

SPARTA

Autor: Andrzej „Enc” Stój, Redakcja: Tomasz Z. Majkowski, Grafika: Tamas Baranya

Sparta to miejsce, gdzie wykuwa się żołnierzy. Powstają z ciał najlepszych wojowników ludzkości, z lśniącego chromu cybertechnicznych wszczepów, z perfekcji przeprogramowanego genomu, z piękna wzorców myślowych, wszczepianych do ich pamięci. To oni dominują na polach bitew: idealni żołnierze, zwyciężający nawet, gdy nie ma nadziei. Wojownicy zrodzeni z metalu i krwi, z ognia i błyskawic. Walczą jedynie dla siebie, dla swej ojczyzny i swoich ideałów. Nie zajmują się za pieniądze, nie kusi ich władza. Jeśli skierują broń w stronę wroga, nie spoczną, póki nie zniszczą go lub sami nie zostaną zniszczeni. Pakty, ugody, porażka czy kapitulacja to dla nich obce słowa, pojęcia, których nigdy nie pojmą. Sparta to surowy świat, który pozwala przetrwać jedynie silnym – słabych ciałem lub duchem czeka tu jedynie śmierć.

Zwykłym ludziom planeta bardziej przypominała piekło, niż dom – to martwy glob, w połowie skryty w wiecznym mroku kosmosu, w drugiej zaś nieustannie wystawiony na płomienne oblicze dziennej gwiazdy. Życ można wyłącznie w wąskim pasie półmroku, jednak i tam ludzie muszą kryć się we wnętrzu podziemnych osiedli – Sparta nie posiada atmosfery, która sprzyjałaby życiu. Olbrzymie, wydrążone we wnętrzu ziemni bazy posiadają niewiele udogodnień. Wszelki luksus, wygody, przedmioty mające na celu zapewnić rozrywkę, są dla Spartan zbytekiem. W ich mniemaniu, osłabiają ducha, sprawiają, iż człowiek skupia się na błahostkach i zapomina o naprawę ważnych sprawach. Trudne warunki, w jakich przyszło im żyć, czynią ze Spartan ludzi niezwykle pragmatycznych, lecz jednocześnie

wyjątkowo ponurych, gwałtownych i bezwzględnych. To żołnierze doskonalili – potrafią wyciszyć emocje, są zdolni do największych poświęceń i wykonania każdego rozkazu. Nigdy nie okazują lęku, nie uciekają z pola bitwy, a powierzone zadania wykonują nawet kosztem życia.

Społeczeństwo Spartan dzieli ludzi na niewolników, zwanych helotami, oraz pełnoprawnych obywateli, czyli spartiatów. Choć helotów jest przeszło stukrotnie więcej, od przeszło dwóch stuleci nie zdarzyło się, by niewolnicy podnieśli rękę na swych panów. Powstania zdarzały się nie raz, jednak w dawnych czasach, zanim na Sparcie pojawiła się Wyrocznia.

Nikt, prócz pięciu eforów, nie ma pojęcia, kim lub czym jest Wyrocznia, kiedy przybyła na Spartę, ani co jest źródłem mocy, pozwalającej na przewidywanie przyszłości i odkrywanie starożytnych sekretów. Powszechnie wiadomo, że żaden człowiek nie widział jej oblicza. Porozumiewają się z nią jedynie eforowie, jednak nawet im nie wolno ujrzeć Wyroczni. Ta przekazuje prorocтва, szepcząc bezpośrednio do ich mózgów. Nikogo nie dziwi, że tylko piątka eforów może słyszeć słowa Wyroczni – to potężni psionicy, a tych niewielu rodzi się na Sparcie.

Dla przeciętnego mieszkańca Galaktyki Sparta to mroczny, niebezpieczny świat, którego mieszkańcy żyją według dziwnych, surowych zasad. Szanuje się ich za kunszt wojenny, umiejętność przetrwania w trudnych czasach, niezłomność i zdolność zachowania zimnej krwi w obliczu śmierci. Niemniej każdy, kto miał do czynienia Spartanami, cieszy się, iż ich ojczyzna leży na uboczu Galaktyki, z dala od kupieckich szlaków i ogólnie pojętego cywilizowanego świata.

3. PRAWDA O SPARCIE

Prawdziwą potęgą Sparty nie są legiony znakomitych żołnierzy, najnowocześniejsza broń czy niezłomna wola, lecz niezwykle rozwinięta technika. Głęboko pod powierzchnią planety setki naukowców pracują bez wytchnienia, by zapewnić jej mieszkańcom bezpieczeństwo i ochronę zarówno przed ludźmi, jak mrocznymi bóstwami. Mało kto rodzi się na Sparcie naturalnie. Kod genetyczny spartiatów różni się znacznie od genomu człowieka – dzięki temu są zdumiewająco sprawni, potrafią kontrolować swoje emocje, przedłożyć służbę ojczyźnie i posłuszeństwo eforom ponad własne potrzeby. Heloci również nie są w pełni ludźmi – ich mózgi są celowo upośledzone, by żadnemu niewolnikowi nie przyszły do głowy myśli o powstaniu. Akceptują zatem bez sprzeciwu wszelkie niewygody, ciężką pracę, surowe warunki panujące w spartańskich miastach i nie myślą o przyszłości.

Najpilniej strzeżonym sekretem Sparty jest Wyrocznia – olbrzymi konglomerat zanurzonych w zbiornikach kriogenicznych psioników,

współpracujących, by poznać tajemnice przeszłości i odkryć sekrety, jakie kryje przyszłość. Każdy mieszkaniec Sparty, który ujawni talenty psioniczne, jest porywany i dołączany (zwykle wbrew woli) do wspólnej świadomości, powiększając olbrzymią moc Wyroczni. Kontrolują ją eforowie – wskazują kierunki, w których powinny biec myśli poszczególnych umysłów i zadają pytania, na jakie Wyrocznia ma znaleźć odpowiedź. Dzięki jej sile heloci wykazują bezwzględne posłuszeństwo, a mieszkańcy Sparty nie zaprzatają sobie głów własnymi pragnieniami i potrzebami, myśląc jedynie o służbie ojczyźnie.

Prawdę o Sparcie znają nieliczni – eforowie, wybrani spartiaci i naukowcy pracujący w podziemnych laboratoriach. Wierzą, że postępują słusznie i na dłuższą metę spiszek przysłuży się ojczyźnie. Są świadomi niebezpieczeństwa, w jakim mogliby się znaleźć, gdyby ktokolwiek spoza Sparty poznał sekret siły jej wojsk oraz tajemnicę Wyroczni. Z tego powodu nikt, kto zna prawdę, nie może opuścić swej ojczyzny. Dysydentów tropi się i morduje bez litości.

4. SPARTA W GRZE

Bohaterowie graczy nie powinni trafić na Spartę przypadkiem. Mogą zostać wzięci w niewolę przez spartiatów, szukać schronienia przed nieprzyjaciółmi lub pracować dla osoby lub organizacji, pragnącej poznać sekrety Spartan. Ich pobyt na planecie będzie bez wątplenia nieprzyjemny – miasta Sparty to labirynty śmierzących stęchłąką korytarzy o szarych, betonowych ścianach. Bohaterom nieustannie będzie towarzyszyć huk pracującej w podziemiach maszynierii, wszechobecna woń metalu i smarów oraz ekstremalnie zimno. Pusty wzrok helotów, wykonujących swoją w absolutnej ciszy, wrogie spojrzenia spartiatów i dziwne pulsowanie we wnętrzu

czaszki uświadomią im, że Sparta nie jest przyjaznym miejscem i najlepsze, co mogą zrobić, to załatwić swoje sprawy i wynieść się stąd jak najszybciej. Wizyta będzie wyjątkowo trudna dla psioników – jeszcze przed lądowaniem pocują potężną wolę, pole niwelujące wszelkie próby skanowania i uniemożliwiające użycie jakiegokolwiek mocy. Świadomość bycia intruzem, profanowania Sparty w jakiś niezrozumiały sposób, będzie towarzyszyć im nieustannie, od chwili, gdy ich statek wejdzie na orbitę planety, do momentu uruchomienia silników nadświetlnych, kiedy będą opuszczać ten niegościnnie świat.

WAŻNE MIEJSCA

I PERSONY

Siła Sparty nie tkwi w wybitnych jednostkach, lecz w całym społeczeństwie, porzucającym własne zachcianki dla dobra ojczyzny. Niemniej, sława zdobyta na polu bitwy i chwała bohatera, który oddaje życie dla dobra Sparty, jest dla spartiatów najważniejszą wartością, celem życia większości żołnierzy. Imiona najzdolniejszych wodzów i najpotężniejszych wojowników wykuwa się na Żelaznej Tablicy – olbrzymiej płycie, przymocowanej do wrót strzegących dostępu do siedziby eforów. W dzisiejszych czasach żyje dwóch herosów, o których mówi się, iż zdołają rozślawić swoje imię na wieki.

Karos – dowódca XV Legionu, jednostki karnej, wypełniającej najcięższe, często samobójcze misje. Przed laty splamił swe imię – ruszył do ataku bez rozkazu, odsłaniając flankę armii Sparty. Bitwa została wygrana, jednak przy olbrzymich stratach. Karos, podówczas młody kapitan, został zdegradowany i odesłany do służby jako szeregowy żołnierz. Od tamtego dnia minęło blisko dwie dekady. W tym czasie Karos nabrał doświadczenia i rozważi, a przede wszystkim poszanowania życia swoich żołnierzy. Jest dowódcą idealnym – zwycięża w każdej bitwie, często unikając strat.

Daimon – młodzieniec, który rozślawił swe imię kilka lat temu, towarzysząc ambasadorowi Sparty podczas wizyty w odległym układzie. W wyniku intrygi nieprzyjaciół dyplomata został wyzwany na pojedynek przez kilkunastu szermierzy – Daimon, będący szampierzem ambasadora, zdołał pokonać wszystkich, jednego po drugim, nie odnosząc ani jednej rany. Od tamtej pory służy eforom jako gwardzista, a czasem ochrania wpływowch spartiatów podczas dyplomatycznych misji w odległych rejonach Galaktyki.

Nie tylko żołnierze mogą okryć się na Sparcie sławą. Rozwaga, spryt oraz inteligencja przysparzają spartiacie chwały. Co prawda umiejętność snucia intryg nie wystarczy, by zasłużyć na nieśmiertelnienie na Żelaznej Tablicy, jednak bez wątplenia sprawi, że imię zdolnego dyplomaty będzie znane wszystkim żyjącym.

Laikos – jedyny z pięciu żyjących eforów, który

na własne oczy oglądał inne planety. Laikos to sędziwy, rozważny starzec, który w latach młodości lubił działać pospiesznie, bez namysłu. Gwałtowność sprawiła, że kilkanaście razy – wbrew wyraźnym poleceniom innych eforów – wyruszał na misje dyplomatyczne do innych układów słonecznych. Twierdził, że nie ma kompetentnych doradców, którym mógłby powierzyć negocjacje decydujące o przyszłości Sparty. Jednak w rzeczywistości chciał się po prostu wyszaleć, zobaczyć kawałek świata i poznać życie mieszkańców innych planet. Nabrał dzięki temu pewnego dystansu oraz mądrości, której brakuje pozostałym eforom. Przysporzył sobie jednak wielu wrogów – w ciągu ostatnich trzech dekad już siedmiokrotnie podejmowali próby zlikwidowania Laikosa. Wygląda na to, że nieprzyjaciele efora, kimkolwiek by nie byli, nie zamierzają czekać, aż ten umrze w sposób naturalny.

* * *

Jeśli wrogowie ludzkości trafią na Spartę, wojna o tę planetę będzie miała zupełnie inne oblicze, niż dotychczasowe podboje Galaktyki. Na martwej powierzchni globu brak pożywienia – a nawet atmosfery, co oznacza, że plugawe bestie muszą zdobyć przyczółek w jednym z podziemnych miast, by rozpocząć wojnę. Stworom tym brakuje rozumu, dlatego najbardziej prawdopodobne jest długotrwałe oblężenie, podczas którego Spartanie zabijają tysiące krakenów próżni, próbujących przebić się przez zaporę broni artyleryjskiej. Po nim nastąpi wielomiesięczna wojna w tunelach podziemnych miast. Mieszkańcy planety doskonale zdają sobie sprawę ze swej siły, dlatego poświęcili wiele czasu i środków, by zbudować system obrony, którego nie zdoła przebić żadna ludzka flota.

Świątynia Wyroczeni – głęboko pod powierzchnią planety znajduje się źródło siły Spartan. Olbrzymi kompleks składa się z sześciu połączonych labiryntem korytarzy sal zwanych Studniami, w których tkwią, zatopieni w głębokim śnie, psionicy. Zbiorniki, w których są umieszczeni, lśnią delikatnym, błękitnym świa-

tłem, nadając pomieszczeniom upiorny wygląd. Nad spokojem psioników czuwają legiony cyborgów – cierpliwych żołnierzy, którzy jeszcze ani razu nie mieli okazji użyć broni. O bezpieczeństwo Wyroczni dbają również ludzie – setki naukowców, nieustannie monitorujących stan telepatów i optymalizujący pracę ich umysłów. Uczni spędzają tu całe życie – zabrani jako dzieci, tu pobierają wykształcenie, mieszkają i tu przychodzi im umierać. Nie skarżą się jednak na swój los, a większość jest podobna do helotów – pozbawieni pragnień i potrzeb, chcą jedynie służyć Sparcie.

Port Freedom – ostoja normalności w surowym świecie Spartan, a zarazem jedyny otwarty port gwiazdny na planecie. Każdy, kto chce robić interesy ze spartiatami albo eforami

musi zatrzymać się tutaj – w zatęchłym, przeludnionym, ale też bajecznie kolorowym miejscu. Można tu znaleźć dziwki, prochy, broń, pojedynki, areny gladiatorów, kasyna, sekty i ścigających kultystów łowców głów. Port Freedom oficjalnie zarządzają spartiaci, jednak od dziesięcioleci trwa nieformalny układ, w myśl którego miasto samo się rządzi i samo rozwiązuje samemu problemy. Umowa odpowiada idealnie lokalnym gangsterom i łotrom rozmaitych gatunków – promuje władzę silniejszego, ułatwia interesy i umożliwia likwidowanie konkurencji w zgodzie z prawem.

