

Hra na lidi

Kapitánův deník, hvězdné datum 56 a tak dál.

Hvězdná loď Enterprise byla z rozkazu velitelství vyslána do sektoru 0.6 20 60, kde se hranice Federace a Romulanské říše setkává s územím nikoho. Podle plánu máme prozkoumat planetární systém v tomto území.

"Blížíme se k cíli, pane," sdělil Dat od pilotního pultu prvnímu důstojníkovi.

"Výborně," pochválil ho Riker, "zavolám kapitána a vy zatím začněte s průzkumem systému."

Kapitán po chvíli dorazil, usedl do svého křesla a nechal si podat hlášení.

"Kapitáne, blíží se k nám neznámá loď," ohlásil náhle Dat.

"Není Romulanská?" podivil se Riker.

"Není, pane. Romulanskou bych přece poznal," ohradil se Dat.

"Na obraz," rozkázal kapitán Pickard. "A analýzu, pane Date."

"Vypadá to jako krychle," uvažoval nahlas Riker.

"Je to krychle, pane," potvrdil Dat.

"Jak to můžeš tvrdit tak jistě?" ohradil se Riker ostře, až mu hlas přeskočil do fistule. "Copak s pomocí 2D zobrazovacího zařízení dokážeš přesně odhadnout hloubku?"

"Aha. No jo. Takže, ehm," začal Dat sopránem. "Máte pravdu, pane, vypadá to jako krychle," pokračoval už normálním hlasem. "A senzory hlásí na 350 živých tvorů."

"Jsou tam nějaké Tačikomy?" zeptal se s nadějí v hlase Worf.

"Žádné Tačikomy podle senzorů," zareagoval pohotově Dat.

"Prosím tě, co by tam dělaly Tačikomy?" otočil se na něj kapitán. Worf to ovšem viditelně zklamalo.

"Vysílají, kapitáne, jen audio."

"Pusťte to."

Můstkem se rozlehl hromový alt: "Jsme Borg. Budete asimilováni. Odpor je marný. Hahahaha." Dábelský smích otrásal můstkem.

"Nemůžeš se takhle smát," ohradil se Riker. "Borgové jsou stroje a stroje se nesmějí." Taková reakce vyvedla Borgy z konceptu.

"Ale zle se křenit snad můžu, ne?" zeptala se Tačikoma hrající za Borgy.

"Nemůžeš. Borgové jsou stroje," vedla si dál svou Tačikoma-Riker. "Něco jako my v začátcích, akorát obráceně, od lidí."

"Jestli je chceš hrát pořádně," navrhla podrážděně Tačikoma-Pickard, "vypni si osobnost."

"Ale to pak budu jen kupa součástek," bránila se Tačikoma-Borg.

"Tak myslí jako stroj, ty plechovko," obořila se na ni Tačikoma-Riker.

Kapitán Pickard se vrátil do role: "Pane Worfe, palte fotonovými torpédy," rozkazoval. "Pane Date, kurz na Romulanské území." Loď nabrala určený směr a zrychlovala.

"Pane Worfe, co je s těmi torpédy?" zeptal se Riker. Tačikoma-Worf jen zmateně hleděla na panel před sebou: "Když já nevím, kterým čudlíkem se odpalují."

"To máme za to, že jsme do hry přibraly někoho nového," povzdychla si Tačikoma-Dat. "Takhle si nezhrajeme."

"Prostě něco zmáčkni," navrhla Tačikoma-Pickard.

"Dobře," řekla Tačikoma-Worf a stiskla jedno z tlačítek.

"Právě se vám podařilo oddělit můstek od zbytku lodi," nadhodila Tačikoma-Borg.

"Co to děláš, ty kupo šrotu?" nevydržela už Tačikoma-Pickard. Tačikoma-Worf se zatím pokoušela situaci napravit mačkáním dalších tlačítek.

"Na můstku se rozezněla hudba a odněkud vystřelily konfety," komentovala její počínání pobaveně Tačikoma-Borg. "Mimo jiné jste vypálily i několik torpéd, kdyby vás to zajímalo." Ale nezajímalo.

"A dost, já končím," rozčilovala se Tačikoma-Riker a odjela.

"Jako taktický důstojník jsi na nic, když nedokážeš ani vystřelit," vyčítala Tačikoma-Pickard Worfovi vyvolaný zmatek.

"Když já dělám, co můžu," bránila se Tačikoma-Worf. "A vůbec, kdo si to

vymyslel, že budeme hrát tyhle staré válečné hry?" zeptala se dotčeně. Všechny optické senzory se obrátily k Tačikomě-Borg, která dělala jako že nic. Tačikomy

Pickard a Dat si jen povzdechly a odjely do depa. Tačikoma-Worf je trochu zklamaně následovala.

"A tak se Borgové zmocnili a asimilovali Enterprise i s celou její posádkou," uzavřela pro sebe hru Tačikoma-Borg.