

Informe Geral

EDITORIAL

Federação da Frota Estelar de São Paulo



Almirante Wilton MendonçaFerreira Junior
ffesp@ffesp.com

Redatores Responsáveis:

Comodoro Carlos Eduardo de Paiva Carvalho
paivacarvalho@ig.com.br

Editoração e Design:

Comodoro Carlos Eduardo de Paiva Carvalho
paivacarvalho@ig.com.br

Ano: 06/2005

N.º: 20 / Março - Abril

Tiragem: Ilimitada

Direitos Autorais

Jornada nas Estrelas, assim como as imagens e símbolos aqui utilizados são da Paramount Pictures Inc., uma empresa Viacom. Reconhecemos seu direito autoral e não tentamos infringir. O objetivo deste informativo é divulgar o Universo Trekker de Jornada nas Estrelas.

"Trouble with Tribbles"
&
"Trials and Tribble-ations"



Esta composição técnica foi criada com um processo digital no episódio de DS9, " Trials and Tribble-ations " que foi ao ar em 11/9/96.

Este episódio de DS9 foi incorporado ao episódio 49 de Star Trek," the trouble with Tribbles "



Certo, não há nenhuma composição incomum nestas imagens.

É que pensei que era interessante ver a diferença que 29 anos fizeram em efeitos especiais.



Note-se que os artistas de efeitos especiais escureceram o canto da sala.

Foi pintado muitas sombras no piso para que pudessem inserir a sombra de Odo mais eficientemente.

Também escureceram a sombra de Uhura para que pudesse passar sem problemas sobre a de Odo.

Pessoalmente creio que os desenhistas do set de DS9 construíram uma K7 (a estação espacial) para a filmagem deste episódio.

O único espaço que é usado em K7 e que tem os princípios de DS9 sem composições de cenas de TOS é a parede de fundo do bar como se vê aqui.

Todos os demais são composições dos espaços próprios da serie original.

Esta edição foi extremamente cortado pois só durou 47 quadros (um pouco mais de um segundo e meio).

É uma coisa boa que a edição é tão pequena.

Informe Geral

Esta seria uma combinação difícil.

Considerando que os personagens do primeiro plano passam na frente de um novo fundo, o fundo velho teve que ser mascarado cuidadosamente.

A diferença do passo seguinte onde o filme é relativamente estático, fica muito mais dinâmico.

A máscara deve ser alterada com cada armação para seguir os movimentos dos personagens no filme original.

Os artistas de efeitos especiais fizeram um ótimo trabalho como há muito não se vê.

Como um comentário a parte, se Odo realmente estivesse neste momento na sala, ele teria batido em Kirk e Spock.

No original isto foi quando Kirk mostrou para Chekov o Quatrotriticale quando eles passaram pela porta.

O corte dessa edição mostra justamente quando a porta se fecha.



Note-se que o fundo completo em DS9 é diferente do original.

O ângulo de suporte lateral direito é diferente assim como a sombra da coluna a qual tem uma cor totalmente diferente.

Mas para inserir Odo, foi mais fácil mascarar o fundo completo e que de qualquer forma haviam reconstruído este lado do K7.

Também se pode notar que a mesa de Odo foi inserida junto com o fundo.

Esta composição não deve ter sido difícil já que as das frentes se mantém relativamente estáticas.

Se cria uma máscara que permite aos atores originais serem vistos através delas enquanto se bloqueia o fundo.

O novo corte se coloca atrás do velho e assim só o novo fundo (que inclui a Odo) é o que se vê.

A transição da edição previa que esta é uma das mais interessantes e extremamente real.

Se houvesse cortado diretamente desde o exemplo de edição previa, haveria um salto brusco se inserindo uma imagem onde se vê a reação de Odo enquanto os personagens de Chekov e Uhura passam em frente a ele.

Eles só foram mostrados da cintura aos ombros.

O quadro seguinte foi a da cena original onde os dois estão se aproximando do bar do filme original e corta então .



Nesta tomada , o Dr. Bashir de DS9 está parado em frente a uma porta, quando esta se abre revelando Scotty, Chekov, e um extra.

Este efeito deve haver sido o mais fácil de fazer com Bashir sendo filmado a frente com um fundo azul.

Usando uma cor de fundo específico, os compositores podem filmar o ator sendo muito fácil mascarar o fundo e então inserir na mesma tomada.

Esta cena foi curta, mas extremamente efetiva.



Novamente, como na tomada previa, esta deve haver sido fácil de filmar com um fundo azul.

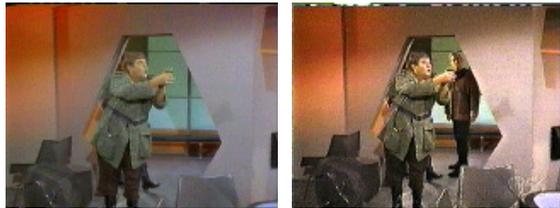
Note-se que não há sombras que devam considerar-se.

Não se vê os pés de O'Brien, assim não tem

Informe Geral

problema as sombras que eles podem causar.

O que é surpreendente é que a mesa do bar realmente parece se relacionar com o que acontece em frente dela e em 29 anos no futuro.



Esta tomada com 28 quadros (o suficiente para um segundo), foi extremamente difícil de filmar.

Darvin é visto parado na entrada do salão detrás de Cirano Jones.

Para fazer esta tomada, parece que a equipe de Efeitos Especiais filmaram Darvin de frente num fundo azul e logo criaram a ação sobre o episódio original.

As ações de ambos, Jones e o personagem entrando, tiveram que ser mascarados para permitir que Darvin pudesse ser inserido na tomada.

Como pode ver, a única coisa que destoa é que as sombras no salão não se encaixam perfeitamente.

Esta cena foi magistralmente criada, e ainda que só dure um breve segundo, é extremamente efetiva.



Esta seqüência de tomadas é uma das mais impressionantes no episódio de DS9.

Os artistas de Efeitos Especiais foram capazes de mascarar dois dos atores originais e substituí-los com os personagens DS9, O'Brian e Bashir.

Novamente, a melhor forma de filmar os atores é em frente a um fundo azul.

O que também poderás notar é que tirarão a camisa roxa e a substituirão com a azul de Bashir, tendo também de criar a camisa azul ao lado de Bashir.

Ao fazer isto, verás que a camisa roxa no homem imediatamente a esquerda foi virtualmente eliminado.

Sua cabeça ainda está visível mas sua camisa não.

Um segundo aspecto mais difícil desta tomada é quando Kirk esta movendo-se teve que ser mascarado quando passava a frente dos personagens inseridos.

Há onze quadros durante os quais Kirk se move em frente de Bashir e O'Brian. As mascarações se movendo são muito mais difíceis que as relativamente estáticas.

O extra sem nome que Kirk chamou (e que O'Brian substituiu) foi o duble das lutas de William Shatner.

É surpreendente que O'Brian o confundisse com Kirk quando o viu no Bar.



Ate este ponto, os novos personagens inseridos de DS9 não haviam interagido diretamente com os personagens originais do show.

A beleza desta cena é que Kirk parece perguntar diretamente a O'Brian.

Para fazer isto, os artistas de Efeitos Especiais tiveram que reliminar tanto o ator de camisa dourada como o de camisa vermelha.

O'Brian e Bashir não parecem haver sido filmados sobre fundo azul.

A parede do fundo na tomada da esquerda parece ter um angulo diferente na tomada de DS9.

Isto indica que os desenhistas criaram uma secção da habitação para o fundo.

Isso pode haver sido mais fácil que simplesmente cortar todos os arredores de Kirky para inserir O'Brian e Bashir.

Informe Geral

Note-se, de qualquer forma, como a luz em O'Brian não é exatamente igual a original.

Para compensar, o artista aumentou a sombra existente em Kirk para fazê-lo aparecer como se tivesse uma forte fonte de luz a sua esquerda.

Para fazê-lo mais real adicionaram sombra em Bashir.

Ao ver Bashir, note-se que é um pouco mais baixo que o homem que reimplantou.

Isto outra vez indica que há outro fundo (a menos que tenha sido inserido digitalmente).



Nesta tomada, claramente se pode ver que os personagens antigos foram removidos do fundo original e o mais novo foi inserido com O'Brian.

Note-se que o trecho é ligeiramente diferente do original.

Novamente, já que os personagens não estão se movendo muito, esta tomada foi relativamente fácil de se realizar.

O que é particularmente interessante é a sombra que cai pela face de O'Brian.

Não aparece como se fosse uma sombra ao vivo.

Note o modo que a verdadeira sombra cai na face do extra na versão original.

A sobrancelha e nariz têm diferentes sombras e luzes (brilho).

A sombra da face de O'Brian é muito mais uniforme e parece ter sido inserida digitalmente como uma máscara semi transparente.



Outro exemplo do fundo inteiro que é substituído.

Você pode ver isso desde a borda da parede esquerda até a parede direita, onde inseriram Sisko e Dax.

A coluna que se vê sobre a cabeça de Spock é diferente na filmagem nova e na antiga, o que indica que os construtores dos espaços da DS9 criaram esta parede nova.

Outro indicativo deste método é que o painel de acesso foi movido para permitir ver os personagens novos mais claramente na cena à direita.

O que realmente fez funcionar esta cena é que a conversa de Kirk e Spock se pode escutar ao fundo, durante o close-up em Sisko e Dax que

une ambas as tomadas.



Esta seqüência foi fantástica.

A combinação de edição criativa e composição digital a fez extremamente real.

No episódio original, Kirk olha da direita para a esquerda, vendo como a ponte está toda coberta de tribbles.

Com a inserção de Dax, os editores cortaram parte desta tomada (quando Kirk está olhando na direção de Dax) e inseriu um gesto de Dax levantando os ombros em sinal de resignação.

A comunicação implícita realmente melhora a credibilidade da cena.

Sobre o aspecto técnico de como Dax foi inserida, conforme nota de Kendrick McPeters, que tem algo interessante a dizer sobre esta tomada e subsequente:

Na "Ponte Cena 1.2" você vê mais da borda superior da Ponte devido ao fato de que a transparência do filme e do vídeo não é a mesma.

Dax foi definitivamente colocada sobre um fundo azul e foi transferida diretamente desde o

Informe Geral

negativo da câmera original, diferente do episódio antigo.

E, claro que, o enquadramento foi diferente do original (a projeção portão standard de uma televisão tem um corte considerável da arte final, comparado a uma câmera).



Com Dax na cena quase tropeçando em Kirk , ela cruza a ponte para onde supostamente Sisko está sentado. Kirk deve ter sido mascarado para permitir a Dax mover-se atrás dele.

O tempo entre a colisão e Dax parando nos degraus deram um ar convincente para a cena.

Pode se ver o fundo azul desta tomada (que era realmente verde).

Surpreende-se ao ver o número de níveis que eles construíram para poder igualar o movimento de Dax na ponte.

No chão tiveram que criar cada passo e nível, mas eles também tiveram que ser iluminados para que os artistas pudessem colocá-los durante a edição.



Um exemplo excelente de uma tomada em fundo azul e edição digital.

São vistos Sisko e Dax estavam jogando xadrez 3D quando Kirk e Spock entram no refeitório.

Os personagens de DS9 foram filmados em uma sala azul de forma que o seu fundo poderia ser removido facilmente para inserção na tomada original.

O que eu notei imediatamente era o ângulo pouco normal da cabeça de Sisko com ele sentado em frente a Dax.

Ao ver a filmagem original percebi o por que: Sisko tinha que bloquear a maior parte do ator original como ele pudesse.

Ainda assim, entretanto, os artistas digitais ainda tiveram que substituir um pouco do fundo atrás de Kirk que não foi coberto pela cabeça de Sisko.

Até mesmo mais impressionante porém, é que aparte dos movimentos das pernas de Kirk tiveram que ser adicionadas digitalmente (ainda

bem que foram só quatro quadros).



Com a cena tomada detrás e na frente de Bashir, os artistas de efeitos especiais tiveram de criar uma máscara múltipla para esta tomada.

Bashir deve ter sido filmado numa sala azul e logo composto sobre a tomada original.

Com uma máscara da mesa cheia de tribble em frente a ele.

Note-se que se pode ver alguns tribbles caírem no chão embaixo da mesa e não se pode ver as pernas de Bashir.

Um efeito interessante é que Bashir toca a mesa e pega um tribble.

Você pode ver o tribble que ele agarra no quadro novo da DS9 , esta um pouco mais acima que os outros tribbles da filmagem original.

Enquanto se filmava Bashir , devia haver um pedestal pequeno que sustentava aquele único tribble na altura correta.

Informe Geral



Embora não há nenhuma composição nesta seqüência, este é um bom exemplo de composição criativa que melhora grandemente a credibilidade da cena (além de ser extremamente humorística).

Você se lembra no episódio original quando os tribbles caem aleatoriamente na cabeça de Kirk quando a porta se abre?

Bem, em DS9 é achada a resposta: Dax os estava lançando.

No episodio novo, Dax é vista tirando um tribble de cima do ombro dela. Na cena subsequente, se vai se chocar com a cabeça de Kirk.

Também irritaria se alguém jogasse tribbles em mim.



A tomada final da composição do episodio da DS9 é a de Sisko roubando um autógrafo de Kirk

Sisko parece haver sido filmado sobre um fundo azul e então composto sobre o outro episódio original, " Mirror, Mirror ".

Note como algo do fundo teve de ser digitalmente criado onde Sisko não cobria totalmente o espaço que a Tenente Marlena ocupava.

Embora seja óbvio montar sobre um fundo azul, o humor valeu o esforço.



Não ha nenhuma composição aqui também.

Note que para o episodio da DS9, tiveram que buscar o ator original que atuou como agente Arne Darvin para os Klingons.

Charlie Brill atou nestes personagens em ambos os episódios em ambos "The Trouble with Tribbles" & "Trial and Tribble-ations." "The Trouble with Tribbles" and "Trial and Tribble-ations.

--x-x—X-X—x-x--

"IMPÉRIO KLINGON"

Primeira aparição:	Ano 2266 / "Day of the Dove" [TOS]
Tipo:	Humanóide, com estrutura óssea proeminente na testa



Os Klingons são uma raça de guerreiro humanóides que originalmente vieram do planeta Qo'noS.

Eles são um povo orgulhoso e pessoas de tradição que avaliam a honra pessoal e familiar acima de tudo o mais, e a cultura Klingon agressiva lhes deu um poder militar temido e respeitado por todos.

Também a fisiologia Klingon é bastante singular, desde a forma dos corpos deles com redundâncias múltiplas para quase toda função vital.

Esta característica, conhecido como brak'lul, dá para os guerreiros de Klingon resistência enorme

Informe Geral

na batalha.

A civilização Klingon inteira está baseado no conceito de Honra e reputação de Família.

(Muito igual ao sistema feudal japonês antigo).

A realização do coroamento da vida de qualquer Klingon é morrer com honra, e preferivelmente em uma batalha honrada e gloriosa.

A nação Klingon foi fundada uns 1.500 anos atrás por 'Kahless o inesquecível' que primeiro uniu as pessoas de Klingon matando o tirano Molor.

O primeiro contato entre o Império de Klingon e a Federação Unida de Planetas aconteceu em 2218 que gerou um evento desastroso que conduziu a quase um século de hostilidades entre os dois poderes.

Em 2268 o Império Klingon entrou numa aliança breve com o Império Romulano que resultou no compartilhando de tecnologia militar e astronave, proporcionando para o Romulanos cruzadores de batalha Klingon, e os Klingons com tecnologia de camuflagem.

Então em 2293 uma explosão catastrófica aconteceu na lua de Klingon, Praxis que causou dano ambiental sério ao mundo deles e a destruição dos recursos de energia fundamentais deles.

Na desordem econômica que seguiu, o Chanceler Klingon Gorkon, líder do Conselho Alto Klingon, achou que o império dele já não poderia

dispor de suas forças militares volumosas. Gorkon lançou uma iniciativa de paz então, oferecendo-se para terminar com 70 anos de hostilidades com a Federação.

Durante o século que seguiu, o Alto Conselho Klingon era um ninho de intriga política.

Assim em 2367 o Império quase mergulhou em guerra civil quando o Líder do Conselho, K'mpec, morreu de veneno.

Este assassinato, visto como uma morte sem honra sob a tradição Klingon, ativou uma amarga luta para determinar o sucessor de K'mpec. K'mpec tinha tido a precaução não ortodoxo de designar um não-Klingon como o árbitro dele na sucessão, isto é o Capitão Jean-Luc Picard, da U.S.S. Enterprise NCC-1701-D.

Debaixo da mediação do Capitão Picard, o político Gowron emergiu como o candidato exclusivo para Líder de Conselho.

Então em 2368 o Império Klingon suportou uma guerra civil breve mas amarga, quando as forças leais a Duras tentaram bloquear Gowron.

Embora a nação deles seja chamada de um império, um imperador não os rege há mais de três séculos.

Esta situação mudou bastante dramaticamente em 2369, quando os clérigos de Boreth produziram um clone de Kahless o Inesquecível.

Embora a reivindicação inicial deles que o clone era o Kahless legítimo fosse contestado, este

clone foi considerado como o herdeiro legítimo ao trono, e com o apoio do Líder de Alto Conselho Gowron, foi iniciado como o Imperador cerimonial dos Klingons.

Foram vistos dois tipos de Klingons durante os anos.

Um tipo que foi melhor descrito como humanóides morenos, e o outro com uma testa com exo-esqueleto.

Há muita especulação sobre por que isto aconteceu, e teorias incluem tais especulações como mutação em massa da raça inteira, alteração genética após o Primeiro Contato com humanos, um processo evolutivo pelo qual todos Klingons passam, etc. etc., ou talvez o Império Klingon está composto por mais aquela raça.

Quando Gene Rodenberry foi perguntado pelos dois tipos de Klingons, ele somente respondeu:

"Eles sempre tiveram testas ósseas, mas nos anos 60, os pedaços de face de látex não estavam disponíveis"

ASPECTOS DA SOCIEDADE KLINGON



Informe Geral

- HONRADOS GUERREIROS -

Apesar de que Kirk jamais concordaria, os Klingons possuem um alto código ético de honra, extremamente característico é verdade, mas ainda assim um código de honra rígido e consistente

Essa preocupação com a honra no entanto é, relativamente nova: por ocasião do primeiro contato da Federação com os Klingons, em 2218, eles eram traiçoeiros, maquiavélicos e furtivos.

Sua aparência, mais humana, era um resultado de reengenharia genética, executada exclusivamente afim de facilitar infiltração (quando a verdadeira aparência dos Klingons tornou-se conhecida, por ocasião do incidente de V'ger muitos cientistas da Federação tiveram de reavaliar o baixo conceito da ciência Klingon que tinham).

O responsável por esse retorno à "honra do guerreiro" foi Gorkon, filho de Korax.

Após sua nomeação como Chanceler, a restauração da honra Klingon tornou-se sua prioridade; infelizmente havia facções que não concordavam e o assassinaram; teriam também assassinado sua filha Azetbur não fosse a intervenção do Alm. Kirk e o staff de oficiais da Enterprise (para maiores detalhes, veja Star Trek VI - A Nova Fronteira).

- ALTO CONSELHO KLINGON -

O Alto Conselho klingon é o corpo governante do Império Klingon.

O conselho é composto de por volta de duas dúzias de membros e se reúnem no Grande Palácio, na Primeira Cidade do planeta natal.

O Alto Conselho tem uma longa história de intrigas políticas e lutas pelo poder.

Quando o membro do conselho Duras tentou injustamente culpar o falecido Mogh de ter traído seu povo em Khitomer, o conselho, liderado por K'mpec, estava deixando a acusação continuar no medo de que a poderosa família Duras levaria o Império a guerra civil.

K'mpec manteve a posição de líder do conselho por mais tempo do que ninguém na história, até sua morte em 2367.

Seu sucessor, Gowron, lutou com sucesso contra o desafio da família Duras para pôr o filho ilegítimo de Duras, Toral, como líder do conselho.

Essa luta levou o Império a uma rápida, porém difícil, guerra civil entre as facções do conselho em 2368. A vitória de Gowron foi, em parte, conseguida por causa de sua promessa de restaurar a honra à família de Mogh em troca de apoio militar dos filhos de Mogh, Worf e Kurn.

- ZONA NEUTRA KLINGON -

Uma região de ninguém entre a Federação dos Planetas Unidos e o Império Klingon, delimitando seus territórios.

A passagem pela Zona Neutra era proibida ambos os lados por um tratado.

A Zona foi abolida no Tratado de Paz de Khitomer em 2293.

NR: Aparentemente a Zona Neutra foi criada no Tratado de Paz Organiano em 2267, já que não havia uma Zona Neutra no episódio "Errand of Mercy" da série original, no qual o tratado foi imposto.

- COISAS QUE VOCE DEVE CONHECER DE UM KLINGON -

Duelos são comuns na cultura Klingon. Embora seja considerado uma desonra para um Klingon desafiar um adversário mais fraco (humanos, por exemplo) isso não é uma regra estritamente observada, devido ao exemplo do Cap. Picard que agiu como seu próprio segurança cha'DIch. Portanto, seja cuidadoso e não ofenda um Klingon

Embora pareça, mulheres Klingons não propõem nem aceitam 3 duelos; entretanto podem se valer de recursos que são considerados desonrosos pelos guerreiros Klingons como envenenamento e tortura: se você brigou com sua namorada Klingon e ela o convidou para um jantar de reconciliação, NÃO ACEITE!

Falando em comida, cuidado com os seguintes pratos Klingons.

Beetlh: um pequeno animal carnívoro indestrutível para os estômagos humanos.

Vegetais Azuis: a cor azul deve-se à existência do ácido cianídrico.

Informe Geral

O chá Klingon usa vegetais azuis'Rrotmey : extremamente ácidas, essas pipocas marrons segregam um ácido potente que corrói o estômago humano

Nunca ofereça um drink à uma Klingon.

Na cultura Klingon se você oferece um drink você está querendo dizer "estou te oferecendo algo e quero o que você tem em troca ", ou seja, é uma proposta direta e não uma introdução ao flerte.

Já houve casos de humanos que foram amados até a morte por uma Klingon (não é o caso do sobrinho do Cap.Kirk, Peter Kirk, mas isso é de família...).

Se isso lhe acontecer , tudo que posso dizer é:

- Batlh Daqowlu'taH

Se um Klingon lhe oferecer um drink , há três possibilidades:

Se você for mulher,

Se você for homem e a bebida é da reserva particular do ofertante, aceite com grande seriedade: isso implica que ele compartilha sua privacidade com você, quase como um amigo,

Se não for da reserva particular, não aceite; provavelmente ele está querendo te envenenar

Klingons apreciam honra, audácia e coragem; veneram a história de suas famílias e não pensam duas vezes em desafiá-lo caso você demonstre pouco respeito por alguma dessas coisas

- NOMES -

O nome diz muito a respeito do indivíduo; pode indicar sua graduação, seu status e a que família pertence.

Por ocasião do Rito de Ascensão , é escolhido um nome começando com uma letra específica a sua escolha de serviço , sendo :

K - para a Frota Imperial,

M - para os Marines Imperiais,

A - para a Área Administrativa.

Também pode ser escolhido um termo que agrade ao indivíduo ; mas alguns cuidados são necessários.

Escolher um nome como baH que significa fogo e trabalhar na ponte de uma nave estelar, poderia causar alguns inconvenientes todo vez que o chamassem...

Ambos os métodos podem ser usados conjunta ou separadamente.

Outra coisa, quando a graduação é mencionada , é sempre colocada a frente do primeiro nome.

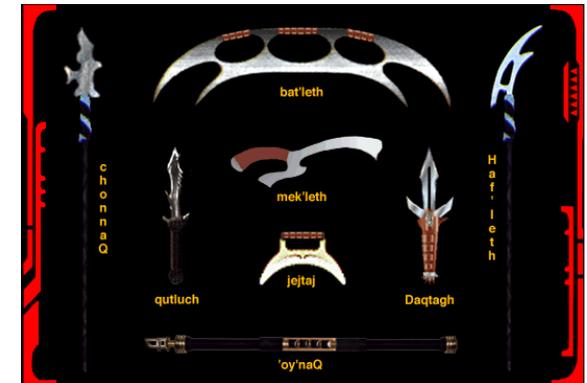
Já quando um honorífico é usado é colocado entre o primeiro nome e a afiliação a uma Casa, com um hífen.

Esse prefixo representa a posição do indivíduo dentro do Império Klingon e varia desde tai ,o mais baixo, até epetai o mais alto: tai , vestai sutai , zantai , epetai.

O honorífico epetai é também usado para indicar um fundador ou líder de uma Casa, quando se refere a ele. Mas só. pode ser utilizado pelo mesmo, se ele o mereceu.

- ARMAMENTO KLINGON -

LÂMINAS:



ChonnaQ - Quando um Klingon atinge a idade da Ascensão é presenteado com essa lança

Qutluch - Esta é a faca do dia-a-dia de um guerreiro Klingon

Bat'leth - De acordo com a história oral , Kahless forjou o primeiro bat'leth jogando uma parcela do seu cabelo na lava de um vulcão , resfriando em um lago próximo e golpeando-o até formar a primeira Espada de Honra.Lutar com essa arma é uma habilidade muito valorizado entre os guerreiros Klingons e

Informe Geral

torneios regulares ocorrem afim dos guerreiros provarem sua habilidade .

Mek'leth - Esta espada , conhecida como Espada da Razão, foi desenvolvida por um mestre dahar como uma alternativa portátil para o bat'leth.

Jejtaj - Tecnicamente, esta lâmina não é uma adaga,. pode ser visto com um tipo de "soco-inglês" Klingon, também é usado defensivamente contra ataques de lâminas e , se estiver corretamente balanceado, até como arama de arremesso.

'Oy'naQ – Usada como parte do Ritual da Idade da Ascensão.



D'k tahg - Essa é uma faca cerimonial Klingon, utilizado pelos guerreiros em diversas cerimônias e rituais.

Haf'leth - "A Lança do Medo ", atualmente construída desta forma, Seu nome e forma vem de uma época em que um tirano ordenou a morte de todos Klingons machos e a destruição de seus respectivos bat'leth,. as mulheres e criança,

dispostos a vingar seus mortos, montaram essas lanças dos pedaços quebrados de bat'leth,. o nome da lança vem do medo que os mercenários empregados pelo tirano demonstraram quando viram os camponeses atacando-os.

ARMAS DE FOGO:



Chu' nISwI' HIch - Esse é o disruptor padrão em uso pela Defesa Klingon e pelas famílias mais ricas.

nISwI' HIch - Essa pistola é usada pelas famílias menos abastadas , bem como por aliados dos Klingons e em seus protetorados.

ngo' nISwI' HIch - Esse disruptor não é mais pelo Império a não ser pelos mestres da antiga tecnologia e por alguns elementos criminosos.

nISwI' beH - Este rifle é de atirar , efetivamente, a longas distâncias , além de possuir uma maior capacidade de tiro do que

uma pistola disruptora

Hegh 'aw'wI' - Usado na cerimônia Sonchi e no Rito de Ascensão afim de disparar descargas dolorosas, mas não fatais.

VI' nISwI'beH'a' - Esse rifle , conhecido como "Acumulador"é melhor considerado um canhão; seu alcance e poder de fogo são o dobro de um rifle disruptor, ele deve seu nome ao fato de que ajuda a acumular honra mandando o maior numero de inimigos para o Gre'thor.



09) **Chu'nisWi'hich** - Disruptor padrão nível 2.

10) **Niswi'hich** - Arma utilizada nos protetorados klingons - disruptor padrão nível 2.

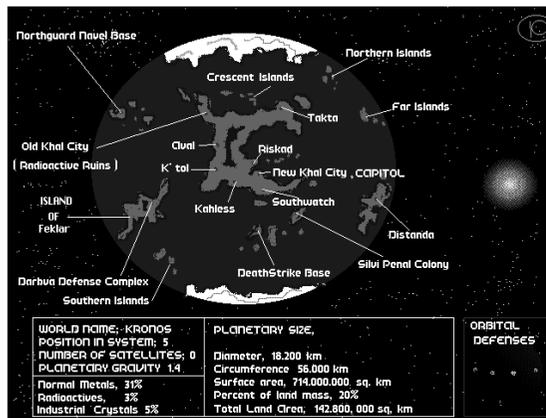
11) **Ngo'nisWi'hich** - Disruptor utilizado até 2280.

12) **NisWi'beh** - Rifle para longas distâncias, possui mais poder de tiro e precisão do que a Chu'niswi'hich.

Informe Geral

13) **Hegh'aw' wi'** - Usado na cerimônia de ascensão. Seu intuito é disparar cargas dolorosas, mas não fatais.

- QO'NOS -



Kling (Qo'nos ou Khlinzai) é o planeta central (de classe M e 1.5 vezes maior que a Terra) do império Klingon e o único capaz de suportar a vida em seu sistema, que tem como centro uma estrela alaranjada binária.



Quase toda superfície do planeta é formada por massa terrestre e existe pouca vegetação no planeta o que como resultado gerou espécies carnívoras e hostis ; uma densa camada de dióxido de carbono na alta atmosfera retém calor, criando um efeito estufa que torna a temperatura alta para um planeta de classe M.

--x-x--X-X--x-x--

17ª CONFEDERAÇÃO F.F.E.S.P.

O objetivo do EVENTO TREKKER CONFEDERAÇÃO, é o de ajudar as instituições carentes, através de doações, que para este evento, serão alimentos não perecíveis e mostrar que os fãs de Jornada Nas Estrelas preocupam-se com o futuro, realizando-o agora, e também curtindo o que gostamos STAR TREK.

O evento, será realizado no Dia 22 de Maio de 2005, "Domingo", das 10:00 as 18:00, entrada sujeita a doação de uma MINI CESTA BÁSICA - TREKKERS COMBATE A FOME, composta de: "1Kg Arroz, 1Kg Feijão, 1Kg Açúcar, 1 Pacote de Farinha de Trigo, 1 Pacote de Fubá, 1 Pacote de Macarrão, 1 Caixa de Molho de Tomate...!", na RUA TAMANDARÉ, 348 - LIBERDADE, próximo à Estação de Metro São Joaquim - São Paulo - Capital, maiores informações <http://www.ffesp.com> ou ffesp@ffesp.com.

PROGRAMAÇÃO: (Sujeita a alteração)

10:00h - ABERTURA 17ª CONFEDERAÇÃO F.F.E.S.P.

10:15h - " AFFLICTION " STAR TREK - ENTERPRISE

11:00h - " DIVERGENC " STAR TREK - ENTERPRISE

11:45h - INTERVALO PARA ALMOÇO

13:00h - " BARGE OF DEAD S " STAR TREK - VOYAGER

13:45h - " PROPHECY " - STAR TREK - VOYAGER

14:30h - INTERVALO

14:50h - PALESTRA INTERATIVA D.C.F.F.E.S.P.

" THE KLINGON - O DIA DO GUERREIRO "

15:40h - F.F.E.S.P. - " INTERATIVIDADE "

&

SORTEIO DOS KITS-BRINDES

&

LEILÃO DOS EPISÓDIOS EXIBIDOS

17ª CONFEDERAÇÃO F.F.E.S.P.

&

ESPECIAL GINCANA F.F.E.S.P. GANHARÁ AQUELE

QUE TROUXER A MAIOR QUANTIDADE DE

MINI CESTAS BÁSICAS OS EPISÓDIOS

EXIBIDOS 17ª CONFEDERAÇÃO F.F.E.S.P.

&

BOLO DE ANIVERSÁRIO DE 07 ANOS DE F.F.E.S.P.

16:10h - INTERVALO

16:30h - " GENESIS " STAR TREK - THE NEXT GENERATION

17:15h - " PRODIGAL DAUGHTER " STAR TREK - DS9

18:00h - ENCERRAMENTO - 17ª CONFEDERAÇÃO F.F.E.S.P.

FÃ-CLUBE DE JORNADA NAS ESTRELAS - F.F.E.S.P.

FEDERAÇÃO DA FROTA ESTELAR DE SÃO PAULO

--x-x--X-X--x-x--