo aver ripreso il sistema, le forze dell'alleanza trovarono lo scontro più duro. I Breen, supportati dai Jem'Hadar, sembrarono meno sorpresi dal fallimento del dissipatore di come si aspettavano gli attaccanti. Ma concentrando il fuoco sulle navi Breen e accerchiando con astuzia i fianchi dei Jem'Hadar, la flotta dell'alleanza prevalse, facendo fuggire il nemico dal sistema Chin'toka lasciando centinaia di relitti di navi distrutte lungo il percorso.

In ultima analisi, la cosiddetta " Battaglia dei Tre Soli", e le offensive

minori che l'hanno accompagnata, è accreditata per *seimila* navi nemiche distrutte- approssimativamente il 20% delle loro forze totali. L'alleanza perse un numero importante di vascelli e di vite umane, ma le sue perdite furono significativamente inferiori rispetto a quelle del Dominio.

FRONTI FLUIDI E DISPOSITIVI ALL'ULTRIZIO: LA GUERRA NEL XIV SECOLO

I commentatori e gli analisti hanno scritto letteralmente centinaia di file pieni di dati riguardanti ogni aspetto del combattimento spaziale e terrestre del XIV secolo. Una discussione approfondita di anche una frazione di questi aspetti trascenderebbe lo scopo di questo volume. Quella che segue è una breve analisi di alcuni degli aspetti più basilari, e tuttavia più intriganti, del combattimento moderno.

La guerra nei cieli: guerra spaziale nel XIV secolo

La maggioranza dei conflitti del XIV secolo consiste in battaglie spaziali che coinvolgono astronavi. Rispetto ai secoli passati, il combattimento terrestre accade meno frequentemente, e coinvolge molti meno uomini.

Tre dimensioni

Il combattimento spaziale avviene in tre dimensioni. Un attaccante può non solo attraversare le forze dei difensori, o intorno a loro a dritta o a babordo, ma può anche farlo in direzione dorsale (sopra) o ventrale (sotto). Questo apre nuove vaste possibilità tattiche di movimento che il combattimento terrestre tradizionale non ha.

Il personale navale di prima nomina (ed i civili) di solito hanno difficoltà ad afferrare l'aspetto tridimensionale del combattimento spaziale. A livello concettuale comprendono subito che la battaglia ha luogo in uno spazio tridimensionale, ma di solito ci mettono un po' a comprendere davvero cosa significa. Più di un cadetto si è ritrovato in situazioni di combattimento spaziale, oppure nel suo primo assegnamento di servizio, pensando solo bidimensionalmente. Un guerriero spaziale che approccia il combattimento con una prospettiva bidimensionale trova presto un nemico più esperto che lo attacca da sopra o da sotto, oppure lo circumnaviga per posizionarsi alla sua coda. La Flotta Stellare ed organizzazioni simili cercano di inculcare nelle proprie reclute il concetto di tridimensionalità il più velocemente possibile, per risparmiare tempo d'addestramento e risorse. simulazioni sui ponti ologrammi e giochi e sport tridimensionali sono tutti parte di questo addestramento.

Fronti

La storia della Guerra del Dominio contiene molti riferimenti ai "fronti"- il fronte boliano, il fronte vulcaniano, il fronte del settore Kalandra e molti altri. In una guerra spaziale il termine "fronte" ha un significato diverso rispetto a quello che ha in un contesto tradizionale di guerra terrestre. Sul terreno, di solito è molto facile stabilire dov'è la locazione del fronte, attraverso le perdite e le conquiste che accadono quando il nemico spinge per

guadagnare territorio o per trovare il modo di evitare un'imboscata nemica e via scorrendo.

Il fronte fluido

Ma nello spazio nel XIV secolo, non è così facile per nessuno, nemmeno per un ammiraglio della Flotta Stellare, definire e delineare un fronte. In un ambiente di combattimento a tre dimensioni- uno che si estende in lungo e in largo di centinaia di anni luce- dove le navi si muovono a molte volte la velocità della luce, i combattenti hanno difficoltà a mantenere un controllo sufficiente di una regione di spazio per stabilire un fronte. Persino quando la Flotta Stellare è convinta di aver stabilito un perimetro difensivo efficace e di avere il pieno controllo di un'area, basta una nave che si muove ad alta velocità al di fuori della portata dei sensori per oltrepassare il perimetri ed inoltrarsi nel territorio controllato dalla Federazione per colpire degli obiettivi sensibili.

Gli strateghi lo chiamano "fronte fluido". Il termine riconosce i due aspetti limitanti del concetto di fronte nello spazio. Primo, tutti i fronti tranne i più piccoli e più serrati hanno un grado di "permeabilità" che permette ad un nemico di penetrare, come l'ossigeno penetra l'acqua in forma di bolle. È per questo che le flotte spaziali di solito osano raramente schierare tutte le loro navi al fronte; ne devono utilizzare alcune per proteggere i pianeti dalle navi che oltrepassano le linee difensive. Secondo, i confini di un fronte cambiano continuamente- spesso nel giro di un'ora- a seconda della posizione delle navi e delle piattaforme di difesa, il movimento delle stelle ed altri fenomeni astronomici, alle portate dei sensori e ad altri fattori simili.

Durante una guerra, ogni flotta spaziale devolve una parte significativa delle sue risorse e dei suoi sforzi per minimizzare la fluidità dei suoi fronti. Come ogni altro tipo di guerra, la guerra spaziale comprende il controllo del territorio, quindi una flotta spaziale non deve rimanere soggetta alla fluidità del fronte in maniera eccessiva. Le flotte che perdono territorio perdono le guerre. Una nave può ridurre la fluidità del fronte aumentando il raggio dei sensori, rendendo al nemico più difficile l'oltrepassare le linee senza essere rilevato. Una flotta può diminuire la fluidità del fronte aumentando la portata dei sensori delle singole navi. Ma ha anche bisogno delle navi per altri compiti durante una guerra, e non può sempre rinunciare ad abbastanza di esse per creare abbastanza pattuglie per pattugliare efficacemente il territorio. Quindi le flotte spesso utilizzano sonde automatizzate e stazioni di monitoraggio per esercitare un "controllo virtuale" nelle aree del fronte che non possono pattugliare in prima persona. Economici ed instancabili, i sensori automatici estendono enormemente la portata della rete dei sensori di una flotta.

Tuttavia, un nemico può evitare od ingannare un sensore automatico molto più facilmente. Un sensore senza un operatore umanoide è abile solo quanto lo è il suo computer, e nessuna flotta può programmare un computer in modo da comprendere ogni possibile strategia del nemico ed ogni possibile variabile. Per esempio, degli studi dimostrano che i dispositivi di occultamento sono fino al 73% più efficaci contro le sonde automatizzate e le stazioni di monitoraggio piuttosto che contro i sensori con operatore umanoide. Una fluttuazione subspaziale minore che da un computer viene etichettata come rumore di fondo può innescare l'intuizione umanoide, spingendolo ad esaminare più da vicino e quindi scoprire la nave occultata.

Una flotta può ridurre la fluidità di un fronte minimizzando quanto più possibile la sua estensione. Anche se questo può creare una serie di fronti isolati piuttosto che estesi (vedi sotto), questo può portare diversi benefici. Primo, dovendo controllare un'area più piccola, una flotta può coprire quest'area con i suoi sensori più efficacemente. Secondo, con distanze minori da coprire, può pattugliarla più frequentemente, e rispondere ad un'incursione nemica più velocemente e con forze maggiori. Terzo, se la zona di controllo offre una fonte di approvvigionamento, un fronte più piccolo riduce la lunghezza e quindi la vulnerabilità delle linee di rifornimento. Ma presto o tardi una forza deve uscire dai confini e conquistare più territorio, o rischia di cadere nella trappola di combattere una guerra difensiva- di solito perdendola. La maggior parte delle flotte cammina su una lama di rasoio, bilanciando il bisogno di conquista ed espansione con la necessità della facilità di controllo dei suoi territori.

Ogni marina ha dei reparti e/o degli ufficiali adibiti (fra gli altri compiti) al monitoraggio ed al mantenimento delle linee del fronte. Per esempio, la Flotta Stellare ha gli Ufficiali delle Operazioni Strategiche, i Romulani hanno gli Analisti Tattici e Strategici, i Klingon assegnano questi fronti a chiunque sembri abbastanza abile per portarli a termine.

Fronti estesi ed isolati

I fronti in situazione di guerra ricadono in genere in due grandi categorie: fronti estesi e fronti isolati.

I *fronti estesi* (chiamati anche corridoi) ricordano maggiormente il concetto classico di fronte. Per costituirne uno, una flotta deve controllare sia la regione anteriore di spazio dove il suo territorio confina con il territorio nemico sia il corridoio di spazio tra quella regione e la zona primaria di controllo. Per esempio, quando il Dominio ha catturato Betazed, quello era un fronte esteso. Il Dominio controllava sia la regione delle linee del fronte- il sistema di Betazed- ed il corridoio fra Betazed e lo spazio cardassiano. Nello stesso modo i fronti vulcaniano e boliano erano fronti estesi, così come lo era il sistema Chin'toka la prima volta che lo prese la Federazione. La maggior parte degli analisti visualizzano un fronte esteso come una serie di "pseudopodi" di controllo che protrudono dal corpo principale entro il territorio nemico. Più è lungo lo pseudopodo, più territorio nemico controlla, ma diventa maggiormente vulnerabile ad un contrattacco.

Stabilire un fronte esteso spesso serve come primo passo per espandersi nella zona di controllo principale nemica. Quando una forza stabilisce un fronte esteso spesso cerca di crearne altri nelle vicinanze. Quindi occupa lo spazio fra i corridoi, e quindi di occupare lo spazio fra questi, pattugliando passo dopo passo lo spazio finché questo risulta talmente abbastanza sicuro da poter essere considerato territorio della forza in questione. L'offensiva del Dominio nel settore Kalandra nelle prime fasi della guerra era un esempio da manuale di questa strategia.

I *fronti isolati* risultano quando un fronte esteso viene tagliato fuori, o una forza penetra in territorio nemico per catturare e tenere una regione dello spazio non connessa alla sua zona di controllo primaria. Un fronte isolato ricorda un'"isola" nel "mare" della zona sotto controllo nemico. Per esempio, quando le forze del Dominio conquistarono Benzar, li mantennero un fronte

isolato.

I fronti isolati affondano le loro radici nelle antiche tecniche d'assedio. La flotta che controlla il fronte tenta di tenere fuori le forze avversarie, che vogliono riacquisire il territorio delimitato dalla linea del fronte. Se il territorio all'interno del fronte isolato include delle fonti di approvvigionamento (come un pianeta con impianti minerari per estrarre e raffinare il dilutio) l'invasore può tenere duro per molto tempo. Dal momento che ha un perimetro piccolo e facilmente difendibile, spesso può respingere forze nemiche molto più grandi. Con un'inesauribile fonte di approvvigionamento, poche flotte possono tenere un fronte isolato contro un attaccante determinato per sempre, ma spesso un invasore deve mantenere il controllo solo fino a quando arrivano i rinforzi.

Linee di rifornimento

Creare delle linee di rifornimento per mantenere le proprie linee rifornite ed equipaggiate è di importanza capitale nella guerra spaziale. Anche se l'uso della tecnologia di replicazione estremamente diffuso ha significativamente diminuito l'importanza delle linee di rifornimento, i replicatori non possono risolvere ogni problema di approvvigionamento. Per prima cosa, richiedono del materiale grezzo- la soluzione particolare sterile che poi trasformano in cibo e oggetti. Secondo, i replicatori non possono produrre oggetti militari cruciali- per esempio, alcuni medicinali e parti di armi. Terzo, i replicatori non sono un modo efficiente per creare grosse quantità di cibo. Quindi, le flotte del XIV secolo, come tutte le forze militari umanoidi della storia, viaggia "con la sua pancia", rendendo indispensabili le linee di rifornimento.

A causa della fluidità del fronte, stabilire delle linee di rifornimento (anche in caso di fronti isolati) spesso non è poi così difficile. Eccetto in rare occasioni, una flotta non può controllare ogni secondo-luce quadrato di spazio per evitare delle incursioni nemiche a scopo di rifornimento. Stabilire delle linee di rifornimento diventa il gioco del gatto col topo, dove ogni lato cerca di trasportare i propri rifornimenti in sicurezza e nello stesso tempo tenta di scoprire e bloccare le linee di rifornimento nemiche. Similmente, le ali d'attacco possono penetrare lo spazio controllato dal nemico e distruggere i convogli di rifornimento prima che possano anche solo avere l'occasione di arrivare al fronte.

La maggior parte dei convogli di rifornimento sono costituiti da cinque o più navi da trasporto, come per esempio la classe *Midway* della Flotta piuttosto che la classe *Geth'tonn* cardassiana. I cargo militari hanno più corazzatura rispetto ad un cargo civile, ma comunque non quanto una nave da combattimento. Ma dal momento che nessuna grande potenza mantiene abbastanza cargo militari da coprire tutte le richieste di trasporto in tempo di guerra, ciascuno deve fare affidamento sulla marina mercantile e sulle flotte commerciali civili per soddisfare tutte le richieste, e quelle navi hanno ancora meno armi e corazzatura. Quindi, navi militari armate, note *scorte*, di solito accompagnano i convogli. La scorta tipica è un vascello di media grandezza con armi e scudi relativamente pesanti. La maggioranza dei governi cerca di avere una scorta ogni cinque cargo in zone sicure (ovvero all'interno della loro area di controllo principale), ed aumentarle proporzionalmente alla distanza

da questa zona- a volte anche due o tre scorte per mercantile!

Difesa dei bersagli statici: perimetri

Per difendere un bersaglio statico, le flotte stabiliscono dei *perimetri* che consistono sia di forze mobili che di difese immobili come le piattaforme di difesa orbitali. Il perimetro crea un "muro" nello spazio per respingere gli attaccanti, oppure è ciò che una forza attaccante deve distruggere prima di procedere in sicurezza verso il suo obiettivo definitivo. La capacità di un perimetro di svolgere i suoi compiti dipende dalla sua potenza relativa comparata con quella dell'avversario. In genere, i perimetri difensivi ricadono in tre grandi categorie: interni, esterni e principali (planetari).

Un *perimetro esterno* è la linea difensiva più esterna stabilita primariamente per proteggere un bersaglio specifico. Dal momento che deve coprire un'area tanto vasta, una flotta di solito non lo utilizza per fermare un nemico, ma per *rallentarlo* e per diminuire la sua forza. Ancora, una volta che il difensore ha accertato il vettore d'approccio più plausibile del nemico, può concentrare l'assetto del perimetro nella posizione più vantaggiosa. Nella Guerra del Dominio, i perimetri esterni hanno completamente fermato gli attacchi nemici diverse volte (per esempio, l'assalto fallito dei Romulani al sistema di Pelgadi).

Un difensore erige un *perimetro interno* da qualche parte tra il perimetro esterno ed il bersaglio. In certi casi è più vantaggioso sistemare il perimetro interno vicino al bersaglio- in orbita intorno al pianeta che il nemico vuole conquistare, per esempio, dal momento che probabilmente vuole conquistarlo senza danneggiarlo. Ma di solito le flotte erigono i perimetri interni subito dietro o addirittura all'interno del perimetro esterno. Questo rende i perimetri combinati più difficili da penetrare per il nemico. Dal momento che hanno meno spazio da controllare e che possono venire utilizzati i dati raccolti dal perimetro esterno, i perimetri interni creano un ostacolo molto più pericoloso per gli attaccanti. Durante la Guerra del Dominio, meno della metà degli assalti planetari condotti da entrambi le parti ebbero successo, ed i perimetri esterni causarono o contribuirono a tre quarti dei fallimenti.

Un *perimetro principale* (chiamato anche perimetro planetario) è un perimetro a lungo termine, spesso costituito da piattaforme automatizzate pattugliate da navi, che proteggono un pianeta. Ogni mondo centrale di ogni civiltà in grado di viaggiare nello spazio ha un perimetro di difesa principale, così come molti mondi minori. In tempo di guerra, le flotte pattugliano i perimetri planetari più frequentemente, e se è possibile riaggiornano e li rinforzano. Sebbene i perimetri principali non siano impenetrabili (come dimostrato dalla caduta del Perimetro Difensivo di Betazed) qualunque forza d'attacco deve correre il rischio di essere fatta a pezzi dalle sue armi.

Gli strateghi militari dibattono costantemente sulla migliore posizione per un perimetro difensivo principale. Alcuni preferiscono mantenere il perimetro relativamente vicino al pianeta, sostenendo che un minore volume di spazio da coprire rende il perimetro più efficace. Altri, preoccupati dall'abilità dell'attaccante di oltrepassare il perimetro ed effettuare un attacco diretto contro il bersaglio, o di attaccarlo con armi a lungo raggio, preferiscono posizionare il perimetro principale ad una certa distanza

dall'obbiettivo che devono proteggere- in certi casi addirittura oltre la gittata più lunga del tipico siluro fotonico.

Attaccare un bersaglio statico

Le flotte spesso trovano che attaccare un bersaglio statico sia difficile quanto difenderlo. Tranne i casi come Betazed, che il governo aveva lasciato indifeso per ignoranza o per errore, i bersagli statici più preziose dal punto di vista tattico sono per la maggior parte estremamente ben difesi. Oltre alla possibilità di incontrare perimetri difensivi di navi, un attaccante deve affrontare delle postazioni armate difensive. Queste variano dalle piattaforme orbitali automatizzate, alle stazioni di difesa corazzate, ai cannoni difensivi orbitali con operatori umanoidi. A causa della dimensione di simili installazioni, e della portata dei loro generatori, di solito hanno armi *molto* più potenti del più grande vascello conosciuto. Per esempio, un singolo colpo di una delle batterie di phaser tipo XVIII che proteggono la Terra o Vulcano può distruggere o comunque danneggiare seriamente quasi tutti i vascelli attaccanti.

In più, di solito i difensori conoscono meglio la regione circostante, avendo così la possibilità di tendere trappole ed imboscate. Le condizioni ambientali dello spazio e del subspazio, ben conosciute dai nativi ma non dagli invasori, rendono alcuni obbiettivi estremamente facili da difendere.

Obbiettivi dell'attacco

Quando una flotta pianifica un attacco contro un bersaglio statico, deve determinare quali sono gli obbiettivi da raggiungere. Parlando in generale, l'obbiettivo può essere sia l'invasione/cattura sia la distruzione/annichilazione. Preparare un attacco per catturare è diverso che preparare un attacco per distruggere.

Se si attacca per catturare e conquistare, come fece il Dominio con Vulcano e Betazed, le ragioni per scegliere questa opzione diventano importantissime. L'obbiettivo servirà come base per delle prossime operazioni militari, oppure possiede risorse (minerali, schiavi, tecnologia) che l'attaccante intende sfruttare? Se è così, l'attaccante di solito preferisce non infliggere danni seri al bersaglio, dal momento che lo priverebbe di una parte o di tutto il suo valore. Dal momento che non può utilizzare una tattica d'attacco massiccia- deve neutralizzare le difese senza danneggiare l'obbiettivo sottostante- il difensore ha spesso un vantaggio. Per esempio, quando assalta una stazione spaziale per conquistarla, un attaccante può tentare di danneggiare i generatori di energia del bersaglio abbastanza da farli disattivare, ma non abbastanza da farli esplodere. Dal momento che non rischierebbe di distruggere la stazione, i difensori potrebbero avere gioco più facile per proteggerla che non se avesse deciso di spazzarla via.

D'altra parte, se un attaccante vuole come bersaglio un luogo per attestare le sue truppe oppure per controllare i dintorni, deve solo mantenerlo ragionevolmente intatto. Le navi possono orbitare ed atterrare sui resti di un pianeta bombardato a tappeto, raso al suolo ed irradiato nello stesso modo in cui può farlo su un pianeta intatto. Dalo momento che non ha bisogno di preservare il bersaglio *in toto*, l'attaccante non deve trattenersi, il che spesso

gli concede un vantaggio.

Talvolta un attaccante vuole distruggere od annichilire un bersaglio, per esempio per sottrarlo al nemico per sempre. I Jem'Hadar utilizzarono questa tattica diverse volte durante la Guerra del Dominio. Per esempio, una corsa suicida a velocità di curvatura effettuata da una nave da battaglia Jem'Hadar ha reso Sentala III privo di atmosfera e lo ha quasi spaccato in più pezzi. Le tossine sparse dal Dominio nell'atmosfera di Algeron VII hanno reso quel mondo inabitabile per almeno cinquant'anni.

Tattiche

Il numero delle tattiche e delle manovre descritte nei manuali delle civiltà capaci di volo spaziale sono migliaia. Le più basiche sono:

Tagliare fuori un obiettivo: un obiettivo incapace di ricevere trasmissioni/rifornimenti diventa più vulnerabile. Le forze del Dominio ebbero successo nel distruggere molti relé della comunicazione della Federazione, perché quando ne trovava uno sapeva che ce ne doveva essere un altro nel raggio di 22,6 anni luce per prevenire la degradazione del segnale. Distruggere i ripetitori troncò le comunicazioni tra i pianeti esterni ed i mondi del nucleo, e spesso anche tra mondo del nucleo e mondo del nucleo. Più tardi durante la guerra, l'alleanza causò danni simili alla griglia di comunicazione cardassiana.

Bombardamenti a lungo raggio: una flotta spesso può effettuare un attacco molto efficace, mantenendo al limite minimo le perdite, con un bombardamento a lungo raggio. Siluri fotonici, dispositivi al tricobalto, testate pesanti ed altri grandi dispositivi missilistici possono spesso viaggiare per milioni di chilometri, o addirittura diversi anni luce. Il nemico può intercettare il siluro, ma con la giusta tecnologia (per esempio i dispositivi di occultamento) e/o un intelligente schema di lancio possono ridurre simili problemi.

Incursioni: una serie di attacchi corti ed incisivi protratti nell'arco di ore o di giorni possono sfiancare un bersaglio, riducendo le sue difese fino al punto in cui un attacco convenzionale può avere successo. Molti attaccanti favoriscono le incursioni perché richiedono relativamente poche navi (specialmente se queste sono dotate di dispositivo di occultamento) e, se orchestrate nel giusto modo, causano poche perdite fra le forze attaccanti.

Attacchi a velocità di curvatura: attaccare un bersaglio statico a velocità di curvatura- tipicamente sparando un siluro mentre la nave passa, ma talvolta con attacchi suicidi come su Sentala III- talvolta funziona egregiamente, ma molto spesso un attaccante non utilizza questa tattica a causa delle difficoltà e dei potenziali pericoli che essa implica. Primo, l'attaccante ha difficoltà a colpire bersagli immobili mentre viaggia a velocità di curvatura. Secondo, viaggiare a velocità di curvatura in un sistema solare è estremamente pericoloso per un attaccante: campi gravitazionali o la collisione con corpi fisici spesso possono distruggere una nave prima che possa effettuare l'attacco. Terzo, il bersaglio può distruggere l'attaccante semplicemente mettendo un oggetto solido (come un involucro vuoto di siluro fotonico oppure un meteorite) sulla sua rotta. Pochi comandanti vogliono rischiare di perdere la propria nave in questo modo, quindi si limitano ad attacchi a velocità

d'impulso.

Combattimento tra flotte

Mentre la Guerra del Dominio incluse migliaia di battaglie su piccola scala e scaramucce che coinvolgevano una o due dozzine o meno di navi, molte delle sue battaglie principali hanno visto scontri tra flotte enormi- di solito coinvolgevano centinaia o migliaia di navi per parte. La battaglia finale per Cardassia, per esempio, ha visto schierate 8000 navi dell'alleanza contro 18000 navi del Dominio.

Navi ammiraglie e fregate

In una battaglia standard tra flotte, la maggior parte delle navi sono "ammiraglie"- vascelli più potenti e più grandi della media. Una nave più grande permette di montare armi più grandi, scudi più forti ed un sistema di generatori abbastanza potente da alimentarli. Le dottrine strategiche e tattiche della maggior parte delle specie e dei governi dipendono in prevalenza dall'utilizzo di queste navi. Tuttavia, vascelli più piccoli- di solito chiamati "fregate", sebbene quella designazione si applichi più appropriatamente a piccoli mezzi a corto raggio con pilota singolo o da un equipaggio di due persone- non sono scomparsi dai campi di battaglia dello spazio. Invece si sono scavati importanti nicchie per loro stessi.

I caccia hanno diversi vantaggi se paragonati ai grandi incrociatori. Primo, un governo li può produrre più economicamente e più facilmente. Progettare e costruire un incrociatore richiede un grande investimento di manodopera e di risorse. I caccia, a causa delle loro dimensioni ridotte e (in certi casi) dei loro sistemi minimali, richiedono meno sforzo. I costruttori possono effettuare inoltre degli aggiornamenti di progettazione ed incorporare sistemi più nuovi senza dover riprogettare grandi porzioni della nave.

Secondo, sebbene i loro armamenti di solito più piccoli non possano paragonarsi a quelli degli incrociatori, i caccia possono compensare quello che manca loro in potenza in volume. Avventandosi insieme su una nave più grande, una squadriglia di caccia può infliggere danni seri, anche se uno solo di loro non può fare nulla contro quel singolo obiettivo. Una serie di raggi energetici può indebolire gli scudi del bersaglio abbastanza per un altro passaggio dei caccia (o per un incrociatore vicino) da poter essere oltrepassati per colpire direttamente il bersaglio sottostante.

Se i caccia trasportano siluri, come fanno i Caccia d'Assalto della Flotta Stellare, l'efficacia di questa tattica aumenta. Più di una volta durante la Guerra del Dominio, i caccia della Flotta hanno abbattuto incrociatori e navi da guerra Jem'Hadar con ripetute salve di sbarramento di siluri fotonici. Questa tattica fu talmente efficace che a metà del 2375 il Dominio cominciò ad installare sulla maggior parte delle sue navi da guerra Jem'Hadar con dei lanciasiluri (molto spesso molti). Fortunatamente per l'alleanza, questo programma iniziò troppo tardi perché potesse avere un'influenza decisiva sul corso della guerra.

Terzo, i caccia hanno un'incolmabile vantaggio in termini di

manovrabilità rispetto ai vascelli più grandi. In una battaglia fra astronavi, la capacità di raggiungere velocità di curvatura più alte dei grandi vascelli non ha alcun effetto, e la maggior parte dei motori ad impulso dei caccia sono buoni (o quasi) come quelli delle grandi navi. Dove i caccia staccano gli incrociatori è in accelerazione ed in manovrabilità. Possono raggiungere velocità più alte in tempi minori, e virare in un'area più piccola, rispetto agli incrociatori. In una concitata battaglia fra astronavi dove centinaia, migliaia, decine di migliaia di navi occupano le stesse, poche, centinaia di chilometro quadrati, la manovrabilità può giocare un ruolo chiave. Le ali di caccia possono arrivare alle spalle delle navi nemiche ed attaccare da un secondo fronte, attraversare perimetri difensivi troppo stretti per gli incrociatori ed evitare che caccia e navi da assalto rapido nemici possano attaccare sui fianchi i loro incrociatori.

Per tutte queste ragioni, i caccia rimangono un punto importante nella moderna guerra spaziale. Molti ammiragli della Flotta Stellare, dopo aver visto i caccia in azione, hanno richiesto sia una maggiore produzione di caccia che di portaerei (come le classi *Akira*, *El Dorado* e *Steamrunner*).

Ingaggio e manovre

In molte battaglie fra flotte, gli attaccanti vogliono raggiungere determinati obiettivi (per esempio Deep Space 9) mentre i difensori cercano di fermarli. Il difensore deve evitare che l'attaccante si muova liberamente- deve metterlo in fuga o distruggerlo prima che questo sorpassi il difensore e si possa dirigere verso l'obiettivo senza ostacoli.

Il difensore può farlo in diversi modi. Primo, può semplicemente interporre delle navi sulla rotta del nemico. Questo molto spesso non funziona in un ambiente tridimensionale, ma spesso è una tattica valida in regioni ed in sistemi dove nebulose, cinture di asteroidi ed altri fenomeni astronomici tolgono al nemico la libertà di movimento.

Secondo, e molto più comune, può limitare il movimento del nemico interponendo zone di fuoco troppo pericolose da oltrepassare per l'attaccante. Disponendo in maniera acconcia le sue forze, il difensore può allestire archi di tiro sovrapposti che gli con feriscono la possibilità di attaccare in diversi modi una nave che tenta di passare. Se un attaccante tenta di passare, viene fatto a pezzi dal fuoco di sbarramento. Le ali dei caccia, con la loro capacità di manovrare velocemente e di emettere un gran volume di fuoco, spesso svolgono un ruolo fondamentale in questa tattica. Queste strategie di interdizione furono utilizzate in praticamente ogni battaglia della Guerra del Dominio.

Terzo, un difensore può semplicemente cercare di distruggere o rendere inoperanti tutte le navi attaccanti prima che abbiano il tempo di disporsi in formazione difensiva. Le strategie di distruzione di solito vanno a braccetto con le strategie d'interdizione.

Gli attaccanti hanno a loro volta le loro strategie per rintuzzare i tentativi dei difensori di tenerli fuori. Il più semplice è di accerchiare il difensore. Con delle manovre di volo eseguite con intelligenza ed astuzia, l'attaccante può fiancheggiare le forze difensive, o addirittura passarci attraverso, ed evitare o rintuzzare gli attacchi del difensore. In un certo senso,

gli attaccanti utilizzano questa tattica ogni singola volta che tentano di oltrepassare un difensore.

Secondo, gli attaccanti possono distruggere oppure danneggiare pesantemente abbastanza navi del difensore da deprivarlo della capacità di bloccare il tentativo di oltrepassarlo. Attaccando le navi nei punti chiave in tutto lo schieramento difensivo, oppure attirando le navi fuori formazione provocandole od ingannandole, l'attaccante può aprire dei buchi nelle linee difensive che gli permettono di passare attraverso di queste senza danno (o quantomeno con danni assolutamente minori). Gli attaccanti che non aprono dei passaggi in questo modo si espongono ad attacchi quando tentano di oltrepassare le linee nemiche.

Tempo e terreno

Non ci sono pioggia, colline, neve, paludi o simili nello spazio. Ma oggetti e fenomeni astronomici prendono il posto del tempo atmosferico e dei vari tipi di terreno planetari, creando un campo di battaglia molto più variegato rispetto allo "spazio vuoto" immaginato da molta gente.

Il "tempo meteorologico" spaziale consiste in tempeste ioniche, tempeste di plasma, distorsioni gravimetriche temporanee, fronti d'onda nucleonici e fenomeni simili- fenomeni transitori che attraversano lo spazio, influenzando tutto ciò che toccano. Possono isolare una nave, tagliando fuori le comunicazioni con il resto della flotta o addirittura danneggiandola abbastanza da impedirle di muovere. Se una flotta non è abbastanza cauta, si può ritrovare bloccata da una tempesta ionica, permettendo ad un nemico che la stesse osservando di circondarla e farla a pezzi. D'altra parte, un attaccante intelligente potrebbe utilizzare una tempesta ionica come copertura per avvicinarsi di soppiatto ed avventarsi su un nemico ignaro.

Dispositivi di occultamento

I dispositivi di occultamento giocano un ruolo importante nella guerra spaziale del XXIV secolo. Permettono ad un'ala di infiltrarsi rapidamente ed in profondità nello spazio nemico senza essere rilevata, colpire il bersaglio, quindi svanire e fare ritorno alla base. Usati su missili e mine, possono nascondere un'arma fino a che non è troppo tardi per il bersaglio per evitare l'impatto.

Tuttavia le navi di solito non utilizzano mai questi dispositivi durante delle grandi battaglie concitate, perché in quella situazione possono mettere seriamente in pericolo la nave. Durante la battaglia, vi sono continuamente alti livelli di movimento e di fuoco. Un attacco vagante può facilmente colpire una nave occultata in modo assolutamente fortunoso- ed una nave con l'occultamento attivato non ha gli scudi alzati. Peggio, quando un'altra nave non conosce la posizione di una nave occultata, può facilmente entrarci in collisione mentre sta manovrando, causando danni catastrofici ad entrambi i vascelli.

Per ragioni sconosciute, il Dominio non utilizzò mai dispositivi di occultamento durante la guerra, anche se avrebbe potuto facilmente costruirli. Gli analisti della Federazione presumono che il Dominio abbia

cessato di avvalersi dell'occultamento decine se non centinaia di anni fa, quando la dimensione e la potenza del suo esercito di Jem'Hadar divennero talmente enormi che abbandonò quell'approccio sottile in favore della pura forza bruta.

L'AGONIA DI ATLANTE: GUERRA DI SUPERFICIE NEL XXIV SECOLO

Anche se la guerra di superficie è diventata, per molti aspetti ed in molte situazioni, obsoleta nel XXIV secolo, non è comunque mai sparita dalla scena militare. Talvolta un governo non ha altro modo di catturare e tenere un pianeta che mettere in gioco la "povera vecchia fanteria" sul terreno a fare il lavoro con le loro mani ed i loro fucili a raggi.

Forze di terra

La Flotta Stellare ed ogni altro partecipante alla Guerra del Dominio ha un corpo di fanteria, di solito chiamato "forze di terra". Tranne che per i Klingon e per il Dominio, di solito le forze di terra di una specie contengono molti meno individui rispetto alle proprie forze spaziali; la guerra moderna richiede meno soldati che personale navale.

Movimento delle truppe

Le armate del XXIV secolo hanno diversi modi per spostare le truppe in giro sulla superficie oltre a camminare ed ai veicoli di terra.

ATTERRARE SUL PIANETA

Per prima cosa le truppe devono atterrare sul pianeta ed ingaggiare il nemico. La maggior parte delle marine spaziali utilizza il teletrasporto per effettuare questa manovra, ma questo non è sempre fattibile. Per esempio, possono essere intercettate da una nave nemica, e quindi abbassare gli scudi per teletrasportare le truppe sul pianeta equivarrebbe ad un suicidio. Oppure l'atmosfera del pianeta in questione o alcuni fenomeni subspaziali possono rendere impossibile il teletrasporto. Terzo, le forze che occupano un pianeta possono generare loro stesse i propri disturbi. Il generale Granek, il famoso leader militare klingon della metà del XXIV secolo, una volta ha sentenziato: "gli inibitori del teletrasporto potrebbe essere il pezzo d'equipaggiamento più importante dal punto di vista tattico nel moderno arsenale di fanteria", ed i soldati che hanno utilizzato questi dispositivi per impedire al nemico di effettuare un atterraggio sicuro spesso sono d'accordo con lui.

Quando il teletrasporto non può funzionare, le forze di terra fanno affidamento sui trasporti corazzati, come le navi di classe *Wyvern* della Flotta Stellare. Conosciute generalmente come "hopper", queste navi spesso mancano della capacità di curvatura, ma possono entrare in un'atmosfera planetaria ed atterrare senza alcun problema. Sebbene non siano così pesantemente armati e corazzati come le astronavi, sono estremamente molto ben difesi rispetto ai trasporti civili. Gli hopper servono anche per raccogliere

le truppe sul campo di battaglia e trasportarle altrove sul pianeta senza dover ritornare nello spazio. La maggior parte degli hopper possono trasportare da 25 a tre dozzine di soldati oltre ad uno o due piloti; i modelli più grandi possono trasportare veicoli terrestri ed artiglieria campale.

MOVIMENTO SUL CAMPO DI BATTAGLIA

Sulla corta distanza, le truppe si spostano camminando o correndo. Diversamente dalle truppe delle epoche precedenti, raramente devono trasportare con se grandi quantità di equipaggiamento o di materiale, quindi se ne hanno bisogno possono muoversi velocemente. Ma su ogni distanza più lunga di un chilometro o due, la maggior parte delle forze di terra preferiscono utilizzare metodi più veloci.

In alcune situazioni, le truppe possono manovrare via teletrasporto. Sistemano dei teletrasporti portatili nelle aree del pianeta che esse controllano, quindi teletrasportano le truppe nelle zone calde- partendo dal presupposto che il nemico non abbia generato interferenze proprio per evitare questa manovra. Dentro le aree contese, nessuna parte può esercitare un sufficiente controllo per stabilire e mantenere un perimetro anti-teletrasporto, quindi le truppe possono venire teletrasportate direttamente nel combattimento. Ma non appena una zona viene conquistata da una determinata forza, immediatamente vengono installati gli inibitori di teletrasporto per tener fuori il nemico. Il nemico spesso contrattacca velocemente per distruggere gli inibitori o per evitare che raggiungano la zona conquistata.

Quando il teletrasporto non può essere effettuato, le forze di terra fanno affidamento sugli onnipresenti hopper e su altri veicoli come mezzi d'assalto blindati, skimmer d'attacco e trasporti per le truppe di terra. Alcune forze terrestri preferiscono questi mezzi, dal momento che i veicoli offrono copertura, potenza di fuoco extra ed il rischio di non avere i propri atomi mischiati da un teletrasporto effettuato in mezzo ad un campo energetico nemico.

Le forze di terra utilizzano comunicatori personali, tricorder militari, display tattici portatili e sensori derivati da quelli spaziali per creare quadro del campo di battaglia altamente accurata e costantemente aggiornata che poi viene trasmesso alle truppe sul campo. Sono finiti i giorni in cui le truppe viaggiavano arrancando mezze cieche, non sapendo se quel rumore è un soldato amico, un nemico o un alleato. Oggi le truppe si muovono velocemente e colpiscono duro. I sensori di combattimento non sono perfetti, certo, e molto spesso le situazioni in battaglia cambiano troppo velocemente anche per il soldato meglio addestrato per ricavare dei vantaggi tattici, ma le truppe di terra di solito operano con un altissimo livello di efficienza.

TATTICHE

I soldati delle epoche precedenti riconoscerebbero molte delle tattiche utilizzate da quelli del XXIV secolo. Movimenti a tenaglia, accerchiamenti, sacche di fuoco, fuoco di copertura, supporto d'artiglieria, imboscate e centinaia di altre tattiche e strategie sono cambiate poco nel corso dei secoli. La differenza principale, ovviamente, è l'uso della moderna tecnologia- il fiancheggiamento assume un nuovo significato quando hai il teletrasporto, ed è più facile fare fuoco di copertura con le armi settate su fuoco ad ampio raggio.

La maggior parte delle truppe di terra enfatizzano le tattiche basate sulle piccole unità invece dei grandi movimenti basate su divisioni, corpi e battaglioni. In alcuni casi, questa scelta deriva da preferenze culturali- i Klingon, per esempio, preferiscono lavorare in piccoli gruppi dove la possibilità di guadagnare onore individuale è più alta. Ma è anche un fattore tecnologico (non vi è bisogno di un grande numero di truppe per controllare un'area quando le truppe si possono teletrasportare) ed un riconoscimento tacito che le piccole unità causano meno distruzione generale. La Flotta Stellare, il Comando Centrale e le Forze di Terra Romulane preferiscono preservare che stanno cercando di conquistare al posto di utilizzare attacchi totali e strategie da terra bruciata.

Armi e tecnologia

Dalle armi ad energia personali, ai droni, ai carri armati phaser, la tecnologia è un elemento cruciale dei campi di battaglia del XXIV secolo. Per gli esempi di alcuni degli oggetti descritti in seguito, consultare il capitolo *Tecnologia Militare*.

ARMI BIANCHE

La maggior parte delle truppe impiegano qualche genere di armi bianche, dal momento che spesso i soldati vengono coinvolti in scontri dove la forza bruta e le lame funzionano meglio delle armi ad energia. I Klingon sono famosi per utilizzare la bat'leth, ed i Jem'Hadar hanno dimostrato di essere egualmente efficace con le loro picche *kar'takin*. La Flotta Stellare, e Cardassiani ed i Romulani di solito portano con sé solo un coltello (se poi portano qualche arma bianca); per loro spesso i pugni e delle mazze artigianali sono abbastanza.

ARMI ENERGETICHE

Ogni soldato sui campi di battaglia del XXIV secolo portano un'arma energetica. Molti hanno delle armi di piccole dimensioni, che funzionano come arma di riserva. Le truppe trasportano diversi caricatori energetici per le loro armi, quindi raramente restano senza munizioni (anche se quasi tutti i soldati tengono le armi settati su danno letale). La Flotta Stellare ha un vantaggio nel campo delle armi energetiche personali, dal momento che i phaser sono potenti come questi tutte le armi analoghe utilizzate da quasi tutte le altre specie, ma sono molto più flessibili. I disgregatori utilizzati dai Romulani, dai Klingon e dai Jem'Hadar offrono più potenza di fuoco, ma non hanno nemmeno lontanamente così tanti settaggi oppure così tanti usi come strumenti. I soldati della Federazione apprezzano particolarmente il settaggio "ampio raggio", una capacità della quale i disgregatori sono privi, che permette di scavare istantaneamente un riparo o di stordire diversi nemici in un colpo solo.

ARTIGLIERIA

Le forze di terra del XXIV secolo trovano che il supporto dell'artiglieria sia estremamente utile esattamente come i loro predecessori. Gli avanzamenti nella tecnologia dei proiettili, nei sistemi di puntamento e negli esplosivi hanno reso l'artiglieria incredibilmente precisa ed accurata. I proiettili più grandi funzionano come droni bomba, dal momento che hanno un sistema "intelligente" che permette loro di evitare i sistemi difensivi del bersaglio ma di impattarci comunque sopra (ovviamente, il bersaglio usa difese anti-

artiglieria, droni difensivi, dispositivi di disturbo, scudi ed altri mezzi per proteggersi dall'attacco). L'artiglieria moderna utilizza sistemi di lancio magnetici e a gas simili ai lanciasiluri delle navi stellari; anche il modello più piccolo può lanciare dei proiettili contro un bersaglio distante dozzine di chilometri. Le unità più grandi sono limitati solo dalla curvatura del pianeta.

Il proiettile più comune è la granata fotonica (un nome più accurato sarebbe granata phaser). Questi mortali dispositivi in quanto a dimensioni vanno da quelle trasportate dalle truppe a delle bombe troppo grandi per poter essere trasportate da qualunque umanoide. Offrono distruzione precisa in un'area senza gli effetti collaterali degli esplosivi tradizionali.

Ma talvolta i soldati *vogliono* questi effetti collaterali- schegge, esplosioni a catena e via scorrendo. L'esplosivo utilizzato più comunemente è l'ultrizio, essendo l'ultrizio l'esplosivo più potente conosciuto dalle civiltà del quadrante Alfa. Talvolta i soldati utilizzano artiglieria a materia/antimateria, ma dal momento che è difficile (e spesso pericoloso) trasportare ed utilizzare l'antimateria, la maggior parte dell'artiglieria funziona con testate all'ultrizio.

La forma più avanzata di artiglieria utilizzata durante la Guerra del Dominio furono le testate d'artiglieria auto-teletrasportanti, conosciute nella Flotta Stellare come "Wu Hsan" (oppure "woozie") (in onore dello scienziato della Federazione che ha sviluppato questa particolare forma di teletrasporto nel tardo XXII secolo). Usando i suoi sofisticati sensori ed un sistema di microteletrasporto, una Wu Hsan si teletrasporta direttamente sulle coordinate del bersaglio ed esplosione. Molte forze sono dotate anche di sistemi di lancio auto-teletrasportanti (ed altre armi d'artiglieria). Questi dispositivi sono una delle ragioni per cui i fanti del XXIV secolo fanno così tanto affidamento sugli inibitori del teletrasporto.

MISSILI

I missili del XXIV secolo usano di solito propulsori a microfusione oppure una tecnologia di galleggiamento gravitazionale per spingere sé stessi contro il bersaglio. Passando dalle dimensioni di un dito di un umanoide fino a quelle di un albero e contenenti testate esplosive all'ultrizio o materia/antimateria, possono colpire postazioni nemiche situate oltre la portata dell'artiglieria, abbattere piattaforme di bombardamento orbitali e distruggere veicoli nemici. Grazie ai loro sofisticati sensori e sistemi di guida, se non colpiscono il bersaglio possono girarsi e tentare di nuovo.

DRONI

Come se l'artiglieria, i missili ed i veicoli militari non fossero una minaccia sufficiente, molte forze utilizzano una gran varietà di droni da combattimento. Dai droni spia volanti non più grandi dei naniti, ai droni da combattimento pieni di disgregatori, ai grandi droni da difesa che creano perimetri difensivi tridimensionali, i droni sono presenti in tutti i livelli in un campo di battaglia. La maggior parte sono equipaggiati con una tecnologia antigravitazionale che gli permette di volare e di manovrare, sofisticati sensori con collegamenti rinforzati con la rete di comunicazione e sistemi "intelligenti" di computer che permettono loro di reagire alle condizioni dello scontro che cambiano.

EQUIPAGGIAMENTO DIFENSIVO

Quando stai affrontando un'arma capace di vaporizzarti istantaneamente

esistono poche difese, e poche misure difensive possono esserti d'aiuto. Per questa ragione, la Flotta Stellare e la maggior parte degli altri governi non equipaggiano i propri soldati con armature di alcun tipo. Nessun materiale esistente o teorizzato può dissipare l'energia di un colpo di disgregatore in maniera sufficiente da proteggere chi lo indossa. Ma talvolta i governi consegnano alle loro forze della tecnologia difensiva avanzata. Scudi, generatori personali di campi di forza ed oggetti simili offrono una qualche protezione contro il fuoco delle armi energetiche. Sono però di scarsa utilità contro l'artiglieria o le armi meccanizzate. Contro di queste, l'unica difesa che i soldati hanno è tenere giù il culo e pregare.

D'altra parte, le specie che ingaggiano combattimenti corpo a corpo come i Klingon ed i Cardassiani trovano le armature molto più utili.

FORZE MECCANIZZATE

Se le flotte possono installare armi sui loro veicoli, lo stesso possono fare le forze di terra. Dagli hopper, all'artiglieria auto-propulsa, ai carri armati phaser, le truppe hanno un'ampia gamma di veicoli sui quali fare affidamento. La maggior parte utilizza una tecnologia di galleggiamento gravitazionale per volare a velocità estremamente alte; alcuni, come i veicoli d'assalto corazzati, hanno tutte le capacità di un hovercraft ed il completo controllo del cielo (di solito la fanteria evita di utilizzare dei veicoli capaci di curvatura per il rischio di una rottura del nucleo nell'atmosfera).

I veicoli più utilizzati sulla superficie dopo gli hopper sono gli skimmer d'attacco. In grado di trasportare una dozzina di soldati, armati di missili e phaser, protetti da armature al tritanio, trasportano lungo tutto il campo di battaglia i soldati e guidano gli assalti contro le postazioni nemiche. La maggior parte delle forze di terra si dividono in gruppi di 6-12 veicoli, ma assegnano anche skimmer personali ai vari plotoni e squadre di fanteria.

I veicoli terrestri più potenti disponibili per i soldati del XXIV secolo sono i carri phaser o disgregatori. Tipicamente montando un'arma energetica con arco di tiro frontale ed un'altra su una torretta girevole e talvolta montando anche dei missili, questi colossi blindati fluttuano lentamente sul campo di battaglia contendendosi l'un l'altro le posizioni più importanti in scontri terribili. Uno o due carri possono tranquillamente radere al suolo qualunque città o fortificazione non protetta da scudi.

BOMBARDAMENTO ORBITALE

In fine ma non ultimo, le forze di terra ogni tanto combattono dalla "frontiera alta"- lo spazio orbitale. Una piattaforma armata orbitale od una nave possono offrire un supporto significativo a qualunque forza di terra. L'esempio più comune durante la Guerra del Dominio erano le testate a concussione all'ultrizio, l'arma preferita dai Jem'Hadar. Sparate da navi in orbita, questi enormi dispositivi potevano vaporizzare un carro, un edificio o simili obiettivi. Gli altri combattenti utilizzavano simili armi, come i siluri stratosferici. Un attacco orbitale più rozzo, ma non meno letale, coinvolge le armi cinetiche- oggetti, come barre di metallo e piccoli asteroidi, semplicemente "sganciati" sul pianeta. Quando una forza terrestre richiede più precisione, il supporto orbitale utilizza armi energetiche. Le armi energetiche si attenuano in qualche modo nell'atmosfera, ma colpiscono il suolo comunque con forza sufficiente da vaporizzare quasi tutti i bersagli.

Capitolo IV

ORDINE DI BATTAGLIA DELLA FLOTTA STELLARE

Di tutte le forze coinvolte nella Guerra del Dominio, la Flotta Stellare è quella che ha partecipato alla maggior parte delle grandi battaglie, ha sacrificato più navi e personale ed ha sofferto le perdite maggiori. Come forza che ha passato l'intera guerra combattendo per difendere il proprio territorio, aveva le missioni più disperate da svolgere e quella che aveva maggiormente da perdere in caso di fallimento. Fortunatamente per la Federazione, gli uomini e le donne superbamente addestrati della Flotta Stellare affrontarono la più grande sfida della loro vita e diedero tutto quello che avevano (spesso anche le loro stesse vite) per proteggere la Federazione ed i suoi ideali.

LA FLOTTA STELLARE: UN'ORGANIZZAZIONE QUASI MILITARE

Lungo tutta la storia della Federazione, incalcolabili libri, discussioni e dibattiti privati hanno ponderato sulla natura della Flotta Stellare e della sua missione come parte della Federazione. Il fatto centrale di tutte quelle discussioni, e delle sue implicazioni, viene qui riportato:

la Flotta Stellare NON È un'organizzazione militare

La Flotta Stellare è un'organizzazione volta all'esplorazione, alla scoperta scientifica ed alla diplomazia. Difende anche la Federazione contro gli aggressori e contro qualunque altra minaccia. Ora: un'organizzazione che difende un'entità politica funziona ovviamente, ad un certo livello, come un'organizzazione militare. La Flotta Stellare possiede, e quando è necessario utilizza, tecnologia militare, dottrina militare e procedure militari.

Ma c'è di più oltre all'essere un'organizzazione militare in tempo di necessità. C'è anche una questione di condotta e di visione. La maggior parte delle organizzazioni davvero militari, come i Jem'Hadar e la Marina Stellare Romulana, vedono sé stesse come delle entità militari. Possono svolgere altre missioni, come esplorare la galassia, ma pensano a sé stessi prima e soprattutto come soldati.

Questo non avviene con la Flotta Stellare. Per la Flotta, il suo ruolo difensivo occupa un posto assolutamente secondario nella visione che ha di sé stessa. Infatti, la maggior parte degli ufficiali della Flotta aborriscono la violenza e la forza come strumento di volontà politica, e trovano disgustoso il concetto della Flotta Stellare come qualcosa di militaristico assolutamente disgustoso. Gli ufficiali della Flotta vogliono imparare, crescere e migliorare sé stessi e la loro società- non combattere.

Questo non vuol dire che gli ufficiali della Flotta siano pacifisti. La maggior parte di loro pensa che ci sia un tempo in cui uomini retti debbano

usare la forza per proteggere ciò che è giusto. Quando giunge il momento, si armano e proteggono la Federazione con ogni mezzo. La Flotta annovera fra il suo personale i tattici e gli strateghi più brillanti nella storia di ciascuna delle specie membri, e gli altri son a conoscenza del fatto che, senza di questa, i nemici della Federazione conquisterebbero in brevissimo tempo ogni mondo membro.

Molti ufficiali preferiscono descrivere la Flotta Stellare come un'organizzazione *quasi militare*. Questo riconosce alla Flotta un ruolo importante come difensore della Federazione, ed il suo uso di molti aspetti della cultura militare nella sua organizzazione e nelle sue procedure, ma attesta anche che la Flotta non è un'organizzazione militare tradizionale e le missioni belliche non sono il suo obiettivo principale.

Condotta durante la Guerra del Dominio

Come organizzazione difensiva, la Flotta Stellare adotta primariamente un ruolo difensivo, reattivo. Nelle guerre cardassiane, tholiane e tzenkethi, la Flotta ha risposto agli attacchi del nemico, lo respinse e lo forzò all'interno del suo territorio. Raramente ha condotto attacchi nel territorio nemico, ma di solito si è limitata a missioni di ricognizione o per disabilitare degli impianti di stoccaggio scorte o simili obiettivi. La Flotta non è mai stata l'aggressore; non hai mai avuto alcun desiderio di conquistare nuovi territori per la Federazione. Quando ha conquistato e tenuto un territorio nemico lo ha fatto esclusivamente per ragioni tattiche o strategiche. Quando quelle guerre finirono, la Flotta restituì sempre i territori conquistati- talvolta per ottenere concessioni nei trattati di pace, talvolta gratis.

Ma la Guerra del Dominio fu significativamente diversa dagli altri conflitti a bassa intensità. Al Guerra del Dominio era uno scontro all'ultimo sangue con in palio l'esistenza stessa della Federazione. Se la Flotta avesse perso, il Dominio avrebbe conquistato ed assorbito la Federazione, massacrando miliardi di cittadini federali nel processo e mutilando le libertà nel cuore della vita della Federazione. Combattere una simile guerra sulla difensiva sarebbe equivalso a perderla. In ultima istanza, per vincere una guerra vera uno deve prendere l'offensiva, agire aggressivamente e fare di più che allontanare semplicemente il nemico dai propri confini. Uno deve spezzare il nemico, fermare la sua condotta aggressiva e e deprivarlo della motivazione per continuare la guerra.

Le azioni dell'alleanza Dominio-Cardassiana spinse la Flotta Stellare ad assumere un ruolo offensivo. Dal momento che il dominio era determinato a conquistare il quadrante Alpha, la Flotta Stellare dovette affrontarla con una simile determinazione- con la voglia di *vincere*, non solo di respingere il nemico. Come alcuni ufficiali come Benjamin Sisko avevano capito, questo voleva dire agire più come un'organizzazione effettivamente militare. Durante la guerra, la Flotta Stellare ha dovuto *combattere*, non solo difendersi. Ha dovuto assumere il controllo del territorio nemico e tenerlo, ha dovuto combattere non per disabilitare le navi nemiche ma per distruggerle, ed utilizzare ogni metodo ed ogni trucco per conquistare la vittoria- anche se talvolta ha voluto scendere a compromessi con i tanto vantati ideali della Federazione. Non li ha mai infranti, ma talvolta ha dovuto perseguire una condotta che non avrebbe mai preso nemmeno in considerazione se non si

fosse trovata a dover combattere per la sua stessa esistenza.

Nella Flotta stessa, le reazioni a questa condotta di guerra furono varie. La maggior parte degli ufficiali non si trovò a proprio agio, e spera di riportare alla solita condotta di "giustizia e rettitudine" ora che la Guerra del Dominio è conclusa. Ma altri ufficiali, che spingevano già da molto tempo per una crescente militarizzazione della Flotta Stellare, furono lieti che finalmente il "buon senso" avesse trionfato. Ora stanno lavorando per assicurarsi che la Flotta mantenga un livello di preparazione militare superiore e non ritorni al suo vecchio stile, quello esclusivamente difensivo.

FORZE SPAZIALI DELLA FLOTTA STELLARE

Quando la maggior parte degli abitanti del quadrante Alfa si riferisce alla Flotta Stellare, intende la marina spaziale della Federazione- le sue potenti navi da difesa e da esplorazione ed i loro equipaggi. Questo è appropriato, dal momento che la Flotta Stellare devolve la maggior parte delle proprie risorse alla marina. La Flotta Stellare considera le proprie Forze di Terra (vedi sotto) come un dipartimento della marina anziché come un corpo a sé stante.

Organizzazione della Flotta Stellare

All'inizio della guerra, la Flotta possedeva approssimativamente 8800 navi in grado di combattere (più migliaia di vascelli non in grado di combattere come navette, runabout e navi di supporto). Approssimativamente il 70% di queste navi erano grandi vascelli; il resto caccia d'assalto. Per gestire una simile forza al massimo dell'efficienza e dell'utilità, adoperò un'organizzazione ed una catena di comando molto strette e pesantemente influenzate da uno stile militare.

Flotte

La più grande unità organizzativa della Flotta Stellare è la *flotta*. Vi sono 44 flotte, designate dalla Prima alla Quarantaquattresima. Quando sono alla massima capacità, ciascuna flotta comprende dai 100 ai 200 vascelli (caccia inclusi). Genericamente parlando, più basso è il numero di designazione di una flotta, più lunga è stata la sua esistenza, e più importanti saranno i suoi compiti. La guerra ha cambiato in qualche modo questa tradizione, dal momento che il Dominio ha distrutto o comunque danneggiato sostanzialmente le flotte più vecchie, obbligando la Flotta Stellare a rimpiazzare le perdite con vascelli di altre flotte oppure con vascelli appena costruiti.

Ma non tutti i vascelli della Flotta Stellare appartengono ad una di queste flotte. La Flotta mantiene diverse migliaia di navi come "riserva" per rinforzare le flotte che operano in aree pericolose, rispondere velocemente alle varie crisi, condurre missioni indipendenti o rimpiazzare navi perse in azione. Si riferisce a questo gruppo di navi, inclusa l'ammiraglia *U.S.S. Enterprise-E*, come flotta di supporto (in contrapposizione alla flotta ausiliaria, intendendo le navi ausiliarie). Gli ufficiali talvolta la chiamano la "flotta nomade" oppure la "flotta fantasma". Molti di loro ritengono che servire nella

flotta di supporto sia una sorta di marchio di distinzione, dal momento che offre maggiori possibilità di viaggiare (e, in tempo di guerra, maggiori possibilità di combattere al fronte).

In tempo di pace, la Flotta si divide in *flotte stazionarie* e *flotte mobili*. Le flotte stazionarie hanno un'assegnazione permanente o semi permanente, un'assegnazione che le mantiene in una singola area (od un singolo settore) per un lungo periodo di tempo. Per esempio, la Terza Flotta difende il Settore 001. Non conduce missioni di esplorazione o di trasporto verso le colonie agli estremi della Federazione; sta ferma nel Settore 001 per difendere la Terra e le zone di spazio limitrofe. Le *flotte mobili*, d'altro canto, viaggiano molto. La Flotta Stellare le impiega ovunque ci sia bisogno di loro. Una settimana le navi di una flotta mobile possono assistere ad una conferenza diplomatica al Parlamento della Federazione, quella dopo possono esplorare un settore mai cartografato prima.

In tempo di guerra, la distinzione tra le due tipologie di flotte quasi scompare. La Flotta Stellare mantiene alcune flotte stazionarie (ancora una volta la Terza è un buon esempio), ma il caos della guerra la obbliga a muovere le sue flotte per raggiungere obiettivi tattici e strategici, supplire a punti deboli nelle sue linee, rinforzare o rimpiazzare flotte decimate e rintuzzare le offensive nemiche. La maggior parte delle flotte stazionarie non passa tutto il tempo durante una guerra nelle loro solite posizioni.

Gli *ammiragli* comandano le flotte. In genere più grande e/o importante è la flotta, più elevato è il grado dell'ammiraglio. Quando due o più flotte lavorano insieme, l'ammiraglio con il grado più elevato comanda la forza; se due ammiragli si equivalgono, il Comando di Flotta nomina un "comandante supremo". Garantisce anche lo stesso titolo ad ogni ufficiale che comanda una flotta mista di vascelli della Federazione e alleati (per esempio, il generale Martok è stato il comandante supremo della Nona Flotta per la maggior parte della guerra, dal momento che era composta da navi federali e klingon). Similmente, se una flotta include due o più ammiragli (caso raro ma non impossibile), quello designato dalla Flotta comanda sugli altri (i quali comandano in prima persona le ali tattiche).

Gli ammiragli comandano dalle *navi ammiraglie*. La maggior parte ha ammiraglie di classe *Sovereign*, *Galaxy*, *Nebula* o *Excelsior*, sebbene alcuni preferiscano altre navi (come le classi *Akira*, *Andromeda* e *Sequoia*). Solitamente le ammiraglie occupano il centro della flotta, oppure stanno leggermente arretrate, ma questo dipende dalle preferenze e dai desideri dell'ammiraglio. Alcuni preferiscono lanciarsi nella mischia, aiutando le ali con la potenza delle loro navi a distruggere il nemico. La distruzione o la perdita dell'ammiraglia costituisce un duro colpo per quella flotta. La nave comandata dal secondo in comando diventa la nuova ammiraglia, ma non può tamponare l'abbassamento del morale dovuta alla tragica perdita.

Le flotte si dividono in ali tattiche, ali e squadroni, identificati da una designazione numerica come per esempio la 215ma Ala Tattica (e talvolta anche da pittoreschi soprannomi adottati dai membri di quella unità). I numeri non sono necessariamente sequenziali, dal momento che quando una unità viene distrutta o smantellata, la designazione non viene passata alla nuova unità. Quando le flotte lavorano insieme, i computer tattici della Flotta Stellare rinumerano temporaneamente tutte le unità coinvolte per rendere più

facile ai comandanti della flotta orchestrare le manovre. Quindi, quando l'Ottava Flotta si unì alla con la Ventiduesima e la Trentesima per proteggere Andoria, lo Squadrone 5 dell'Ottava Flotta divenne lo Squadrone 37 della forza combinata.

Ali tattiche

La Flotta Stellare divide le sue flotte in *ali tattiche*. Ogni ala tattica consta di 15-40 navi, compresi i Caccia d'Attacco (ma i complementi di caccia non necessariamente comprendono delle portaerei come le classi *Akira* e *El Dorado*). Il numero ed il tipo esatto di navi presenti in un'ala tattica dalle risorse correnti della Flotta Stellare, dai bisogni dell'ala tattica basati sui suoi profili di missioni tipici e su altre varie considerazioni logistiche e di rifornimento.

La maggior parte delle ali tattiche sono comandate da un capitano. Egli ha inoltre la sua nave e/o ala personale all'interno dell'ala tattica (dandogli così una sorta di ammiraglia). In alcune flotte, l'ammiraglio preferisce che i suoi capitani abbiano le loro ali; in altre, preferiscono che i comandanti delle ali siano separati dalle loro unità nell'organizzazione di comando. Talvolta le ali tattiche vengono comandate dai vice ammiragli o dai commodori. Questo capita spesso quando una grande unità viene assegnata ad una missione particolarmente importante.

In tempo di pace, il livello di organizzazione dell'ala tattica ha relativamente poca importanza. Talvolta la Flotta Stellare assegna un'intera ala ad una missione, come scortare una grande delegazione diplomatica, oppure per esplorare e cartografare dettagliatamente un territorio inesplorato. Ma la maggior parte delle volte la Flotta Stellare trova più comodo dare ordini alle singole navi o alle singole ali.

Ali

Il Comando di Flotta divide le ali tattiche in *ali* (talvolta chiamate "ali d'attacco" o "unità") costituite da quattro a dieci navi ciascuna. Per la maggior parte delle navi nella Flotta Stellare, l'ala è l'unità più piccola alla quale appartenere. Molte ali adottano un nomignolo od una mascotte, come gli Attaccabrighe Rigelliani (Ala d'Assalto 1, 352ma Ala Tattica, Decima Flotta; distrutta a Betazed) o i Cani di Koryphon (Ala da Combattimento 1, 628ma Ala Tattica, Diciassettesima Flotta). Qualcuno addirittura dipinge una piccola versione della loro mascotte sullo scafo della nave, una pratica che il Comando di Flotta non vede di buon occhio.

La Flotta Stellare ha tre tipi di ali. La prima, e più comune, è l'*ala di classe*. Un'ala di classe è costituita da navi di un'unica classe. Gli esempi includono le ali da combattimento (con solo Caccia da Combattimento), le ali *Akira*, le ali *Galaxy*, le ali *Miranda* e le ali *New Orleans*. I vantaggi tattici delle ali di classe è che le navi della medesima classe tendono a lavorare piuttosto bene insieme (e possono rifornirsi a vicenda quando sono a corto di parti di ricambio). In più, le ali di classe di grandi navi hanno una potenza di fuoco considerevole, come l'ineguagliato successo delle ali *Akira* durante la Guerra del Dominio dimostra.

La seconda ala più comune è l'*ala di tipo*. È composta da ali di un singolo tipo, come per esempio incrociatori, fregate o scorte. Ciò che manca a queste

ali dal punto di vista dell'uniformità lo compensano in termini di portata d'attacco estesa e di maggiori opzioni difensive.

L'ultima è l'*ala d'incursione*, un termine che a molti ufficiali non piace per la sua connotazione militaristica. Le ali d'incursione sono costituite da un misto di navi di piccola stazza (non più grandi di un incrociatore standard) di varie classi e tipologie- un miscuglio spesso formato dai sopravvissuti di ali ed ali tattiche distrutte in battaglia. Sebbene a prima vista possano sembrare poco efficienti, addirittura caotici, le ali d'incursione fanno della loro diversità il loro punto di forza. I loro comandanti combinano i vari assetti tattici dei vascelli in modi non convenzionali ed estremamente efficaci.

La maggior parte delle ali ha un capitano come ufficiale comandante; comanda anche la nave più grande e più importante dello schieramento. Le ali di caccia sono un'eccezione a questa regola. L'ufficiale di grado più alto nella maggior parte delle ali di caccia è un tenente oppure un tenente JG, e spesso molte ali sono comandate da guardiamarina, dal momento che la maggior parte dei piloti di caccia sono sottufficiali.

Squadroni

La Flotta Stellare spesso divide le ali più grandi, specie le ali di caccia, in *squadroni* composti da due a quattro navi ciascuno. Questo offre alle ali tattiche ed ai comandanti maggiore flessibilità per sfruttare le più minute opportunità tattiche.

TATTICHE E STRATEGIE DELLA FLOTTA STELLARE

Come detto prima, la Flotta Stellare di solito preferisce combattere per scopi difensivi. Non è un'organizzazione militare aggressiva, ma è un'organizzazione pacifica che protegge il suo territorio. In tempo di pace, non è insolito per un vascello della Flotta lasciare che il nemico spari due o tre volte mentre il capitano continua a parlare all'attaccante, sperando di risolvere la questione senza impiegare le armi della propria nave.

La Guerra del Dominio non dava spazio per simili cortesie. L'alleanza Dominio-Cardassiana non aveva alcun interesse a risolvere le dispute in maniera pacifica; voleva conquistare la Federazione ed i suoi alleati ed assorbirli nel Dominio. La Flotta rispose a tono, combinando la difesa più forte che riuscì a schierare con una potente offensiva focalizzata. Gli obiettivi erano tre. Prima di tutto doveva difendere la Federazione ed i suoi abitanti dalle aggressioni del Dominio. Molti ufficiali diedero la vita per fermare l'avanzata del Dominio o per distruggere le navi chiave della flotta nemica.

Secondo, la Flotta voleva spazzare via la capacità del Dominio di portare avanti la guerra. La sua strategia favorita per raggiungere l'obiettivo era la distruzione delle infrastrutture necessarie per supportare le forze Jem'Hadar e cardassiane: cantieri navali, installazione di clonazione dei Jem'Hadar, impianti di produzione del ketracel-bianco e via discorrendo.

Terzo, dopo aver sufficientemente indebolito le forze nemiche in questo modo, la Flotta Stellare ed i suoi alleati avevano progettato di invadere lo spazio cardassiano stesso per conquistare la vittoria e porre termine al conflitto. L'aspetto più importante di questa strategia è che la Federazione

non ha mai avuto la minima intenzione di conquistare e di tenere il territorio cardassiano. Voleva solo fermare i combattimenti e salvarsi; non ha mai avuto nessuna intenzione di tenersi una parte dello spazio cardassiano. Mentre sia Klingon che i Romulani erano molto meno riluttanti all'idea di sottrarre territori ai Cardassiani, i Klingon concordarono di non farlo come parte del loro accordo con la Federazione. In ogni caso, i confini dell'Unione rimasero più o meno intatti dopo la fine della guerra, lasciandola affrontare il suo destino politico e sociale (vedere il capitolo 7, *I Cardassiani: Acciaio e Cenere*, per ulteriori informazioni).

LE FORZE DI TERRA DELLA FLOTTA STELLARE

Quando la Flotta Stellare ritiene opportuno combattere sulla superficie planetaria oppure tenere direttamente un pianeta conquistato, manda le Forze di Terra.

Anche se la Federazione non possiede la cultura militare posseduta da ogni altra cultura che ha partecipato alla Guerra del Dominio, la combinazione della sua cultura aperta, il suo addestramento superiore e la forza dei suoi ideali diede alla Forze di Terra la competenza tattica e le capacità di essere un osso duro per qualunque altra forza di terra.

Organizzazione delle Forze di Terra

All'inizio della guerra, le Forze di Terra constavano di circa 200000 membri. Quando divenne evidente che il combattimento di superficie avrebbe avuto un ruolo molto più determinante di quello che inizialmente ci si era aspettato, la Flotta diede il via ad una politica di reclutamento più aggressiva, espandendo l'organico delle Forze di Terra fino a 250000 membri. Sebbene le perdite abbiano diminuito quel numero considerevolmente, al giorno d'oggi le Forze di Terra sono forti quasi come lo erano all'inizio della guerra.

La Flotta organizza le Flotte Terrestri in modo abbastanza convenzionale. Le squadre (da 3 a 12 soldati) sono l'unità di base delle Forze di Terra. Comandata da un guardiamarina o da un tenente JG, una squadra è costituita per lo più da personale arruolato di fresco. Da tre a cinque squadre formano un plotone di 20-60 soldati comandati da un tenente JG o da un tenente. Sebbene i camerati di un soldato sono di solito estremamente devoti l'uno all'altro (dopotutto, si supportano l'un l'altro in situazione di vita o morte), tendono anche ad identificarsi molto profondamente con il proprio plotone: amichevoli rivalità fra plotoni nascono molto frequentamene.

I capitani comandano le compagnie delle Forze di Terra, composte da 100-300 soldati (da due a cinque plotoni); i capitani o i maggiori comandano i battaglioni da 200-2000 uomini (2-5 compagnie); i maggiori o i colonnelli comandano i reggimenti di 1500-5000 uomini (2-5 battaglioni); i colonnelli o i generali comandano le brigate di 5000-20000 soldati (2-5 reggimenti); i generali comandano le divisioni (25000-40000 soldati in 2-5 brigate) oppure i corpi (50000-100000 soldati in 2-5 divisioni). I generali che comandano le unità più grandi sono più in alto sulla scala gerarchica rispetto a quelli che comandano le unità più piccole. Il grado più alto per un soldato nella Flotta Stellare, il Generale Comandante, funge da comandante supremo delle Forze di Terra. Attraverso tutta la guerra, il posto è stato occupato dal generale Sarev Idrani di Andoria. Noto per il temperamento terribile, il generale Idrani

nondimeno si conquistò il rispetto di tutti i membri delle Forze di Terra con la sua tenacità nel combattere e con la sua volontà di combattere per i suoi uomini. Non essendo proprio il tipo da comandare nelle retrovie, il generale Idrani combatté al fronte in mezzo ai suoi uomini con le Forze di Terra in molte battaglie della guerra.

All'interno delle Forze di Terra la Flotta Stellare mantiene alcune delle sue strutture: Comando, Operazioni e Scienze. Comando include tutti i comandanti delle varie unità. Operazioni è un reparto più piccolo rispetto a quello che si trova su una nave stellare, dal momento che le forze di terra non necessitano del controllo di volo, dell'ufficiale operativo e di simili figure. Include i genieri, i furieri e personale simile. Gli ufficiali scientifici sono di solito medici, ma la maggior parte dei plotoni ha almeno un ufficiale con un background di scienze planetarie (geologia, meteorologia, biologia e via discorrendo).

Unità specializzate

Non tutte le unità delle Forze di Terra sono costituiti da "grugni" col fucile phaser in mano. La Flotta Stellare schiera diverse unità specializzate per supportare le forze al fronte. Le unità specializzate comprendono:

Aviazione: le unità dell'aviazione fanno volare veicoli d'assalto, cannoniere ed altri veicoli. Organizzate in squadroni ed ali piuttosto che per squadre e plotoni, le truppe aeree proteggono le loro controparti terrestri dall'attacco dell'aviazione nemica ed attaccano le postazioni nemiche.

Artiglieria: un'unità di artiglieria supporta le normali unità di fanteria con fuoco d'artiglieria, missili, postazioni di fuoco fisse ed altre armi pesanti. Rispetto ad altri governi, la Flotta Stellare possiede poche unità di artiglieria.

Guerra elettronica: il moderno campo di battaglia è pieno di segnali elettronici, raggi di teletrasporto, trasmissioni di comunicazioni e via discorrendo. Le unità di guerra elettronica tentano di intercettare le trasmissioni nemiche mentre cercano di assicurare che le proprie trasmissioni possano attraversare il campo di battaglia sane e salve. Jammano anche i teletrasporti nemici e cercano di fare brecce nelle interferenze nemiche in modo che la Flotta Stellare possa teletrasportare mezzi e uomini in territorio nemico.

Truppe meccanizzate: le truppe meccanizzate pilotano skimmer d'assalto, carri phaser ed altri veicoli terrestri militari. Spesso si schierano davanti alle avanguardie delle Forze di Terra, di modo che le truppe che li seguono possano usare i loro veicoli per avere copertura.

Forze speciali

Oltre alle truppe di terra regolari, la Flotta Stellare ha diverse unità di forze speciali, come gli Starfleet Rangers ed il 3° Battaglione Andoriano. Le unità più famose fra le forze speciali sono le Squadre di Risposta Rapida. In periodo di pace, il personale delle SRR svolge un'ampia gamma di mansioni, come ricerca & soccorso, antiterrorismo, applicazioni di leggi speciali e soccorso in caso di calamità. Durante la Guerra del Dominio, la Flotta ha temporaneamente riorganizzato le unità SRR e le ha assegnate a diverse

missioni dietro le linee nemiche (come la missione a Vuldok Nor). Conducono missioni di perlustrazione, sabotaggio e spionaggio che si sono dimostrate assolutamente fondamentali per l'andamento della guerra. Una SRR in tempo di guerra è organizzata grossomodo come un plotone, con 20-50 soldati comandati da un tenente. Nella maggior parte delle squadre, almeno metà dei componenti sono stati addestrati all'Accademia della Flotta Stellare, ed il resto è personale arruolato con diversi anni d'esperienza. Dalla fine della guerra, queste unità sono tornate alla loro organizzazione in tempo di pace.

Equipaggiamento standard

La Flotta Stellare equipaggia il soldato medio delle Forze di Terra con un fucile phaser di tipo III (comprendente un modulo di mira, se disponibile), un phaser di tipo II, un generatore di scudi personale (se disponibile) ed una suite tattica di comunicazione (se disponibile, altrimenti un comunicatore personale ed un tricorder militare). Un soldato può richiedere dell'equipaggiamento addizionale, come un coltello da combattimento. Se fornisce una buona ragione per la sua richiesta, la Flotta Stellare fa di tutto per soddisfarla. Il personale delle Forze Speciali di solito hanno un equipaggiamento molto più specialistico. I soldati delle SRR usano fucili phaser a compressione (tipo-3C), per esempio.

Gli squadroni ed i plotoni hanno equipaggiamento addizionale, come inibitori di teletrasporto, amplificatori di schema, display tattici portatili, mortai ad impulso tetrayonico, disintegratori isomagnetici, vari droni remoti, sistemi di comunicazione, veicoli e vari attrezzi (inclusi replicatori multiuso). L'ammontare ed il tipo di equipaggiamento assegnato ad un'unità dipendono dal suo ruolo, dalla sua missione e dalle risorse correnti della Flotta.

Durante le ultime fasi della guerra, le Forze di Terra hanno spesso sofferto di mancanza di equipaggiamento. Molti soldati hanno dovuto fare a meno del loro phaser di tipo II; anche di più hanno dovuto fare a meno dei campi di forza e dei generatori di scudi personali.

TATTICHE

Rispetto alla maggior parte delle armate del XXIV secolo, le Forze di Terra della Flotta Stellare sembrano in qualche modo limitate dal punto di vista delle procedure tattiche. Rispetto ai Klingon ed ai Jem'Hadar, i soldati della Flotta raramente sfruttano a fondo tutte le possibilità che la tecnologia moderna offre, come bombardamenti orbitali, armi che possono devastare interi pianeti oppure esplosivi che possono spianare intere montagne. Il personale della Flotta trova queste tattiche ripugnanti, dal momento che causano molta più distruzione e perdite di vite del necessario. La Flotta Stellare preferisce utilizzare la minima forza necessaria per raggiungere il suo obiettivo. In breve, le Forze di Terra non impiegano tattiche con troppo spreco o troppo violente. Questo si dimostrò vero durante la Guerra del Dominio, quando i soldati delle Forze di Terra si ritrovarono sempre a dover difendere i territori della Federazione, e non, come i Jem'Hadar, intenzionati a devastare i loro stessi pianeti piuttosto che lasciarli cadere in mano nemica.

Piuttosto che utilizzare la forza bruta, le Forze di Terra della Flotta Stellare fanno affidamento su attacchi precisi, azioni di precisione chirurgica,

e ciò che il Comando di Flotta definisce “guerra intelligente”. La Flotta si aspetta che i suoi soldati combattano anche con il cervello oltre che con le mani e con gli occhi. Astuzia, intelligenza ed accuratezza sono le parole d'ordine. Quando si trovano ad avere a che fare con un nemico superiore, un comandante delle Forze di Terra trova un modo per sfruttare l'ambiente, i principi della scienza e tattiche non convenzionali per spostare dalla sua parte l'ago della bilancia e vincere la battaglia.

Ovviamente, in tempo di guerra i soldati non possono sempre perseguire questi ideali. In particolare durante l'ultima parte della guerra, quando le Forze di Terra si trovarono a corto di uomini e di materiale, i soldati spesso dovettero scegliere metodi più diretti e brutali. La Flotta Stellare tenne molti di loro in prima linea per un periodo più lungo dei 90 giorni regolamentari, e questi cominciarono a sentire la fatica, che diminuiva la loro efficienza e la loro capacità di combattere. Grazie al loro addestramento ed ai loro ideali, la maggior parte di loro continuò a svolgere il proprio dovere e a condurre la Federazione verso la vittoria, ma le vittime dello stress da combattimento e relativi disordini mentali riempivano gli ospedali militari della Flotta Stellare per anni.

DOPO LA GUERRA

Mentre la Flotta Stellare tutto sommato se la cavò meglio di molti suoi alleati, sperimentò nondimeno tremende perdite durante la Guerra del Dominio- perdite che colpivano la natura stessa dell'organizzazione, ed il suo modo di agire, per anni se non per decenni a venire.

All'inizio della guerra, la Flotta Stellare era costituita da circa 8800 vascelli (70% navi di grandi dimensioni, 30% caccia). Alla firma del trattato di Bajor, aveva 2700 navi con una capacità operativa pari al 75%, ed altre 1400 con una capacità operativa compresa tra il 40% ed il 74%. In poche parole, il nemico aveva distrutto più di metà delle sue navi. Subì enormi perdite anche dal punto di vista del personale- circa mezzo milione di ufficiali altamente addestrati e di sottufficiali morirono per mano dei Jem'Hadar, dei Cardassiani e dei Breen.

Le Forze di Terra iniziarono la guerra con un organico di 200000 uomini. Grazie ad un'intensa politica di reclutamento ed alle centinaia di cittadini della Federazione volontari raggiunse la quota di 250000 membri nelle prime fasi della guerra, e continuò a reclutare personale per tutta la durata del conflitto. Alla fine della guerra rimasero 174000 uomini in grado di combattere, ma ne perse comunque circa 105000 sui campi di battaglia.

Psicologicamente, la Flotta Stellare si ritrovò in una posizione estremamente insolita. Nonostante avesse indubbiamente vinto, il suo personale si ritrovò spesso schiacciato da sentimenti di sconfitta e depressione. Centinaia di migliaia di loro compagni erano morti, e la loro flotta una volta tanto orgogliosa giaceva quasi in rovina. Avrebbero potuto facilmente perdere la guerra per qualche avvenimento chiave qui e là. Gli ufficiali di pianeti come Betazed e Benezar sentirono ancora di più la devastazione. Ma nonostante questo colpo al loro morale, pochi di loro sentivano che la loro lotta era stata vana. Loro avevano affrontato il peggio che la galassia potesse lanciargli contro e lo avevano respinto. Con il tempo, quando le ferite sia fisiche che mentali che psicologiche della guerra saranno

guarite, vedranno con ancora maggiore chiarezza quanto sia grande il trionfo che hanno conquistato.

La domanda che ora si pone il Comando di Flotta è: dove andrà la flotta ora? Molti nelle alte sfere della Flotta Stellare vogliono vedere l'organizzazione ritornare alle sue radici- alle missioni di esplorazione, di scoperta scientifica e diplomatiche nelle quali il personale della Flotta Stellare eccelle. Ne hanno più che abbastanza della guerra. Anche se permangono delle minacce alla sicurezza della Federazione, nessuna di queste è immediata. La Flotta Stellare e la Federazione Unita dei Pianeti possono ricostruire molto più velocemente delle altre potenze galattiche grazie alla forza dell'economia della Federazione ed all'etica lavorativa. Esistono opportunità senza precedenti di espandere le relazioni con un indebolito Impero Stellare Romulano, e di spingere verso la democrazia il governo cardassiano. Se la Flotta si applicasse seriamente, avrebbe la possibilità di lasciare ai futuri cittadini della Federazione un quadrante pacifico, quasi paradisiaco, come eredità dell'ultimo e più devastante conflitto che la loro società abbia mai affrontato.

Ma altri nella Flotta Stellare hanno imparato una lezione diversa dalla Guerra del Dominio. Da come la vedono, la Federazione se la cavò così male nelle prime fasi della guerra perché *non era preparata*. Il fatto che la Federazione sia un'utopia, governata da persone sagge ed illuminate, non significa che chiunque nella galassia condivida per forza gli stessi ideali. Gli ideali della Federazione sono senz'altro da sostenere, ma molto spesso la lasciano vulnerabile a nemici che non li condividono. La speranza e la tolleranza non difendono dalle aggressioni.

Per queste persone, far ritornare la Flotta alle sue radici come se la guerra non fosse mai successa sarebbe un imperdonabile errore. Coloro che non imparano le lezioni della storia sono semplicemente destinati a ripetere gli errori dei loro antenati. Credono che la lezione della Guerra del Dominio sia questa: *la Flotta Stellare deve proteggere la Federazione in maniera più aggressiva*. La nozione "la Flotta Stellare non è un'organizzazione militare" è una definizione che porta in sé i semi della sua sconfitta, e l'organizzazione deve rigettarla una volta per tutte. Deve adottare una dottrina più logica, pratica ed effettivamente più militare per entrare nel XXV secolo. Qualcuno dei suggerimenti in questa direzione include: la progettazione di navi maggiormente orientate alla guerra, come le classi *Defiant* e *Akira*; iniziare un'estesa ricerca per migliorare tutti i sistemi tattici attuali e per sviluppare sistemi nuovi e migliore; rivedere e modificare tutti i protocolli tattici della Flotta Stellare "alla luce della realtà della moderna situazione politica galattica"; e sfruttare ogni vantaggio offerto dagli sviluppi tecnologici moderni per assemblare perimetri difensivi più forti e più effettivi ("se la Federazione avesse semplicemente utilizzato le esistenti tecnologie per perfezionare il Perimetro Difensivo di Marte, 22 milioni di Umani innocenti sarebbero vivi oggi!" come dice l'ammiraglio Vatel Pa'thyr).

Nessuno sa dire con certezza che direzione imboccherà la Flotta Stellare; probabilmente la via di mezzo è la più plausibile. Ma in una galassia dove i Breen ed i Borg rappresentano la maggiore minaccia alla sicurezza della Federazione, nessun cittadino si sogna di negare il fatto che il bisogno della protezione della Flotta Stellare è assolutamente necessario.

Capitolo V

GLI ALLEATI DELLA FEDERAZIONE: KLINGON E ROMULANI

ORDINE DI BATTAGLIA DEI KLINGON

I Klingon sono stati una parte fondamentale nell'alleanza, secondi solo alla Federazione. Addirittura, ad un certo punto solo le navi klingon poterono affrontare il nemico mentre la Flotta e i Romulani cercavano di capire come difendersi dal dissipatore energetico Breen. Senza i Klingon, è molto dubbio come la Federazione avrebbe potuto vincere la guerra.

Guerrieri nati

I Klingon descrivono sé stessi come un "popolo di guerrieri". Virtualmente ogni aspetto della loro cultura riflette, per lo meno ad un certo grado, l'attitudine al combattimento. Ogni Klingon considera sé stesso prima ed innanzitutto un guerriero, ed è sempre pronto ad abbandonare qualunque cosa stia facendo per andare a combattere. Non fanno nemmeno alcuna differenza fra "marina" e "forze di terra"; i Klingon passano senza problemi dall'una alle altre, e si aspettano che qualunque soldato in grado di combattere possa svolgere con efficienza ed in modo onorevole qualunque compito militare assegnatogli. Naturalmente, alcuni Klingon preferiscono certi compiti sul campo di battaglia, e sviluppare determinate abilità correlate a questi compiti. In questo modo vi sono anche degli "specialisti", ma i Klingon non li inquadrano in unità speciali nel modo in cui fanno la maggior parte degli eserciti. E non hanno nemmeno delle "forze speciali" come le SRR; *ciascun* Klingon considera sé stesso un guerriero d'élite.

Flotte Klingon

Diversamente dalle organizzazioni militari o quasi militari centralistiche adottate dalla Federazione, dai Romulani o dai Cardassiani, l'esercito klingon è un mosaico di differenti tipi di flotte sotto differenti comandanti. Nella Guerra del Dominio combatterono tre differenti flotte: la flotta del cancelliere, le flotte dei vari casati e le Forze di Difesa Imperiali Klingon (IKDF) (alcune flotte di rinnegati si "unirono al divertimento" più tardi durante la guerra, ma alle loro condizioni).

La politica interna klingon e la politica militare sono strettamente intrecciate. Il cancelliere mantiene le alleanze con le varie Grandi Case dell'Impero per assicurarsi di avere abbastanza navi, combinate con la flotta del cancelliere (la flotta del suo casato) per pattugliare i confini dell'impero ed imporre la sua volontà. Il suo bisogno di queste alleanze, ed il prestigio che ne deriva per le Grandi Case, giocano un ruolo molto importante nella politica

klington. L'IKDF, un residuo del XXIII secolo, agisce come un ufficio militare ed una flotta di navi di supporto e vecchi vascelli, ma non è una flotta di per sé. La maggior parte dei Klingon ha poco rispetto per l'IKDF, che percepiscono come debole e poco competente. Le flotte delle Case, anche se alla fine rispondono solo al Capo del Casato e non ad alcuna organizzazione centrale, rappresentano la vera potenza militare dell'Impero.

Assemblare la flotta

Questo tipo di organizzazione si “adatta” perfettamente ai Klingon in tempo di pace, o persino in tempo di guerra leggera come nel caso dell'incidente della nebulosa Betreka. Ma gli strateghi ed i pianificatori militari realizzarono rapidamente che avrebbe causato dei problemi nel caso di un conflitto a lungo termine per la sua stessa esistenza- qualcosa che non aveva mai fatto prima. Fecero presente al cancelliere che non avrebbero potuto vincere la Guerra del Dominio lasciando che le Grande Case combattessero a loro volontà; questo avrebbe solamente prolungato la sconfitta inevitabile dell'Impero di fronte ad un nemico superiore sul piano tecnologico e numerico. La flotta klingon necessitava di un forte comando centrale.

Gowron non aveva alcuna remora per alcune temporanee riforme che gli avrebbero dato più potere, quindi portò davanti all'Alto Consiglio le proiezioni degli analisti. Molti dei suoi membri videro immediatamente la saggezza del piano. Dopo un lungo ed acceso dibattito, convinsero i loro oppositori uno per uno che Gowron aveva ragione. In tempo di crisi, i Klingon avevano dimostrato che erano in grado di mettere da parte le loro divergenze e di combattere insieme per l'onore e per la gloria del popolo klingon.

Ma al Consiglio non piaceva l'idea di dare a Gowron il controllo totale delle flotte delle loro Case- sebbene fedeli all'Impero, non erano certo ciechi di fronte all'ambizione di Gowron. Piuttosto che lasciare che la flotta del cancelliere fosse a capo dell'unione delle flotte dei casati, i membri del Consiglio sorpresero tutti i Klingon proponendo che fosse *l'IKDF* al comando dello sforzo bellico. In un primo tempo i Klingon risero del consiglio, ma presto realizzarono che era una scelta assolutamente logica: chi meglio dei burocrati e degli esperti di logistica potrebbe organizzare ed amministrare la più grande flotta klingon mai assemblata? Dopotutto, mettevano i guerrieri in condizione di fare quello che sanno fare meglio: combattere! Quando Gowron si disse d'accordo con il proposito, con la condizione che un comandante da lui scelto, il generale Martok, i guerrieri dell'Impero diedero il loro benestare.

Quindi, quando alla fine Gowron chiamò i Casati ad unire le loro flotte e a cederne il comando all'IKDF, la risposta fu senza precedenti: migliaia di navi klingon, riunite in un unico posto, votate ad un unico scopo: sconfiggere il Dominio. I guerrieri klingon si resero conto che sarebbe stato il più grande conflitto che avrebbero mai visto. I giovani guerrieri videro la Guerra del Dominio come l'opportunità per il loro battesimo in combattimento e per guadagnarsi il primo vero assaggio d'onore; quelli più vecchi, l'opportunità di far rivivere il fuoco nelle loro anime e di concludere la propria vita in una gloriosa battaglia invece che nel proprio letto.

Dal momento che non era un idiota, Martok lasciò i comandanti delle varie Casate al comando delle loro unità personali invece di sostituirli. Usare i

suoi propri comandanti avrebbe sono frustrato e fatto arrabbiare dei guerrieri abili e famosi, rendendo più difficile per lui controllare le sue forze. Ma mise subito in chiaro che si aspettava che tutti i guerrieri klingon avrebbero eseguito i suoi ordini indipendentemente dai loro sentimenti personali a proposito di lui e delle altre flotte. A loro credito, va detto che i guerrieri ascoltarono ed obbedirono. La minaccia del Dominio occupava tutta la loro attenzione, lasciando loro poca energia per litigare. Gli incidenti derivanti da antiche rivalità che scoppiarono lungo tutto il corso della guerra furono sorprendentemente pochi.

Schema d'organizzazione di Martok

I Klingon si presentarono alla guerra con quasi 6500 navi, che andavano dagli sparvieri di classe *B'rel* (scout, o, nel gergo tecnico klingon, "navi da guerra leggere") alle grandi navi da guerra di classe *Gel'tar* (Gowron trattenne la sua ammiraglia, la *Negh'Var*, su Qo'noS). Le Grandi Case dell'Alto Consiglio portarono centinaia di navi ciascuna; le case minori qualche dozzina o comunque di tutte quelle di cui potevano fare a meno.

Martok suddivise le sue forze in una flotta per ciascun Grande Casato. Il nucleo della flotta era, ovviamente, la flotta della Casa in questione. Martok assegnò le flotte delle Case minori alle flotte dei Grandi Casati, rendendo ogni flotta grossomodo numericamente equivalente. Martok mise le Case con forti rivalità od antiche faide in flotte diverse, per minimizzare i problemi disciplinari (similmente, organizzò le assegnazioni di combattimento in modo da mantenere le Case rivali separate).

All'interno di ciascuna flotta, Martok permise al comandante del Grande Casato di organizzare le sue forze come più gli sembrasse opportuno. A Martok non importava di come ciascun comandante organizzava le sue navi ed i suoi soldati, fintantoché inviava i rapporti corretti e rispondeva prontamente alle richieste di Martok di navi e uomini. Quindi, laddove la Casa di Kang divise la propria flotta in ali numericamente uguali di approssimativamente da tre a sei grandi navi e da sei a dodici navi più piccole, il casato di Krotmag mantenne la sua tradizionale organizzazione in brigate, reggimenti, battaglioni, ali d'assalto, ali e squadroni. Il suo comandante assegnò le navi dalle flotte più piccole a nuove ali o nuovi battaglioni, oppure per colmare debolezze nelle unità della Casa.

Dal momento che Martok aveva basato la sua flotta sullo spesso scornato IKDF, utilizzò il suo personale per compiti amministrativi, burocratici e di contabilità, piuttosto che lasciare che ogni singola flotta dovesse pensare da sola ad ottenere rifornimenti, munizioni e riparazioni. Anche se molti Klingon (Martok compreso!) mugugnarono a proposito di avere a che fare con "i burocrati senza onore", nessuno ebbe da ridire circa il modo in cui l'IKDF lasciò libere le Grandi Case di concentrarsi sul combattimento.

Strategie e tattiche spaziali klingon

Anche se le altre specie spesso pensano che i Klingon sappiano solo utilizzare l'avanti tutta e attacchi brutali, il verità i guerrieri klingon riescono ad essere tatticamente intelligenti e sottili (come dimostrato dal frequente uso del dispositivo di occultamento). Una vittoria ottenuta ingannando o

circondando il nemico è onorevole quanto una ottenuta con un attacco frontale. Infatti, i guerrieri klingon più pericolosi non sono quelli che attaccano a testa bassa in preda all'ira, ma sono quelli che riescono a controllare la loro furia e ad analizzare razionalmente la situazione per ottenere il massimo risultato.

Influenze della Flotta Stellare

I Klingon sono stati influenzati da, ed hanno influenzato, i loro alleati della Flotta Stellare. Combatterono virtualmente su tutti i fronti durante la guerra, sempre lavorando a stretto contatto con la Flotta Stellare per difendere il territorio della Federazione. Quindi di solito seguivano le procedure della Flotta. Schierarono le loro navi nelle formazioni della Flotta Stellare come ordinato ed obbedirono ai comandanti della Flotta Stellare messi a capo della task force congiunta. Nello stesso momento, aggiunsero una robusta dose di violenza klingon all'approccio al nemico più disciplinato della Flotta. Senza i Klingon a spingere in senso contrario, probabilmente la Flotta Stellare avrebbe combattuto sulla difensiva molto più a lungo di quello che ha fatto.

Ma spesso la Flotta diede ai Klingon carta bianca. In molte occasioni la Flotta o il generale Martok assegnarono ai Klingon delle missioni da svolgere da soli invece di farlo lavorando insieme alle navi della Federazione. Per esempio, dal momento che le tattiche d'incursione klingon funzionavano particolarmente bene contro i convogli, spesso delle ali interamente costituite da Klingon attaccavano le navi da trasporto e le scorte del Dominio. Questo stava molto bene ai guerrieri klingon, perché così evitarono che i regolamenti e le amenità della Flotta Stellare li scocciassero più di tanto. Poterono combattere i Jem'Hadar secondo il loro stile: facendo attacchi superluminali suicidi, con bombardamenti orbitali sulle loro postazioni, innescando brillamenti solari per devastare gli impianti di produzione e utilizzando armi biogeniche persino l'intelligence dei Klingon lavorò a tempo pieno eseguendo missioni di sabotaggio e di spionaggio, guadagnandosi il rispetto dei guerrieri e di tutti i Klingon cui salvarono la vita.

Tattiche specifiche

Alcune manovre e tattiche specifiche usate dalle navi e dai soldati klingon nello spazio comprendono:

Combattimento totale: diversamente dagli altri combattenti della Guerra del Dominio, i Klingon non tengono le loro ammiraglie nelle retrovie a dirigere le operazioni delle altre navi. Invece, *tutte* le navi, dall'ammiraglia al vascello più piccolo, vengono coinvolte nella battaglia. Ci si aspetta che qualunque comandante klingon sia in grado di combattere e guidare i suoi uomini nello stesso tempo.

Formazione triangolare: durante la Guerra del Dominio, i Klingon preferivano organizzare le loro navi in sottogruppi di tre, il che permetteva loro di circondare il nemico e concentrare il fuoco su di lui. Quando attaccavano bersagli più grandi, utilizzavano gruppi di sei o di nove navi. Per questa ragione, di solito il numero di vascelli presenti nella maggior parte delle unità klingon è divisibile per tre.

Manovra di Gornag: sviluppata dal famoso generale Gornag, che combatté contro i Cardassiani durante l'incidente della nebulosa Betreka, questa manovra sfrutta una vulnerabilità nel sistema EPS cardassiano (i vascelli costruiti dopo il 2371 non hanno più questa vulnerabilità). Le navi cardassiane hanno un tipo speciale di giunzione di potenza a pochi metri da ciascun disgregatore a spirale. Manovrando estremamente vicini alla nave nemica (per la cui cosa è necessario di solito un pilota esperto, dati il numero e la posizione delle armi cardassiane) i Klingon possono colpire questa giunzione con un'arma energetica, creando un sovraccarico nel sistema EPS, causando esplosioni in tutta la nave e riducendo la capacità del sistema di trasportare energia ai vari sistemi di bordo.

Chokath HoHwl': questo attacco, il "triangolo della morte", usa il posizionamento delle armi di uno sparviero per oltrepassare gli scudi nemici con un siluro. In modalità d'attacco, uno sparviero abbassa le sue "ali", formando così un triangolo tra i disgregatori posizionati sulla punta delle ali ed il lanciasiluri a prua dello scafo di comando. La nave spara con i disgregatori, quindi, un microsecondo più tardi, lancia un siluro nello punto dell'obiettivo. Se la nave temporizza correttamente l'attacco, i disgregatori indeboliscono in quel punto gli scudi del nemico, permettendo al siluro di oltrepassarli senza incontrare resistenza e di colpire direttamente il bersaglio sottostante.

Dispositivo di occultamento: mentre il dispositivo di occultamento non furono molto d'aiuto per i Klingon durante la Guerra del Dominio nella maggior parte degli scontri (a causa della tecnologia degli scanner tachionici del Dominio), fornirono comunque un vantaggio in molte circostanze. La tattica tattica d'elezione dei Klingon quando è attuabile è la "disoccultati e colpisci". Un'ala o un'unità si avvicina all'obiettivo occultato, si disocculta poco prima che il bersaglio entri in portata delle sue armi energetiche, spara al bersaglio, quindi o ritorna per un altro passaggio, oppure si occulta e se ne va. Spesso *sembra* che la nave klingon si sia allontanata dalla scena della battaglia, ma invece rimane nei paraggi finché l'equipaggio della nave bersaglio comincia con le riparazioni. Quindi attacca di nuovo, distruggendo sia il bersaglio sia la fonte delle riparazioni.

Incursioni: i Klingon preferiscono le battaglie concitate, ma la natura stessa della Guerra del Dominio dimostrò che spesso erano più efficaci delle incursioni in territorio nemico contro i suoi avamposti. Con la loro manovra "disoccultati e colpisci", i Klingon erano perfetti per questi attacchi. Dopo che l'alleanza ebbe penetrato lo spazio cardassiano nel 2375, i Klingon effettuarono parecchie incursioni sulle postazioni nemiche.

Abbordaggi: i Klingon hanno trovato il modo di introdurre il combattimento corpo a corpo nella guerra spaziale. Teletrasportano gruppi di soldati sulla plancia dell'avversario, bat'leth alla mano, per uccidere gli ufficiali nemici e conquistare la plancia (e quindi tutta la nave). Usando questa tattica, possono catturare un vascello nemico virtualmente intatto, permettendo loro di studiarla o addirittura di utilizzarla contro il nemico. Ovviamente questa tattica non funziona quando gli scudi del nemico sono alzati, quindi i Klingon devono effettuare una tattica "disoccultati e teletrasporta" prima che il bersaglio possa alzare gli scudi, oppure riuscire ad abbassarli con attacchi convenzionali. Gli abbordaggi non funzionarono particolarmente bene durante la Guerra del Dominio, dal momento che i

Jem'Hadar potevano rispondere agli invasori klingon molto meglio della maggior parte delle razze del quadrante Alfa.

GUERRA DI SUPERFICIE KLINGON

Anche se i Klingon sono esperti combattenti di astronave, è nella guerra di superficie che eccellono. Essere giù nelle trincee, a combattere uomo contro uomo, è nettare per l'anima klingon. La battaglia si riduce ad acciaio e sudore e sangue, senza scudi o siluri o qualunque altra cosa si possa mettere fra due guerrieri, ciascuno che fa del suo meglio per sconfiggere l'altro con nulla di più che forza ed abilità.

Questa è, ovviamente, una raffigurazione idealizzata del combattimento terrestre. Ma nella quale molti Klingon si riconoscono. Per loro, il combattimento corpo a corpo rappresenta l'opportunità definitiva di mettersi alla prova come guerrieri- distruggere il proprio nemico senza armi di distruzione di massa e senza alcun impedimento tecnologico. Ma anche fra i Klingon, le forze di terra moderne utilizzano un sacco di tecnologia e di armi a lungo raggio, dall'artiglieria ai missili. Indipendentemente dall'arma utilizzata, i Klingon sono superbi guerrieri di superficie. Durante la Guerra del Dominio, solo i Jem'Hadar li eguagliavano in forza, resistenza e ferocia. Gli incontri tra i Klingon ed i Jem'Hadar, come su Argolas III o Gamma Reticuli IV, furono alcuni dei combattimenti più violenti, brutali e sanguinosi nella storia di entrambe le specie. Un guerriero klingon sopravvissuto alla battaglia di Gamma Reticuli IV, dove i Jem'Hadar distrussero i quattro quinti delle forze klingon prima che questi riuscissero a vincere, guadagna automaticamente molto rispetto da parte dei suoi compagni guerrieri.

Unità e soldati

Come per la flotta spaziale, ciascun casato organizza i suoi guerrieri per il combattimento di superficie come meglio crede. Durante la Guerra del Dominio, su suggerimento del generale Martok, la maggior parte utilizzò questo sistema di comando: divisione (circa 10000 guerrieri, comandati da un *Sa'* [generale] o da un *totlh* [commodoro]); brigata (circa 2500 guerrieri, comandati da un *'ech* [brigadiere]); battaglione (circa 500 guerrieri, comandati da un *HoH* [capitano]); compagnia (circa 100 guerrieri, comandati da un *la'* [comandante]); plotone (circa 25 guerrieri, comandati da un *Sogh* [tenente]); squadra (circa 5 guerrieri, comandati da un ufficiale o da un ufficiale di riserva di grado inferiore a tenente). La standardizzazione delle dimensioni delle unità in tutto l'esercito rese il compito amministrativo dell'IKDF più semplice.

Il tipico soldato della Guerra del Dominio portava il seguente equipaggiamento: un fucile disgregatore od un disgregatore semplice (a seconda delle preferenze personali e del profilo di missione), una *bat'leth*, un'arma bianca secondaria (come un *d'k tahg* oppure una *mek'leth*), una o due granate fotoniche ed equipaggiamento vario (come tricorder, razioni e strumenti). Ciascun guerriero indossava l'armatura tradizionale klingon in cuoio e metallo. All'interno della squadra, almeno un soldato, se non di più, portava il seguente equipaggiamento: un tricorder militare, un fucile disgregatore (oppure, se gli altri membri della squadra possedevano già dei

fucili, un'arma più pesante come un disintegratore isomagnetico), un lanciagranate e granate extra, un equipaggiamento per le comunicazioni potenziato e dei kit medici.

Tattiche

Ovviamente, i Klingon approcciano il combattimento di superficie con brutalità e ferocia. Al posto di insegnare alla fanteria complicate e raffinate manovre, permettono a ciascun guerriero di utilizzare le proprie abilità marziali nel modo che ritiene più opportuno.

Molte volte questo si risolve in una squadra di Klingon che carica il nemico senza la minima apparenza di una formazione o di "disciplina", ma i Klingon più svegli apprendono in fretta che sono molto più efficienti sul campo di battaglia, e quindi guadagnano più onore e più gloria, quando agiscono in concerto con i loro compagni.

Piuttosto che scaricare il disgregatore contro nemici distanti centinaia di metri, preferiscono ingaggiare da vicino il nemico, quando è possibile in corpo a corpo, dove la loro forza e resistenza naturali danno loro un vantaggio. Tipicamente i Klingon con armi pesanti eseguono del fuoco di copertura mentre i loro compagni si avvicinano al nemico (passando da copertura a copertura finché non giungono abbastanza vicini da gettarsi nella mischia). Una volta iniziato il corpo a corpo, abbandonano le loro armi pesanti e raggiungono i loro camerati nella mischia.

Ogni volta che conquistano terreno, i Klingon combattono come furie per tenercelo. Per molti di loro la ritirata è un disonore, e rifiutano di ritirarsi se non nelle circostanze più disperate; preferiscono morire mentre avanzano verso il nemico piuttosto che vivere nella vergogna di essere scappati via. Quindi, le unità klingon si ritrovano spesso dietro le linee nemiche (in quel caso non è considerato disonorevole combattere per ritornare in territorio klingon). Se vengono intrappolati o circondati, i Klingon combattono spalla a spalla proteggendosi l'un l'altro. In una squadra intatta, i tre Klingon con armi leggere formano un triangolo intorno a quelli con armi pesanti, cercando di proteggerli finché questi non spianano la via per la salvezza per tutta la squadra.

I soldati klingon tendono a non chiedere rinforzi- un vero guerriero riesce a gestire qualunque situazione da solo! Ma quando un'unità non può prendere un obiettivo da sola, allora richiede rinforzi oppure un bombardamento d'artiglieria od orbitale. I Klingon non hanno problemi a vaporizzare un bersaglio od un nemico con un bombardamento orbitale, se non hanno nessuna ragione per catturarlo intatto. Ma poiché queste vittorie sono viste come meno onorevoli (ma non *disonorevoli*), non fanno uso di questa tattica spesso quanto potrebbero.

I Klingon fanno affidamento sui carri disgregatori e sugli altri veicoli di superficie più di quanto faccia la Flotta Stellare. I carri klingon e gli skimmer d'attacco spesso spianano la strada per i soldati appiedati che seguono. Un bravo carrista guadagna più onore nell'attaccare carri, una postazione difensiva oppure una fortificazione nemica. D'altra parte, alcuni Klingon vedono l'impiego dei carri contro la fanteria nemica come assolutamente eccessivo, e quindi meno onorevole- un vero guerriero affronterebbe quei

soldati nemici corpo a corpo.

Dopo la guerra

I Klingon iniziarono la Guerra del Dominio con 6500 navi. Grazie in parte alla pessima gestione del cancelliere Gowron durante le fasi finali della guerra, la terminarono con circa 1350 navi intatte, di cui più o meno la metà con un'efficienza pari al 50-75%. Quasi 200000 Klingon vennero uccisi nei combattimenti di superficie- un numero davvero considerevole se si guarda alla loro resistenza alle ferite ed alla ridondanza degli organi *brak'lul*.

L'Impero Klingon ora si trova ad un bivio. Mentre l'IKDF e le Flotte dei Casati sono solo un'ombra di quello che erano prima della guerra, i cantieri di produzione navale hanno comunque subito pochi danni durante la guerra; infatti gli ingegneri klingon iniziarono immediatamente a produrre nuove navi. Ma sotto il nuovo regime di Martok, alcuni Klingon si chiedono: dobbiamo semplicemente tornare indietro alla vecchia via, oppure vi sono altre opzioni disponibili, opzioni che potrebbero restituire il vero onore e la vera nobiltà all'Impero moribondo? Questi Klingon cercano delle riforme genuine- riforme che possano migliorare la società klingon senza perdere la preziosa etica ed i principi da guerrieri. Solo il tempo dirà se le loro voci avranno attirato abbastanza l'attenzione dell'Alto Consiglio per fare realmente la differenza.

ORDINE DI BATTAGLIA ROMULANO

Anche se combatterono nella Guerra del Dominio solo la metà di quanto hanno fatto i Klingon e la Flotta Stellare, i Romulani furono comunque una componente preziosa dell'alleanza. Infatti, senza la loro entrata in guerra nel tardo 2374, è incerto come la Flotta ed i Klingon avrebbero potuto battere l'alleanza Dominio-Cardassiana. La loro condotta audace ed eroica durante la guerra, comprese la liberazione di Benezar e la partecipazione alla liberazione di Betazed, è valso loro un rispetto ed un'ammirazione mai visti prima da parte di miliardi di cittadini della Federazione, ed ha dato sia alla Flotta Stellare che all'Impero Klingon un nuovo apprezzamento per la potenza militare romulana.

La marina stellare romulana

La Marina Stellare Romulana (RSN) rappresenta una sorta di via di mezzo fra la Flotta Stellare e l'esercito klingon. Almeno in teoria, la RSN possiede un alto grado di autorità centrale, che emana dal Pretore e dall'Alto Senato attraverso il Comando Stellare Romulano fino alle flotte individuali- esattamente come la Flotta Stellare. Ma dal momento che il Comando Stellare non esercita un controllo estensivo su molti degli aspetti della RSN, in pratica, le diverse correnti politiche romulane fratturano l'autorità militare- esattamente come nell'esercito klingon. Oltre alla flotta del Pretore ed alla flotta del Comando, molti senatori e coalizioni politiche possiedono delle loro flotte private. La politica interna della RSN rende le cose interessanti per il suo personale, e mentre la politica raramente ha un effetto deleterio sulla capacità dei Romulani di combattere con efficienza, nessun ufficiale romulano esperto può negare che le costanti lotte interne e le manovre per conquistare

il potere talvolta possono causare problemi.

Fortunatamente, questi problemi non sono mai sorti durante la Guerra del Dominio. Anche se l'ufficiale romulano medio è una creatura politica, persino una creatura politica riconosce quando è il momento di smetterla di combattere i propri simili perché una minaccia più grande incombe all'orizzonte. Una volta entrati in guerra, i Romulani realizzarono che il Dominio era una minaccia all'esistenza stessa dell'Impero Stellare. Un trionfo del Dominio avrebbe significato la fine di *D'era*, dato che i Romulani si sarebbero trovati intrappolati tra gli invasori vittoriosi del quadrante Gamma da un lato ed i Taurhai dall'altro. Il pensiero di questa sconfitta era intollerabile, quindi tutti i Romulani misero da parte le loro divergenze personali per combattere contro un nemico comune. Sfruttarono anche l'occasione per acquisire informazioni sui loro alleati, ovviamente- mai una nave romaulana era penetrata così a fondo nello spazio della Federazione- ma in ogni istante furono sempre coscienti della loro missione primaria: sconfiggere il Dominio.

Organizzazione durante la Guerra del Dominio

La RSN utilizza un sistema organizzativo estremamente sfaccettato. Primo, raggruppa le sue navi in varie flotte- la Flotta del Pretore, la Flotta del Comando, le flotte dei vari senatori e coalizioni e via discorrendo. Secondo, pone ciascuna flotta sotto il controllo di un "Comando", come il Comando Stellare (la branca logistica ed amministrativa generale della RSN, e quindi l'assegnazione di default per la maggior parte delle flotte), il Comando Esplorativo, il Comando di Pacificazione, il Comando di Occupazione e via discorrendo. Negoziare con la catena di comando appropriata spesso sembra un'impresa degna di Sisifo.

Mentre questo sistema funziona alla perfezione in tempo di pace oppure durante conflitti a bassa intensità, funziona malissimo durante i conflitti maggiori come la Guerra del Dominio. Per sovrintendere e comandare le flotte e gli ufficiali in tempo di guerra, il Comando Stellare istituisce *Tellas Vornai*- "gerarchie di campo", ovvero catene di comando non standard. Piuttosto che creare problemi politici mettendo al comando ufficiali normali, il Comando Stellare si rivolge alla *Tal Diann*, la divisione affari interni ed intelligence della RSN. I *belisaro*, o "legati", diventano i comandanti della RSN unificata. Come al solito, hanno potere di promuovere o di degradare, comandare gli spostamenti delle truppe, scegliere le strategie e condurre la guerra nel nome del Pretore. Alcuni centurioni obiettano alle azioni comandate dai legati, ma la legge concede a questi ultimi l'ultima parola in materia.

Quando i romulani dichiararono guerra al Dominio, il pretore nominò Velal, *Ar'nal* della Flotta di Comando 13, *Ar'nal Belisarus*, o "Primo Legato". Veterano della scena politica e militare con più di trent'anni d'esperienza nel combattere i Taurhai, la Federazione e gli altri nemici dell'Impero, Velal era la scelta ideale per questo compito. Con un intelletto molto acuto ed un rispetto (sebbene spesso controvoglia e arrogante) per la Federazione ed i Klingon, diresse lo sforzo bellico romulano con abilità e determinazione.

Organizzazione di Velal

Agendo nel nome del Pretore e dell'Alto Senato, ar'nal Velal costituì una flotta di quasi 7000 navi divisa in 25 flotte. Quattordici di queste Flotte erano Flotte di Comando; il resto erano tutte flotte di senatori e di coalizioni politiche favorevoli all'ingresso in guerra dell'Impero Stellare. Le altre Flotte di Comando rimasero indietro a proteggere il Pretore, a controllare le ambizioni politiche dei senatori, evitare un'invasione nemica dello spazio romulano e gestire la minaccia Taurhai.

Usando il sistema dei legati, Velal riorganizzò le sue forze per la massima efficienza. Divise le sue navi per regione astrografica in tre "flotte di guerra" grosso modo uguali. Ciascuna flotta rispondeva ad un legato, e questi legati rispondevano ai Legati Navali in capo a ciascuna flotta da guerra. Insieme con un certo numero di centurioni selezionati ed altri ufficiali, i legati ed i Legati Navali costituivano il "Consiglio di Guerra" di Velal- il suo corpo di attendenti. Molti Romulani ambiziosi cercarono di far parte del Consiglio di Guerra, sapendo che la vittoria in guerra avrebbe fatto la loro fortuna politica, ma Velal fece del suo meglio per scegliere del personale estremamente competente militarmente al posto di una schiera di adulatori.

Le flotte che componevano le flotte di guerra mantennero la loro struttura organizzativa tradizionale. Il livello più ampio dell'organizzazione, l'*Avara* o centuria, include approssimativamente 100 navi (la maggior parte delle flotte è costituita da tre centurie, per un totale di 270-350 navi). Gli Ar'nal (più o meno equivalenti agli ammiragli della Flotta Stellare) suddividono le centurie in "ali di comando" ciascuna comandata (e nominata) da una nave "ammiraglia" e dal suo capitano. Ogni ala di comando contiene 10-20 navi.

Tattiche e strategie spaziali romulane.

Dal momento che entrarono tardi in guerra, i Romulani all'inizio si limitarono a seguire le direttive della Flotta Stellare (ma non dei brutali Klingon). Non appena impararono come funzionavano le cose sul campo di battaglia ed assaggiato le strategie del nemico, incominciarono ad operare per lo più per conto loro, in flotte interamente romulane. Rimasero in stretto contatto con la Flotta e con il generale Martok, e la Flotta mantenne un occhio vigile sulle attività romulane in territorio federale. Ma gli alleati permisero ai Romulani di lavorare da soli il più spesso possibile, dal momento che dimostrarono ripetutamente quanto efficientemente potevano combattere.

Tattiche generali romulane

I Romulani subirono molte più perdite di navi durante la Guerra del Dominio di quanto uno avrebbe potuto aspettarsi data la dimensione e la potenza medie dei loro vascelli. Una delle ragioni per cui è successo questo è che molte delle loro tattiche preferite non funzionano bene nelle battaglie serrate come nelle schermaglie e nei confronti da guerra fredda. I Romulani in genere propendono per l'inganno ed il sotterfugio. Analizzano il nemico, ne carpiscono i segreti, e quindi, usando elaborati piani sviluppati in anticipo, lo colpiscono nel momento di maggiore svantaggio per conquistare la vittoria. Oppure utilizzano i loro dispositivi di occultamento per avvicinarsi al nemico ed attaccarlo di sorpresa prima che questi si accorga della loro presenza. Ma una nave non può occultarsi nel mezzo di una battaglia, ed i campi di battaglia

ed i fronti in costante mutamento della Guerra del Dominio negarono ai Romulani la possibilità di pianificare tutti gli aspetti del loro attacco fino al più piccolo e microscopico dettaglio, come amano fare.

Dopo che Velal ed il suo Consiglio di Guerra se ne furono accorti, ritornarono alle tattiche sviluppate decenni prima nelle battaglie contro i Taurhai, compreso il manovrare le ali in formazioni complesse e mortali. Queste formazioni aumentarono l'efficacia della potenza di fuoco romulana dando ad un tempo alle navi maggiore mobilità rispetto alle navi del dominio e cardassiane (che usavano tattiche difensive più statiche). La vista tremenda di un quartetto di falchi da guerra pesanti di classe *D'deridex* circondati da incrociatori leggeri di classe *T'rasus* e da cannoniere d'assalto di classe *D'gerok*, tutte che si muovono in formazione precisa e che rilasciano la loro potenza di fuoco combinata per distruggere un incrociatore od una portaerei Jem'Hadar ha fatto breccia nei cuori dell'alleanza più e più volte.

Tattiche specifiche: dispositivo di occultamento

Disoccolta e colpisci: per molti anni, i romulani hanno sperimentato moltissimi successi con una manovra molto semplice: disoccultarsi direttamente davanti al bersaglio e devastarlo con un siluro al plasma. A corto raggio, un singolo siluro al plasma può devastare e distruggere quasi tutte le navi conosciute. Anche se gli scanner tachionici del Dominio hanno ridotto di molto l'efficacia di questa strategia, le vengono comunque attribuite un ingente numero di vittime.

Manovra di Mordet: mentre poche navi osano utilizzare un dispositivo di occultamento in battaglia, i Romulani hanno scoperto che un gruppo di navi occultate può facilmente cogliere di sorpresa un nemico. Prima che la battaglia inizi, un piccolo commando di navi romulane dietro alla flotta si occulta e smette di muoversi. Una volta che la battaglia occupa interamente la mente delle navi del Dominio, queste navi manovrano oltre il limite della battaglia (dove sono minori le probabilità di una collisione o che un colpo vagante colpisca per caso una nave occultata) e coglie di sorpresa il nemico, spesso utilizzando una manovra "disoccolta e colpisci".

Manovra evasiva Chel-Akep: quando viene inseguito da una nave nemica, un vascello romulano si occulta, cambiando immediatamente rotta per evitare che il nemico possa calcolare la sua posizione. Quindi lancia una sonda occultata. La sonda emette una traccia energetica che collima con quella della nave, ed ha una piccola vulnerabilità nel suo occultamento di modo che la nave nemica possa localizzarla. Mentre questa insegue ed attacca la sonda, la vera nave si può disporre per un disoccolta e colpisci oppure può fuggire in tutta tranquillità.

Tattiche specifiche: altre tattiche

Niente caccia: i Romulani non impiegano caccia, preferendo affidarsi unicamente alle grandi navi. Come risultato, la maggior parte delle loro formazioni d'attacco e di difesa sono molto più fluide e prevedono molte più manovre rispetto alle forze che impiegano i caccia. Le ali romulane si costituiscono con enormi, impressionanti blocchi di navi da battaglia, di solito in formazione rettangolare o quadrata, colpendo i bersagli in tandem oppure

in piccole sotto-ali.

Cerchio di Krellus: un'ala sceglie una singola nave di grandi dimensioni (almeno equivalente ad una classe *Galaxy*) come bersaglio. Volda dritta sul bersaglio, dividendosi in due o più sezioni per circondarla completamente. Una volta che il bersaglio è stato circondato, tutte le navi aprono il fuoco finché non la distruggono, scegliendo accuratamente l'angolo di fuoco per non colpire una nave alleata.

Schema difensivo Kar-Sotar: quando una nave in un'ala (in particolare l'ammiraglia) ha subito un eccessivo ammontare di danni ed il comandante dell'ala vuole proteggerla da ulteriori attacchi nemici, egli ordina di eseguire questa manovra. Questa manovra consiste un complesso schema di intrecci fra le navi che volano intorno alla nave danneggiata proteggendola da ulteriori attacchi.

Schema di attacco Chora-Kenet: nota nella Flotta Stellare come la manovra della "carica dell'ala ammiraglia", lo schema di attacco Chora-Kenet prevede una corsa d'attacco di tutta un'intera ala d'attacco. Convergono come gruppo su un singolo obiettivo, lanciandogli contro tutto quello che hanno. Le navi in testa alla formazione sono responsabili di attaccare qualunque cosa blocchi il sentiero di volo.

FORZE DI TERRA ROMULANE

Anche se sono più piccole rispetto alla RSN, le Forze di Terra Romulane (RGF) giocano un ruolo importante nelle forze armate romulane. Le RGF sono un ramo separato con in loro proprio comandante supremo, il maggiore-generale Korel Rendak. Tuttavia, lavora così a stretto contatto con il Comando d'Occupazione e di Pacificazione della RSN, che la maggior parte dei Romulani pensa il corpo ed i suoi membri appartengano alla RSN.

Esattamente come le navi romulane, le RGF si sono trovate sotto un fuoco pesante dovunque abbiano combattuto. Dei circa 190000 uomini di cui era composta, solo pochi *lagor'val* (reggimenti) riuscirono a sopravvivere. Un comandante romulano, il generale Nevet, ricevette una medaglia dal Senato per le sue audaci ed eroiche azioni nell'aver salvato proprio quei reggimenti dopo che una forza Jem'Hadar molto più grande avevo intrappolato lui e le sue truppe dietro le linee nemiche a Chin'toka.

Unità è soldati

I ranghi dell'RGF hanno una struttura organizzativa differente rispetto alla RSN. La maggior parte dei soldati ha il rango di "legionario". Sopra di loro si trovano, al minore al maggiore, sergenti, sottotenenti, tenenti, capitani, maggiori, centurioni e generali. Le forze di terra riservano il titolo di "generale maggiore" per il suo comandante supremo, che risponde direttamente all'Alto Senato.

L'unità base dell'RGF è la *ter'val* (squadra), consistente da 5 a 13 legionari tipicamente comandati da un sergente o da un sottotenente. Due o tre squadre formano un *rost'val* (plotone), di 20-50 legionari comandati da un tenente o da un capitano. *Al'gess'val* (compagnia) includono tre o quattro plotoni per un totale di 80-175 uomini; vengono comandati da un capitano. Le

al'gess'val sono riunite nelle *unsha'val* (brigate) di 10000 uomini comandate da un maggiore, *tresh'val* (battaglioni) e *lagor'val* (reggimenti) comandati da un colonnello (rispettivamente 3000-5000 e 8000-12000 uomini), *keth'val* (divisioni) di 20000-30000 uomini comandati dai generali e finalmente le *bareth'val* (legioni) di 80000-100000 soldati comandati anch'essi da un generale.

Al momento dell'entrata dei Romulani nella Guerra del Dominio, le RGF constavano di cinque legioni di poco più che 500000 uomini: due di queste legioni furono mandate a combattere contro il Dominio. Tutti i soldati romulani, dal legionario più umile allo stesso generale maggiore, si erano diplomati all'Accademia Militare Korath Tanar su Derassa IV.

I soldati delle RGF indossano un'uniforme simile a quella adottata dal personale della RSN, ma di colore verde scuro invece che grigio acciaio. La forma e lo stile della bandoliera sull'uniforme indica il grado. Durante la Guerra del Dominio, l'Alto Senato stabilì che ogni soldato avrebbe avuto il seguente equipaggiamento: fucile disgregatore tipo R-7, pistola disgregatrice tipo 3 (la pistola standard, utilizzata anche dalla RSN), un tricorder militare romulano, una bandoliera contenente quattro granate disgregatrici, un coltello da combattimento multifunzione, un comunicatore personale, un medikit personale da campo e strumenti e razioni assortiti.

Unità di elite

L'RGF possiede tre unità d'elite, ciascuna formata come progetto congiunto il Comando di Pacificazione della RSN(e in definitiva comandate dal Comando di Pacificazione). La più grande di questa è la *Tal Shava*, o Flotta Imperiale. Esperti nello sbarcare e nel riconquistare i mondi in mano al nemico, furono una componente chiave nell'offensiva per riconquistare Benezar e parte del settore Kalandra.

I Falchi Imperiali, o *Teth Koros*, hanno una reputazione ancora più invidiabile. Prendono le loro reclute dalla *Tal Shava*, e danno loro un addestramento di infiltrazione e di sabotaggio oltre alle superbe abilità militari che già possiedono. Un singolo plotone di Falchi Imperiali può entrare in territorio nemico senza essere rilevato e spazzare via un'intera divisione nemica con le loro tecniche d'assassinio, gli attacchi lampo e i trabocchetti militari.

Ma il meglio del meglio delle forze armate dell'Impero Stellare Romulano è la *Legione Ventava*, i 2000 più abili guerrieri di Romulus. Accettano reclute esclusivamente fra i veterani dei *Teth Koros* o della *Tal Shava* con almeno tre anni di esperienza sul campo, ed il test di ammissione è talmente duro e brutale che solo la metà delle aspiranti reclute sopravvive. Eseguono missioni che nemmeno i Falchi Imperiali osano eseguire, e trattano i nemici con una brutalità e spietatezza che li ha resi temuti in tutta la galassia.

Durante la Guerra del Dominio, le forze di elite romulane riconquistarono diversi pianeti caduti in mano al nemico. Senza di loro, la Federazione ci avrebbe messo molto di più per liberare Betazed e diversi mondi del settore Kalandra. Anche se la brutalità dei loro metodi creò qualche attrito fra la Federazione e lo staff di ar'nal Velal, i due alleati trovarono

sempre un modo per collaborare e raggiungere insieme gli obiettivi comuni.

Tattiche

Escluse le Forze di Terra della Flotta Stellare, forse, l'RGF impiega l'approccio più sofisticato al combattimento di superficie di ogni altra specie del quadrante Alfa e Beta. La sua combinazione di truppe ordinarie, unità di armi pesanti (artiglieria compresa) e forze meccanizzate conferiscono loro una grande flessibilità tattica.

Le RGF preferiscono operare a livello di *rost'val* (plotone) quando è possibile. Le squadre funzionano bene per missioni relativamente minori, ma i normali comandanti di solito preferiscono mandare un plotone intero (oppure un'unità più grande) per catturare un obiettivo o per difendere un'area. Dal momento che la maggior parte dei governi fa molto più affidamento sulla squadra, questo spesso fornisce ai Romulani il vantaggio numerico in un incontro. Possono anche formare plotoni multidisciplinari mischiando le squadre. Un plotone con una squadra regolare, una squadra con armi pesanti ed una unità meccanizzata dà ai soldati diverse possibilità di rispondere al nemico sia l'opportunità di imparare ad utilizzare i diversi equipaggiamenti.

Nella tipica avanzata romulana, un plotone meccanizzato costituito da mezzi sia terrestri che aerei si muove in prima linea, conquistando terreno ed offrendo copertura ai soldati normali e con armi pesanti che seguono. Una volta che hanno raggiunto il perimetro desiderato, i soldati eliminano ogni nemico rimasto e piazzano gli inibitori di teletrasporto. Quindi le unità meccanizzate di dispongono nel nuovo perimetro per difenderlo da ogni contrattacco.

Molto più che i loro compagni nello spazio, i soldati romulani hanno un sacco di assi nelle loro maniche. Quando un assalto frontale non è praticabile, manipolano ed ingannano il nemico. Le unità romulane fanno un uso intenso di mimetizzazione olografica, "rinforzi" olografici, imboscate e vari tipi di trappola. Infatti, molte squadre hanno almeno un membro che ha ricevuto un addestramento speciale dalla *Tal Shiar* nel preparare trappole per le forze nemiche- di tutto fra fosse piena di spuntoni e buche, alle granate con innesco a cavo, a piattaforme del teletrasporto mimetizzate che teletrasportano il malcapitato che le ha attivate nel vuoto dello spazio.

Dopo la guerra

Nonostante la loro abilità e la loro determinazione, le forze romulane subirono ingenti perdite durante la guerra. Riconoscendo la minaccia implicita nelle navi romulane, che sono più grandi e potenti rispetto ai loro analoghi klingon e della Flotta, i Jem'Hadar ed i Cardassiani le attaccarono con estrema aggressività. L'esame di alcune registrazioni del Dominio catturate dimostrarono poi che i Fondatori avevano espressamente ordinato ai Jem'Hadar di concentrare i loro attacchi sulle "minacciose navi romulane". Furiosi contro il "tradimento" romulano nei confronti del Dominio, un tradimento che si credeva organizzato dalla *Tal Shiar*, il Dominio era determinato a far pagare cara ai Romulani l'infrazione del patto di non aggressione. In un anno di combattimenti, i Romulani persero oltre 5500 navi a causa degli attacchi del Dominio (e la maggior parte delle navi superstiti

fece ritorno a Romulus gravemente danneggiata). La perdita più grave fu la *Ko'nar*, l'ammiraglia di classe *Vereleus* di ar'nal Velal ed orgoglio della flotta romulana, distrutta dai Jem'Hadar insieme a tutto l'equipaggio durante l'assalto finale su Cardassia. In tutto i Romulani subirono circa 200000 vittime- molte meno della Flotta Stellare, ma comunque sempre troppe. La perdita di così tante navi- quasi dodici flotte- e di personale lascia l'Impero Stellare vulnerabili ai Taurhai, ed il Pretore politicamente vulnerabile a diversi senatori e leader di coalizioni carismatici.

Uno degli effetti positivi della partecipazione dei Romulani alla Guerra del Dominio è stato l'aumentare dei contatti tra Federazione ed Impero Stellare. Combattere fianco a fianco contro un nemico comune aiutò a rafforzare i rapporti tra i due governi, come dimostra il fatto che il personale della Flotta ha partecipato a numerose conferenze su Romulus e addirittura la flotta romulana si è spinta fino ai mondi centrali della Federazione. Nessuno dei due governi ha abbandonato il suo approccio cauto nei confronti dell'altro, ma hanno gettato le basi per una possibile futura normalizzazione dei rapporti. Se sia la Federazione che l'Impero Stellare potranno mettere da parte le loro secolari differenze e raggiungere un accordo, forse addirittura un'alleanza, dipende dalla loro condotta futura, ma almeno fanno qualche passo verso la pace.

Capitolo VI

ORDINE DI BATTAGLIA DEL DOMINIO

Il maggiore, più spietato e più tecnologicamente avanzato governo del quadrante Gamma, il Dominio invase il quadrante Alfa per estendere il proprio controllo su nuovi, vasti territori. Iniziò una guerra di aggressione, puro e semplice, non accampando alcuna giustificazione morale o filosofica tranne che dichiarare che i Fondatori volevano “spargere ordine nella galassia”- il loro ordine.

Storia e dottrina militare del Dominio

Per diecimila anni, i leader mutaforma del Dominio hanno cercato di proteggere sé stessi dai “solidi” (umanoidi monoforma) esercitando controllo politico e militare su di loro. Usando i loro poteri di mutaforma ed il loro vasto intelletto contro i loro nemici, si ritrovarono ben presto con un embrione di impero, e chiamarono sé stessi “Fondatori”. Nel giro di migliaia di anni, conquistarono centinaia di sistemi nel quadrante Gamma, usando soldati umanoidi indottrinati al loro servizio attraverso la manipolazione psicologica, l'uso di droga e la cattura di ostaggi.

I Fondatori giustificarono la costruzione del loro impero come una forma di auto-conservazione. Dopo aver sofferto terribilmente sotto le mani di alcuni solidi bigotti ed ignoranti, giurarono a sé stessi di non trovarsi ancora in una simile situazione di debolezza. Volevano la superiorità politica, sociale e militare su chiunque si oppone a loro. Quella era la via più semplice per evitare che si riproponessero gli orrori del passato, dal momento che i Fondatori non credono che i solidi siano in grado di trattenere volontariamente il loro odio ed il loro pregiudizio.

Approssimativamente 2000 anni fa, la politica dei Fondatori assunse un andamento che avrebbe avuto una profonda influenza nella nascita del Dominio e quindi in seguito della Guerra del Dominio. In quel periodo la scienza biologica del Dominio era avanzata a tal punto che sarebbe stata in grado di creare nuove forme di vita interamente in laboratorio. La genetica del Dominio aveva già permesso ai Fondatori di creare servitori come i Vorta “elevando” creature semi-senzienti alla piena coscienza, ma ora potevano fare a meno di contare sulla natura per la materia prima. Potevano a limitarsi a creare quello che volevano da materiali di scarto.

Questo si è risolto con i Jem'Hadar, forse i più grandi soldati conosciuti nella galassia. Sono immensamente forti, resistenti e spietati. Raggiungono lo stadio adulto in pochi giorni. Non richiedono né sonno, né cibo né sesso. La loro lealtà è semplicemente assoluta, dal momento che non solo geneticamente predisposti per riverire i Fondatori come fossero Dei (e per

obbedire ai capi dei servi dei Fondatori, i Vorta), ma anche per il fatto che i Fondatori li hanno progettati affinché mancassero di un enzima isogenico vitale che può essere fornito loro solo dai loro padroni, nella forma di una droga che da un'estrema dipendenza, il ketracel-bianco. Senza "il bianco", i Jem'Hadar si ammalano, perdono il controllo di loro stessi ed alla fine muoiono per totale collasso fisiologico.

Liberati dal bisogno di dipendere dalle popolazioni native per soldati di minore qualità e sui quali esercitavano un controllo imperfetto, i Fondatori non ebbero più bisogno di limitarsi all'autodifesa. Ora potevano espandere il concetto di controllo su tutta la galassia- l'ultima forma di autodifesa. Con una riserva illimitata di super soldati, il Dominio poteva imporre il proprio modo di vivere a tutte le specie senzienti. Dichiarando che avrebbero "portato ordine in un universo caotico", i Fondatori si imbarcarono in un progetto di conquista aggressiva, che culminò (e conobbe la sua prima sconfitta) nel tentativo di conquistare il quadrante Alfa.

Il Dominio iniziò "la Guerra del Quadrante Alfa" con una storia di diecimila anni di ininterrotte vittorie militari. La loro dottrina militare, sviluppata nei millenni ed applicata con successo in dozzine di conflitti nel quadrante Gamma, prevedeva l'impiego di una forza soverchiante contro qualunque problema. Grazie alla loro tecnologia, i Fondatori evitavano la maggior parte dei problemi logistici e di reclutamento. Dovevano solo rifornire i Jem'Hadar di bianco, ma raramente questo si era dimostrato un problema. Con centinaia di impianti molto ben fortificati per la produzione di Jem'Hadar, produrre il bianco e costruire navi ed armi, il Dominio era una potenza militare senza eguali nel quadrante Gamma. Contro qualunque opposizione incontrata, mandò ondata dopo ondata di Jem'Hadar con migliaia di navi e decine di migliaia di uomini in ciascuna ondata, finché il nemico non viene spazzato via. Alla fine, quando la popolazione spezzata provava di avere acquisito il modo di vivere del Dominio, i Fondatori le permettevano di assumere un posto normale entro la struttura sociale e politica del Dominio.

Ma la tattica di forza bruta del Dominio non funzionò bene nel quadrante Alfa. La chiave di volta della strategia di forza bruta del Dominio- un'enorme, inarrestabile linea di rifornimento- fu tagliata fuori quando la Federazione, e più tardi i Profeti stessi, sigillarono il tunnel spaziale bajoriano. Separati dai cantieri planetari e dai vasti impianti di produzione orbitali, i quattro Fondatori intrappolati nel quadrante Alfa dovettero adattare i meno efficienti impianti cardassiani per supplire alle loro necessità belliche.

Le animalesche ferocia e brutalità dei Jem'Hadar combinate con alcuni errori compiuti dall'alleanza federale, diedero uno slancio significativo all'alleanza Dominio-Cardassiana nei primi momenti del conflitto. Ma una volta che la Federazione cominciò a sfruttare i problemi di rifornimento del Dominio, e cominciò a compiere ulteriori passi nel ribaltare le sorti della guerra, l'efficacia dell'approccio alla guerra del Dominio diminuì considerevolmente. Alla fine le sue debolezze divennero troppo significative per essere ovviate, e, per la prima volta nella sua storia millenaria, il Dominio conobbe la sconfitta.

Vorta e Jem'Hadar

L'attitudine alla guerra ed alla conquista del Dominio dipende

essenzialmente dall'esistenza dei Jem'Hadar. Senza questi soldati terribilmente efficaci, i Fondatori dovrebbero trovare altri metodi meno diretti per raggiungere i suoi obiettivi. Ma con loro non hanno paura di essere sconfitti.

L'attitudine al combattimento ed al condurre la guerra dei Jem'Hadar derivano entrambe da ed influenzano le attitudini e la politica dei Fondatori in una sorta di circolo vizioso. Quando i Fondatori crearono per la prima volta i Jem'Hadar, dovettero insegnare loro le abilità e le procedure militari nel modo tradizionale. Ma quando la loro conoscenza della genetica crebbe, scoprirono il modo di inserire la brutalità e l'aggressività nell'essenza più intima dei Jem'Hadar. Un Jem'Hadar non può essere pacifico esattamente come un diamante non può essere morbido. Può essere calmo e controllato, ma non sarà mai pietoso oppure non aggressivo. Con un simile strumento a disposizione, i Fondatori divennero loro stessi più brutali e spietati, iniziando ad istruire i Jem'Hadar su come distruggere l'intera popolazione di un pianeta, quando millenni prima avrebbero scelto opzioni meno estreme.

I Vorta sono più complessi. Per renderli amministratori e scienziati efficienti, i Fondatori non li privarono mai della libera volontà. Invece, il Dominio mantiene su di loro un controllo di tipo *psicologico*. I Vorta credono fanaticamente della natura divina dei Fondatori, rendendoli assolutamente devoti al Dominio quanto lo sono i Jem'Hadar. Ma ogni tanto, il processo fallisce. Ogni tanto dalle vasche di clonazione emerge un Vorta con un po' meno devozione verso i Fondatori, oppure un po' più di interesse personale, oppure una differente visione delle cose rispetto alla "linea ufficiale" del Dominio. Mentre i Jem'Hadar sono servitori limitati (ma totalmente leali), la necessità del libero pensiero dei Vorta talvolta si ritorce contro i Fondatori.

FORZE SPAZIALI DEL DOMINIO

Il Dominio divide le sue forze in Forze Spaziali e Forze di Terra, anche se la distinzione ha poco significato. Dal momento che il Dominio addestra i Jem'Hadar almeno nelle cose di base della guerra nello spazio e sulla superficie, un Primo che comanda su una nave si può trovare il giorno dopo a dover comandare un plotone mentre attraversa un passo montano. I legami tra la flotta e l'esercito sono molto più indefiniti che nella maggior parte degli eserciti; addirittura utilizzano in molti casi lo stesso equipaggiamento.

Schema organizzativo

Quando iniziò la guerra, il Dominio aveva portato nel quadrante Alfa approssimativamente 15000 navi (40% navi da battaglia, 60% caccia d'attacco). In virtù dell'opera intensiva di costruzione navale nello spazio cardassiano, durante la guerra hanno sempre avuto un numero di navi pari a circa 18000 disponibile in un dato momento, schierate in tutti i fronti.

Tipologia delle navi del Dominio

Rispetto ad ogni altro partecipante nella guerra, il Dominio aveva relativamente pochi tipi di navi nella sua flotta. Piuttosto che costruire molti differenti design per molti profili di missione, il Dominio crea pochi modelli di

navi in grado di gestire bene diversi profili di missione, e assemblarne in grandissimo numero. Questo è il motivo per cui la Federazione ha incontrato, nel corso della guerra, principalmente, caccia d'assalto e navi da battaglia; semplicemente non vi sono altri tipi di vascelli, e visti i loro problemi di rifornimento nel quadrante Alfa i Fondatori non si concentrarono a costruire altri vascelli di design più esotico. Alcune dei navi usate nel quadrante Alfa sono stati le navi Jem'Hadar d'attacco rapido, gli incursori Jem'Hadar, le portaerei Jem'Hadar e le navi da guerra Jem'Hadar.

Il Dominio non attribuisce dei nomi alle proprie navi, solo codici di registrazione, come “portaerei Alpha-26” oppure “caccia Gamma-579-Epsilon”.

Divisioni

Il Dominio divide l'intera flotta Jem'Hadar in *divisioni*. Ogni divisione contiene una media di 650 navi, che variano da un minimo di 500 ad un massimo di 1000. Quando i quattro Fondatori si accorsero di essere confinati nel quadrante Alfa, il leader dei Fondatori riorganizzò le divisioni per rendere i compiti amministrativi e logistici più semplici. Con un totale di 22 divisioni, cancellò semplicemente la loro designazione e le rinumerò da “Prima” a “Ventiduesima”(le designazioni ordinarie prevedono una stringa di lettere e numeri, dal momento che un gran numero di divisioni che il Dominio possiede rende inutili sistemi di identificazioni più semplici).

Il comando di una divisione rimane nelle mani di un Vorta *Sadok'toran* (tradotto approssimativamente come “comandante supremo nel nome dei Fondatori”). Il Vorta scelto per questo compito riceve un addestramento speciale per quanto riguarda nelle tattiche e strategie delle navi spaziali, e passa decenni, se non secoli, come apprendista al seguito di comandati Vorta più esperti (il processo di clonazione permette “apprendistati” per i Vorta estremamente lunghi). La maggior parte dei ragionevolmente intelligenti comandanti Vorta fa pesante affidamento sui subordinati Jem'Hadar, che in quanto combattenti hanno una comprensione “di prima mano” di ciò che è o non è fattibile sul campo di battaglia.

Flotte d'attacco

Quando i Jem'Hadar iniziano un'offensiva che non richiede l'utilizzo di un'intera divisione, il Vorta crea una *flotta d'attacco* composta da una parte della divisione. Tipicamente una flotta d'attacco comprende circa 100 navi, ma durante la guerra sono state incontrate flotte con anche 300 navi (di cui molte cardassiane). A meno che il *Sadok'toran* scelga di comandare in prima persona la flotta d'attacco a causa dell'importanza della missione, la flotta viene comandata da un Vorta *Chelek'toran*. Agire bene come *Chelek'toran*, permette ad un Vorta di dimostrarsi degno per il rango di *Sadok'toran*.

Una tipica flotta d'attacco include, al massimo, tre tipi differenti di navi d'attacco. Il grosso della flotta consiste di solito in caccia d'attacco (magari con alcune navi da attacco rapido in supporto). Ali di navi da guerra, tipicamente solo incrociatori da battaglia Jem'Hadar (ma a volte anche incursori o portaerei) costituiscono il nucleo della flotta.

Dal momento che non hanno raggruppamenti permanenti, le flotte d'attacco non hanno nomi permanenti. Quando un Vorta ne crea uno, riceve una designazione alfanumerica dal database militare del Dominio. Gli analisti strategici della Flotta Stellare nominano la flotta d'attacco in base a dove è apparsa la prima volta ("quella è la flotta Kalandra-57") e tracciano con estrema attenzione le navi in ciascuna flotta nella speranza (in ultima analisi assolutamente vana) di carpire la logica che sta dietro alle assegnazioni e quindi trovare qualche debolezza negli schemi tattici del Dominio.

Ali

All'interno di divisioni e flotte d'attacco, i Vorta organizzano le navi in *ali*, ciascuna contenente navi di un solo tipo. Le ali di caccia d'attacco comprendono 5-20 navi; le ali di navi da battaglia da 3 a 10 navi. Il comando di ciascuna ala è affidata al Vorta *Suba'toran*. Dal momento che le ali possono subire gravi danni in breve tempo durante una battaglia, talvolta risultati nella morte del Suba'toran, diversi Vorta sia su quella nave che su altre navi sono qualificati per assumere il posto del Suba'toran (alcuni preferiscono ingaggiare il nemico restando un po' più nelle retrovie per tenerlo fuori dai guai).

Squadroni

I caccia d'attacco e le navi da attacco rapido spesso si dividono in un ulteriore gruppo, lo *squadrone*, di 3-6 navi. Il comandante dello squadrone è il Vorta *Vara'toran*, ma vista la piccola scala dei caccia d'attacco e delle navi d'attacco rapido i Vara'toran si limitano a dare ordini strategici generiche ("muovetevi in quella posizione per rinforzare quella debolezza nelle nostre linee"). Di solito lasciano che siano i naturalmente dotati Jem'Hadar a dirigersi da soli mentre si trovano in battaglia.

Navi individuali

Su ogni specifica nave del Dominio, vi è un Vorta, chiamato *Rona'toran*, in carica. Le sue funzioni, più o meno, sono quelle di un capitano della Flotta Stellare, anche se il suo rango è molto inferiore nella gerarchia militare Vorta rispetto ad un capitano. Gli altri Vorta che sperano di diventare Rona'toran un giorno lo assistono, e ve ne sono almeno due o tre in grado di rilevarlo nel caso fosse ferito o ucciso. L'altra autorità della nave è il Primo, il Jem'Hadar più alto in grado (vedere sotto per i gradi dei Jem'Hadar). Tutti i Jem'Hadar a bordo di un vascello rispondono a lui- ma lui deve prendere ordini dal Vorta.

TATTICHE SPAZIALI DEL DOMINIO

Le tattiche della flotta spaziale del Dominio dipendono in grande misura da tre fattori: l'uso di super-soldati; livelli soverchianti di forza; l'interazione fra i vari tipi di navi e di ali.

Soldati superiori

La spina dorsale della tattica del Dominio è che ha soldati migliori rispetto a qualunque avversario. Prima della Guerra del Dominio, il corso della storia avallò questa teoria- i Jem'Hadar rimasero invitti finché non ebbero incontrato la Federazione. Con questo assunto in testa, i Fondatori allocano le loro risorse militari basandosi sulla forza del nemico. Se loro giudicano che ci vogliono quattro soldati nemici per fare un Jem'Hadar, allora assegnano 25 Jem'Hadar per sconfiggere 100 soldati nemici.

Ma anche senza guardare la qualità dei soldati coinvolti, la pura e semplice forza numerica può dare ad un nemico inferiore diverse opportunità di contrattaccare- può sparare di più- e quindi di trovare un modo di vincere. Per evitare ciò, il Dominio fa affidamento su navi più piccole e su squadroni di soldati. Questo è il motivo della maggiore quantità di caccia da combattimento e di navi d'attacco rapido rispetto alle navi da battaglia (l'opposto della strategia adottata da tutti gli altri partecipanti alla guerra, i quali preferiscono tutti per varie ragioni le navi da battaglia ai caccia). Mandare 40 Jem'Hadar su una nave per affrontare 160 soldati nemici su dieci navi significa che probabilmente i Jem'Hadar perderanno, dal momento che il nemico può schierare più potenza di fuoco. Ma se questi Jem'Hadar venissero divisi tra cinque o dieci caccia, la loro superiorità come guerrieri per loro sarà un enorme vantaggio. Anche con metà dei combattenti in campo rispetto al nemico, i Jem'Hadar possono comunque vincere. Questa è un'altra delle ragioni per cui i Fondatori favoriscono i caccia rispetto alle grandi navi da battaglia.

Forze soverchianti

Anche avere un gran numero di navi- e quindi un gran numero di armi- gioca un ruolo fondamentale nell'altra strategia bellica del Dominio: usare una forza soverchiante ogni volta che sia possibile. Ovviamente, *qualunque* forza militare preferisce agire da una posizione numericamente superiore estrema ogni volta che può. Ma la capacità del Dominio di produrre ingentissime quantità di navi e soldati gli permette di *fare affidamento* sulla superiorità numerica come strategia bellica. Per esempio, anche con i suoi problemi di rifornimento nel quadrante Alfa, il Dominio (più i suoi alleati cardassiani e Breen) soverchiò numericamente la Federazione *in ogni singola grande battaglia* della Guerra del Dominio. La Flotta Stellare ed i suoi alleati riuscirono a contenere la superiorità numerica del nemico solo grazie ad imboscate o attaccando di sorpresa obiettivi strategici importanti.

Perché, dunque, il Dominio ha perso? Con la Flotta Stellare ha affrontato un nemico con un morale migliore, ideali più grandi ed una maggiore adattabilità rispetto a qualunque altro nemico affrontato in precedenza. Se avesse affrontato solo i Klingon o i Romulani, li avrebbe sconfitti; si sarebbero semplicemente gettati contro la poderosa macchina bellica Jem'Hadar. La Flotta Stellare riuscì a trovare metodi di combattimento più intelligenti- la profondità e la flessibilità del suo addestramento riuscirono a compensare la sua relativa scarsità numerica. Non fu un combattimento facile; il Dominio portò a casa la vittoria diverse volte. Ma la Flotta perseverò e, alla fine, vinse.

Interazione fra le navi

Limitandosi a pochi modelli di navi utilizzate per secoli con pochissimi cambiamenti sostanziali, il Dominio ha sviluppato una conoscenza veramente profonda di come queste navi lavorano insieme e di come i loro vantaggi e svantaggi interagiscono per incrementare l'efficienza e la potenza della forza complessiva.

Lo schema organizzativo della flotta del Dominio inizia con una nave piccola (un caccia, sebbene molto più grande di qualunque caccia del quadrante Alfa). Da lì procedono verso l'alto attraverso una ferrea gerarchia di dimensioni e capacità- fregate d'attacco veloci, incursori, incrociatori da battaglia leggeri, incrociatori da battaglia, incrociatori da battaglia pesanti, portaerei, navi da guerra. Ognuna ha le sue peculiarità progettuali, che le permettono di fungere da complemento alla nave più vicina nella catena, ed in grado minore a qualunque nave del Dominio. E queste navi sono progettate per un unico scopo: l'utilizzo militare. Non devono compiere missioni diplomatiche, di esplorazione o qualunque altra cosa via che sconfiggere il nemico.

Con una simile pletora di dati sulle proprie navi, i Fondatori ed i Vorta hanno sviluppato centinaia di formazioni tattiche e di manovre per sfruttare i propri vantaggi e diminuire le proprie debolezze. I nemici trovano estremamente difficile rompere la formazione delle navi a causa dell'efficienza e delle abilità dei guerrieri Jem'Hadar che le hanno create. Durante l'Operazione Ritorno, per esempio, il capitano Sisko e l'alleanza non furono in grado di fare breccia nella formazione finché non riuscirono ad attirare i Cardassiani fuori dallo schieramento. I Jem'Hadar sapevano esattamente come fare e lo fecero, e se quelle navi cardassiane fossero state Jem'Hadar, è molto improbabile che il capitano Sisko sarebbe riuscito ad aprirsi un varco fino a Deep Space 9.

Tattiche specifiche

Alcune delle manovre dei Jem'Hadar che si dimostrarono estremamente efficaci durante la Guerra del Dominio includono:

Attacchi suicidi: a causa della fanatica lealtà nei confronti dei Fondatori, i Jem'Hadar non esitano ad effettuare attacchi suicidi contro navi nemiche. Una collisione diretta tra un caccia d'attacco ed una grande nave di solito finisce con la distruzione della grande nave al costo della perdita di un caccia- un piccolo prezzo da pagare, agli occhi del Dominio.

Manovra 17-AM(R)-12746: dopo che i Romulani furono entrati in guerra, i Jem'Hadar adattarono la loro manovra 17-AM-12746 standard per contrastare la tipica ala di navi da guerra romulane. Un'ala Jem'Hadar che consistente di un numero di navi da battaglia e/o di incursori equivalente al 50% del numero delle navi romulane, più un numero equivalente di caccia, approccia la formazione nemica dal vettore più vantaggioso. Mentre la navi da battaglia attaccano direttamente le navi romulane, i caccia penetrano nella formazione per attaccarla dall'interno.

Manovra 02-AM-23473: questa manovra richiede un'ala composta da almeno 8 caccia. I caccia attaccano un singolo bersaglio, ciascuna coppia concentrando le loro armi energetiche sullo stesso punto degli scudi del bersaglio (di solito dividendo i loro attacchi fra tutti gli scudi della nave, ma

talvolta concentrandosi tutti su un singolo scudo per farlo collassare il più velocemente possibile). Coordinando i loro attacchi amplificano il danno causato dai loro raggi polaronici.

FORZE DI TERRA DEL DOMINIO

Se i Jem'Hadar sembrano terribili nel combattimento spaziale, sono ancora più terribili nel combattimento di superficie. Sulla superficie il nemico può vedere da vicino tutta la loro ferocia e brutalità. Li può vedere mentre marciano implacabili in mezzo al fuoco di sbarramento. Li può vedere incassare colpi in grado di mandare al tappeto qualunque altro umanoide. Possono vedere la propria sconfitta nei loro occhi, nel loro portamento, nella loro stessa essenza. Solo le truppe più coraggiose possono contrastare i Jem'Hadar.

Schema organizzativo

I Jem'Hadar organizzano le loro forze di terra in gruppi basati sul numero tre. L'unità più básica è la squadra, che consiste di tre guerrieri Jem'Hadar. Tre squadre formano un plotone di 9 soldati. Tre plotoni costituiscono una compagnia di 27 Jem'Hadar.

Qui il modello delle forze di terra del Dominio si discosta ancora di più dalla normalità. Tre compagnie formano una *colonna* di 81 soldati. Tre colonne insieme- 243 Jem'Hadar- formano una *formazione*. Tre formazioni si combinano in un battaglione di 729 soldati. Tre battaglioni formano un reggimento di 2187 Jem'Hadar; tre reggimenti una brigata da 6561; e tre brigate una divisione di 19683. La divisione era la più grande unità organizzativa utilizzata durante la Guerra del Dominio. Il Dominio identifica le sue unità esclusivamente tramite designazioni numeriche. Il 4352mo plotone, la 23ma divisione, la 57ma formazione. Come è accaduto per le navi, il leader dei Fondatori ha rinumerato tutte le unità una volta rimaste bloccate nel quadrante Alfa per rendere più facili i compiti amministrativi.

Le forze di terra del Dominio non possiede alcuna unità d'élite come, per esempio, i Falchi Imperiali: *ogni* Jem'Hadar è una sfida più che difficile per qualunque forza speciale. Ma i Jem'Hadar hanno in effetti "unità specializzate", unità nelle quali i soldati ricevono un addestramento speciale in abilità od equipaggiamenti particolari. Gli esempi includono l'artiglieria, le unità anfibe, le unità meccanizzate, le unità d'infiltrazione, le unità di combattimento aereo e via discorrendo.

Vorta

Oltre ai Jem'Hadar assegnati ad una determinata unità, i plotoni e tutte le unità più grandi hanno almeno un Vorta al comando. Più è grande l'unità, più sono i Vorta che l'accompagnano. I comandanti Vorta di fanteria usano gli stessi gradi dei Vorta nella flotta, ma con il suffisso *-'atorn* al posto di *-'toran*. Quindi, un Rona'atorn comanda un plotone, un Chelek'atorn un reggimento, un Sadok'atorn una brigata, ed un *Hentek'atorn* un'intera divisione.

Laddove i Vorta sulle navi vengono coinvolti spesso nei combattimenti,

dal momento che i loro vascelli sono in prima linea, i Vorta di fanteria comandano le truppe dalle retrovie. Non avendo alcuna arma ed alcun bisogno di combattere, giungono sul campo di battaglia solo dopo che i Jem'Hadar lo hanno pacificato. La maggior parte dei Jem'Hadar nutrono un qualche rancore nei confronti dei Vorta per questo motivo; quei pochi Vorta che si uniscono alle loro truppe sul campo di battaglia si guadagnano un enorme rispetto.

Gradi dei Jem'Hadar

I Jem'Hadar utilizzano una gerarchia militare apparentemente semplice. Il leader di ogni unità (qualunque) è noto come Primo. Il suo secondo in comando è il Secondo, il terzo in comando è il Terzo e così via. Tecnicamente ogni Jem'Hadar nell'unità ha un rango numerico, ma per lo più contano solo il Primo, il Secondo ed il Terzo.

In gruppi composti da unità più piccole, il Primo, il Secondo ed il Terzo dell'unità globale hanno il comando sui Primi e sugli altri ufficiali delle unità più piccole. Per esempio, il Terzo di una colonna supera il Primo di qualunque plotone o compagnia di quella colonna. Tuttavia, il Quarto di un'unità più grande è considerato di rango equivalente al Primo della prossima sub-unità lungo la catena, il Quinto come Secondo e via dicendo. Per esempio, in una disputa tra il Quarto di un battaglione ed il Primo di una formazione, o un ufficiale superiore risolve la questione, oppure la risolvono loro mediante combattimento. Ma quel Quarto supera in grado il Primo di qualunque formazione al di sotto della sua.

Oltre queste regole di base, la gerarchia di quando il Sesto di questa unità oltrepassa il Terzo di quella unità diventa estremamente complicata. Il personale del Dominio la comprende istintivamente a causa della lunga familiarità, ma gli altri devono studiare degli schemi organizzativi parecchio complessi prima di arrivare a dare un senso compiuto alla catena di comando Jem'Hadar. Il frequente cambio di responsabilità a causa della morte di Vorta o Jem'Hadar, inoltre, o i capricci ed i desideri dei Fondatori, complicano ancora di più la questione, ma i Jem'Hadar non subiscono alcun calo di efficienza a causa di questo. Dall'altra parte, il personale di intelligence e di spionaggio nemico spesso sperimenta una gran confusione, il che fa il gioco del Dominio.

Unità specializzate

Le forze di terra del Dominio non annoverano alcuna forza di "elite" nel senso in cui quella parola viene utilizzata dalle civiltà del quadrante Alfa. I Fondatori si aspettano che ciascun Jem'Hadar sia il più competente e spietato possibile; nessuna unità deve avere più abilità di un'altra della stessa dimensione. Alcuni potrebbero affermare che i Jem'Hadar sono la forma definitiva di meritocrazia- un gruppo dove tutti hanno lo stesso livello base di capacità ed intelligenza, e solo l'esperienza differenzia i vari gruppi. Ma i Jem'Hadar comunque possiedono delle unità specializzate, nelle quali i soldati hanno ricevuto addestramenti specializzati in particolari equipaggiamenti od abilità. Gli esempi includono unità d'artiglieria, unità anfibe di sbarco, unità meccanizzate e via dicendo.

Equipaggiamento

Oltre all'uniforme, alla pompa di ketracel-bianco, ad un mantello e ad un comunicatore personale, un soldato Jem'Hadar tipicamente porta un fucile Jem'Hadar, una pistola Jem'Hadar, un'arma da taglio di qualche tipo (un *kar'takin* o coltello da combattimento Jem'Hadar) ed il suo sistema di comunicazioni personali. All'interno di qualunque squadra, almeno un soldato ha un tricorder militare, un kit medico da campo ed un sistema di comunicazioni avanzato. I Vorta, quando necessario, assegnano altro equipaggiamento. I Fondatori si aspettano che i Jem'Hadar chiedano qualunque cosa di cui abbiano bisogno per completare la missione, ma anche che non abbiano bisogno di molta tecnologia per farlo.

Il Dominio non permette *mai* a *nessun* Jem'Hadar di trasportare la propria scorta di ketracel-bianco. Egli riceve una fiala per volta e non di più; deve fare rapporto al suo Vorta per un'altra dose. Questo limita le capacità di avanzata dei Jem'Hadar. Il Dominio struttura la sua logistica e le sue tattiche per compensare, sostituendo Jem'Hadar freschi con quelli che stanno esaurendo il bianco.

TATTICHE DELLE FORZE DI TERRA

Sia sulla superficie che nello spazio, il Dominio preferisce incontrarsi con il suo avversario con forze soverchianti. Quando non può farlo, comunque i nemici imparano che i Jem'Hadar non sono quei bruti ottusi che talvolta sembrano. Infatti, talvolta si dimostrano astuti e sottili quanto i Romulani. I Fondatori sanno perfettamente che nel XIV secolo un soldato stupido è un soldato inutile- e i Jem'Hadar sono tutto fuorché inutili.

Come prima priorità, una forza d'attacco di superficie Jem'Hadar stabilisce una base operativa dalla quale iniziare ulteriori manovre. Trovano (o conquistano) un'area difendibile, creano un perimetro, e lo proteggono quanto più a lungo possibile. Questa "zona sotto controllo", nel gergo militare del Dominio, fornisce un luogo in cui teletrasportare le truppe, ottenere nuovi rifornimenti di ketracel-bianco e via scorrendo. Un minimo di 27 Jem'Hadar (una compagnia) custodisce la zona controllata. Un terzo di loro pattuglia il perimetro, mentre il resto conduce manovre di ricognizione o prepara imboscate. Se la mancanza di personale fa sì che non possano seguire questo schema, i Jem'Hadar si adattano, riducendo il numero di soldati assegnati ai vari compiti in proporzione.

La loro superiore tecnologia in campo di sensori e teletrasporto spesso avvantaggia i Jem'Hadar rispetto ai loro nemici, e loro lo sfruttano senza remore. In situazioni dove non possono farlo, la tattica varia, a seconda delle situazione, dalle preferenze del Vorta e del Primo in carica e da molti altri fattori. Alcuni Vorta si limitano a mandare i soldati dritti al fronte; altri demandano la decisione giudizio del Primo.

Se sembra difficile che i metodi tradizionali d'assalto possano funzionare, i Jem'Hadar trovano metodi indiretti per soverchiare e spazzare via il nemico. Alcune tattiche non convenzionali includono: l'utilizzo di dispositivi olografici portatili per creare false "truppe" di modo che gli osservatori possano determinare la forza e la posizione dei difensori; l'attacco con armi chimiche e biologiche dopo che il Dominio ha reso Vorta e Jem'Hadar

immuni; tendere imboscate al nemico con mine subspaziali; sorprenderli dal sottosuolo con tattiche basate sulla tecnologia di teletrasporto; utilizzare personale nemico catturato come bombe umane; effettuare attacchi suicidi con veicoli corazzati.

Coloro che combattono i Jem'Hadar realizzano presto che loro non hanno la minima paura della morte. Il nemico non può trattare con loro o dissuaderli con la forza quando i Jem'Hadar hanno deciso di raggiungere un obiettivo. Sacrificano intere colonne in attacchi suicidi solamente per impressionare i nemici con la loro determinazione nell'andare avanti. Se ne vale la pena, subiscono senza battere ciglio perdite nella proporzione di 10 Jem'Hadar per 1 nemico. La loro devozione suicida ai Fondatori permette loro di avere successo in missione in cui la maggior parte dei soldati nemmeno tenterebbe.

Mantelli

Una delle tattiche più intelligenti del Dominio prevede l'utilizzo del "mantello", ovvero sistemi di occultamento personali impiantati in ciascun Jem'Hadar. Usando questi sistemi, un'intera formazione di Jem'Hadar può avventarsi su un nemico ed aprire il fuoco a bruciapelo prima che questo se ne accorga. Ma non possono combattere occultati. Gli scienziati della Flotta Stellare teorizzano che la scarica di adrenalina che accompagna l'attivazione dell'istinto di combattimento bypassa i trigger biochimici dell'attivazione della tecnologia di occultamento. I tricorder militare hanno al massimo un aggancio altalenante nel rilevare i Jem'Hadar occultati.

Dal momento che la tecnologia d'occultamento, non funziona alla perfezione se lo stato di salute dell'utilizzatore non è perfetto. Tra e altre cose, un Jem'Hadar che non ha ricevuto per due giorni la sua dose di ketracel-bianco perde la capacità di occultarsi

DOPO LA GUERRA

In generale, l'apparato bellico del Dominio fu poco provato dalla guerra. I Fondatori possono facilmente rimpiazzare le perdite con i loro impianti di clonazione ed i loro cantieri navali. Dopo aver visto quanto erano efficaci i caccia d'attacco della Flotta Stellare con i loro lanciasiluri multipli, i Fondatori hanno progettato di installare lanciasiluri sui loro caccia.

Ma la guerra ha avuto un effetto molto più devastante sul morale delle truppe. Per la prima volta nei loro esistenza bimillenaria, i Jem'Hadar hanno perso. Le difficoltà di approvvigionamento non sono una scusa; ne avevano già sofferto altre volte, ma avevano sempre vinto. I Jem'Hadar restano comunque fanaticamente devoti ai Fondatori, ed assolutamente certi della loro condizione divina, ma nonostante questo si pongono delle domande. Che cosa hanno fatto di sbagliato? Perché hanno perso *questa* guerra? Gli strateghi Vorta e Jem'Hadar hanno già iniziato un'analisi approfondita di ogni singolo scontro della guerra, cercando di individuare ogni singola causa della sconfitta del Dominio per evitare perdite future.

Alla fine, la sconfitta nella guerra potrebbe portare ad estesi cambiamenti nella politica militare del Dominio (senza menzionare la cultura e

la politica stesse del Dominio alla luce del trattato di Bajor e della reintroduzione di Odo nel Grande Legame). Nonostante la loro rabbia per avere perso la guerra, i Fondatori sono esseri di parola. Dal momento che hanno permesso di non tentare mai più di invadere il quadrante Alfa o attaccare una qualunque delle sue specie o governi, si asterranno in eterno dal farlo. Ma se questo porterà cambiamenti politici e culturali sostanziali, oppure se semplicemente farà incanalare i loro impulsi espansionistici da un'altra parte, dipenderà da molti fattori.

Capitolo VII

GLI ALLEATI DEL DOMINIO: BREEN E CARDASSIANI

ORDINE DI BATTAGLIA CARDASSIANO

Di tutti i governi coinvolti nella Guerra del Dominio, quello cardassiano è quello che ha sofferto di più. Hanno pagato con il sangue per essersi alleati con il Dominio e per aver attaccato i loro vicini: più di 800 milioni di Cardassiani, per lo più civili innocenti, furono uccisi durante la guerra. I combattimenti danneggiò pesantemente le già vacillanti infrastrutture e la base manifatturiera industriale. Con i loro leader migliori morti fra le rovine, i Cardassiani sono rimasti a ricostruire non solo le proprie industrie, ma anche la loro civiltà.

L'ESERCITO CARDASSIANO: UN'ANALISI

Il Comando Centrale Cardassiano divide i suoi soldati in *ordini*, ciascuno di approssimativamente da 500000 a un milione di soldati. Ogni ordine è unificato, nel senso che comprende sia le forze spaziali che le forze di superficie (nonché membri di diverse sezioni, come la Medica, l'Ingegneria e la Logistica&Rifornimento). Il Comando Centrale ha milioni di *deshataro* (soldati), e prima di cadere completamente sotto il controllo del Dominio, era la principale istituzione politica, culturale e sociale dell'Unione Cardassiana.

Come ogni altro aspetto della società cardassiana, l'influenza personale e le connessioni- ciò che i Cardassiani chiamano *vesala*- giocano un ruolo fondamentale nell'esercito. Ottenere una promozione oppure un'assegnazione ambita ha molto di più a che fare con il *vesala* che un soldato può mostrare piuttosto che con le sue qualifiche per il lavoro specifico. Similmente, un ufficiale di alto rango può avere dei problemi nel costringere un suo subordinato con molto *vesala* ad eseguire i suoi ordini.

L'alto comando

La leadership del Comando Centrale si trova nell'Alto Comando Cardassiano, un corpo composto dai comandanti degli ordini e di certi altri ufficiali anziani. Gul Damar, un membro prominente dell'Alto Comando, ebbe la primaria responsabilità di condurre la guerra dopo l'Operazione Ritorno condotta dall'alleanza (il suo predecessore, gul Dukat, soffrì di un crollo mentale in seguito a quella battaglia). Damar a sua volta autorizzò altri

ufficiali ad agire come comandanti supremi delle Forze Spaziali e dell'Esercito. Ciascun *jagul* (più o meno corrispondente ad "ammiraglio") rimase al comando del suo ordine eccetto quando il suo comando entrava in conflitto con più grandi autorità.

Condotta durante la guerra

Secondo la dottrina militare cardassiana, ciascuno delle diverse dozzine di ordini può eseguire qualunque funzione militare, dal catturare ed occupare un pianeta, al combattere una grande battaglia spaziale, all'esplorazione e ricognizione. Ma molti di loro, in particolare gli ordini con il numero più basso (e quindi più vecchi) sono conosciuti meglio per condurre di solito determinati tipi di missione. Per esempio, il Terzo Ordine serve come flotta di risposta rapida dell'Unione, il Quinto gestisce l'intelligence e certi tipi "speciali" di missioni, ed il Nono Ordine di solito ha missioni di pattuglia ed esplorazione. Durante la guerra, queste distinzioni spesso venivano messe da parte allorché i vari Ordini venivano riorganizzati per missioni più orientate alla guerra. L'Alto Comando richiamò il Sesto ed il Nono Ordine e li inviò in missioni di combattimento piuttosto che di esplorazione, e riarrangiò molte altre unità per fornire la massima protezione possibile ad obiettivi strategicamente importanti all'interno dello spazio cardassiano. Affidandosi ai Jem'Hadar per condurre le azioni offensive, i Cardassiani si dedicarono il più possibile alla difesa delle loro risorse. Non fu abbastanza, ovviamente, specie quando la guerra incominciò ad andare male per il Dominio, il quale mandò sempre più navi cardassiane al fronte. Ma comunque il Comando Centrale riuscì a salvare abbastanza navi perché le varie fazioni post-belliche potessero rivoltarsi.

L'unico grande cambiamento organizzativo imposto dall'Alto Comando Cardassiano durante la guerra fu di creare unità composte da Cardassiani e Jem'Hadar insieme. Per loro seccatura, e a volte anche rabbia, molti soldati cardassiani si ritrovarono a dover servire sotto ufficiali Jem'Hadar. Il Comando Centrale spesso costrinse Cardassiani di grado relativamente alto a prendere ordini dagli ambigui ed arroganti Vorta o dai Primi dei Jem'Hadar, la cui idea di disciplina era di uccidere chiunque contestasse i loro ordini.

Benefici tecnologici

Un distinto beneficio che i Cardassiani ricevettero dalla loro alleanza con il Dominio fu l'accesso a determinate tecnologie di quest'ultimo. Per adattarli a produrre le loro navi, materiale e Jem'Hadar, i Fondatori aggiornarono diversi impianti cardassiani. Similmente, il Dominio dovette rendere note determinate specifiche tecnologiche che permisero ai Cardassiani di potenziare i loro disgregatori, i sistemi tattici delle loro navi e i loro teletrasporti. L'Unione Cardassiana è ancora a diverse lunghezze di distanza rispetto alla tecnologia della Flotta Stellare o dell'Impero Stellare Romulano, ma il gap che vi era nel 2372 è molto inferiore rispetto a quello che si può riscontrare nel 2376.

FORZE SPAZIALI CARDASSIANE

La sezione più prestigiosa dell'esercito cardassiano sono le Forze

Spaziali. Durante la Guerra del Dominio, il Comando Centrale assegnò le unità delle Forze Spaziali con turni di circa un mese. Una volta che un'unità aveva terminato il suo turno al fronte il Comando Centrale la richiamava per le riparazioni, poi la assegnava a missioni di pattuglia lontano dal fronte. Dopo un mese di turno "pacifico", veniva rispedito al fronte.

Schema organizzativo

Gul Damar, agendo con l'autorità dell'Alto Comando, appuntò un *Idrig Jagul*, o "ammiraglio da campo", per assumere il comando generale delle Forze Spaziali per la durata della guerra. Scelse Jagul Hotar Gorem, un vecchio ufficiale del Quarto Ordine, per questa posizione. Ampiamente rispettato nel Comando Centrale per le sue abilità strategiche e per la sua lealtà nei confronti dell'Unione, era la scelta perfetta. Egli comandò sul campo le Forze Spaziali, lasciando a Damar ed al suo staff i compiti puramente amministrativi. I jagul ed i gul dei vari Ordini facevano rapporto a lui con cadenza settimanale o addirittura giornaliera, ed egli girava questi rapporti a Damar ed al suo staff tattico del Decimo Ordine. Si incontrava con Damar il più spesso possibile per assisterlo nel pianificare la strategia Dominio-Cardassiana. Anche se ha con dotto in maniera assolutamente brillante le sue forze, alla fine ha fallito nel tenere fuori il nemico fuori dallo spazio cardassiano; deluso, commise suicidio poco dopo che la Federazione ebbe ripreso Chin'toka per la seconda volta.

Ciascun Ordine aveva tra le 50 e le 1000 navi sotto il loro comando (gli Ordini più vecchi ne avevano di più, gli Ordini più giovani e meno importanti ne avevano di meno). Gli Ordini raggruppano le loro navi in *shodaro*, o "flotte", di 150-300 navi. Un jagul o gul comanda ciascun shodaro. Gli shodar si dividono in *tar'elkor* (ali da battaglia) di 30-60 navi, ciascuna comandata da un gul; i gul comandano anche la nave ammiraglia dell'ala. Gruppi di 10-15 navi formano una *kes'elkor* (ali), ciascuna delle quali è comandata da un gul in carica della nave ammiraglia dell'ala. Vascelli più piccoli, come quelli di classe *Hideki*, si dividono ulteriormente in *dai'elkor*, o "squadroni", ciascuna composta da 5 navi. Lo squadrone viene comandato da un glinn o da un kel.

Il Comando Centrale assegna ad ogni unità un'identificatore numerico-4°flotta, 53°*Tar'elk*, 617° *Kes'elk* e via dicendo- e consegna spille di identificazione a ciascun membro. I soldati assegnati a queste unità sovente preferiscono adottare mascotte o soprannomi pittoreschi, come i *The'dara Galeshar* ("Raptor Dorati") e creare le loro spille per accompagnare quelle regolari. Il Comando Centrale permette questa pratica dal momento che serve a tenere alto il morale, a patto che non diventi eccessiva.

Strategie e tattiche spaziali cardassiane

Per lo più, il Dominio diresse le strategie dei Cardassiani. Mentre i Cardassiani spesso fecero preziose aggiunte ai piani dei Fondatori data la loro intima conoscenza del quadrante Alfa, di solito lavoravano sotto la direzione del Dominio, integrando le loro forze con i Jem'Hadar e senza discutere gli ordini del Dominio. Ma quando un piano di battaglia dei Dominio dava ai Cardassiani il controllo primario in una determinata area del campo di battaglia, utilizzavano di solito le loro tattiche tradizionali rispetto a quelle dei Jem'Hadar.

I Cardassiani potenziarono le tattiche belliche del Dominio apportando una maggiore varietà di tipologie di navi. Il Dominio si ritrovò intrappolato nel quadrante Alfa senza un sostanziale numero di tipi di navi, come gli incursori e le navi da battaglia leggere Jem'Hadar. Diverse navi cardassiane, come le classi *Galor*, *Keldon*, *Kurgat* e *Dur'nat*, riuscirono a colmare queste lacune più che egregiamente.

Tattiche generali

Molte delle tattiche cardassiane dipendono dal gran numero di armi installate sulle navi, in particolare le navi da guerra di classe *Galor*. Con 14 disgregatori e 2 lanciasiluri, la *Galor* può colpire bersagli multipli tutto intorno a sé. Per conservare energia per le armi, i Cardassiani spesso lasciano le *Galor* immobili (o le muovono a velocità d'impulso molto basse) per mantenere la formazione, e vengono esclusi tutti i sistemi non essenziali. Gli aggiornamenti forniti dal Dominio hanno aumentato l'efficienza dei nuclei di curvatura di alcune navi, e quindi il numero di armi che possono sparare contemporaneamente. Una flottiglia di *Galor*, attraversando una formazione nemica e facendo fuoco ad ogni bersaglio intorno a sé, può aprire degli squarci anche nei perimetri più forti.

Paragonati alla Flotta Stellare ed ai Romulani, i Cardassiani utilizzano in battaglia molti meno siluri (forse perché sono molto più difficili e costosi da produrre rispetto alle armi ad energia). Preferiscono avvicinarsi all'obiettivo ed aprire il fuoco con le armi ad energia. Dal momento che le loro navi hanno mediamente gli scudi relativamente più forti in virtù delle gondole di curvatura integrate, possono permettersi di avvicinarsi ad un nemico di pari stazza. Le forze dell'alleanza spesso sfruttano dalla mancanza di siluri dei Cardassiani per sparare i loro mentre i Cardassiani sono oltre la portata delle armi energetiche, per "ammorbidirli" prima dello scontro vero e proprio.

Tattiche specifiche

Alcune delle manovre che si sono dimostrate più efficaci contro la Federazione includono:

Gambetto di Durek: sviluppata durante la Guerra Federale-Cardassiana, questa manovra permette ad una nave cardassiana di penetrare gli scudi avversari con molta più facilità, ma con il rischio di collidere con quella nave e di danneggiare sé stessa. La nave deve manovrare a distanza estremamente ridotta dall'obiettivo- così vicino che gli scudi devono toccarsi momentaneamente, ma senza che le due navi vengano a contatto. Al momento del contatto, la nave cardassiana apre il fuoco proprio nel punto di tangenza degli scudi. Dal momento che il contatto indebolisce in quel punto gli scudi del bersaglio, un attacco a segno quasi sempre danneggia il bersaglio.

Manovra di Lekreth: come i suoi alleati Jem'Hadar, al Comando Centrale piace usare vascelli più piccoli, come fregate -navi da attacco rapido e talvolta scorte- per circondare una nave da battaglia nemica, sopraffare le sue difese con salve di disgregatore ed ondate di siluri, quindi distruggerla. Nominata così in onore del jagul che l'ha inventata, la Manovra Lekreth si è dimostrata particolarmente efficace contro i grandi vascelli schierati dalla Flotta Stellare e dai Romulani.

Tattica di Verin'kano: questa manovra, temuta da molti nemici dell'Unione, funziona meglio contro bersagli statici quando la flotta cardassiana è ancora relativamente "fresca". Comincia con uno squadrone o due di caccia di classe *Hideki*, che inficiano le difese del bersaglio con

scariche di disgregatori. Quindi un gruppo di navi più grandi,- magari navi da attacco rapido di classe *Guran* oppure fregate da incursione di classe *Ragarripete* l'attacco mentre i caccia effettuano una manovra circolare e si riuniscono alla flotta. In passi progressivi, dagli incrociatori leggeri fino agli incrociatori da battaglia di classe *Galor* ed alle navi da guerra, i Cardassiani inviano navi sempre più grandi e più potenti in ondate successive per passare sopra il bersaglio e tempestarlo di colpi. Alla fine, o hanno indebolito il bersaglio oppure lo hanno direttamente spazzato via.

Manovra di Veset: il famigerato cardassiano gul Tarsin Veset sviluppò questa manovra per sfruttare i banchi di disgregatori multipli della sua classe *Galor*. Per attuare la manovra, una nave si deve avvicinare al bersaglio, e quindi sparare cinque o più raggi disgregatori contro di essa. Un comandante cardassiano abile ha molte più possibilità di mettere a segno attacchi multipli con questa manovra rispetto al normale.

L'ESERCITO CARDASSIANO

Mentre le forze spaziali, come al solito, hanno fatto la parte del leone durante la guerra, il Comando Centrale non ha lasciato che le forze di superficie stessero in ozio. Combattendo a volte da dole, a volte al fianco dei Jem'Hadar, i soldati cardassiani difesero diversi pianeti dell'unione contro gli invasori Klingon e della Federazione. Usando la loro conoscenza del terreno e la loro artiglieria disgregatrice, inflissero danni importantissimi a qualunque forza nemica. I Klingon, che in un primo tempo avevano etichettato le forze di terra cardassiane come un nemico indegno, di solito lasciava il campo di battaglia con un nuovo rispetto per i loro resistenti, astuti nemici dalla pelle grigia.

Schema organizzativo

I Cardassiani entrarono in guerra con più forze di terra di qualunque altro partecipante: l'Esercito Cardassiano constava di più di quattro milioni di uomini. Ovviamente, non tutti combattevano (alcuni servivano come meccanici, altri come medici, altri come operai, altri ancora erano impiegati in posizioni di supporto), ma nonostante ciò mandarono comunque sul campo più soldati di Federazione e Romulani messi insieme.

Per l'Esercito, ogni Ordine funziona come un'organizzazione a livello di corpi, anche se i corpi cardassiani sono molto più ampi rispetto a qualunque altro esercito. Con il consueto livello di efficienza amministrativa, il Comando Centrale divide le forze di terra di ciascun Ordine in *jhorgator* (divisioni) di 20000 uomini comandati da un *arjagul* ("generale", equivalente al grado di ammiraglio nella flotta). Ciascun *jhorgator* si suddivide in *khesharo* (reggimenti) di 5000 soldati comandati da un gul, in *peshdar* (battaglioni) di 1000 soldati comandati da un dal, *brelgaro* (compagnia) di 200 soldati comandati da un dalin, *mezreko* (plotoni) di 40 soldati comandati da un glinn, e *tekhasor* (squadre) di otto soldati comandati da un kel. Come le unità spaziali, anche le unità dell'Esercito spesso scelgono delle mascotte e dei nomi da battaglia; molte di loro "fanno coppia" con un'unità delle forze spaziali, adottando la stessa mascotte o lo stesso soprannome, ed ingaggiando delle missioni insieme.

All'interno di ciascun ordine, un *arjagul* ha l'autorità finale su tutti gli altri ufficiali. Durante la Guerra del Dominio, Damar appuntò un *Idrig Arjagul*, o "Maresciallo di Campo", per comandare gli altri ufficiali indipendentemente dagli Ordini. L'*arjagul* Tarska Hesar, il più giovane e dinamico degli *arjagul*,

ha ricevuto la posizione, con il disgusto di molti arjagul più anziani e più esperti. Ma l'energia ed il fuoco che egli portò ispirò le truppe a combattere senza risparmiarsi, e raggiunsero diverse vittorie importanti, specialmente nella prima parte della guerra. Disgustato dal trattamento riservato ai suoi uomini da parte del Dominio, Hesar si unì alla rivolta di Damar in segreto. Scoperto e torturato dai Jem'Hadar, sopravvisse comunque fino alla fine della guerra. Oggi egli è un importante esponente della fazione democraticista.

Armi ed equipaggiamenti

Tutti i soldati cardassiani indossano la stessa uniforme, un indumento che copre tutto il corpo realizzato con fibre e polimeri avanzati che offre una discreta protezione contro gli attacchi fisici e ad energia. Il Comando Centrale consegna ai soldati lo stesso equipaggiamento uguale per tutti: un fucile phaser cardassiano con due celle energetiche di riserva, un coltello da combattimento, otto granate (quattro fotoniche, due fotoniche ma solo stordenti, due incendiarie), un tricorder militare e razioni. Ciascuna squadra di fanteria riceve due fucili phaser pesanti, due unità di comunicazione avanzate, un assortimento di granate extra, un drone da combattimento (se disponibile), un lanciamissili personali (se disponibile) ed il suo treppiede (se disponibile).

Le unità meccanizzate, l'artiglieria e le unità aeree ricevono altro equipaggiamento specializzato.

Tattiche

L'approccio cardassiano alla guerra di superficie occupa una posizione intermedia fra quello dei Klingon e quello dei Romulani. Grazie alla loro forza ed alla loro resistenza, possono tranquillamente ingaggiare dei corpo a corpo alla pari con i Klingon, i Jem'Hadar ed ogni altra specie. Ma non enfatizzano questo tipo di combattimento nel modo che fanno le altre due specie, preferendo i phaser ed altre armi tecnologicamente avanzate. Nello stesso tempo, i Cardassiani sono astuti, ed i soldati del Comando Centrale spesso sistemano trappole oppure attirano i nemici in luoghi svantaggiosi, esattamente come i Romulani. Questa combinazione di tratti risulta in un approccio al combattimento estremamente flessibile, dando ai Cardassiani un vantaggio in molte battaglie.

Le dottrine di combattimento di superficie cardassiane enfatizzano l'uso di armi pesanti. Ogni squadra porta phaser pesanti, e la maggior parte ha anche delle batterie di missili, pezzi di artiglieria trasportabili ed altri strumenti di distruzione. L'Esercito Cardassiano contiene una percentuale di unità meccanizzate e di artiglieria maggiore rispetto alle forze dell'alleanza. Prima di qualunque scontro a corto raggio, i Cardassiani sparano quanto più possibile con le loro armi pesanti, per indebolire e demoralizzare le forze nemiche. Amano particolarmente bersagliare l'artiglieria nemica e le sue postazioni fisse.

DOPO LA GUERRA: LO STATO ATTUALE DELL'UNIONE CARDASSIANA E DEL COMANDO CENTRALE

Durante i giorni finali della Guerra del Dominio, il Dominio attaccò Cardassia, massacrando oltre ad 800 milioni di cittadini e radendo al suolo dozzine di importanti città, lasciando l'Unione decapitata e spezzata. I Jem'Hadar massacrarono tutti i membri del Concilio di Detapa, ogni ministro,

e virtualmente ogni membro dell'Alto Comando Cardassiano (compreso gul Damar, leader della rivolta cardassiana). Il popolo cardassiano si trova a dover affrontare l'improbabile impresa della ricostruzione di un'intera civiltà senza l'aiuto di un'autorità stabile, una solida infrastruttura e di un'economia forte.

Alla fine della guerra, una quasi anarchia regna sovrana. Alcuni mondi si sono separati dall'Unione, gli attacchi dei predoni e dei pirati si sono triplicati, ed alcuni membri dell'esercito stanno tentando di instaurare le loro piccole dittature negli angoli più sperduti dello spazio cardassiano. Ogni influenza personale di ciascun individuo (*vesala*) ed i legami familiari sono più importanti che mai.

Le fazioni

In questo ambiente caotico, decine di aspiranti capi lottano per il potere, spesso usando la violenza e l'assassinio come strumento politico, prendendo i normali Cardassiani nel fuoco incrociato. Diversi fronti sono emersi da questa massa di opportunisti. Gli eventi e le azioni dei prossimi mesi determineranno chi otterrà il potere nell'Unione, e quindi la natura stessa ed il corso storico di Cardassia per decenni e secoli a venire.

MILITARISTI

Molti militari sostengono che Cardassia dovrebbe ricostruire sé stessa come un potente impero galattico in grado di competere con chiunque altro nei quadranti Alfa e Beta. Comandati da gul Tokli Yenar, un leader carismatico ed un oratore brillante, i "Militaristi" cercano di resuscitare la grandezza di Cardassia sotto l'egida del Comando Centrale.

Anche se molti cittadini sono nauseati dall'imperialismo e dalla legge marziale, il controllo dei Militaristi di molte risorse militari da loro molto potere politico. Hanno più navi e più armi di ogni altra fazione- cosa non sorprendente, date le loro origini e i loro ideali- e non si fanno problemi ad utilizzarle. Anche se molti problemi politici richiedono soluzioni politiche, e non bombardamenti orbitali a tappeto, ogni fazione che vuole ricostruire Cardassia deve scendere a patti in qualche modo con la fazione dei Militaristi.

DEMOCRATICISTI

La fazione Democraticista, molto popolare fra la gente comune, vuole creare una "nuova Cardassia" di democrazia e giustizia, simile in molti modi alla Federazione Unita dei Pianeti. Composta in gran parte da ex esiliati, altri dissidenti e cittadini stanchi del governo militare e di una economia povera, questa fazione cerca una vita migliore per tutti i Cardassiani.

Elim Garak, un membro esiliato dell'Ordine Ossidiano che ha aiutato la Federazione nella lotta contro il Dominio, guida i Democraticisti. Astuto e riservato, Garak ha raggiunto diverse importanti vittorie politiche sulle altre fazioni. Fortunatamente, diversi suoi rivali sono rimasti uccisi in sanguinose lotte all'interno delle loro stesse fazioni, oppure in guerre contro le altre fazioni, oppure sono semplicemente spariti o morti inaspettatamente, lasciando la strada sgombra ai Democraticisti.

I Democraticisti asseriscono che tutti i Cardassiani sono uguali, e quindi meritano un'uguale rappresentanza nel loro governo mediante l'onesta elezione di tutti i loro leader. Un governo eletto dovrebbe controllare l'esercito e l'intelligence, con controlli incrociati per evitare che troppo potere si accentri nelle mani di un unico individuo. Nello stesso tempo, una costituzione dovrebbe sancire i diritti inviolabili di ogni cittadino- diritti che

l'autorità deve rispettare. Insomma, i Democraticisti desiderano creare una "Federazione Cardassiana dei Pianeti", ed infatti ha chiesto aiuto alla Federazione "originale" (una richiesta che la Federazione sta ancora vagliando).

BERNAKIANI

Gul Bernak, un veterano sia della guerra Klingon che del Dominio, incarna molti dei migliori e dei peggiori aspetti della vecchia Cardassia (forza, resistenza, orgoglio, onore, convinzione, spietatezza, crudeltà, xenofobia). Egli ritiene che i Cardassiani debbano fare affidamento solo su sé stessi per realizzare il loro destino! L'Unione ha semplicemente permesso che i Cardassiani deboli di mente abbiano evitato di prendere decisioni difficili necessarie per espandere gli interessi di Cardassia senza dover fare affidamento su aiuti esterni.

Bernak vuole che la sua gente ed il suo mondo ricevano il rispetto delle altre potenze militari del quadrante per la loro potenza militare, la loro intelligenza e la loro creatività. Se dovesse raggiungere il potere, scioglierebbe l'impero, espellerebbe tutti i non-cardassiani da Cardassia Primo e cercherebbe soluzioni interne ai problemi cardassiani. Piuttosto che ristabilire poi un impero, egli vorrebbe utilizzare gli altri pianeti come bersagli per la conquista militare e lo sfruttamento economico.

SHAMARIANI

Jagul Koros Shamar, l'ufficiale più alto in grado del Comando Centrale ad essere sopravvissuto sia alla guerra che alla purga del Dominio, viene da un'antica famiglia di lignaggio nobile, e possiede moltissimo *vesala*. Egli ritiene che i militari debbano combattere, non governare; il potere deve rimanere in mani adatte a tenerlo- in poche parole, le sue. Shamar sta cercando di diventare il solo, incontestato sovrano di un nuovo Impero Cardassiano. Supportato da molti dei suoi ex ufficiali e dalle loro navi, egli ha concrete possibilità di realizzare il suo sogno.

LA LEGIONE OSSIDIANA

La piccola ed oscura Legione Ossidiana consiste principalmente in ex membri dell'Ordine Ossidiano. Vogliono ristabilire lo status quo precedente all'Alleanza Dominio-Cardassiana- ma con loro stessi nel ruolo di oligarchia autocratica che governa Cardassia. Mantengono il segreto più stretto e non partecipano in alcun modo nel processo politico in nessuna maniera legittima. Semplicemente attaccano, assassinano, rapiscono e ricattano ogni persona che potrebbe minacciare il loro eventuale successo.

SPIRITUALISTI

I Jem'Hadar uccisero l'ultimo *Parektar Varhet*, Turo Padile, oltre a molte altre autorità religiose. I sacerdoti superstiti hanno scelto Enos Dorad come nuovo Parektar Varhet. Giovane, ambizioso ed eloquente, Dorad è diventato il leader degli Spiritualisti- Cardassiani che vogliono far rivivere le antiche tradizioni di religione ed arte di Cardassia. Per gli Spiritualisti, Bajor rappresenta un ottimo modello di società, sebbene debbano ancora trovare un modo per emulare il successo di Bajor senza le sue risorse naturali. Sfortunatamente, gli Spiritualisti rimangono la fazione più debole; non dispongono di navi e possono contare solo sulla loro capacità di persuadere gli altri- un'arma ben misera nella Cardassia del dopo guerra. Hanno, però, una

forte alleanza con i Democraticisti, e con loro diverse fazioni più piccole hanno formato un "Concilio Cardassiano" per promuovere un governo legale.

L'ORDINE DI BATTAGLIA BREEN

Fino al tardo 2375, poche persone nella Flotta Stellare si erano dati molto pensiero per i Breen. Ritenendoli una specie di pirati, schiavisti, mercanti e piantagrane, la Flotta non li ha mai considerati una minaccia tanto importante da giustificare un aumento di attività lungo i confini del loro territorio.

Tutto questo è cambiato quando la Confederazione Breen ha annunciato la sua alleanza con il Dominio attaccando con successo la Terra stessa-qualcosa che nemmeno i Klingon avevano mai osato fare. Per decenni, se non secoli, i Breen hanno, per ragioni note solo a loro, nascosto la vera potenza del loro apparato militare. Rivelato il loro segreto, ed essendo le loro perdite nella Guerra del Dominio relativamente leggere, si dimostrarono essere una delle più grandi minacce per la pace e la sicurezza del quadrante Alfa durante l'ultimo quarto del XIV secolo.

La Confederazione Breen

Per capire appieno l'esercito Breen, bisogna prima dire qualcosa della loro società e del loro governo. Residenti sul pianeta omonimo (un pianeta che si credeva artico, ma che dagli ultimi, criptici rapporti potrebbe essere temperato e ricco di vegetazione), i Breen sono gente misteriosa che deve indossare tute refrigeranti integrali quando è lontana dal suo mondo natale. Tra le altre specie, i Breen hanno la nomea di essere pericolosi, minacciosi, manipolatori, dediti al sotterfugio ed assolutamente indegni di fiducia. Come dicono i Romulani, "mai girare le spalle a un Breen".

Il loro governo è noto come Confederazione Breen. Come indica il nome, non è un'istituzione governativa centralizzata ma piuttosto una forte alleanza fra vari individui potenti che controllano ampi territori su Breen oppure nello spazio di loro appartenenza- un governo molto feudale per certi aspetti. I governatori dei vari stati Breen portano di solito il titolo di *thot*. Questo termine ha in sé le connotazioni di "signore della guerra", "governatore", "capotribù" e "duca", a seconda del contesto. La maggior parte dei thot sono uomini estremamente potenti con un'ampia base di risorse dalla quale attingere. Ciascuno stato sceglie il suo thot in maniera differente; in alcuni il titolo di thot è ereditario, in altri il thot viene eletto, in altri ancora uno deve combattere per conquistare il titolo, ed in altri ancora è scelto da un corpo di elettori.

Quando vi è la necessità di discutere un problema che riguarda tutti i Breen, i thot si incontrano nella capitale, Pela Tarem, in un grande edificio chiamato "la Sala degli Eroi". Lì, dibattono gli ordini del giorno e creano leggi che si applicano a tutti i Breen, esattamente come in ogni altro governo moderno. Ma diversamente da quasi tutti gli organi governanti, spesso i dibattiti sono punteggiati da risse e duelli tra nemici vecchi e nuovi. Anche quando i thot approvano una legge- avvenimento abbastanza infrequente, dal momento che occorre una maggioranza di almeno $\frac{3}{4}$ - spesso la applicano modo discontinuo. I thot che non approvano quella legge di solito tendono convenientemente a non applicarla (tranne che contro i loro avversari politici).

L'esercito Breen consiste in coscritti da ogni stato. Ciascun thot assembla una flotta ed un esercito di terra nel modo che gli sembra più conveniente (alcuni ingaggiano mercenari, altri si basano sulla leva

obbligatoria, altri ancora si basano sull'intimidazione). Un thot può costruirsi le sue navi, ma molti thot si associano per diminuire le spese. In tempo di guerra, secondo la legge, i thot riuniscono le loro flotte in un'unica grande armata ed eleggono uno dei loro ranghi come capo supremo della flotta. Diversamente da tutte le altre leggi, nessun thot ignora la legge della requisizione delle navi. Un thot che rifiuta di mettere a disposizione le sue navi alla flotta degli altri thot che hanno deciso di andare in guerra rischia l'annichilazione totale per mano della flotta unita Breen.

FORZE SPAZIALI BREEN

Meno di una flotta spaziale e più di un gruppo di navi che lavorano insieme per il bene comune dei loro equipaggi e del popolo Breen, le forze spaziali Breen non di meno combattono bene. Anche se manca dei vantaggi di una flotta permanente, il suo personale ha una vasta esperienza in tattiche di combattimento non convenzionali (per esempio in pirateria ed imboscate), è ha le sue navi grandi e potentissime. Prima che l'alleanza riuscisse a sviluppare una contromisura efficace, il solo dissipatore energetico ha reso la flotta spaziale Breen un nemico assolutamente mortale.

Schema organizzativo

Il thot scelto per guidare la flotta riceve il titolo di *tha'thot*, che grossomodo significa "comandante supremo delle forze militari". Egli serve secondo le preferenze del concilio: se il vento politico dovesse cambiare e se dovesse perdere il supporto della gente che lo ha eletto, probabilmente si troverebbe destituito e richiamato su Breen. Egli può o meno accettare la decisione con equanimità, e la sua scelta può influenzare la capacità della Confederazione di proseguire la guerra. Nel coinvolgimento dei Breen nella Guerra del Dominio, il *tha'thot* era thot Pran di Bota Rez. La sua condotta come comandante supremo non è mai stata messa seriamente in discussione durante la guerra, e nessun thot ha tentato di scalzarlo dalla sua posizione.

Brot'kar (flotte degli stati)

La Confederazione divide in tempo di guerra la sua flotta in *brot'kar*-flotte basate sui loro stati di origine. Per esempio, thot Pran guida la *brot'kar* Bota Rez in battaglia, e il thot Glar comanda la *brot'kar* Dosa Ghen. Il thot che comanda quello stato, oppure il suo rappresentante delegato, comanda la flotta, sottomesso agli ordini del *tha'thot*. Circa metà dei thot preferisce comandare la propria flotta in prima persona; il resto se ne sta al sicuro a casa e rischia il collo di qualcun altro, anche se non è una coi poi così prestigiosa.

Dal momento che le risorse degli stati variano enormemente, variano enormemente anche la composizione e la dimensione delle flotte. Stati potenti come Bota Rez, Kethu Dar e Xilk Tre mandano centinaia, se non migliaia di vascelli, compresi gli incrociatori da guerra Breen e altre navi da battaglia. Stati più piccoli o più poveri, come Yec Tanta o Pej Roak, possono contribuire solo con poche dozzine di vascelli, e magari anche del personale impiegato in altri settori della macchina bellica Breen. Ovviamente, i thot che portano più navi hanno maggior potere all'interno della struttura di comando Breen, e maggiori possibilità di essere eletto *tha'thot*.

Anche se si suppone che tutti i Breen seguano il *tha'thot* in tempo di guerra senza discutere, le faide e le lotte eterne fra i vari stati Breen spesso colpiscono anche la flotta. Le forze provenienti da uno stato possono non

muoversi per prestare soccorso ad una flotta di uno stato nemico, oppure un thot può passare informazioni compromettenti su un rivale al tha'thot affinché possa avere grosse difficoltà ad ottenere incarichi più prestigiosi. In una guerra a lungo termine, questa tendenza può inficiare l'efficienza bellica dell'esercito Breen, ma non ha avuto effetti apprezzabili durante la Guerra del Dominio.

Tilga'kar (flottiglia)

La flotta di ciascuno stato si suddivide successivamente in una *tilga'kar*, un termine che significa letteralmente “flottiglia” ma che si traduce in senso figurato con “ala tattica”. La dimensione dei tilga'kar varia da una flotta ad un'altra. Nelle flotte più grandi, una tilga'kar include dozzine di navi, in quelle più piccole meno di una dozzina. Alcune delle flotte più grandi organizzano la loro tilga'kar per tipo di nave, come la maggioranza delle altre flotte del quadrante. Ma di solito i Breen assemblano le loro ali tattiche seguendo una logica non comprensibile alla Flotta Stellare.

Ciascuna tilga'kar è sotto il comando di un *uthot* (“sotto-thot” o “thot junior grade”) nominato dal thot della flotta. Comparato ai gradi della Flotta Stellare, un uthot equivale ad un ammiraglio di basso grado o ad un capitano che comanda un'ala tattica.

Jelga (ali)

Un thot può dividere una tilga'kar abbastanza grande in *Jelga*, unità più o meno equivalenti alle ali della Flotta Stellare. Una Jelga contiene da sei a otto navi, più o meno della stessa stazza (raramente nelle Jelga si trovano insieme caccia e navi da battaglia). Uno dei *relkyh* (capitani) che comanda una nave comanda la Jelga intera.

Nelle forze spaziali Breen, un *relk* (capitano) comanda ogni nave. Uthot e thot nominano i relkyh in base al merito, alla forza politica, ai favori dovuti, al loro successo nel comandare azioni di pirateria, astuzia e su altri fattori. Se un relk si dimostra incompetente agli occhi della sua ciurma, i membri dell'equipaggio probabilmente lo uccideranno e scegliere uno fra loro per rimpiazzarlo. Gli uthot ed i thot di solito supportano le ciurme “ammutate” affinché i relkyh facciano il loro lavoro con impegno e non diventino eccessivamente autocompiacenti.

TATTICHE SPAZIALI BREEN

Assumendo che giudicare come i Breen combattano nello spazio basandosi sulla loro condotta nella Guerra del Dominio è difficile, primo, furono coinvolti in questo conflitto solo per un breve periodo di tempo. Secondo, quando combattevano, lo facevano come parte di una forza più grande comandata da personale del Dominio. L'unica grande battaglia che i Breen condussero fu la loro controffensiva nel sistema Chin'toka, e quello fu uno scontro per molti aspetti assolutamente atipico.

Ma gli osservatori della Flotta Stellare e dei Klingon riuscirono a carpire alcuni punti della strategia e della dottrina militare dei Breen. Primo, fanno affidamento sull'inganno, sulle imboscate e simili tattiche ogni volta che è possibile. Il fatto che le loro navi abbiano dispositivi di occultamento è in effetti una prova a sostegno di questa ipotesi, ma le armi a dissipazione energetica sono una prova ancora migliore. Non possono aver sviluppato il dissipatore energetico nel giro di una notte; deve per forza aver richiesto anni

di studio per essere perfezionato. Ma tuttavia hanno sempre rifiutato di usarlo per, alla fine, sorprendere un grande nemico ed a conquistare una vittoria chiave. Non lo impiegarono nemmeno durante l'attacco alla Terra. Invece, aspettarono fino a Chin'toka, e facendo così riuscirono a distruggere centinaia di vascelli nemici in un periodo di tempo tremendamente breve.

Secondo, i Breen combattono in maniera conservativa. A meno che non abbiano un grandissimo vantaggio da sfruttare, non si espongono più di tanto. È quasi come se avessero paura di mostrare la propria forza, o di attirare l'attenzione del nemico. In situazioni dove i Jem'Hadar o i Cardassiani avanzerebbero a tutta velocità, i Breen di solito avanzano piano, aspettando i rinforzi in modo che i nemici non possano sorprenderli con la guardia abbassata. Alcuni analisti della Flotta sospettano che questa tendenza derivi dalla lunga storia di faide e di lotte intestine dei Breen. Un thot che rivela troppo del suo potere troppo presto, o che rischia il tutto per tutto in un unico colpo, spesso finisce col rovinarsi. Quindi i Breen preferiscono avanzare lentamente e cautamente, a meno che non sappiano di avere un qualche soverchiante vantaggio.

Tattiche specifiche

Alcune delle manovre che la Federazione ha avuto modo di vedere utilizzate dai Breen sono:

Inversione Skotha: i Breen hanno utilizzato questa tattica diverse volte mentre si stavano "ritirando". Mentre un'ala si muove in una ritirata apparente, i suoi caccia, sfruttando la loro maggiore accelerazione e la loro maggiore manovrabilità, si staccano dal corpo principale in diverse direzioni, e attaccano da poppa le navi inseguitrici. Se le navi nemiche non ingaggiano i caccia, questi ultimi eseguono attacchi suicidi per rallentarle. Con i loro inseguitori occupati, le navi da battaglia Breen invertono nello stesso modo la rotta (spesso usando una nebulosa oppure un campo di asteroidi per mascherare la manovra), ed attaccano- i cacciati diventano i cacciatori.

Formazione d'attacco V: per eseguire questa manovra, un'ala Breen si schiera in una formazione più o meno a V, puntata sul bersaglio più grande come una punta di freccia. Le altre navi dietro la punta bersagliano gli altri obiettivi più piccoli per fornire una maggiore flessibilità tattica. La "freccia" impatta sulla linea nemica, spezzandone il fronte, e quindi si disperde per attaccare i singoli bersagli.

Manovra di Vreg: questa manovra sfrutta il vantaggio del numero e della disposizione dei disgregatori di prua delle navi da battaglia di classe *Gor Taan* e di molte altre navi Breen. Questa nave si avvicina al bersaglio, sparando con tutte le sue armi anteriori. Quindi i computer tattici Breen, valutando in tempo reale i dati dei sensori circa l'angolazione d'impatto e di fuoco dei disgregatori, triangolano l'area della nave che il comandante vuole attaccare- per esempio, le armi, la plancia, il supporto vitale. Grazie ai dati così acquisiti, il procedimento di mira risulta molto più facile.

LEGIONI BREEN

Le informazioni circa le forze di superficie dei Breen- le Legioni Breen- sono ancora più frammentarie di quelle riguardo alle forze spaziali. Con poche eccezioni, i Breen limitarono il loro contributo alla sforzo bellico fornendo navi, non truppe. Ma l'alleanza imparò un poco dagli scontri delle Forze di Terra contro i soldati Breen, ed ancora di più durante la stesura del Trattato di Bajor.

Schema organizzativo

L'unità più grande delle forze di terra Breen è la *legione* (*hon* o *hareh* nel linguaggio Breen, ma le traduzioni della Flotta Stellare sono incerte, a causa della complessità della lingua Breen). Come succede nella flotta, ciascuno stato Breen mantiene le sue legioni, e queste legioni variano molto in dimensioni e capacità basandosi sulle risorse dello stato, sulla personalità del suo thot ed altri fattori. In alcuni casi i thot mantengono il comando diretto delle loro legioni, ma la maggior parte di loro preferisce concentrarsi nella guerra spaziale. Al loro posto nominano un *Varnc ta'Honn* oppure *V'renac ta'Haren*. Il titolo significa "Signore delle Legioni". Il Signore comanda con l'autorità del thot, tranne quando il thot lo scavalca.

Le legioni più grandi si dividono in sotto-legioni per propositi amministrativi e tattici. La Flotta Stellare non ha mai nemmeno sospettato l'esistenza delle sotto-legioni e dei suoi comandanti fino a che ha richiesto ai Breen di rivelarne i dettagli durante la stesura del Trattato di Bajor. La sotto-legione è una *uhon* (oppure *uhareh*), o battaglioni. Il loro comandante, il *nareg*, ha quasi la stessa autorità di un colonnello o di un maggiore delle Forze di Terra della Flotta Stellare.

Squadre e gruppi di azione militare

I battaglioni Breen si dividono in *trunhun* (singolare *trun*), che significa "gruppo d'azione militare". Un trun ha da 50 a 300 tra soldati ed ufficiali, a seconda della dimensione della legione e dall'importanza della missione, rendendolo così più o meno simile alla maggior parte delle compagnie e dei plotoni della maggior parte delle forze di terra. Il comandante, tipicamente chiamato *ak'trun*, ha più o meno la stessa autorità di un capitano o di un tenente.

Quando è necessario, gli *ak'trun* dividono i *trunhun* in squadre composte da tre a venti soldati (*chedhn*). Le squadre ricevono specifici compiti, come catturare quel costone o far saltare quella postazione fissa. Una volta compiuta la sua missione, una *ched* ritorna al suo *trun*, anche se i suoi uomini possono rimanere insieme per ulteriori missioni oppure dividersi per unirsi ad altre squadre.

Alcune *chedhn* ricevono uno status più o meno permanente a causa delle specialità dei loro componenti. Queste includono le squadre che operano l'artiglieria Breen o altre armi pesanti, le unità meccanizzate, e le squadre d'élite per il combattimento stealth chiamate *preka sclarn* (guerrieri della notte).

Equipaggiamento

Il kit standard di un soldato Breen comprende i seguenti oggetti: una tuta refrigerativa, un fucile disgregatore Breen (equivalente ad un disgregatore romulano di tipo 3), una pistola disgregatrice Breen, pacchi di razioni ed utensili vari. La maggior parte delle squadre hanno due o tre tricorder, uno o più medikit da campo, ed un fucile energetico Breen CRM 114 come arma pesante. Le squadre specializzate portano ulteriore equipaggiamento.

Tattiche

La Flotta Stellare non imparò molto della tecnica bellica dei Breen

durante i pochi incontri con le loro legioni. Dopo aver analizzato i rapporti delle battaglie, il personale della Flotta ha concluso che molte delle tattiche spaziali dei Breen- basate su una combinazione di inganno e di avanzate circospette- si applicano anche alle tattiche di superficie. I Breen sembrano preferire avanzate brevi per conquistare una posizione, fortificarla pesantemente, e poi inviare una squadra per conquistare la prossima posizione. Avrebbero potuto ottenere vittorie più grandi se avessero azzardato avanzate maggiori, ma loro sembrano accontentarsi dell'approccio "piano, con calma".

I Breen pongono inoltre l'accento sull'utilizzo delle armi pesanti. Ogni squadra ha in dotazione un fucile energetico CRM 114 (se non di più), ed armi di artiglieria portatili, missili e via discorrendo non sono rari. La potenza di fuoco extra fornita da questa politica alle loro squadre ha fatto sì che i Breen vincessero più di una scaramuccia durante la guerra. L'alleanza rispose fornendo alle proprie truppe simili armi per contrastare la minaccia Breen.

DOPO LA GUERRA

Dal momento che la Federazione conosce relativamente poco della politica interna e militare dei Breen, è difficile giudicare come la fine della guerra possa influenzare questa enigmatica razza. Il Trattato di Bajor impone che i Breen non muoveranno mai guerra a nessuna specie ed a nessun governo del quadrante Alfa, ma pochi nel Comando di Flotta credono che i Breen onoreranno questo accordo in eterno. Infatti, gli ufficiali della Flotta più cauti considerano i Breen la prossima grande minaccia per la Federazione. Nessuno dei thot mandò la sua intera flotta nella Guerra del Dominio, quindi i Breen hanno ancora una considerevole forza militare con la quale continuare i loro atti di pirateria ed attaccare i loro nemici. Ora che il loro segreto è venuto alla luce, come agiranno per mantenere la loro illusione di debolezza?

Tenendo conto della natura della politica della Confederazione, senza alcun dubbio molti thot (presumibilmente anche lo stesso thot Pran) perderanno prestigio, e quindi influenza politica, a causa del loro ruolo nella guerra. Coloro che scelsero di avallare l'alleanza tra il Dominio e la Confederazione credevano di stare dalla parte del vincitore, e quando il Dominio avrebbe trionfato i Breen in cambio del supporto avrebbero guadagnato nuovi, vasti territori con uno sforzo minimo. RegISTRAZIONI catturate al Dominio dimostrano che i Breen insistettero molto su ampie concessioni territoriali, richiedendo persino consistenti fette dello spazio cardassiano, e la promessa di diversi territori della Federazione, in cambio della loro entrata in guerra. Ciò che volevano da questi territori, oltre a n uovo spazio vitale e ad ulteriori risorse da sfruttare, rimane ignoto.

Se uno o più thot dovessero cadere a causa della perdita della guerra, le ripercussioni potrebbero riguardare tutta la Confederazione. Un rivale, vedendo la debolezza di un suo vecchio nemico, potrebbe cercare di catturare più territori, portando così a guerre sparse e forse un conflitto planetario se i thot invocassero alleanze segrete o portassero in campo delle nuove armi. Probabilmente un thot particolarmente potente od intelligente potrebbe conquistare gli altri thot, diventando il leader indiscusso della Confederazione ed una grande minaccia alla sicurezza della Federazione. L'intelligence della Flotta Stellare ha intenzione di monitorare l'attività sul pianeta natale dei Breen il più attentamente possibile nel prossimo futuro.