



Information Times #15

Oficiální informační klub UPKB

Xindský incident a vše, co jste o něm kdy chtěli vědět

**Deflektorové štíty
od základu**

**Spojená Federace
Planet**



Vážení a milí čtenáři,

uběhly dva měsíce, což znamená, že je tu nové číslo Information Times. A co se vlastně stalo?

Docela dost, a to jak na mezinárodním, tak na českém poli působnosti Treku, ale zejména uvnitř UPKB. V březnu rezignoval na funkci Flotilního admirála a resp. vedoucího klubu Jaremi Erik Johanson. Z tohoto důvodu byla na sedmáctého března svolána klubová online konference, jejímž cílem bylo stanovení směru, jakým se bude klub jako takový v budoucnu ubírat. Jako vedoucí klubu byl zvolen Korax a byly dojednány změny v organizaci klubu, v jeho činnostech, atp. Více se dočtete v reportu z konference na dalších stránkách.

Další osobou, která rezignovala na svůj post je Pavel Pabjan, který vedl nejstarší český Star Trek klub v ČR, Dominion (se kterým se UPKB sloučilo).

V minulých letech bylo organizace Star Trek programu na Festivalu Fantazie prováděna pod taktovkou UPKB, resp. Johansona, jehož letošní rezignace organizaci poněkud zkomplikovala. Tak jako tak, Star Trek program na „FFku“ bude stále organizováno naším klubem a „pod palcem“ ho bude mít Yakuzza (samozřejmě spolupracujeme s kluby Trekkies: TNG a CZ Kontinuum).

Co se Treku v českých televizních stanicích týče, vítaným krokem vstříc bylo odvysílání pěti TOS filmů na kanálu Cinemax (s původním NOVA/ČT dabingem), co se seriálů týče, bohužel nedošlo k významnějším změnám, jinými slovy, pořád nic.

Postupně se objevuje víc a víc alespoň nějak ověřených informací týkajících se chystaného Trekového filmu (když nepočítáme aprílovou zprávu o chystaném vzhledu Enterprise) a jak se zdá, něco se děje i v týmu připravujícím nový díl fansérie New Voyages.

Toliko tedy k jakémusi shrnutí toho podstatného za poslední dva měsíce a mně už neybývá než vám popřát příjemné chvíle strávené nad Information Times a Pavlovi a Rost'ovi mnoho dobrého do budoucna.

Velící šéfredaktor komodor Korax





Spojená federace planet

Spojená federace planet, též Federace nebo UFP (z anglického United Federation of Planets), je mezihvězdný stát složený z planetárních vlád a kolonií.

Členové Federace jsou sdružení pod sjednocujícím principem všeobecné svobody, rovnosti, míru, obchodu, vědy a průzkumu a smlouvy o ochraně. Její teritorium zabírá minimálně několik tuctů sektorů v kvadrantech Alfa a Beta, z jednoho konce na druhý je to téměř 8000 světelných let. K hvězdnému datu 3219.8 zahrnovala

původ vysloužil přezdívku míšenec-ké mocnosti u některých outsiderů, tato odlišnost jí dávala unikátní sílu posledních 200 let.

Federace je také známa pro svoje technologické zdroje a osobnosti. Federáční inženýři jsou respektováni jako odborníci na technologii, opravy a úpravy, dokonce i mezi nepřáteli Federace, např. Dominionem.

Historie

Federace byla založena roku 2161 (TNG: „The Outcast“, ENT: „Zero Hour“, „These Are the Voyages...“) v San Francisco na Zemi. Základy Federace byly položeny během dočasné aliance v roce 2154 během pátrání po romulanské bezpilotní lodi. Tehdy to bylo poprvé, kdy se Vulkáni, lidé, Andoriáni a Tellaritě poprvé sjednotili pro společný cíl (ENT: „United“). To vedlo k založení Koalice planet o rok později, kdy se Spojená země, Vulkáni, Andoriáni, Tellaritě, Denobulané, Rigeliané, Coridanité a několik dalších světů spojilo do ekonomické a obranné aliance (ENT: „Demons“). Koalice vedla ke sjednocení o pár let později a to nakonec vyústilo ve zformování Federace (ENT: „These Are the Voyages...“).

Ačkoli záměry Federace byly mírumilovné, její politika expanze téměř nevyhnutelně přinesla konflikt s ostatními mocnostmi v regionu. Ve 23. století se většina konfliktů týkala klingonského impéria, válka propukla v roce 2266, poté však byla zastavena Organiany (TOS: „Errand of Mercy“).

Situace se uklidnila koncem století, konference na Khitomeru v roce 2293 představovala důležitý bod zlo-



mu (Star Trek VI: The Undiscovered Country). Na počátku 24. století začalo pro Federaci nebyvalé období mírového výzkumu galaxie bez jakýchkoli větších konfliktů na jejich hranicích. Během tohoto období setrvala Federace s minimem potyček a studenou válkou s romulanským impériem, která následovala po opětovném vstupu Romulanů na astropolitickou scénu v roce 2266.



Federace více než 1000 světů. V roce 2268 to bylo přes 30 členů a v roce 2373 to bylo více než 150 členů a přes 1000 poloautonomních kolonií.

Federace je jedna z nevlivnějších mezihvězdných mocností v Alfa kvadrantu. Na rozdíl od většiny ostatních a regionálních impérií, kde moc je soustředěna v rukou dominantní rasy, která si podmanila okolní planety a rasy, všichni členové Federace se členem stali dobrovolně a jako sobě rovní. Ačkoli jí tento vícedruhový



Série lokálních konfliktů propukla koncem čtyřicátých let 23. století, když Federace narazila na rasy Kardasiánů, Talarianů, Tholianů a dalších

menších mocností jako např. rasu Tzenkethiů. Tyto konflikty však trvaly jen krátce, také díky síle, kterou představovala Hvězdná flotila v té době.

Pro Federaci však mělo brzy přijít temnější období. První kontakt s borgským společenstvem vedl k sérii útoků



na hranicích Federace. Během bitvy u Wolf 359 utrpěla Hvězdná flotila těžké ztráty, které se podařilo napravit až po několika letech (TNG: „The Best of Both Worlds, Part II“, TNG: „Descent, Part I“). Členové Federace rychle pochopili, že nepřítel, se kterými se do té doby potýkali, nejsou ničím v porovnání se silami jinde v galaxii (TNG: „Q Who“).

V roce 2370 došlo ke kontaktu s Dominionem, převažující silou na většině území Gamma kvadrantu. Po bezpočtu střetů a škod způsobených Kardasiánskou unií, která si tím zajistila možnost začlenění do Dominionu, následovala invaze Dominionu do Alfa kvadrantu. Válka, která následovala, byla nejhorší krizí, které kdy Federace čelila. Přestože nakonec spojené síly Federace, Klingonů a Romulánů zvítězily, mnoho planet patřících důležitým členům Federace - včetně Betazedu, Coridanu a Benzaru - bylo dočasně okupováno, než se podařilo zlomit útok Dominionu. Tisíce lodí a milióny životů byly ztraceny, byl to nejkrvavější konflikt v historii Federace (Star Trek: Deep Space Nine).

Přesto, válka a její dozvuky umožnily Federaci nastolit nové vztahy s jejími dřívějšími protivníky. Zejména se doufá, že vztahy s Romulánským impériem se budou nadále zlepšovat, což povede ke zklidnění napětí s tradičním nepřitelem Federace (Star Trek: Nemesis).

Poznámka

Záznamy kapitána Picarda, které se

objevily ve filmu Star Trek: Generations, zmiňují 11. říjen 2161 jako datum založení Federace. Někteří fanoušci uznávají jako datum založení 8. květen 2161, navzdory obecně přijímanému tvrzení. 8. května roku 1914 byla totiž založena firma Paramount Pictures. Na druhou stranu, novela Last Full Measure o Enterprise udává jako datum založení 12. srpen 2161.

Alternativní historie

V minimálně jedné verzi 26. století se Federace stala mnohem silnější. Klingonské impérium je plně součástí Federace společně s rasami jako Ithenité a Xindi. V této dějové linii se v letech 2550-2560 ukáže Federace jako hlavní síla při zastavení invaze Stavitelů sfér, což vede ke snaze Stavitelů sfér zhatit založení Federace tím, že zmanipulují rasu Xindi, aby se pokusila zničit Zemi v roce 2153 (ENT: „Azati Prime“). Ve 31. století této časové linie je Federace zapletena do Časové studené války, ve které jde o ovládnutí integrity a výsledků její



historie (ENT: „Storm Front“, Part II).

Vláda

Vláda Federace je organizována formou federativní republiky, kde jednotlivé členské planety a kolonie představují poloautonomní území. Centrální autorita Federace je rozdělena na 3 části: Radu Federace - legislativní část vlády, Prezidenta Federace - hlavu Federace a Soudní dvůr - hlavní právní autoritu (DS9: „Doctor Bashir, I Presume“). Rada se schází v San Francisco (Star Trek IV: The Voyage Home), zatímco prezidentova kancelář se nachází v Paříži (Star Trek VI: The Undiscovered Country).

Ekonomie

Federace má mohutnou ekonomiku, postavenou na vysoce organizované,

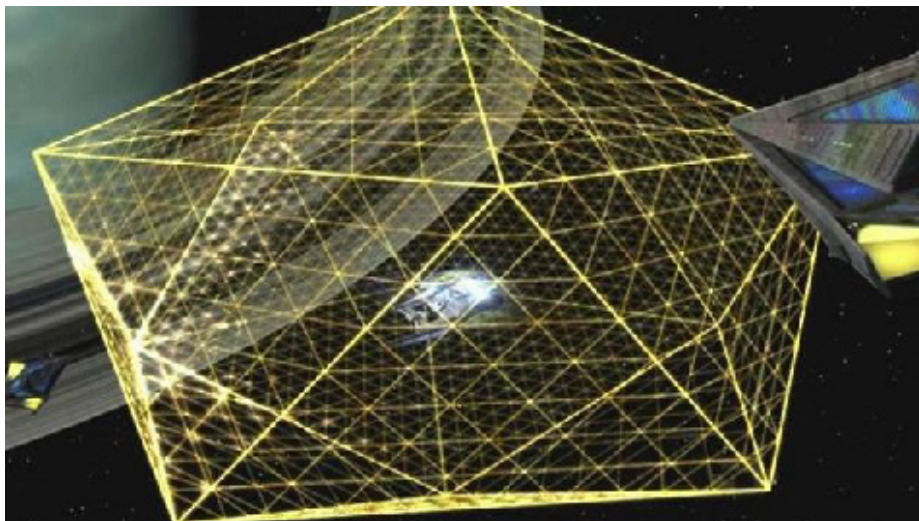
nenáročnou produkci téměř veškerého konzumního zboží. Žádné peníze nejsou nutné na výdaje za jídlo, oblečení nebo domov. Přesto existuje základní jednotka měny zvaná federální kredit, která je používána při obchodech s nečlenskými partnery. Pokroky v technologii a dramatický posun v postojích k bohatství odsoudily k zániku tradiční měnu ve 22. století, nastolující novou světovou ekonomiku. Příchod a vylepšení replikátorů během druhé poloviny 24. století také dramaticky změnilo orientaci ekonomie, když přeměna energie na hmotu a zpět srazila náklady na výrobu malých a středně velkých předmětů na nulu.

Jak měla většina přístup k replikátoru, hnací silou společnosti přestalo být hromadění bohatství a namísto něho přišel osobní rozvoj a užitek ostatních (Star Trek: First Contact). Snad je to ironie, že podnikání bylo velmi podporováno. Tradiční výsledky podnikání - profit a osobní zisk byly ale nahrazeny zábavou a snahou o zlepšení a uspokojení požadavků společnosti.

Mnohé hvězdné systémy mají bohaté přírodní zdroje, ačkoli jejich užitek se trochu změnil po příchodu replikátorů a poklesu potřeby rafinovaných a polorafinovaných materiálů. Jiné materiály, jako např. latinium, jejichž výroba si žádá mnohem více času a energie, byly často předmětem obchodu s nečlenskými partnery. Jedním z nejcennějších minerálů je dilitium, které je kritickým prvkem při regulaci reakce hmoty s antihmotou v generátorech energie. Členové Federace, kteří vlastní zdroje, jichž se nedostává jinde, jsou povinni zajistit jejich dodávky v časech nouze. Takové dodávky jsou často zajišťovány Hvězdnou flotilou, jako např. Ardananský lék na morem postižený svět Merak II v roce 2269 (TOS: „The Cloud Minders“).

Praporeček Dr. Dax





Tholiané

Tholiané představují mimořádně xenofóbní nehumanoidní rasu se silným systémem pro přesnost. Tato rasa se zrodila a obývá kvadrant alfa.

Rasa pochází nejspíše z planety Tholia, kterou zmínil Klaang v ENT epizodě Broken Bow (šlo o slovo, které nemohla Hoshi Sato rozluštit). Kvůli zapojení Tholianů do Časové studené války se dá předpokládat, že byla toto jejich domovina.

Vládní tholijská jednotka je představovaná skupinou zvanou Tholijský sněm. V polovině dvaadvacátého století mělo vulkanské velení se sněmem jen omezený kontakt. V té době se ještě nevědělo o zapojení Tholianů ve Studené časové válce.

První kontakt

Roku 2152 vycestovali Tholiané daleko za své území do území budoucí UFP, kde si kladli nárok na malou loď z 31. století, kterou objevila pozemská loď NX-01 Enterprise. K Enterprise se přiblížily čtyři tholijské lodi a při tom vyřadily vulkanský křižník Tal'Kir.

V zrcadlovém vesmíru během roku 2155 odpálili Tholiané uvnitř mrtvé hvězdy tricobaltovou hlavici. Exploze vytvořila interfázový průchod, který sloužil jako brána do dalšího alternativního vesmíru. Kvůli nestabilitě tohoto průchodu

skrz něj Tholiané nechtěli poslat svou loď, a tak na „druhou stranu“ poslali nouzové volání a čekali na odpověď.

Roku 2268 loď Spojené Federace Planet, USS Defiant (tř. Constitution) vstoupila do oblasti vesmíru, do které bylo vysláno nouzové volání a pokusila se na něj odpovědět. O tři týdny později loď objevila USS Enterprise a sledovala, jak je Defiant chycen v prostorové interfázi a jak společně s kapitánem Enterprise (který vedl výsadek poslaný na Defiant) mizí do alternativního vesmíru.

Krátké poté se k Enterprise přiblížila tholijská loď, vyžadující návrat Enterprise na území UFP. Na žádost prvního důstojníka Spocka bylo Enterprise dovoleno na území Tholianů ještě krátce setrvat, neboť se Spock domníval, že zná způsob, jak zachránit kapitána Kirka z Defiantu, který se v pravidelných intervalech objevoval a opět mizel. Bohužel v dané krátké době nebylo možno kapitána Kirka získat zpět, zanedlouho tedy dorazila další tholijská loď. Spojila se s první a začala kol Enterprise vytvářet jistá druh silového pole, které z Enterprise postupně odsávalo energii. Než ale byla síť dokončena (silové pole mělo vzhled sítě), podařilo se zachránit kap. Kirka a Enterprise mohla uniknout.

Nedlouho poté, co Enterprise opustila prostor Tholianů se Defiant vrátil do alternativního (zrcadlového) vesmíru, kde byl nalezen tholiany dvaadvacátého století a nakonec ukraden tamější budoucí UFP.

Další kontakt

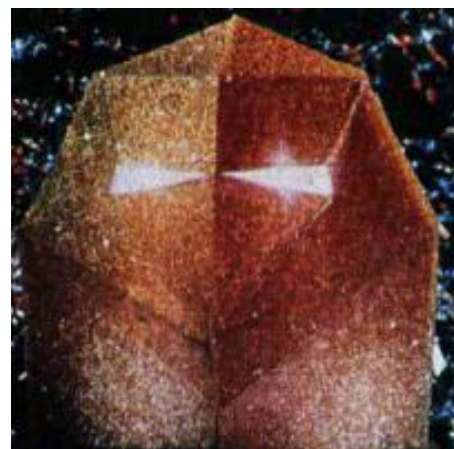
Kontakt s Tholiany byl na dalších sto let jen velmi sporadický. V roce 2353 Tholiané zničili základnu Federace. Jediný přeživší byl Kyle Riker, otec Williama T. Rikera.

Frekvence tholijských útoků byla dostatečná na to, aby Hvězdná flotila vyvinula soubor bitevních simulací s Tholiany.

Kultura

Během několika konfrontací s Federací se tholijské chování dalo popsat nejlépe jako agresivní a teritoriální. Jen zřídka se pouštěli za hranice svého území.

Tholiané se objevili v:



- TOS - The Tholian Web
- ENT - Future Tense
- Star Trek - Hidden Frontier (neoficiální)

Velcí šéfredaktor komodor Korax



Sekce 31

Sekce 31 je kódové označení oficiálně neexistující a mlčky tolerované agentury v rámci Bezpečnosti hvězdné flotily, která si klade za cíl chránit bezpečnost Spojené federace planet. Její počátky sahají do 22. století, kdy původní organizace byla součástí Pozemské flotily a jednala skrytě v zájmu Spojené Země.

Je známo jen velmi málo o aktivitách této organizace; jeden z jejích členů vyslovil názor, že Sekce 31 se potýká s hrozbami, o kterých zbytek Federace nemá ani tušení. Její akce jsou samostatné a nejsou kontrolované či dokonce známé velení Hvězdné flotily nebo vládě Federace.

Sekce 31 získala své jméno z Článku 14, Sekce 31 ústavy Pozemské flotily, která povoluje „přízpůsobení“ určitých pravidel



jednání v čase mimořádných hrozeb. Těsně před rokem 2151 byl Malcolm Reed rekrutován Sekcí 31 či předchůdkyní této organizace. Po svém přidělení na Enterprise se Reed nadále nepodílel na tajných operacích.

Nicméně, koncem roku 2154, když Reed vyšetřoval únos dr. Phloxe, byl kontaktován Harrisem, vedoucím tajných operací, pro kterého

Reed předtím pracoval. Harrisova organizace uzavřela tajnou smlouvu s klingonským admirálem Krellem, klingonem, který unesl dr. Phloxe a přinutil ho pomoci jim v boji se smrtelným morem, a Hvězdná flotila se měla dívat jinam.

Harris přikázal Reedovi zpomalit vyšetřování, aby Phlox mohl nalézt lék. Po odhalení a konfrontaci s důkazy, Reed přiznal, že poslouchal Harrisovy rozkazy. Později Harris kontaktoval Archera (poté co Archer požádal Reeda o kontakt). Po incidentu, Reed řekl Harrisovi, aby ho již nikdy nekontaktoval. Harris oponoval, že náborová politika jeho organizace neumožňuje agentům odejít, ale Reed odpověděl, že má jen jednoho velícího důstojníka a tím je Jonathan Archer. (ENT: „Žal“, „Odlišnost“).

V roce 2155, organizace souhlasila zajistit sledování lidské, na

Zemi působící teroristické skupiny Terra Prime pro posádku NX-01, když bylo zjištěno, že se Terra Prime pokouší zabránit vytvoření Koalice planet a donutit k odchodu všechny nepozemšťany ze Sluneční soustavy. (ENT: „Démoni“, „Terra Prime“). Agent Harris oznámil Reedovy, že tato služba bude muset být jednou v budoucnu splacena.

Můžeme předpokládat, že po založení Spojené federace planet a zřízení Hvězdné flotily, dala agentura později známá jako Sekce 31 svou loajalitu SFP nebo byla založena jako odnož své předchůdkyně v Pozemské flotile - a patrně svými vulkánskými, andoriánskými a/nebo tellaritskými protějšky.

Machinace ve 24. století

V roce 2358, byl kapitánovi Eriku Pressmanovi z USS Pegasus přidělen úkol otestovat nelegální interfázové maskovací zařízení, které - podle Williama Rikera - bylo vyvinuto „tajnou sekcí Bezpečnosti hvězdné flotily“. (ENT: „Takové jsou cesty..“).

V roce 2374 se Sekce 31 pokusila najmout geneticky upraveného vrchního lékařského důstojníka základny Hluboký vesmír 9, Juliana Bashira, po psychologických testech na holopalubě lodi, na kterou byl unesen. Velícím agentem této operace byl muž známý jako Luther Sloan, který popsal Sekci 31 jako autonomní agenturu vytvořenou podle části zakládací listiny Hvězdné flotily.

V DS9: „Extrémní opatření“ Bashir konstatuje, že Sekce 31 existuje 300 let. Toto tvrzení bylo později scénáristy uznáno jako chyba. Někteří fanoušci nicméně spekulují, že taková organizace mohla existovat od prvních desetiletí po třetí světové válce.

Bashir, vyděšen myšlenkou organizace nezodpovídající se nikomu a porušující principy, na kterých je Federace postavena, odmítl Sloanovu nabídku, přesto ho Sekce 31 nadále vede jako potenciálního agenta. Bashir informuje velení Hlubokého vesmíru 9, včetně jeho velícího důstojníka kapitána Benjaminu Siska a velení bajoranské bezpečnosti, konstábla Oda a majora Kiry Nerys, přiřazené na DS9, o existenci 31 a snaze ho najmout. Odo přirovnává 31 k federální tajné policii, ekvivalentu kardasijského Obsidiánského řádu nebo romulanského Tal Shiaru. Sisko a Bashir plánují využít jakýkoliv budoucí kontakt s organizací

k jejímu odhalení a zrušení. (DS9: „Inkvizice“)

Koncem roku 2375, ředitel Sloan opět kontaktuje Bashira, dávající mu za úkol vyšetřit zdraví Kovala, vedoucího Tal Shiaru, v průběhu nadcházející konference na Romulu. V souladu se snahou odkrýt 31, Bashir zjišťuje, že byl zmanipulován Sloanem, aby přesvědčil romulanského senátora Kimara Cretaka, aby zpřístupnil osobní databázi Kovala kvůli podezření, že 31 plánuje zabít Kovala. {ještě jsem to neviděl a nedokážu říct, jestli tenhle překlad je korektní}

To dá Kovalovi dostatečné důkazy, aby uvěznil Cretaka a obvinil ho z velezrady, což upevní jeho postavení v Continuing Committee. Bashir objeví, že Koval byl agent Sekce 31 po zjištění spoluviny admirála Hvězdné flotily Williama Rosse v náčrtu. {ještě jsem to neviděl a nedokážu říct, jestli tenhle překlad je korektní}

Zdá se, že Sekce 31 plánovala následky - válku s Romulanským impériem následovanou válkou s Dominionem. Organizace předpokládala, že Dominion skončí uzavřen v Gamma kvadrantu, Kardasijská unie okupována a Klingonské impérium stráví minimálně 10 let obnovou škod po klingonsko - kardasijské válce, druhé válce s Federací a válce s Dominionem. Sekce 31 považovala Cretaka za potenciální hrozbu Federace v poválečném kvadrantu, jehož primární loajalita by patřila Romulanskému impériu, zatímco s Kovalem mohou počítat s jeho vlivem na Romulus jako laskavost Sekci 31. (DS9: „Inter Arma Enim Silent Leges“)

Později toho roku, v průběhu studia nemoci plenící Great Link a Oda, Bashir zjistí, že Sekce 31 vyvinula smrtící morfogenický virus, kterým se Odo nakazil během pobytu na Zemi v polovině roku 2372, jako preventivní pokus o zabránění Dominionu spáchat genocidu. Bashir naláká Sloana na DS9 s falešným tvrzením o nalezení léku. Tam, s použitím multitronického engramatického interfejsu na propojení svojí mysli s myslí Slo-

na a šéfa operací Milese O'Briena, objeví skutečný lék. Sloan spáchá sebevraždu v pokusu zabránit nalezení léku, téměř přitom zabije Bashira a O'Briena, ale nalezení léku nezabrání. (DS9: „Extrémní opatření“)

Rada federace později odsouhlasí nesdílet lék se Zakladateli tak dlouho, dokud trvá válka, ačkoli Odo je plně vyléčen. To se jeví jako součást systematické snahy zakrýt existenci Sekce 31 - Bashirovi a Siskovi zprávy z roku 2374 vyústí v pátrání ve Hvězdné flotile, které je tiše zastaveno, což značí že někdo ve Flotila chrání Sekci 31. Lék později předal Odo měňavci ženského pohlaví, což vedlo ke kapitulaci jejích sil. (DS9: „Co jsi opustil“)

Dodatky

Organizace zobrazená v „Žal“ a „Odlišnost“ nebyla nikdy označena



jako „Sekce 31“, ačkoli rozhovory s produkčním štábem Enterprise potvrdily, že byla zamýšlena jako ta samá organizace v Star Trek: Hluboký vesmír 9. Harris nosí koženou uniformu podobnou Sloanově uniformě z 200 let vzdálené budoucnosti a cituje kapitánovi Archerovi „Článek 14, Sekce 31“ zakládací listiny Hvězdné flotily. To souhlasí se Sloanovým komentářem, že Sekce 31 byla vytvořena podle zakládací listiny, stejně jako s Bashirovo tvrzením, že 31 zůstala skryta 3 století, ačkoli scénárista Ronald D. Moore později přiznal, že tvrzení o 300-letém trvání byla chyba a správnější údaj je 2 století (přesto můžeme spekulovat, že organizace měla kořeny v předchozí organizaci). (DS9: „Tacking in the Wind“)

Fanoušci spekulují, že Sekce 31

není organizace jako taková, ale skupina jednotlivců jako Harris a Luther Sloan, kteří plní její záměr v průběhu generací. Podle této teorie, dva Sloanovi pomocníci vidění na holopalubě v „Inkvizici“ byli jenom hologramy. Nicméně, nemáme žádný důkaz o této teorii.

Apokryfa

Ačkoliv se Sekce 31 objevila v televizi pouze ve Star Trek: Hluboký vesmír 9 a Star Trek: Enterprise, byly publikovány krátké série novel - Star Trek: Sekce 31 - které dokumentují výskyt Sekce 31 v ostatních startrekových sériích. V nich je odhaleno, že

- organizace měla prsty v katastrofálním testu molekuly Omega
- admirál Cartwright and Cortin Zweller byli agenti 31
- její agent byl na palubě USS Voyager, když byla přesunuta do Delta kvadrantu v roce 2371
- organizace se pokusila najmout conn důstojníka poručíka Hawka z Enterprise-E
- byla zodpovědná za misi admirála Doughertyho při násilném a ilegálním přesídlení Ba'ku
- pokračuje ve vedení Bashira jako potenciálního agenta

Bylo také zjištěno, že Sekce 31 byla zodpovědná za umožnění krvavého masakru federálních civilistů Dominionem v průběhu války při pokusu najmout potenciální agenty.

Sekce 31 se také objevila v sérii Star Trek: Čas na .. V Čase na zabíjení a Čase na obnovu {léčbu} (autor David Mack) je odhalena účast Sekce 31 ve spiknutí proti prezidentovi Spojené federace planet - jménem Min Zife - který byl zavražděn.

Všechny DVD série Star Trek: Hluboký vesmír 9 obsahují několik „easter eggs“ známých jako Skryté soubory Sekce 31.

Ťpaporčík Dr. Drax

UPKB Conference

Dne 17. 3. 2007 se konala online konference klubu UPKB. Jejím cílem bylo určit si, jakým směrem se bude ubírat klubová činnost, v jakých projektech se bude pokračovat a v jakých ne. Dále pak bylo na programu např. stanovení vedoucího klubu.

Pro ty, kteří se na konferenci nedostavili přinášíme shrnutí klubové rady.

Vedoucí klubu

Rozhodnutím klubové rady je počínaje sedmáctým březnem 2007 vedoucím klubu Korax.

Zrušené projekty

Hlasováním přítomných členů bylo rozhodnuto zrušení sekce UPKB Translating, které se bude provedeno po ukončení dabingu hry Bridge Commander. Všechny ostatní stávající projekty zůstávají nezměněny.

Organizace conů

UPKB Dominion se bude i nadále podílet na organizaci českých a slovenských conů. Členové se zavázali, že se budou hlásit, pokud se budou na některý blíží se con chystat a podle svých možností se zapojí do jeho organizace.

Web a doména

V horizontu čtyř měsíců bude spuštěna nová verze naší internetové prezentace, která bude jednak disponovat modernějším technologickým zpracováním a jednak bude umístěna na nové adrese - www.upkb-dominion.org.

Nový web bude plnit jak funkci informačního portálu pro veřejnost, tak "zabezpečeného webu" pro členy, proto bude při jeho spuštění zrušen členský web na adrese www.upkbsystem.wz.cz.

Mise UPKB-Dominion

Na konci konference byl stanoven termín další mise (setkání) klubu UPKB-Dopmion - ta proběhne 28. 4. 2007 v prostorách Domu dětí a mládeže v Ostravě. Bližší informace budou uveřejněny později.

Klub UPKB

Filmové okénko

The Final Frontier

Po dokončení trilogie filmů TwoK, TsfS, TVH se konečně opět objevila možnost natočit fil

m o něčem úplně novém. Paramount se této příležitosti chopil a natočil pátý Star Trek film.

Star Trek V - The Final Frontier se pointou spíše podobá některým TOS epizodám. Na planetě galaktického



míru, Numbu III se moci ujal emocionálně založený Vulkánec, který drží rukojmí Federace, Klinognů a Romulanů. Ačkoliv Enterprise v té době drží jen tak tak pohromadě, je vyslána zajistit bezpečí rukojmích. Kirk, Spock a McCoy jsou tedy vyrušeni z dovolené, při které se Kirk málem zabije, posbírají posádku a vydají se na cestu. Při přehrávání záznamu od rukojmích Spock pozná, že onen Vulkánec, který drží rukojmí je jeho bratr. Jeho matka byla jiná, než Spockova, ale jeho otcem je také Sarek. Sybok (Spockův bratr) byl vykázán z Vulkánu za pobuřování jiných Vulkánců.

Na klingonskou loď mladého kapitána Klaa se dostane zpráva o zajatcích, Klaaovi dojde, že Federace určitě vyšle na Nimbus III svou loď. Vydá se tedy na Nimbus. Mezitím již Enterprise dorazí k Nimbu. Sybok zajme Kirka, Spocka a McCoye a vy

dá se s nimi raketoplánem zpět na Enterprise. Sybok má schopnost lidi zbavovat psychických problémů, využívá ji, za což jsou mu lidé vděční a následují ho. To samé udělal i na Federální vlajkové lodi. Zatímco je Sybok na můstku, uteče Kirk se Spockem a Kostrou z vězení a vyšlou nouzovou zprávu, ve které oznámí, že Sybok míří s Enterprise za Velkou Bariéru,

oblast, ze které se ještě nikdo nevrátil. Udají své souřadnice, ale netuší, že žena, která jim odpovídá je z klingonské lodi.

Sybok upraví štíty tak, aby mohla loď bezpečně proletět Velkou Bariérou. Za ní najdou planetu, na které chce Sybok najít Sha Ka Ree, vulkánského boha. Najdou tam ale jen zlou mocnou bytost, která je napadne. Sybok, vědom si svého omylu se obětuje pro záchranu ostatních. Protože Enter-

prise není zrovna v nejlepším stavu, může transportovat jen dva lidi najednou. Kirk zůstane na planetě, protože se za Velkou "Bariéru" dostane i klingonská loď, která na Enterprise zaútočí a zničí transportér.

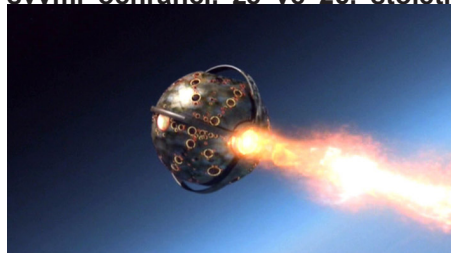
Zrovna, když se zlá bytost chystá zabít Kirka, objeví se u planety Dravý Pták, zničí ji a transportuje Kirka na palubu. Kirk je překvapen, když ve střeleckém křesle uvidí Spocka, ale dozví se, že klingonský generál, kterého původně Sybok držel jako rukojmí se ujal velení na klingonském plavidle a pomohl.

Slavná trojka se tedy může opět vrátit k dovolené v Yosemite a zapívat si u ohně. "Pluj, pluj, loďko, pluj, dál po proudu jen,..."



Incident s Xindi

V březnu roku 2153, jednajíc podle informací od Strážců (též tzv. Stavitelé sfér), podnikla rasa Xindi překvapivý útok na Zemi. Xindi, kteří byli bez domovské planety od 30. let 21. století, byli informováni svými ochránci, že ve 26. století



lidstvo zničí jejich budoucí nový svět.

Kvůli tomu pracoval humanoidní xindský vědec (a též člen xindské rady) Degra několik let na superzbraně schopné zničit celou planetu (ENT: "The Expanse", "The Xindi", "Azati Prime"). Prototyp této zbraně, řízený ještěroidním xindským vojákem, pak podnikl zmiňovaný útok na Zemi. Silný paprsek způsobil zničení pruhu území od Floridy po Venezuelu a smrt sedmi miliónů lidí. Plavidlo následně provedlo autodestrukci, některé jeho části byly ale sesbírány vulkánskou lodí v centrální Asii v důsledku nevybuchlé nálože v motoru (ENT: "The Expanse", "Azati Prime").

Vzhledem k útoku povolala Pozemská flotila NX-01 Enterprise, která byla právě na výzkumné misi v Beta kvadrantu. Tragédie na Zemi měla osobní dopad na jednoho člena Enterprise; Elizabeth, sestra komandé-

ra Charlese Tuckera, byla při útoku zabita (ENT: "The Expanse").

Informace z budoucnosti

Při návratu na Zemi byla Enterprise napadena sulibanskou flotilou Cabalů (teroristické sulibanské hnutí). Sulibanští vojáci pronikli na palubu, unesli kapitána Jonathana Archera z můstku a předvedli ho k Silikovi, hlavě Cabalů. Archer nejprve podezřívá Silika z účasti na útoku, ale ten ho vezme do místnosti pro časovou komunikaci, aby si promluvil s jeho velitelem z budoucnosti.

Sulibanský ochránce z budoucnosti sděluje Archerovi, že Země byla napadena rasou Xindi, jednající ve prospěch nové frakce v Časové studené válce. Prozrazuje Archerovi důvod útoku - Xindi bylo řečeno, že lidstvo zničí domovskou planetu Xindi ve 26. století, a ti se tedy pokouší tomu zabránit. K tomu staví mnohem ničivější zbraň, schopnou zničit Zemi jediným výstřelem. Dává také Archerovi seznam souřadnic, kde lze Xindi



nalézt. Archer tomu příliš nevěří, ale záhadná postava sulibanského ochránce mu radí, aby si ověřil kvan-

tovým datováním vrak první zbraně. Poté Sulibani vrací Archera zpět na Enterprise.

Enterprise dorazí k Zemi 24. dubna 2153, kde je přivítána kapitánem Carlosem Ramirezem z loď Intrepid.



Archer sděluje velení Hvězdné flotily, co mu bylo řečeno Sulibany. Admirál Maxwell Forrest a vulkánský vyslanec Soval jsou zpočátku skeptičtí, ale Archer prokáže, že alespoň část historiky je pravdivá, a to když se ukáže, že části sondy byly skutečně vyrobeny v roce 2573.

Ani to však Sovala nepřesvědčí. Oznamuje Archerovi, že souřadnice, které dostal, se nacházejí uvnitř Delfské oblasti - tzv. Expanze, velmi nebezpečné části vesmíru. Při pokusu zastavit Archera mu Soval ukazuje záznamy z vulkánské lodi Vaankara - zešléné členy posádky, apod.. Archer ani Forresta to však neovlivní a Forrest posílá Enterprise na novou misi (ENT: "The Expanse").

Nová mise

Během příprav na novou misi je Enterprise podstatně vylepšena. Nová zbraň vyvinutá během výzkumné mise - fotonické torpédo - je přidána do arzenálu. Je instalováno nové velící centrum, které nahrazu-

je skladovací prostor. Toto centrum ovládá nový počítačový systém pro koordinaci všech informací, které Enterprise má a zjistí o Xindi. Také je instalováno vylepšení univerzálního překladače.

Devět členů posádky se rozhodlo opustit loď před novou misí, ale nikdo z jádra posádky - ani denobulan Dr.



Phlox, ani T'Pol - vulkánka, navzdory mínění, že se mise Vulkánců přímo netýká. Ve skutečnosti musí T'Pol rezignovat na svojí funkci ve vulkánských silách, aby se mohla zúčastnit mise, protože Vrchní vulkánské veleční jí nařídilo návrat na Vulkán, aby se nemohla přidat k misi do Expanze.

Posádka dostává důležitou posilu od generála Caseyho, na žádost Archera se k posádce přidává jednotka nejlepších elitních pozemních vojsk, tzv. MACO tým z anglického Military Assault Command Operations. Jednotka je vedena majorem J. Hayesem. Lodní vrchní bezpečnostní důstojník - poručík Malcolm Reed - nese nelibě přítomnost MACO týmu, protože si myslí, že přítomnost "extra svalů" vrhá špatné světlo na jeho bezpečnostní tým (ENT: "The Expanse", "The Xindi").

První dny v Expanzi

Šest týdnů trvala cesta ze Země do Expanze (na místo dorazili v srpnu) a dalších 6 týdnů trvalo pročesávání Expanze po jakékoli známce o Xindi. Posádka získala jen jediné vodítko od kapitána nákladní lodi, který jednou vezl xindského pasažéra do těžební kolonie na trellium. Během této doby se Enterprise poprvé setkává s mysteriózními prostorovými anomáliemi,

kteří "zpestřují" Expanzi (ENT: "The Expanse", "The Xindi").

Enterprise dorazila ke kolonii v září. Kapitán Archer smlouvá s vedoucím kolonie a je mu dovoleno setkat se s Kessickem (Xindi) výměnou za zkapalněnou platinu. Kessick nicméně neodpovídá genetické rekonstrukci těla provedené na základě nálezů ze

sondy. Kessick je Xindi - humanoid, jedna z pěti ras Xindi. Phlox zjišťuje, že jednotlivé xindské rasy sdílí přes 99,5% funkční DNA, což je činí více příbuznými než např. lidi a šimpanze.



Kessick byl zabit při snaze pomoci Archerovi a Tuckerovi uniknout z kolonie (byli zachráněni MACO týmem), ale před svou smrtí prozrazuje pozici domovského světa Xindi. Po přiletu na udanou pozici ale Enterprise nalezne pouze pole trosek; planeta byla zničena přibližně před 120 lety. Vzhledem k nedostatku dalších vodítek nastaví Enterprise kurz hlouběji do Expanze (ENT: "The Xindi").

Enterprise vstoupila do Orassinského distorzního pole (pole s velkým výskytem anomálií), kde se setkává se zvyšujícím se množstvím anomálií. Jedna z nich Enterprise poškodí, čehož využijí Osaarianští piráti, kteří seberou veškeré cenné zásoby. Sle-

dující stopu pirátů, Enterprise objeví masivní maskovanou sféru generující vlny gravimetrické energie. Je to tato sféra, která je zodpovědná za všechny okolní anomálie. Enterprise částečně obnoví chybějící suroviny ze zásobníku uvnitř sféry. Podaří se také stáhnout xindskou databázi u pirátů, kteří ji ukradli na xindské lodi patřící opo-humanoidní rase



Xindi(ENT: "The Xindi", "Anomaly").

Enterprise sleduje trajektorii lodí z databáze, ale nezíská žádnou užitečnou informaci. Krátce poté Enterprise zakotví u stanice na deuterium na Norellusu, kde si kapitán Archer promluví s V'radiánským chemikem jménem B'Rat Ud. Archer se dozví, že minerál trellium-D může být použit na ochranu lodí před anomáliemi v Expanzi a snaží se nějaký získat pro Enterprise. Archer domluví setkání s B'Ratem v jeho obchodě na domovské planetě Xanthanů za několik dnů (ENT: "Anomaly", "Extinction", "Rajiin").

První setkání s Xindi

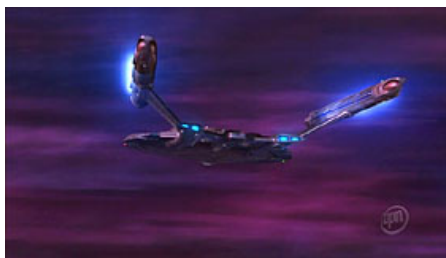
Na xanthanském tržišti získal Tucker od B'Rata vzorec pro syntézu trellia-D výměnou za koření z lodní kuchyně. Na tržišti byl Archer osloven obchodníkem Zjodem se sexuálními otrokyněmi. Archer odmítl jakoukoli koupit, ale při odchodu se za ním jedna z nich rozeběhne (ENT: "Rajiin") a Archer jí pomůže utéct. Archer jí nabídne transport na její domovskou planetu Oran'taku, ale ona zneužije jeho ochotu a sebere biometrické skeny mnoha členů posádky s využitím svých telepatických schopností.

Když Archer zjistil, co provedla,



nechal ji zavřít do cely, což je akce, která urychlí setkání Enterprise s Xindi. Dvě xindské lodi patřící ještě-roidní rase Xindi napadly Enterprise a výsadek tým jedné z nich obsadil lod a osvobodil Rajiin navzdory statečné obraně MACO týmu. Ukázalo se, že Rajiin byla xindský špión, sbírající informace, aby Xindi mohli vyrobit biologickou zbraň jako alternativní metodu ke zničení lidstva (ENT: "Rajiin").

Enterprise pokračuje hlouběji do Expanze, stále pátrajíc po způsobu získání trellia-D, jelikož B'Ratovi pokyny se ukázaly jako bezcenné. Objeví asteroidové pole trellia a komandéru Tuckerovi a poručíku Traviši Mayweatherovi se podařilo získat dostatek trellia na pokrytí trupu. Naneštěstí objev vukánské lodi Seleya mezi asteroidy ukáže, že trellium způsobilo u Vulkánců mentální kolaps. Kvůli ohrožení T'Pol Archer rozhodne nepoužít trellium a nechá ho umístit do schránky na biologicky nebezpečný materiál. Později je ale trup Raketoplánu 1 pokryt trelliem, aby mohl být využit pro detailní prů-



zkum sfér (ENT: "Rajiin", "Impulse", "Exile").

Podle rady, kterou získali od telepata Tarquina, Enterprise dorazila ke xindské kolonii opo-humanoidů. Tato kolonie sloužila jako sídlo rafinérie na kemocit, řízené Gralikem Gurrem. Kemocit, který se zde těžil, byl použit v sondě a právě v té době, kdy Enterprise přiletěla, Degra (Xindi humanoid, zodpovědný za konstrukci zbraně) krátce navštívil kolonii, aby si vyzvedl poslední náklad kemocitu. Archer vysvětluje situaci Gralikovi, který je šokován, že jeho lidé by zničili planetu, zvláště po zničení Xindusu (domovské planety Xindi), prozrazuje Archerovi existenci šesté rasy Xindi, Létavců. Gralik sabotuje náklad kemocitu a T'Pol a Hoshi Sato upravují radiolytickou signaturu jednoho z

kanistrů, což umožňuje Enterprise sledovat náklad.

Návštěva v roce 2004

V listopadu 2153 (po setkání Enterprise se ztracenou skupinou lidí a polarickým polem - pole částic poškozující trup) je kapitán Archer opět kontaktován "členem posádky" Danielsem, agentem v Časové studené válce, který pomohl Enterprise při několika předchozích příležitostech. Daniels informuje Archera, že útok Xindi na Zemi je výsledkem manipu-



lace s minulostí, protože ale následky těchto změn ještě nezasáhli jeho čas, nemůže mu pomoci v pátrání po superzbraně (ENT: "North Star", "Similitude", "Carpenter Street").

Daniels však také prozrazuje, že tři příslušníci Xindi byli přítomni v roce 2004 na Zemi, kde se zdržovali dva měsíce. Daniels poslal v čase Archera a T'Pol zpět v čase, aby se vypořádali s hrozbou. Ti zjišťují, že ještě-roidní xindští vědci se snaží sestavit biologickou zbraň na vyhlazení lidstva v minulosti. Pozdější informace ukázaly, že po incidentu s Rajiin zakázal xindský Koncil další vývoj biozbraně a že to byli Strážci, kteří poslali biologa Damrona a jeho tým do minulosti, aby dokončili a použili zbraň. Archer a T'Pol úspěšně zastavili spuštění biozbraně a vrátili se zpět do roku 2153 (ENT: "Carpenter Street", "The Forgotten").

Systém Calindra

V prosinci Enterprise znovuobjevila stopu radiolytické signatury Gralikovi lodi s kemocitem. Degra testuje druhý prototyp v systému Calindra, ale během průniku do tohoto systému je Enterprise téměř zničena silnou anomálií. Naštěstí je zachráněna lodí Kumari, andoriánskou lodí s velitelem Shranem. Shran slibuje pomoc při

hledání zbraně. Když se Andoriánská imperiální garda dozvěděla o útoku na Zemi, dostala loď Kumari rozkaz pomoci Enterprise, kterou vystopovala v Expanzi díky vyšší warpové rychlosti (ENT: "Proving Ground").

Kumari a Enterprise se podaří ukrást prototyp zbraně - poté, co jsou svědky neúspěšného testu zbraně, který byl bezesouštnosti způsoben sabotovaným kemocitem. Ale Andoriáni se pokusili získat zbraň pro sebe jako odstrašující zbraň v jejich konfliktu s Vulkánci. Tomu zabrání kapitán Archer aktivací autodestrukce na zbraně. Kumari se následně vrací na Andorii, ale Enterprise zůstává v systému kvůli dalšímu vyšetřování. V systému byla totiž zjištěna Degrova loď, který zde byl pozorovat výsledky testu. Degra a jeho asistenti jsou následně zajati Enterprise (ENT: "Proving Ground", "Stratagem").

Doktor Phlox vymaže Degrovi vzpomínky a pomocí dokonale připraveného úskoku dokáže Archer přesvědčit Degru, že spolu strávili léta ve vězení patřící hmyzoidní Xindi rase, poté co byla zničena Země. Archer zmanipuluje Degru tak, že ten mu prozradí souřadnice systému Azati Prime, kde byla zbraň sestavena. Degra a jeho asistenti jsou umístěni zpět na jejich loď, ale s vymazanými vzpomínkami, takže si nejsou vůbec vědomi toho, co se jim stalo (ENT: "Stratagem").

Cesta na Azati Prime

Cesta na Azati Prime trvala nějaký



čas, protože Enterprise nebyla vybudována pro cestování podprostorovými koridory jako xindská plavidla, která díky tomu dokázala rychle cestovat Expanzí. V průběhu cesty obje-

ví záhadného cizince v malé lodi v transdimenzionální poruše; posádka rychle zjistí, že existuje spojitost mezi ním a staviteli sfér. Cizinec umírá, protože nedokáže žít v podmínkách našeho vesmíru (ENT: "Harbinger").

O měsíc dříve - v listopadu - se Enterprise setkala s druhem jménem Tiannoni, kteří uctívají Stavitele sfér. Ti tvrdí, že Stavitelé používají sféry a anomálie, které sféry generují, ke změně podmínek v Expanzi. Objev cizince, který je testovacím subjektem Stavitelů, ukazuje, že Triannoni měli alespoň částečně pravdu. Cizinec se pokusil sabotovat Enterprise než zcela dezintegrovat. Svým pro-



hlášením, že jeho lidé zvítězí, když bude Země zničena, potvrdil spojitost mezi Xindi a Staviteli sfér (ENT: "Chosen Realm", "Harbinger").

Enterprise se setkává ještě s další transdimenzionální poruchou v lednu, poté, co objeví místo havárie lodi patřící hmyzoidní rase Xindi. Posádce se podaří zachránit z vraku xindský raketoplán, který je uložen do přistávacího doku na Enterprise (ENT: "Doctor's Orders", "Hatchery").

Konfrontace s Xindi

V únoru roku 2154 Enterprise proklouzne na okraj systému Azati Prime, skryta za planetkou. Díky zachráněnému raketoplánu Xindi se Tuckerovi a Mayweatherovi podaří zjistit, že superzbraň je konstruována pod vodou na Azati Prime a že je blízko svému dokončení. Archer vymyslí plán na její zničení - vezme raketoplán, který naloží fotonickými torpédy a zničí ji.

Než to stačí provést, vrací se Daniels, který vezme Archera na palubu Enterprise-J do 26. století, konkrétně do okamžiku bitvy na Procyonu V. Prozrazuje Archerovi, že právě v té době se Stavitelé sfér pokouší obsadit Galaxii, ale v této bitvě jsou poraženi silami Spojené federace planet, která

Stavitele zatlačí zpět do jejich transdimenzionální reality. Stavitelé sfér podobné události předpovídají a proto se pokoušejí zmanipulovat Xindi, aby zničili Zemi - žádná Země, žádná Federace, žádný odpor.

Daniels se pokouší přesvědčit Archera, aby nepokračoval ve svém plánu, ale zvolil raději diplomatické řešení, protože Xindi mají žít v míru s lidstvem a stát se v budoucnu členy Federace. Archera však nepřesvědčí, ten pokračuje ve svém plánu a je zajat bezpečnostními silami pod vedením kancléře Dolima. Archer využije informace, které získal díky lsti v systému Calidra, a dosáhne schůzky s Degrou, kterému tlumočí Danielsova slova.

Mezitím je Enterprise pod těžkým útokem xindských lodí, který způsobí na lodi rozsáhlé škody. Naštěstí Degra přesvědčí xindský koncil, aby byl odvolán Dolimův útok na Enterprise a zajistí Archerův návrat na loď s tím, že za tři dny má proběhnout tajná schůzka, na které má Archer předložit důkazy, že jsou Xindi manipulováni Staviteli sfér (ENT: "Azati Prime", "Damage").

Při útoku byly bohužel poškozeny warpové cívky, takže loď není schopna letu warpem, takže neexistuje možnost dostavit se na místo setkání včas. V opravách si navzájem pomůžou Enterprise a loď Illyriánů,



která byla poškozena anomálií. Illyriáné nicméně nejsou ochotni poskytnout své warpové cívky, protože by se jejich let domů prodloužil na tři roky. Věříc, že setkání s Degrou je důležité pro záchranu lidstva, Archer a MACO tým obsadí Illyriánskou loď a ukradnou jejich warpové cívky (ENT: "Damage").

Jednání s Koncilem

Enterprise se setkává s Degrou a lodí, patřící opohumanoidovi Jannarovi, skryti za maskovacím polem jedné sféry, kde Archer ukazuje

důkazy o věrolomnosti Stavitelů: biozbraň získanou v roce 2004, těla Damrona a jeho týmu, skeny cizince - testovacího subjektu, údaje o sférah z lodní databáze a další. To přesvědčí Degru, že si Archer zaslouží šanci předvést tyto důkazy Koncilu a navrhuje setkání na druhém konci podprostorového koridoru v mlhovině Kovaalan. Degre jde dokonce tak daleko, že zničí ještěroidní loď, která se ho pokouší předvést před Koncil (ENT: "The Forgotten").

Enterprise se dostane přes koridor, ale neobejde se to bez potíží. Musí bojovat s Kovaalany a málem se dostane do roku 2037, ale nakonec se dostaví na setkání však. Degra přivede Archera před xindský koncil, kde Archer přednese své důkazy. Opohumanoidy a humanoidy zvík-



lá, ale ještěroidi a hmyzoidi jsou tak pobouřeni přítomností Archera, že opustí Koncil. Archer stále potřebuje podporu Akvatiků, aby dosáhl odkladu ve vypuštění zbraně, nakonec se mu podaří přesvědčit kancléřku Kiaphet Amman'sor pomocí biometrického skenu testovacího subjektu Stavitelů. Rozzuřený Dolim však zavraždí Degru a ukradne zbraň, jedná podle pokynů Stavitelů sfér, kteří slíbí ještěroidům, že se v budoucnu stanou hlavou Xindi, pokud teď podniknou útok proti Zemi. Dolimovi pomáhají hmyzoidi (ENT: "E2", "The Council").

Bitva na záchranu Země

Zbraň ke svému použití potřebuje spouštěcí kódy tří ras z pěti a jelikož má k dispozici pouze dva z nich, Dolim unese z Enterprise Hoshi Sato a použije xindské neurální parazity, kterými ji přinutí dešifrovat třetí kód. Jelikož zbraň nemůže přejít do bojového módu dokud letí, dovolí toto zpoždění Archerovi sestavit alianci humonoidů, opohumanoidů a Akvatiků na zastavení zbraně. Amman'sor ale slibuje podporu jejich sil pouze když Archer slíbí, že se Enterpri-

se pokusí zničit síť sfér (ENT: "The Council", "Countdown").



Spojeným silám se podaří zničit většinu sil, které brání superzbraň, ale díky zásahu Stavitelů sfér je superzbraň schopna vstoupit do podprostorového víru směrem k Zemi, již plně funkční a připravená, doprovázena lodí ještěroidů a hmyzoidů. Hoshi Sato je zachráněna těsně před odletem zbraně, ale major Hayes byl při záchranné operaci zabit. Na cestě k Zemi kancléř hmyzoidů oznamuje, že zvažuje Archerovi důkazy, proto



Dolim nařídí zničení lodí hmyzoidů (ENT: "Countdown").

Jediná loď, která je schopná sledovat superzbraň vortexem, je Degrova loď. Takže Archer, Reed, Sato, Jannar, další humanoidní kancléř a MACO tým zahajují zoufalou honičku. Dostihnou superzbraň na orbitě Země, ale nedokáží zabránit zničení výzkumné stanice Yosemite 3. Degrova lehce vyzbrojená loď není žádným soupeřem pro loď ještěroidů, která brání zbraň, a nejsou ani schopni dostat se dostatečně blízko na přenos transportérem. Na scéně se ale objevuje Shran a jeho loď Kumari, která poskytne krytí Degrově lodi - andoriánská loď je sledovala skrz

vortex. Kumari zmátne Dolima, takže Archer a jeho tým se dokáží transportovat na palubu zbraně. MACO tým zlikviduje všechny ještěroidy na palubě a Archer spustí deaktivaci sekvencí. Dolim si mezitím uvědomí, co Kumari dělala a nařídí svojí lodi návrat ke zbraně (ENT: "Countdown", "Zero Hour").

Po zabití ještěroidní jednotky na palubě se Archerův tým (Forbes byl ale zabit) vrací zpět na Degrovu loď, protože se Archerovi podařilo spustit přetížení reaktoru zbraně. Velitel Dolim se ale transportuje na palubu zbraně těsně předtím než se Archer stihne transportovat pryč. Oni dva pak svedou zuřivý boj beze zbraně uvnitř explodující superzbraně. Mezitím se Kumari podaří zničit Dolimovu loď, takže ten se již nemá kam vrátit. Zkáza zbraně pokračuje, Archerovi se ale podaří umístit nálož na Doli-



Expanze a setkává se s Enterprise (ENT: "Zero Hour").

Dozvuky

Mezitím si Enterprise vede velmi dobře při eliminaci sfér, pomocí papsku

z deflektoru poškodí na jedné sféře meziprostorové rozvody, které zajišťují soudržnost jejich sítě na podprostorovou energii. Bez energie se sféry zhroutí do sebe a Expanze se postupně vrací zpět do normálu.

Enterprise se setkává s Degrovou lodí a loď Akvatiků dopraví Enterprise zpět k Zemi. Při návratu k Zemi ale Enterprise nezaznamenává žád-



né signály od Hvězdné flotily. Raketoplán, který sestoupí do San Francisco je napaden P-51 Mustangem - vrcholovým letadlem americké výroby z druhé světové války. A kapitán Archer se probouzí v nacistické polní nemocnici v přítomnosti důstojníka SS Na'kuhla (ENT: "Zero Hour").

Na Enterprise si rychle uvědomí, že jsou v roce 1944 v alternativní realitě, kde nacisté dokázali obsadit východní pobřeží Spojených států amerických. Daniels je sem všechny přenesl, aby zabránili Voskovi v eskalaci Časové studené války. Poté, co úspěšně splní tento úkol, Daniels je všechny pošle zpět do roku 2154 (ENT: "Storm Front", "Storm Front, Part II").

Enterprise se dostává velkolepého uvítání, ačkoli Archera pronásledují myšlenky na 27 členů posádky, kteří zemřeli, a myšlenky na nemorální akce, které musel podniknout.



Navzdory výčtkám, které má, jsou po něm pojmenovávány vysoké školy a jeho posádka je oceňována a obdivována za to, co dokázala (ENT: "Storm Front II", "Home").

Poručík Dr. Dax



Zrcadlové vesmíry

Zrcadlový vesmír je neformální označení pro paralelní vesmíry, se kterými se jako první setkal kapirán James T. Kirk roku 2267 (kapirán Archer se s ním také setkal, leč nevědomky (ENT: In A Mirror, Darkly)). Vesmíry byly takto pojmenovány kvůli faktu, že vlastnosti většiny osob n „našeho“ vesmíru byly ve vesmíru zrcadlovém opačné.

Jak se zdá ze zkušeností nadporučíka Worfa (TNG: Parallels), zrcadlových vesmírů je nekonečné množství a je možné, aby se navzájem ovlivňovaly.

V zrcadlovém vesmíru se První kontakt také uskutečnil v průběhu roku 2063. Vulkanci přistáli na Zemi v Montaně a mírumilovně se uvedli. Poté Zephram Cochrane zastřelil prvního Vulkance, který vkročil na zemskou půdu místo toho, aby mu potřásl pravicí. V podezření, že přistání vulkanské lodi je předzvěst invaze, lidé obsadili lidi vulkanskou loď. Brokovnice, kterou Zephram Cochrane zastřelil prvního Vulkance se později stala majetkem Jonathana Archera, který neustále spekulovalo o tom, co by se stalo, kdyby Cochrane mimozemské návštěvníky přátelsky uvítal. S pokročilou vulkanskou

technologí se Terranské impérium rozšířilo podmaňováním teritorií jiných ras, a to včetně Vulkanců, Andorianců, Tellaritů, Orionců a Denobulanů.

Není jasné, kdy se Terranské impérium zformovalo. Velitel Jonathan Archer jednou uvedl, že Impérium existovalo staletí (to uvedl v roce 2155). Nezmiňoval se o přesném počtu staletí. Impérium se dá vystopovat až do roku 1955, a to podle toho, že se z Terranské politické strany stalo mezihvězdné impérium.

Roku 2155 se ISS Enterprise (NX-01) pod velením kapitána Maxmiliána Forresta vydala do

tán Forrest pokračovat v misi s autopilotem. Enterprise byla později zničena skupinou tholijských



lodí, to ale až poté, co Jonathan Archer získal vládu nad Defiantem. Archer se pokusil užít Defiant k získání moci, ale byl zrazen



tholijského prostoru, aby získala loď z budoucnosti, USS Defiant z našeho vesmíru. Na lodi během mise prožila neúspěšná vzpoura, kvůli které musel kapi-

a zabit Hoshi Sato, která se později prohlásila za Imperátorku. Je ale neznámo, zda Sato skutečně převzala post imperátorky a zda Defiant v zrcadlovém vesmíru

sehrál ještě nějakou roli (dá se předpokládat, že ne, neb při dalších setkáních se zrcadlovým vesmírem se nezdá nikterak na technologicky vyšší úrovni).

V roce 2267 představovalo Terranské impérium dominantní sílu v kvadrantu alfa. Když byli čtyři důstojníci z USS Enterprise náhodou vyměněni s důstojníky z „našeho“ vesmíru, všimli si kruté diktatury nastolené impériem. Povyšování vraždou bylo běžné.

Během setkání náš kapitán Kirk poradil Spockovi ze zrcadlového vesmíru, aby se dostal do vedení Impéria a provedl jisté změny. Podle Spocka totiž jinak mělo impérium do dvou set let přestat existovat. Spock se krátce poté stal velitelem Terranského impéria a prosadil řadu reforem, které měly zajistit impériu větší bezpečnost a které měly zmírnit diktaturu, kterou prosazovalo. Mezi tyto reformy se počítalo o výrazné redukování množství vojenského vybavení. Bohužel poté už Impérium nebylo sto bránit se proti agresivním silám, které jej obklopovaly. Klingonsko-Cardasijská aliance přemohla impérium, podmanila si Zemi a z Teranů a Vulkanců udělala otroky. Zanedlouho se k Alianci přidal i Bajor a na jeho orbitě byla posavena těžební stanice Terok Nor.

V té době navíc síly zrcadlového vesmíru upravili technologie transporétů tak, aby bránily dalším nechtěným průnikům mezi jednotlivými alternativními vesmíry. Tím pádem byla vytvořena i zařízení specificky zaměřená na shifting mezi zrcadlovými vesmíry. Z bezpečnostních důvodů byly osoby zodpovědné za vývoj těchto zařízení zabity.

V průběhu roku 2370 byla stanice Terok Nor pod velením intendanta Kiry Nerys a Elima Garaka. Právě v tomto roce proběhl další známý kontakt se zrcadlovým vesmírem. Runabout ze stanice Deep Space Nine vstoupil do zrcadlového vesmíru. Kira Nerys

a Julian Bashir (osádka runaboutu) byli zajati silami Terok Noru a vyslýcháni intendan-tem. Bashir byl poslán do těžebních oblastí, kde se dal dohromady s tamějším Milesem O'Brienem. Po několika incidentech na stanici (vč. zabití konstábla Oda) Kira a Bashir přesvědčili tamějšího B. Siska, aby jim pomohl navrátit se do „jejich“

vesmíru.

Epizody s výskytem zrcadlových vesmírů

- ENT
 - o In A Mirror, Darkly
- TOS
 - o Mirror, Mirror
 - o The Tholian Web
- TNG
 - o Parallels
- DS9
 - o Crossover
 - o Through the Looking Glass
 - o Shattered Mirror
 - o Resurrection
 - o The Emperor's New Cloak

Zrcadlový vesmír se dále objevil zde:

- Star Trek Voyager: Elite Force
- Star Trek: Shattered Universe
- Dark Mirror
- Warpath

Lodě zapletené do incidentů

- Defiant
- USS Defiant (tř. Constitution)
- ISS Enterprise (NX-01)
- ISS Enterprise (NCC-1701)
- Regentova vlajková loď
- Terok Nor

Technologie

- Agonizér

- Multidimenzionální transporér
- Tantalovo pole
- Tricobaltová hlavice

Velící šéfredaktor komodor Korax



Proti času

“Kapitáne potřebujeme vás na můstku,” ozve se v komunikátoru kapitána Data.

“Ano, pane Crushere hned tam jsem,” odpoví klidně Data a odejde na můstek.

Data vešel na můstek a okamžitě si od svého prvního důstojníka vyžádal hlášení.

“Před námi je jakási časoprostorová anomálie ve vzdálenosti deseti miliónu kilometrů,” začal hlášení Wesley Crusher.
“Přibližuje se k nám rychlostí padesát tisíc kilometrů za sekundu.”

“To mi stačí jedničko, už se s něčím takovým flotila setkala?” Zeptá se kapitán.

“Ne pane,” odpoví Crusher.

“Kapitán volá strojovnu.”

“Ano kapitáne,” ozve se nadporučík Naomi Wildman.

“Nadporučíku, můžeme přejít na warp?”

“Bohužel kapitáne, jádro ještě není opraveno.”

“Pane, ta anomálie se zrychluje, za chvíli dosáhne rychlosti světla a míří přímo na nás,” hlásí jakýsi praporčík za jednou konzolou.

“Čas do setkání? 30 sekund,” odpoví si sám.

“Pane Parisi dostaňte nás odtud,” zavelí Crusher.

“Veliteli obávám se, že to není možné ta anomálie kopíruje náš pohyb,” odpoví pilot.

“Pane z té anomálie přichází nějaký signál - video,” ozve se praporčík za konzolou.

“Na obraz,” zavelí Data.

Na obrazovce se objeví přenos fotbalového zápasu. Všichni na můstku nevěřícně hledí na obrazovku. Najednou se ozve praporčík od konzoly:

“Pane, ta anomálie se přiblíží za 3 - 2 - 1.”

Celá loď se otřese. A najednou je klid.

“Hlášení,” vhrkne ze sebe Data.

“Pane, jsme v minulosti. Přesně v roce 2004,” oznámí praporčík.

“Jak to tak rychle víte pane Blear,” optá se Data.

“Ten zápas, to co jsme sledovali to byl přenos finálového zápasu Mistrovství Evropy v roce 2004 a vycházel z tohoto satelitu,” odpoví a na obrazovce se objeví umělá družice.

“Kde jsme a hlavně kdy jsme?” zeptá se Crusher.

“Nacházíme se na oběžné dráze Země a je 2. července 2004,” oznámí praporčík Blear.

“Nastavte kurz na oběžnou dráhu Venuše, půl impulsu, Start!” zavelí Data a dodá: “nemůžeme tu zůstatvat mohli by nás zaměřit a nepřejte si vědět co by to mělo za následky.”

Když dorazí na oběžnou dráhu Venuše svolá kapitán Data poradu, na které se rozhodne o dalším postupu.

“Nadporučíku Wildman, jste schopna opravit warp motory?” zeptá se kapitán.

“Bohužel pane, potřebovala bych několik kilogramů dilithia.”

“To bohužel neseženeme, na Zemi není a bez warpu by cesta jinam trvala roky,” řekne zklamaně Crusher.

Najednou se ozve Blear: “Pane, já mám nápad.”

“No tak se o něj s námi podělte,” vyzve ke slovu praporčíka kapitán.

“Na akademii jsme se učili o vědci, který dokázal vytvořit časovou bránu. Bohužel se jeho výpočty nedochovaly a tak na ně neměl kdo navázat,” začal Blear, “ten vědec se jmenoval Predrag Ilizič a narodil se v roce 1980. Mohl by nám pomoci.”

“To je dobrý nápad. Nadporučíku Wildman, můžete odsud zjistit jeho polohu?” Zeptá se kapitán.

“Ano pane, provedu.”

“Dobře praporčíku Bleare připravte se na transport, přeneste ho v okamžiku kdy ho nikdo neuvidí,” rozkázal kapitán a ukončil poradu.

V transportní místnosti se všechno připravovalo na uvítání nového hosta. Včele stál kapitán Data, po jeho pravici první důstojník velitel Wesley Crusher a po levici šéfinženýrka nadporučík Naomi Wildman. Najednou se před nimi materializovalo tělo.

“Vítáme vás na palubě hvězdné lodi Spojené federace planet U.S.S. Enterprise G,” přivítá hosta kapitán Data. Predrag je zmaten a nedokáže ze sebe vydat ani hlásku, a tak Data pokračuje v projevu: “Přenesli jsme vás sem, abyste nám pomohl s návratem do naší doby.”

“Jak, já vám můžu pomoci a jak je možné, že mluvíte srbochorvatštinou,” promluvil zmatený Predrag, aniž by tušil, že je na oběžné dráze planety Venuše.

“Bohužel vám nemohu nic říci. Toto je nadporučík Wildman, která s vámi bude pracovat na vytvoření časové brány, kterou se dostaneme zpět,” zakončí svou řeč kapitán Data a společně s Crusherem odejde.

“Jmenuji se Naomi Wildman a jsem šéfinženýrkou na této lodi,” představí se.

“Mé jméno je Predrag Ilizič, ale to už jistě víte a zajisté o mě víte ještě spoustu věcí,” tuší nahlas Predrag.

“Pane Ilizič, pojdte prosím se mnou.”

“Ano slečno a říkejte mi prosím Predrag, můžu mít osobní otázku?”

“No pokud to nebude moc osobní.”

“Co znamenají ty tři výrůstky na vašem čele?”

“Ty jsem zdělila po otci. Můj otec je Katarian a matka Terranka.”

“Takže vy nejste člověk?”

“Pouze poloviční, Terran je označení pro Člověka. Na konverzaci, ale bohužel nemáme čas. Musíme začít pracovat.” Odcházejí do strojovny.

Kapitán sedí ve své pracovně, když někdo zaklepe.

“Dále.”

Do místnosti vstoupí komandér Crusher.

“Pane Crushere, co potřebujete?” Zeptá se Data.

“Kapitáne jsme tu už čtyři hodiny, což je dlouhá doba na zásah do časové linie.”

“Máte obavy, že jsme změnili historii?”

“Bohužel,” řekne Crusher a podá kapitánovy Padd.

“Co to je?” zeptá se Data.

“Životopis pana Iliziče, vytáhl jsem ho z databáze Federace. Podívejte se hlavně na konec.” Odpoví Crusher.

Data si Padd prohlédne a zděsí se. Na poslední stránce je totiž něco dost podstatného. Datum úmrtí.

“Ano pane, náš host měl být již dvě hodiny mrtev.”

“Jedničko, pokuste se zjistit okolnosti té smrti.”

“Ano pane.”

“Můžete odejít.”

Crusher odchází z kapitánovi pracovny a míří přímo do strojovny.

Ve strojovně se pracuje na vytvoření časové brány.

“Komandéře, za hodinu budeme připraveni,” hlásí šéfinženýrka.

“To je pěkné, ale vyskytl se problém, můžete jít na chvíli se mnou, nadporučíku.”

“Pane T'Veku pokračujte v práci,” zavelí Naomi a společně s komandérem odcházejí ze strojovny.

Na chodbě vysvětluje komandér šéfinženýrce vzniklou situaci.

“Wesley to znamená, že ho musíme zabít?” ptá se nadporučík a je viditelně rozrušená.

“Ne, Naomi. Jen se nesmí vrátit na Zem a musíme zinscenovat jeho smrt, tak aby vypadala přesně tak jak se stala,” uklidní ji komandér.

“Takže poletí s námi do budoucnosti? A jak vlastně zemřel?”

“Pravděpodobně poletí s námi. Ale s jeho smrtí je to problém, protože nevíme jak zemřel v databázi Federace je uveden pouze datum jeho smrti. Proto od tebe potřebuji, aby si zjistila co by dělal a kde by byl, kdyby jsme ho přenesli a musíme doufat, že tam najdeme důvod jeho smrti.”

“Provedete výsadek?”

“Jen pokud to bude nezbytně nutné, ale osobně doufám, že k tomu nedojde. Teď se ale vrať do práce, ať můžeme co nejdříve odletět.”

Naomi odchází do strojovny a pokračuje v práci na časové bráně. Wesley na můstek.

Na můstku se nic neděje, všichni čekají na dokončení časové brány. V kapitánském křesle sedí komandér Wesley Crusher a snaží se začít rozhovor s mladou praporčicí sedící za pilotní konsolou. V tom se ozve praporčík Blear:

“Pane, blíží se sem loď. Je vulkánská.”

“Kapitáne dostavte se na můstek,” zavolá komandér Data.

Data okamžitě vyjde ze své pracovny a ptá se co se děje.

“Kapitáne do systému 001 se blíží vulkánská nákladní loď,” nahlásí praporčík Blear.

“Budeme se muset zamaskovat, nesmějí nás tu najít. Pane Crushere spusťte maskování.”

“Rozkaz kapitáne, jediná užitečná věc, kterou Romulané vymysleli.” Neodpustí si narážku komandér.

“No, komandéře nemluvte tak o Romulanech,” ozve se od dveří do turbovýtahu. Všichni se otočí a nevěří svým očím. Na můstku stojí Romulanská komandérka Sela.

“Zdravím Vás Date.”

“Jak jste se sem dostala?” Zeptá se pohotově Data.

“Transportovala jsem se ze své lodi, která je také na oběžné dráze Venuše. No a do minulosti pravděpodobně stejně jako vy.”

“Jak jste dlouho v minulosti?”

“Asi o hodinu déle než vy a pořád čekáme na možnost se s vámi spojit.”

“Proč jste nás jednoduše nezavolali?”

“Nefunguje nám komunikace.”

“A proč jste se jednoduše neodmaskovali?”

“Báli jsme se aby jste na nás nezaútočili nemohli jsme s vámi komunikovat.”

“Dobře co od nás tedy chcete, Selo?”

“Doufám, že nás vezmete zpět do naší doby.”

“Samozřejmě, přece vás tu nemůžeme nechat, abyste zničili Zemi v roce 2004 a tím pádem i nás.”

“Asi jste zapomněl, že jsem poloviční člověk.”

“Ne samozřejmě ne, to měl být pokus o vtip, ale asi se nepovedl.”

“To nepovedl, jsem ráda, že sem vás potkala, bohužel se musím rozloučit.”

“Jak dáte na svoji loď pokyn k přenosu?”

“Jednoduše vystřelte s phaseru a oni mě transportují. Stejným způsobem nás zavolejte až budete hotovy.”

“Pane Bleare simulujte na můstku výstřel z phaseru.”

“Ano, pane.” Provede rozkaz Blear a Sela se dematerializuje.

“Tak to nám ještě chybělo.” Řekne znepokojeně Crusher.

Ve strojovně se mezitím pracuje na časové bráně. Když vejde kapitán Data.

“Kapitáne, co si přejete?” Zeptá se T`Vek, který je poblíž dveří.

“Pane T`Veku, kde je nadporučík Naomi Wildman?”

“Je s naším hostem v simulátoru 1, zkoušejí vedlejší účinky při průletu časovou bránou.”

V simulátoru běží, ale úplně jiná simulace. Naomi a Predrag sedí v autě a hledí na červenou krajinu. Na černém nebi je vidět malá modrá kulička. Když se najednou v komunikátoru ozve kapitán Data:

“Nadporučíku, vidím, že testovací simulace je již dokončena, takže jsme připraveni k přesunu?”

“Ano, kapitáne. Máme ale ještě jeden problém. Pan Ilizič.”

“Ano vím. Právě proto se okamžitě hlašte v mé pracovně, nadporučíku.”

“Ano, pane. Hned jsem tam.” Odchází ze simulátoru. Predrag ještě zůstává, musí si to v hlavě pořádně srovnat.

V kapitánově pracovně se Data a Crusher domlouvají na postupu ohledně pana Iliziče, když bez zazvonění vejde nadporučík Wlidman a okamžitě řekne:

“Seděl by doma.”

Data nechápavě kouká. Přeci jenom je toho na něj docela dost.

“Chtěla říci, že by pan Ilizič seděl doma, kdybychom ho netransportovali.” Doplnuje Crusher.

Data se konečně vzpamatoval:

“Nadporučíku, tak zaprvé, když se někam vchází tak se klepe a za druhé je slušnost, že když se dva baví, třetí mlčí.”

“Kapitáne, omlouvám se.”

“Omluva přijata, ať už se to neopakuje. Máte štěstí, že jste nám přinesla dobrou zprávu. Pokud by totiž zůstal doma, tak by uhořel, jeho dům byl totiž podpálen.”

“Takže to je vyřešeno, můžeme odletět,” řekne radostně nadporučík.

“Ne tak rychle milá dámo. Za prvé tam musíme dopravit jeho pozůstatky, tedy jejich napodobení a máme na to asi deset minut. Za druhé mu to musíme oznámit.” Uklidní ji kapitán a pokračuje:

“Pane Crusher vy si vezměte na starost ty ostatky a Naomi vy mu to oznamte, máte k němu asi nejbliže.”

“Už se stalo pane,” řekne Naomi.

“To nebylo moudré, ale teď už s tím nic nenadělám. Rozchod.” Domluví Data a posadí se do svého křesla.

Komandér Crusher a praporčík T`Vek vytvořili v simulátoru Ilizičovi ostatky a chystají se k transportu na místo odkud transportovali Iliziče.

“Kapitáne můžeme provést transport?” Ptá se pomocí komunikátoru komandér.

“Ano, komandéře, provedte.” Odpoví kapitán.

Vše je tak připraveno k odletu. Všichni starší důstojníci jsou na můstku. Kapitán rozkáže praporčíku Blearovi simulovat phaserový výboj. Na můstku se materializuje Sela.

“Komandérko, vytvoříme časovou bránu. Vy proletíte a mi poletíme za Vámi,” oznamuje Data.

“A co když nás pošlete do doby vzniku vesmíru?” Nedůvěřuje Sela.

“Nemůžeme proletět, protože po našem průletu se brána zavře.”

“Dobře souhlasím, kdy začneme?”

“Hned. Pane Bleare, phaserový výboj.” Sela se dematerializuje.

Data přikáže otevřít časovou bránu. Na pravoboku se odmaskuje romulanský válečný pták a prolétá bránou. Hned za ním prolétá Enterprise a časová brána se zavírá a obě lodi jsou zpět v roce 2405. Na oběžné dráze Venuše.

Enterprise je okamžitě volána z velitelství flotily.

“Tady admirál Kathryn Janeway. Jak jste se sem dostali a co tu dělá ten Romulanský pták?”

“Admirále, to je dlouhá historie. Vracíme se s minulostí. Žádáme povolení k zakotvení na orbitální stanici.”

“Povolení se uděluje. A ty Romulané?”

“Přiletěli s námi nefunguje jim komunikace,…” Data najednou přeruší praporčík Blear:

“Pane, Romulané odlétají, nabrali kurs k Romulanskému impériu.”

“... a jsou pryč.” Dokončí větu Data.

“Dobře kapitáne, ...” Chce ukončit spojení admirál, když najednou na můstek vejde nadporučík Wildman.

“Kapitán Janeway, vy jste přece byla asimilována Borgy.” Řekne zděšeně Naomi a kouká nevěřičně na obrazovku. Data tuší, že je něco v nepořádku. A než stačí překvapená Janeway něco říci Naomi pokračuje:

“Při jednou z našich střetů s Borgy jste byla vy, poručík Torres a poručík Tuvok asimilováni. Podařilo se nám zachránit jen B'Ellanu Torres a pana Tuvoka. Vás si Borgové vzít nenechali”

“O čem to mluvíte,” řekne nechápavě Janeway, “a kdo vlastně jste?”

“No vzhledem k tomu, že máte být Borg, tak není divné, že si na mě nepomátujete. Jmenuji se Naomi Wildman.”

“Aha, předpokládám, že jste dcera Samantha Wildman, která sloužila na Voyageru. Ještě před vaším narozením vaše matka tuto loď opustila, aby se mohla věnovat vaší výchově.”

“Takže jste byla kapitánem USS Voyager.”

“Ano byla a naším úkolem bylo prozkoumávat zbytky neznámé staré civilizace v okolí Bajoranského prostoru.”

“V okolí Bajoranského prostoru,” vloží se do konverzace kapitán Data, “tam je přece Cardassianská říše.”

“Jakže Cardassianská, promiňte ale tuto civilizaci neznám,” odpovídá Janeway.

“Sela,” vyhrkne Crusher, který doposud mlčel. Janeway jen nevěřičně kouká.

“Obávám se admirále, že se budeme muset vrátit a napravit co se stalo,” oznamuje kapitán Data.

“Podle toho co jsem slyšela, tak by návrat vaší historie znamenal moji smrt,” řekne vyděšeně Janeway.

“Ne, pouze asimilaci do Borgského kolektivu,” řekne absolutně klidně Data.

“To nemohu připustit, musí o tom rozhodnout Rada Federace. Janeway konec.” Ukončí rozhovor admirál.

Na můstku je všem jasné co se stalo. Sela změnila historii, vyhladila Cardassiany. Kapitán Data ihned začne připravovat loď na přesun zpět do minulosti a svolá poradu.

“Nadporučíku Wildman, jak dlouho vám bude trvat oprava Warp pohonu?” Ptá se kapitán.

“Přibližně dva dny,” odpoví nadporučík.

“Jestli tu budeme čekat dva dny tak nás všechny zavřou,” vloží se do rozhovoru komandér Crusher. “Oni jsou totiž ve své správné historii a nesmíme zapomenout, že válka s Dominionem, která v této časové přímce nebyla stála život mnoho kapitánů Hvězdné Flotily.”

“Máte pravdu pane Crushere,” přitaká kapitán, “oni nás zpět nepustí a ani nám nepomohou. Musíme si poradit sami.” Data se otočí k praporčíku Blearovi.

“Pane Blear, jak dlouho bude trvat překalibrování senzorů aby zachytily maskovanou loď?”

“Asi tak dvanáct hodin, kapitáne.”

“Dobře pusťte se do toho. Nadporučíku vy začněte pracovat na Warp pohonu. Rozchod.”

Všichni odejdou v místnosti zůstane jen kapitán Data a komandér Crusher. Data se ihned zeptá co má na srdci.

“Date, jak chcete Selu v minulosti zastavit. Pokud dokázala zničit celou Cardassianskou říši, jedna loď federace pro ní nebude překážkou.”

“Wesley, musíme vypracovat plán jak se zmocnit její lodi a předejít tomu útoku. Budeme ve výhodě oni nás neuvidí zatímco my je ano. Pokud tě něco napadne tak mi to hned hlas a teď běž na můstek.”

“Date, já bych měl nápad. Přilepíme se na její loď a až se bude připravovat k útoku na Cardassii, bude se muset odmas-

kovat a my se transportujeme na jejich loď a zastavíme je.”

“To je sice hezké Wesley, ale musíš si uvědomit, že máme jenom jeden pokus a pokud se to nepovede nebude mít už jinou šanci. Musíme zaútočit dříve. A teď už běž na můstek.”

Wesley Crusher odchází a Data zůstává sám. Najednou se před ním objeví záblesk a stojí tu Q.

“No jo zase jste to pokazili, to je tak , když je robot kapitánem,” začne Q.

“Á Q, jaká to vzácná návštěva. Musím vám, ale připomenout, že jsem to nebyl já, kdo dostal Romulany do minulosti,” odpoví Data a začíná mu docházet, co se vlastně děje. “Doufám, že to není jen vaše další zkouška pro lidstvo.”

“Jako obvykle neomylný. Ale tentokrát lidstvo neobstojí.”

“Nebudte si tak jistý Q,” řekne sebevědomě Data.

“Váš návrat do minulosti bez souhlasu Rady Federace nepomůže. Postarám se aby vaše mise byl neúspěšná.”

“Jak se tedy vrátíme do své časové linie?”

“Jednoduše, musíte přesvědčit Radu Federace, aby vám povolila návrat do minulosti, ale ani slovo o mě. Pokud se vám to povede máte vyhráno.”

“A pokud ne?”

“To ani nechtějte vědět Date,” řekne Q, luskně prsty a zmizí.

Data okamžitě zruší všechny přípravné práce a svolává poradu vyšších důstojníků, kde je seznamuje se vzniklou situací. Poté odejde na můstek a zavolá vedení flotily. Na obrazovce se objeví admirál Kathryn Janeway.

“Admirále, zdravím vás a žádám o povolení mé cesty do minulosti.”

“Je mi líto kapitáne, ale jak sem řekla o tom musí rozhodnout Rada Federace.”

“Tak žádám, aby mě Rada vyslechla.”

“Budu informovat Radu a pak se vám ozvu. Janeway konec.”

Posádce tak nezbyvá nic jiného než čekat. Data je ve své pracovně, když tu někdo zazvoní.

“Dále,” řekne Data. A do místnosti vstoupí nadporučík Naomi Wildman.

“Co si přejete nadporučíku.”

“Kapitáne, jak chcete přesvědčit Radu Federace.”

“Nadporučíku, musím doufat, že se rozhodnou správně. Ukážu jim naše dějiny a potom už záleží na nich.”

Naomi se rozloučí a znepokojeně odchází. Data ji ještě zastaví a zeptá se jí jakou možnost by si vybrala ona. Přeci jenom její velký vzor je živý.

“Myslíte admirála Janeway. Je sice naživu, ale není to ta Janeway, kterou jsem znala a obdivovala. Já bych se určitě rozhodla pro návrat. Problém je v tom, že já sem nepatřím, ale oni ano. Ještě jedna věc mě trápí.”

“Ano.”

“Pokud je to celé pouze test Q. Znamená to, že jestli uspějeme vrátí se vše do původního stavu a pan Ilizič zemře v 21. století.”

“Nevím co všechno zapříčinil Q, ale určitě byste se k panu Ilizičovi neměla tak citově vázat.”

“Ano kapitáne, máte pravdu. Nashledanou,” rozloučí se a odchází.

Sotva se zavřou dveře s komunikátoru se ozve komandér Crusher:

“Kapitáne, volá vás velení Flotily.”

“Přepojte mi to do pracovny Wesley,” odpoví Data.

Admirál Kathryn Janeway oznámí Datovi, že ho je Rada Federace ochotna vyslechnout na zasedání, které se koná zítra ve 14:00 sanfranciského času.

Další den se Data společně s komandérem Crusherem přenesou do zasedací místnosti na Akademii Hvězdné Flotily, kde se bude konat zasedání Rady Federace.

“Kapitáne Date, přednešte nám svoji žádost,” požádá Data předseda Rady Jean-Luc Picard.

Data začne s vysvětlováním situace. Datův projev trvá asi tři hodiny. Postupně probral všechny odlišnosti jejich a své historie, které byly vesměs v Datově historii o hodně horší. Včetně války s Dominionem a mučení Jean-Luca Picarda, tehdy ještě kapitána USS Enterprise D. Když Data skončil svůj monolog, chopil se šance předseda Rady Jean-Luc

Picard:

“Kapitáne Date, Rada projedná váš návrh. Rozhodnutí vyneseme dnes v 19:00. Můžete odejít.”

Data odchází a nechává se transportovat na Enterprise, kde čeká netrpělivě celá posádka. Wesley Crusher a Naomi Wildman čekají na kapitána v transportní místnosti.

“Kapitáne, byl jste úspěšný,” zeptá se netrpělivě komandér Crusher.

“Doufám, že ano rozhodnutí padne v 19:00. Teď bych byl rád o samotě,” odpoví Data a odchází do své kajuty.

Po dvou hodinách chození po své kajutě z rohu do rohu. Mu komandér Crusher komunikátorem oznamuje, že je čas, aby se přenesl zpět na planetu.

Data vstupuje do zasedací místnosti. Jean-Luc Picard se chystá oznámit verdikt.

“Kapitáne Date, vaše žádost byla schválena. Povolujeme vám vrátit se do minulosti a zastavit Romulany.”

V tom se objeví záblesk a Q.

“Gratuluji Date, zachránil jste lidstvo,” řekne Q.

“Vítám vás Q, tak mohl byste vrátit vše do pořádku,” reaguje Data.

“Je mi líto, ale to musíte zvládnout sami. Povolení už máte, takže doufám, že to zvládnete,” řekne Q a zmizí.

Data se otočí k Picardovi: “Jak jste věděl, že to není past?”

“Vyjmenoval jste všechny odlišnosti kromě jedné. Střet Q s Voyagerem v Delta Kvadrantu. Došlo mi, kdo zatím stojí. A teď už běžte zachránit historii,” řekne Picard a usměje se. Data odchází.

Na Enterprise se vše připravuje k cestě do minulosti. Data dává rozkaz otevřít časovou bránu do 30. června 2004. Enterprise prolétá a je v minulosti.

“Pane Blear, zamaskujte nás a zkuste někde najít zamaskovanou loď. Pane Parisi, nastavte kurz na Cardassia Prime, warp 9,5. Pane Crushere, můstek je váš, budu v pracovně.”

Data sedí v pracovně, když ho volá praporčík Blear: “Kapitáne našel zamaskovanou loď na kurzu ze Země do Cardassie.”

“Hned jsem na můstku,” odpoví Data a vejde na můstek.

“Pane Blear, jak daleko je to loď?”

“3 parseky,” odpoví Blear.

“Pane Parisi, nastavte kurz k té lodi, warp 9,8.”

“Ano, pane.”

Během chvíle jsou na dohled.

“Pane Parisi, srovnat kurz a rychlost.”

“Provedeno, kapitáne.”

“Pane Crushere, sestavte výsadek a hlase se v transportní místnosti 1. Víte co máte dělat?”

“Ano, kapitáne.”

Crusher si vezme Bleara a v transportní místnosti se k nim přidá T'Vek a Doktor (PZH).

Na můstku se Data otočí na praporčíka, který zaujal Blearovo místo: “Praporčíku palte do zdroje jejich maskovacího zařízení.”

“Maskování mimo provoz,” ohlašuje praporčík.

“Teď pane Crushere,” řekne si pro sebe Data, protože výsadek je již samozřejmě na můstku Romulanské lodi a Crusher míří přímo na Selu.

“Okamžitě zastavte a otevřete kanál na frekvenci Hvězdné Flotily,” rozkazuje na můstku Romulanské lodi Crusher a drží phaser u hlavy komandérky Sely.

“Poslechněte ho,” řekne Sela.

“Kanál otevřen,” ozve se jeden Romulan.

“Kapitáne, můstek je pod kontrolou. Můžeme dále pokračovat v akci,” řekne Crusher. Pak pohlédne na Romulana a dodá: “Ukončete spojení.”

Enterprise se odmaskuje a otevře časovou bránu do roku 2405.

Crusher na můstku Romulanské lodi rozkazuje: "Proletěte tou bránou a hned."

Pilot se ohlédně na Selu. Ta jen přikývne a Romulanská loď zamíří do časové brány. Za ní prolátá Enterprise a brána se uzavírá.

Na můstku Romulanské lodi dává Crusher poslední rozkaz: "Stáhněte štíty, až se odtud transportujeme, nastavte kurz na Romulanské území a nejvyšší rychlostí zmizte."

"Štíty staženy," prohlásí jeden Romulan. V tom se čtyři členové posádky Enterprise dematerializují. Sela nařídí nastavit kurz na Romulanské území nejvyšší rychlost a Romulané odlétají.

Na můstek Enterprise vchází komandér Wesley Crusher společně s praporčíkem Blearem.

"Gratuluji pánové," řekne Data, "zavolejte velení Flotily."

"Spojení navázáno," oznámí Blear.

Na obrazovce se objeví admirál William T. Riker.

"Admirále, rád vás vidím," řekne Data.

"Já vás taky kapitáne, co se stalo ještě před pár minutami jste byli na misi v Beta Kvadrantu a teď jste na území federace," diví se admirál.

"To je dlouhá historie, mám jen jednu otázku. Kdo to jsou Cardassiané?"

"Děláte si legraci Date, jste pár parseků od jejich území a ptáte se mě kdo to je," nevychází z údivu Riker.

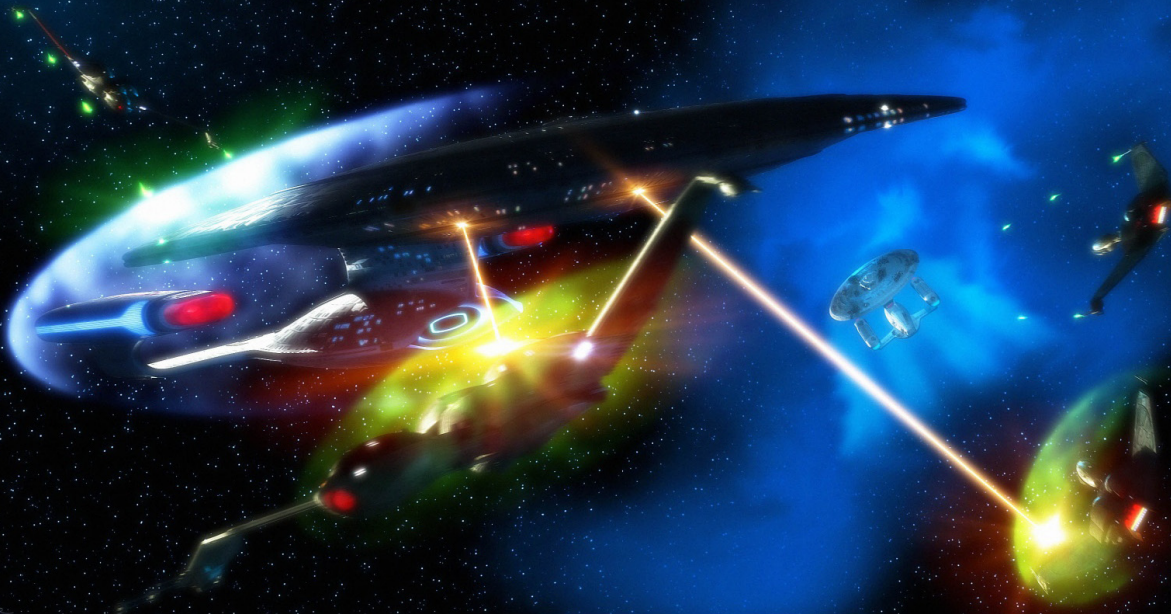
"To nic admirále, to je právě ta dlouhá historie," vysvětluje Data.

"No dobře to mi můžete vyprávět až přiletíte na Zemi."

"Právě o tom jsem s vámi chtěl mluvit, Enterprise potřebuje mírné opravy a hlavně máme nového člena posádky. Žádáme vás o povolení zakotvit na oběžné dráze Země."

"Povelení se uděluje, nashledanou na Zemi, kapitáne," ukončí rozhovor admirál Riker.

"Pane Parisi, kurz do systému 001, warp 9, START."



Deflektorové štíty

Zajímalo vás někdy, co je vlastně ta krásná, barevně svítící bublina, obklopující ve Star Treku téměř každou alespoň trochu pokročilou loď? Pokud ano, je tenhle článek právě pro vás.

Je velké množství technologií, které neodmyslitelně patří ke sci-fi a Star Treku jako takovému. Jednou z těch nejznámějších je nepochybně technologie obranných štítů. V samotném ST je druhů štítů několik. V tomto článku se však budeme zabývat převážně druhem nejběžnějším, jímž jsou tzv. deflektorové štíty, nazývané většinou prostě „štíty“.

K čemu štíty slouží

Slovo „deflektor“ pochází z anglického slovesa „deflect“, což znamená odklonit, odchýlit či odrazit. Samotné slovo „deflektor“ tedy znamená něco jako

odražeč, což velmi dobře vystihuje samotnou funkci štítů. Tou je ochrana lodi nejen proti energetickým a projektilovým zbraňám, nýbrž také meteoroidům a prachem, jež se vyskytuje všude v mezihvězdném prostoru. Může se zdát, že malé kamínky nemůžou lodi ublížit, avšak pravdou je, že již při běžné podsvětelné rychlosti by tento mezihvězdný „bordel“ trup lodi vážně poškodil. A co potom warp? Každý si jistě umí představit sám.

O tuto základní ochranu se stará navigační deflektor. Pro ty, kdo není v technické terminologii ST zbyhlý: je to ten modře svítící disk v přední části lodi. V případě TOS jde tuším o tu věc, co vypadá jako disk satelitní antény. Nic proti designu šedesátých let. Ten se dá využít i k mnoha jiným účelům, ale to bude možná obsahem nějakého příštího dílu.

Takže krátce a stručně, deflektové

štíty jsou klíčovou součástí obranného systému lodi. Chrání loď jak před útoky nepřátel, tak proti většině běžných nebezpečí číhajících v okolí. Teď, když máme objasněno, k čemu to je, můžeme se vrhnout do hlubin technologických podivností.

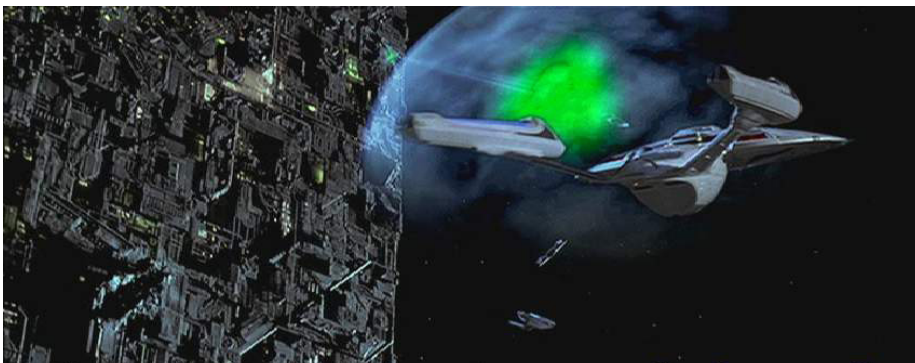
Jak to vlastně funguje

Celé to funguje v podstatě velice jednoduše. Jediné, co potřebu-



jeme, je nějaký velmi výkonný zdroj energie a emitory štítu. Na lodích hvězdné flotily se většinou využívá celé sítě emitorů, jež jsou vestavěny pod povrch trupu lodi. Štít je tak rovnoměrně rozložen, a v případě potřeby jej lze na libovolném místě zeslabit.

Samotný štít je tvořen vrstvou uměle vytvořené energetické deformace, jež obsahuje vysokou koncentraci gravitonů. Graviton je ve skutečném světě teoretická částice, jež má být prostředníkem gravitačního vli-



vu. Ve světě ST má však široké



spektrum využití. Tato deformace může být tvořena jak už zmiňovanou sítí emitorů, tak i jedinou centrální „anténou“ (kupříkladu onen navigační deflektor). Za normálních okolností je štít zcela neprostupný jak hmotou, tak i koncentrovanou energií (střelba, paprsek transportéru). Dá se však uzpůsobit tak, aby určitý druh energie propouštěl, nebo naopak efektivněji zadržoval. Neprostupnost štítů má však jednu nevýhodu. V místě za impulzními motory musí být pole zeslabeno, jinak by bránilo pohybu lodi. Zkušený protivník toho při precizním načasování může velmi dobře využít. Pokud je štít ovšem vystaven nepřetržité palbě, tak pomalu slábne, až se postupně zcela zhroutí.

Štít operuje vždy na určité frekvenci. Aby mohlo cokoliv štítem projít, musí tuto frekvenci přesně znát a přizpůsobit se jí. Zbraňové systémy lodi jsou vždy nastaveny na stejnou frekvenci jako lodní štíty, takže střelbě nebrání. Díky tomu je také možné používat transportéry, aniž by se musely sklápět štíty. Ty jsou pro ně za normálních okolností rovněž neprostupné. Jen tak mimochodem, byla by docela zajímavá situace, kdyby nastala ona astronomicky nízká pravděpodobnost a setkaly se dvě nepřátelské lodě se stejně nastavenou frekvencí štítů. Inu, kdo přežije vyhraje.

Existují minimálně dvě různé konfigurace štítů. První je tvořen ve vzdálenosti několika metrů od trupu, čímž kopíruje tvar lodi. Druhý typ (poprvé se objevil až

ve 24. st.) je tvořen elipsoidem (taková ta velká symetrická bublina) a obklopuje spolu s lodí také poměrně velké množství okolního prostoru. Oba druhy se dají rozšířit tak, aby štít pojmul i další loď. To však vyžaduje velké množství energie a štít je proto zdatně slabší. Štít se dá kolem jiné lodi rozšířit i tak, že se emitory nastaví na stejnou frekvenci. Ty pak vlastně splynou do jednoho společného štítu.

Jiné druhy štítů

Jak jsem uvedl v úvodu, deflek-



torové štíty nejsou jediným druhem štítů ve Star Treku, pouze tím nejrozšířenějším. Jen jako lehké nahlédnutí zde uvádím přehled některých dalších.

- obranný štít – typ štítu používaný v pozdním 23. století, během bojové pohotovosti byl vztyčen kolem můstku

- ponorový štít – štít určený k pohybu v hustém prostředí (atmosféra hvězdy, voda); poprvé byl použit u Deltaplánu (ST: Voyager 5x03)



- metafázový štít – technologie vyvinutá Ferengijským vědcem Dr. Reygou v roce 2369; je schopný vydržet tlak, radiaci a energii hvězdné korony; později vylepšen pro využití na Enterpri-

se D

- multi-adaptivní štít – typ štítu navržený pro ukrytí lodi před Borgskými senzory



- multifázový štít - deflektorový štít upravený tak, aby vydržel velkou blízkost hvězdy (podobně jako metafázový štít)

- regenerativní štít – štít fungující na principu rychlé analýzy nepřátelské zbraně a následného přizpůsobení pro co nejlepší účinnost

- unimatrixový štít – typ štítu vyvinutý v roce 2375 poručíkem Tuvokem na lodi USS Voyager, je schopný vydržet extrémní tlak a teploty

Štíty ve skutečnosti

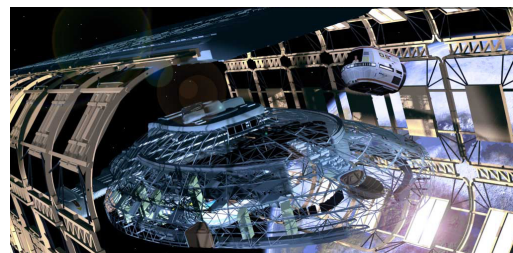
Někteří z vás si teď asi řekli, že ve skutečnosti přece (zatím) žádné štíty nejsou. To není tak docela pravda. Sice se nejedná o štít, jak jej známe ze Star Treku, ovšem technologie je to nápadně podobná. Jedná se o takzvané „plazmové okno“. Jde o technologii, jež dokáže naplnit určitý prostor plazmou a udržet ji za pomoci magnetického pole. Při našich současných technologických možnostech je však tento prostor velice malý. Trik je v tom, že plazma je za vysokých teplot velmi hustá, a při dostatečném přísunu energie by byla neprostupná pro jakýkoliv hmotný objekt, zatímco energie (kupříkladu laser) by prošla neovlivněna. K praktickému využití to má zatím daleko z důvodu extrémních energetických nároků a vysoké teploty plazmatu, avšak dle mého názoru to do budoucna vypadá velmi nadějně.

O čem si přečtete příště

V příštím čísle jednak dokončíme seriál o lodích jménem Enterprise, jednak načneme jeden nový, jehož jméno a zaměření prozradíme až za dva měsíce. Dozvíte se něco o technologiích ze světa Star Treku v dnešním světě a mimojiné si také budete moci přečíst, jak probíhal letošní Scon.

Za celou redakci Vám přeji příjemné prožití následujících dvou měsíců.

Velicí šéfredaktor komodor Korax



Kontaktní údaje

Sídlo klubu

Star Trek klub UPKB

Nová Dědina 193

739 11 Frýdlant nad Ostravicí

Star Trek and Related Marks are Trademarks of CBS Productions Inc. CBS, the CBS Eye logo and related marks are trademarks of CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved. (R) & (C) 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

