

Informe Geral

EDITORIAL



Almirante Wilton Mendonça Ferreira Junior
wilton@ffesp.com

Redatores Responsáveis:

Contra Almirante Carlos Eduardo de Paiva Carvalho
carlos@ffesp.com

Editoração e Design:

Contra Almirante Carlos Eduardo de Paiva Carvalho
carlos@ffesp.com

Divisão Responsável:

Almirante Paulo Sergio Antunes Mazzarello
Comando Operacional - Quadrante Beta
paulo@ffesp.com

Ano: 08/2007
N.º: 27 /Julho - Agosto
Tiragem: Ilimitada

Direitos Autorais

Jornada nas Estrelas, assim como as imagens e símbolos aqui utilizados são marcas registradas CBS Studios Inc. Reconhecemos seu direito autoral e não tentamos infringir. O objetivo deste informativo é divulgar o Universo Trekker de Jornada nas Estrelas.

ANIVERSÁRIOS EM STAR TREK

- 01/06 - Rene Auberjonois (Odo - DS9)
- 11/06 - Falecimento de DeForest Kelley
- 29/06 - Tim Russ (Tuvok - Voyager)
- 13/07 - Pacrick Stewart (Capitão Picard - TNG)
- 26/07 - Nana Visitor (Major Kira - DS9)
- 29/07 - Will Weaton - (Wesley Crusher- TNG)

20 ANOS DE A NOVA GERAÇÃO

Evento de Fã Para Fã De Star Trek Em São Paulo - S.P.

Mais uma vez, a FFESP é lembrada como um dos maiores fãs-clubes de Star Trek no Brasil.

A Paramount do Brasil entrou em contato com 4 fãs-clubes – F.F.E.S.P., BASE ESTELAR CAMPINAS, ZONA NEUTRA e TREKKERCON, além da um membro do CONSELHO JEDI (sim, de Star Wars, mas por um motivo justo) para uma reunião em seu escritório, e dessa reunião saiu confirmado o evento em comemoração aos 20

anos de lançamento da série A NOVA GERAÇÃO, a ser realizado em **23 DE SETEMBRO DE 2007, na Rua Tamandaré, 348 - Liberdade - São Paulo - SP**, onde estaremos unindo nossas forças para um evento inesquecível.

A F.F.E.S.P. esteve representada na reunião pelos Almirantes Wilton, Paulo, Cezaroni, Fábio e pelo Comodoro Alexandre, que se prontificaram a tocar o projeto com a mesma competência que vem fazendo com nossas Confederações ao longo desses quase 10 anos de existência deste fã-clubes.

A programação já está pronta e reuniões entre os membros do Alto Comando têm sido realizadas freqüentemente para o sucesso de mais esse evento.

Aguardem notícias sobre o evento.

Haverá chamada em vários canais de mídia existentes no país.

Mais informações no site da F.F.E.S.P. (www.ffesp.com)

Pela primeira vez a Paramount apóia oficialmente um evento de Star Trek no Brasil.

E certamente não será o único.

F.F.E.S.P. NO SECOND LIFE

Informe Geral



Mais um gol de placa de nossa equipe, tendo a frente ninguém mais e ninguém menos que o incrível Comodoro Worf, que numa estratégia agressiva Klingon, montou uma sede da F.F.E.S.P. no Second Life, um pioneirismo nos Fãs Clubes Brasileiros.

Além disso, ele é o anfitrião do local, sempre ajudando os iniciantes a se orientarem e se ambientarem neste universo virtual. É alucinante viajar neste local, voar, se transportar e se transformar.

O Worf até criou cabelo e minha barriga sumiu.

Melhor que plástica ou ginástica.

Se já dava gosto participar da FFESP, agora é fantástico interagir em um plano visual arrasador.

Parabéns a essa equipe por mais essa surpresa e competência.

Mostra até onde nos leva o amor a Star Trek e a

vontade de nos conhecermos cada vez mais.

Fica aqui o convite a todos participarem.

Apareçam e divirtam-se.

FEDERAÇÃO DOS PLANETAS UNIDOS

A Federação dos Planetas Unidos, na maioria das vezes chamada simplesmente de "Federação", é um corpo governamental baseado no respeito pela diversidade, que é a própria essência da Federação, e de onde se baseiam também os direitos individuais de todos os seres.

A Federação é um Estado federal interestelar que abriga mais de 150 planetas-membro e milhares de colônias.

A Federação também mantém uma agência militar e exploratória própria, a Frota Estelar.

A Federação existe com o objetivo nominal de promover os valores da liberdade, igualdade, paz e cooperação entre seus planetas-membro.

No filme Jornada nas Estrelas IV e no episódio Reflexo Sombrio - Parte II, a legislatura do Conselho da Federação é retratada como estando localizada em São Francisco.

Vários outros corpos governamentais da Federação foram retratados.

O ramo executivo é encabeçado pelo Presidente da Federação, cujo escritório está localizado no Palais de la Concorde, em Paris (como mostrado em Jornada nas Estrelas IV).

Também existe um poder judiciário, a Corte Suprema da Federação (mostrado no episódio Doutor Bashir, Eu Presumo?).

O braço científico, diplomático e militar da Federação é a Frota Estelar, que tem seu quartel general em São Francisco.

A Federação já entrou em conflito bélico com vários corpos políticos interestelares, notadamente os Klingons, Romulanos, Tholianos, Cardassianos, Borg, Dominion e os Construtores de Esferas.

Ao que parece, em algum ponto de sua história, a Federação já teve relações conflituosas com virtualmente todas as sociedades avançadas existentes em sua vizinhança.

A fundação da Federação dos Planetas Unidos é mostrada no episódio final da série Enterprise, intitulado "These are the Voyages... (Estas são as viagens...)".

Ocorreu no dia 11 de Outubro de 2.161, na cidade de São Francisco. Os planetas fundadores foram Andoria, Tellar, Terra, Vulcano e Alpha Centauro. Inúmeros outros povos se uniram à Federação nos séculos subsequentes.

Mesmo antes da fundação da Federação, a Terra comissionava alienígenas para completar suas tripulações humanas.

Informe Geral

Essa cooperação uniu mais ainda os planetas.

Após a Fundação da Federação, muitos do que hoje existe foi decidido por eles, tais como o sistema monetário e os símbolos padrões interplanetários que toda criança aprende juntamente com o alfabeto.

Para efeito de segurança e exploração espacial, a Frota Estelar, fundada na Terra cerca de 18 anos antes da fundação da Federação, assumiu tais tarefas, e durante a conferência em Babel, foi definido o posicionamento estratégico das bases estelares, que são responsáveis pela segurança do setor e assistência de emergência, servindo ainda como portos de manutenção e abastecimento para naves estelares.

Elas ainda coordenam as comunicações, pesquisas e servem como repouso para os viajantes.

Outro problema acompanhou esta fundação, que foi o fato da Frota Estelar ser integrada por Capitães dos planetas-membro, cada qual com sua própria formação, entrando em choque com um Comando central.

Criou-se então a Academia da Frota Estelar, que desenvolveu um treinamento padrão para os membros da tripulação.

Desse ponto em diante todos os Capitães se formaram na Academia.

Alguns Membros Mais Conhecidos:

Bajor

Os Bajorianos são uma raça de humanóides bípedes e mamíferos vivendo no planeta Bajor, e são facilmente reconhecidos pelos narizes que possuem camadas de pele acumulada na parte superior, e pelos brincos cerimoniais.

É uma raça muito antiga e religiosa, com uma história que avança uns 500.000 anos atrás.

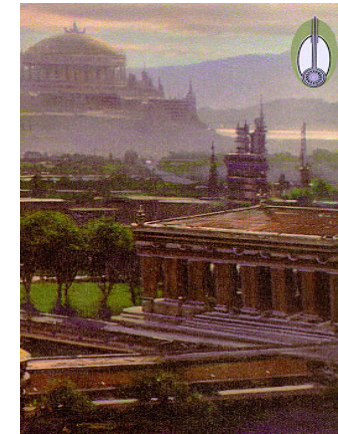
Também são profundamente espirituais, e a história deles está repleta de arquitetos, artistas, construtores, e filósofos.

A Cultura de Bajor resistiu seriamente à ocupação Cardassiana durante décadas, no século 24, durante a qual a maioria dos Bajorianos fugiu do mundo deles, depois que Bajor foi reivindicado como um território de Cardássia em aproximadamente 2.328.

Os Cardassianos anexaram Bajor formalmente em 2.339 e ocuparam o planeta até 2.369, quando os Bajorianos e sua resistência finalmente os expulsaram.

Na partida do exército de Cardássia e suas forças ditatoriais, os Bajorianos, por parte do governo provisório, pediram para a Federação os ajudar a operar a Estação Espacial de Cardássia, agora

designada como Estação Espacial 9.



A Religião de Bajor acredita que as naves que atravessam a fenda espacial existente nas proximidades de seu planeta são protegidas pelos Profetas, e que o Templo Celestial existe dentro da passagem.

A fé religiosa de Bajor é uma força poderosa na sociedade, e ajudou a dar aos Bajorianos a força espiritual para sobreviver à opressão dos Cardassianos.

Uma de suas características mais evidentes no lado emocional é a teimosia e obstinação.

Vulcanos

Vulcano está localizado no Sistema 40 Eridane A, este Sistema é composto por três estrelas,

Informe Geral

uma gigante primária e duas anãs - uma vermelha e outra branca.

A única que sustenta o planeta classe M é a gigante primária. Vulcano divide a órbita desta estrela gigante com um planeta irmão inabitável e hostil, chamado T'khut.

O nome nativo de Vulcano é T'khasi, mas é conhecido na Federação como Vulcano, nome logo adotado pelos nativos.



Vulcano não possui luas, mas em compensação a visão de T'khut é monstruosa no horizonte do planeta.

Vulcano é quente e árido, sua atmosfera é rarefeita e sua gravidade é maior do que a terráquea, por isso seus nativos desenvolveram força e reflexos apurados em relação aos

humanos.

Em Vulcano fica localizada a Academia de Ciências Vulcana, na capital do planeta, Shikahr.

Essa instituição é a mais importante voltada para a Ciência, principalmente no que tange aos estudos mentais (qualidade inerente aos Vulcanos, considerada por vezes mítica e religiosa).

Em 2.249, após Spock se formar nessa instituição, optou por ingressar na Frota Estelar, contrariando os desejos de seu pai, Sarek.

Por isso ficaram sem se falar durante 18 anos. Sarek foi professor nessa instituição antes de se tornar Embaixador da Federação Unidas de Planetas.

Vulcano também possui muitas cidades-portos e um cinturão de asteróides habitado e industrial. 86% da área do planeta é ocupada, porém Vulcano não possui água em abundância, geralmente conseguida do subsolo.

Seu povo é avançado tecnologicamente e domina profundamente a ciência do computador.

Os Vulcanos são mamíferos, bípedes e humanóides.

Desde a infância são iniciados na Filosofia da Lógica (Escola Lógica de Surak).

Com a mente treinada, os Vulcanos desenvolveram capacidades telepáticas refinadas, usadas em vários aspectos de sua vida. A forma mais usual é a do Toque Vulcano.

Devido ao fato de Vulcano possuir uma atmosfera rarefeita e gravidade mais alta do que a da Terra, os nativos possuem grande força e reflexos apurados.

Isso fica evidente quando são deslocados para outros planetas de gravidade menor.

Seus olhos possuem uma proteção extra, uma espécie de capa interna da retina que é instantaneamente fechada na presença de luz intensa, uma característica adquirida em consequência da alta luminosidade que o planeta Vulcano recebe.

Os Vulcanos possuem uma fisiologia interna semelhante à humana, porém seus órgãos estão dispostos de maneira diferente.

Um exemplo muito conhecido é o coração Vulcano, localizando onde se encontra o fígado Humano.

Quando feridos, conseguem canalizar suas energias para os órgãos ou partes do corpo debilitadas.

Fazem isso através de uma auto-indução à hipnose.

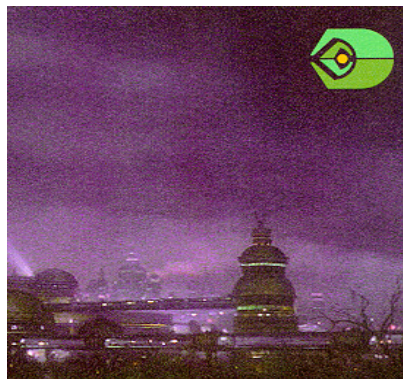
Informe Geral

Seu período de vida é geralmente de 230 anos terrestres.

Seu sangue é verde e baseado no cobre. Sua alimentação é completamente vegetariana, pois um Vulcano não acredita que para comer seja necessário tirar a vida de outro ser vivo.

Os vegetais, apesar de serem vivos, não possuem consciência ou instintos.

Ferenginar



O clima é chuvoso e úmido, mas a atmosfera é sempre fina.

Como a chuva é uma constante no planeta, eles possuem cerca de 178 palavras para designar chuva, e nenhuma para designar seca.

O Prédio mais alto de Ferenginar é a Torre do Comércio vista à esquerda.

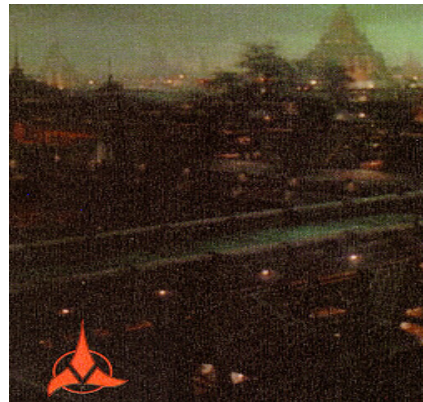
Os Ferengis moram em construções baixas.

Seus únicos prédios altos são os de finalidade política e administrativa.

Uma das curiosidades é que suas construções são desprovidas de portas.

Nas entradas há sempre caixas de coletas para inserir a contribuição dos convidados (um costume de boas vindas a possíveis visitas).

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 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 acabou resultando espécies carnívoras e hostis, uma densa camada de dióxido de carbono na alta atmosfera que retém calor, criando um efeito estufa que torna a temperatura alta para um planeta de classe M.

Os Klingons são uma raça humanóide conhecida por sua personalidade guerreira.

Esta característica é inerente a todos os Klingons.

Eles possuem um extremo senso de honra e orgulho da raça.

No primeiro contato com a Federação, por volta de 2.218, eram conhecidos pelos terráqueos como belicosos e sem caráter; porém, depois de estudos sobre a raça Klingon e novos contatos, constatou-se que são um povo honrado e apegado às tradições (depois que Gorkon, em 2.268, assumiu o poder no planeta, este senso de honra e apego às tradições foi renovado e ampliado).

Todo Klingon é treinado desde de cedo para se constituir um guerreiro. Seus exercícios físicos visam ao aumento da musculatura e o treinamento para ataque.

Esse treinamento é dado tanto para as fêmeas como para os machos Klingons.

Sendo assim, a vida toda de um Klingon visa à conquista, em todos os setores de sua vida.

Informe Geral

A morte, para o Klingon, é fator natural da vida de um guerreiro.

Quando o Klingon morre para defender sua honra ou de sua família, ele se torna uma lembrança grata no seio da sociedade; mas se ele morrer covardemente, então sua imagem é esquecida por todos, até que apareça um parente para limpar a honra da família manchada pelo Klingon desonrado.

Na celebração da morte de um guerreiro Klingon, morto defendendo a honra e a dignidade, utiliza-se um ritual chamado R'uustai, onde todos na cerimônia, parentes ou não, ficam ligados em um pacto de amizade profunda.

Há outros rituais mortuários, como o "Grito Guerreiro" no Ritual de Morte Klingon, quando todos os Klingons presentes na morte do companheiro gritam, avisando aos céus que um guerreiro está a caminho.

À medida que cresce, o Klingon passa por uma série de rituais de iniciação.

Um dos mais importantes é o recebimento do Brak'lul, em que se certifica que está com seu corpo condicionado para a batalha, e recebe definitivamente sua Q'utluck, a faca do dia a dia do guerreiro Klingon.

Ele necessita deste respaldo psicológico para tomar ciência de suas capacidades como

guerreiro.

Betazed



Planeta classe M, é conhecido como a "Jóia da coroa externa da Galáxia", devido às suas paisagens paradisíacas.

Muitas raças escolhem Betazed para tirar suas férias.

Além de paisagens bucólicas, a hospitalidade do Betazóide é um requisito importante para o visitante. Betazed é o quinto planeta de um sistema de oito que estão em órbita de uma estrela amarela de porte médio chamada Beta Veldonna. Betazed possui uma lua chamada

Lonita, que é de classe K, (atmosfera rarefeita com algum vapor de água, adaptável com cúpulas pressurizadas).

Lá existe uma grande colônia de Betazóides. Raça humanoíde, bípede e mamífera, com poderes parassimpáticos e telepáticos.

A maioria dos Betazóides desenvolvem suas habilidades telepáticas na adolescência e cada um deles nasce com capacidades telepáticas diferentes.

Quando chegam à adolescência são intensivamente treinados para controlarem e desenvolverem suas habilidades.

Essa espécie de terapia é necessária para o bom convívio social dos nativos, que usam somente a telepatia para se comunicar.

Uma de suas particularidades é sempre ser sincero e nunca mentir, pois este ardil poderia ser facilmente descoberto por um igual do convívio social. Porém os Betazóides têm suas limitações.

Eles não conseguem ler as mentes de Ferengis, Breens ou de Dopterianos, devido à construção de seus cérebros de forma anômala em quatro lobos temporais.

Eles também não conseguem ler a mente de um Uliano, mas não há explicação científica para tanto.

Informe Geral

Algumas verificações feitas alegam que é devido ao campo neural estabelecido por um Uliano quando em presença de outras raças.

Cardássia

Os Cardassianos são humanóides, bípedes, com uma constituição física avantajada, exibindo grande força.

Sua característica mais evidente é a formação de protuberâncias na altura da testa, na união do rosto com o couro cabeludo.

Tanto os machos como as fêmeas possuem o mesmo status social na sociedade Cardassiana.

Porém, militarmente, os machos são dominantes.

Sua personalidade é extremamente beligerante e traiçoeira, pois nunca dizem o que pensam e sempre demonstram arrogância e superioridade.



Nem sempre os Cardassianos foram belicosos.

No passado, foram um povo pacífico e religioso, tendo muitas ligações espirituais.

Porém, a economia do planeta entrou em colapso e a sociedade religiosa e pacífica desmoronou.

Logo as castas militares tomaram o poder, assegurando a todos um futuro de conquistas e riquezas, mas à custa de milhares de mortes e escravidão.

Com o passar dos séculos, os Cardassianos utilizaram sua tecnologia para equipar suas naves e seus exércitos com o intuito de conquistar os planetas e sistemas próximos ao seu domínio.

Logo foi formada a União Cardassiana, que engloba vários mundos conquistados.

De 2.328 a 2.369, eles dominaram e escravizaram os Bajorianos, porém agora suas relações políticas com Bajor mudaram de roupagem, tendo a Federação como aliada do governo de Bajor.

Outra característica dos Cardassianos é sua crueldade em matar e torturar todos os que são capturados por seu exército.

Para isso, utilizam muito mais a tortura mental do que a física, como visto no episódio Chain of Command (Cadeia de Comando), em que Picard

é torturado por um Cardassiano.

Fontes:

Mundos da Federação

www.startrek.com

Outras Fontes

F.F.E.S.P. NA REVISTA TRIP



Edição 158:

<http://revistatrip.uol.com.br/158/editorial/02.htm>