

PATHFINDER

e-zin sci-fi

NR 8 (3/2009)

<http://pathfinder.trek.pl>

HISTORIA SITHÓW



Wstęp

Drodzy Czytelnicy,

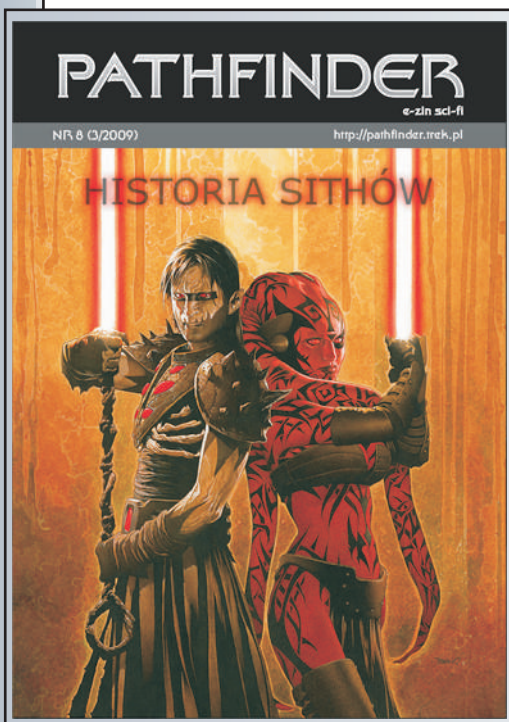
Bez obaw, nie pomyliliście e-zinów. Choć patrząc na ilustrację z okładki, trudno w to uwierzyć, zapewniam, że czytacie Pathfindera. Numer ósmy - pierwsze i najprawdopodobniej nieostatnie wspólne przedsięwzięcie naszej redakcji z ekipą serwisu starwars.pl - opowie Wam dzieje czarnych charakterów z uniwersum Gwiezdných wojen.

Na początek oferujemy Wam obejmującą wiele tysięcy lat historię Sithów od początków poznania Mocy aż do czasów po lordzie Vaderze i Imperatorze Palpatinie. Poznacie też losy mistrza Jedi Odan-Urra i mniej znane organizacje zrzeszające osobników używających Mocy. Dział technologii także w większości zainteresuje fanów Star Wars, ale i trekerzy znajdą coś dla siebie. Jeśli marzyło Wam się kiedyś zbudowanie własnego

miecza świetlnego, to teraz będziecie potrafili to zrobić - wystarczy tylko znać kogoś, kto Was podrzuci do jaskiń na Ilum lub Dantooine po kilka kryształów. ;) Dla wielbicieli okrętów zamieszczamy opisy klasy Norway i Immobilizer 418. Dalej prezentujemy recenzje filmów Transformers - czyli jak robi się je dziś, a jak robiło się kiedyś. Mamy też coś dla zainteresowanych nauką - napęd Alcubierre'a. Z kolei gracze przeczytają u nas o nietuzinkowym RPG pochodzącym z Kraju Kwitnącej Wiśni. Na koniec nowa lekcja języka klingońskiego i mały powrót do naszej tradycji - galeria twórczości fanowskiej. Choć w większości trekowa, to jednak znalazło się w niej miejsce na nawiązanie do tematu numeru.

W imieniu całej redakcji życzę interesującej lektury.

Piotr Matusz



Redakcja

Redaktor Naczelny, skład

Piotr Matusz

Zespół redakcyjny

Marta "Traktorek" Cyrulska
Paweł "fluor" Dąbrowski
Karol "Wedge" Dobosz
Jerzy "Zarathos" Jabłoński
Marcin "I.Thorne" Jarmużek
Krzysztof "Aquenral" Rewak

Sławomir Sorgowicki

Marta "DarkLady" Tamborska

Korekta

Piotr Matusz

Marta "DarkLady" Tamborska

Grafika z okładki

Travis Charest

Spis treści

Wstęp 2

Temat numeru: Historia Sithów

Historia Sithów, część 1 - wprowadzenie 5

Historia Sithów, część 2 8

Historia Sithów, część 3 16

Sithowie po Sidiousie 23

Historia mistrza Jedi Odan-Urra 29

Inne organizacje używające Mocy 32

Technologie

Klasa Norway 36

Immobilizer 418 40

Konstrukcja miecza świetlnego 42

Filmy i seriale

Transformers 2 46

Transformers The Movie 50

Nauka

Napęd Alcubierre'a 53

Gry

Digital Devil Saga 55

Fandom

Lekcja klingońskiego 59

Galeria 61

ODLEGŁA GALAKTYKA W TWOIM ZASIĘGU

STARWARS PL

Powstaje nowa jakość
wśród stron o Gwiezdnej Sadze

IMPERIAL CITY ONLINE

i

STAR WARS
THE OUTER RIM

łączą siły!

Dowiedz się więcej na:

www.starwars.pl lub www.outerrim.pl



TREK.PL

TWÓJ SPOŚÓB NA SCI-FI

NOWOŚCI SERIALE KONKURSY SPOŁECZNOŚĆ

"Serwis poświęcony Star Trekowi i innym sci-fi. [...] Dziś jest jednym z ważniejszych w kraju portali skupiających fanów fantastyki, oferującym najświeższe newsy i bogate forum dyskusyjne."

www.startrek.pl

ODWIEDŹ NAS I DOŁĄCZ DO SPOŁECZNOŚCI

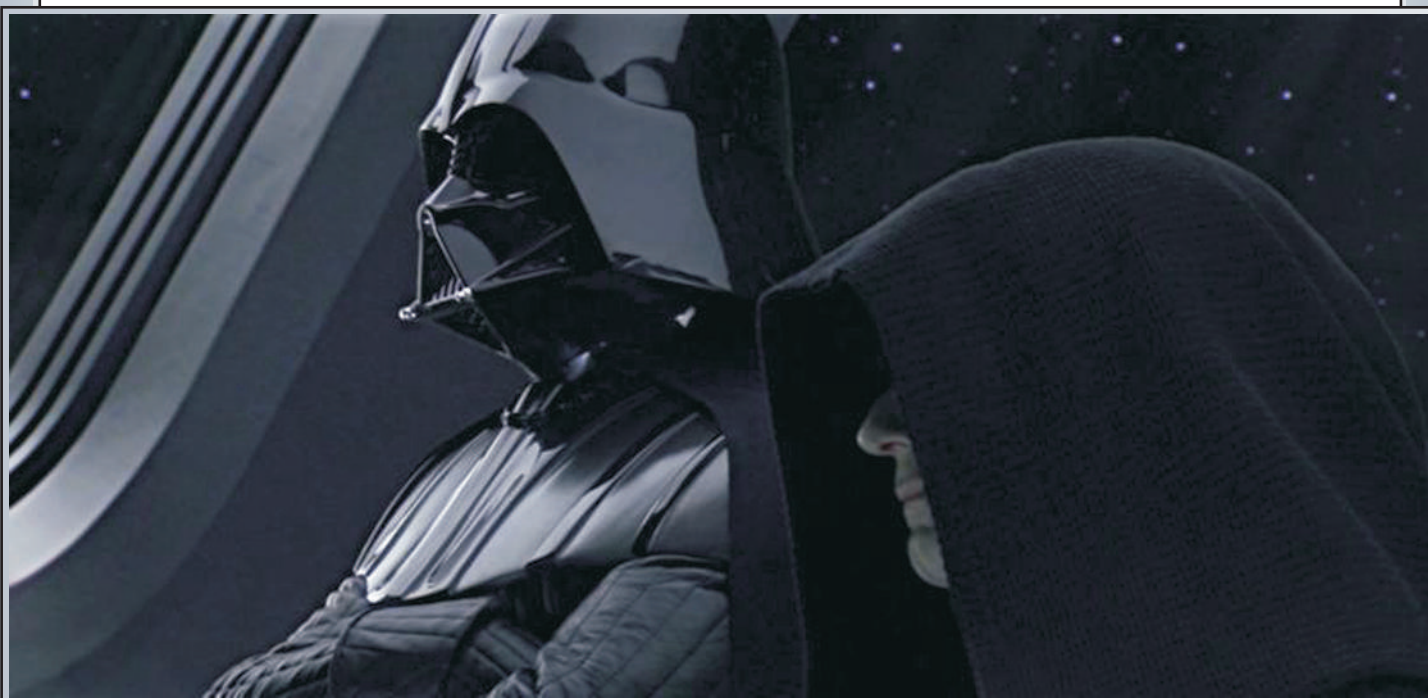
ZAPRASZAMY NA WWW.TREK.PL



Temat numeru

Historia Sithów - część 1

Wprowadzenie



Darth Vader i Darth Sidious – najszynniejsi Sithowie w historii galaktyki

Pamiętam, gdy mając siedem lat, po raz pierwszy obejrzałem Epizod IV Gwiezdných wojen na zdartej do granic możliwości kasecie wideo. Gdy na ekranie telewizora pojawił się Darth Vader, ze strachu schowałem się za fotel. I choć dziś mam znacznie więcej lat, setki książek i komiksów za sobą, a także niezliczoną ilość seansów całej sagi uczucie fascynacji i przerażenia na widok zakutego w zbroję giganta wciąż mnie nie opuszcza. Darth Vader, mroczny lord Sithów i jedna z najbardziej rozpoznawalnych postaci w dziejach kina do dziś inspiruje widzów, pisarzy, filmowców, a nawet muzyków. Ale kim właściwie był ten lord Vader? Teraz, gdy George Lucas nakręcił nowe epizody, już wiemy, że Sithem. Ale Sithowie to coś więcej niż tylko jedna postać. I w przeciwieństwie do rycerzy Jedi nie dają się ująć w jednej kategorii. Odnoszę wrażenie, że – na szczęście dla uniwersum Star Wars – każda z mrocznych postaci, jaką napotkałem na ekranie czy kartach książek, okazała się w równym stopniu fascynująca i nietuzinkowa jak sam Vader. Ale zanim zacznę Wam opowiadać co nieco o dziejach Sithów, należy wyjaśnić

kilka kwestii.

Gwiezdne wojny w całym swym zbiorze filmów, seriali, książek, komiksów, gier komputerowych, opowiadań, a nawet podręczników RPG przypominają podręcznik historii. Linearność i spójność wydarzeń umożliwiają odbiorcy ułożenie ich w chronologicznym porządku, gdzie sześć filmów kinowych staje się zaledwie fragmentem w ogromnej, niekończącej się sadze. Ponieważ niemal każda książka czy komiks jest napisana przez innego autora, występują w nich pewne rozbieżności co do niektórych szczegółów, ale nigdy nie jest tak, że mamy całkowicie wykluczający się przebieg akcji. Dzięki temu każdy miłośnik uniwersum może poznać historię Star Wars od przysłowiowej „epoki kamienia łupanego” aż do „współczesności”.

Ułatwiają to daty. Za rok zerowy w Star Wars uważa się Epizod IV, czyli „Nową nadzieję”, a konkretnie bitwę o Yavin, w której, jak pamiętamy, Luke Skywalker zniszczył pierwszą Gwiazdę Śmierci. Z tego względu wszystkie

wydarzenia, które rozegrały się przed tym okresem, opisuje się mianem „przed bitwą o Yavin” (ang. „Before Battle of Yavin”, czyli po prostu BBY). Analogicznie wydarzenia późniejsze opisujemy jako „After Battle of Yavin” (ABY). Zapamiętajcie tę terminologię, gdyż będziemy się nią posługiwać podczas podróży przez dzieje Sithów.

Teraz musimy jeszcze obalić kilka fałszywych przekonań, które rozjaśnia Wam kilka dodatkowych aspektów. Zaczynamy:

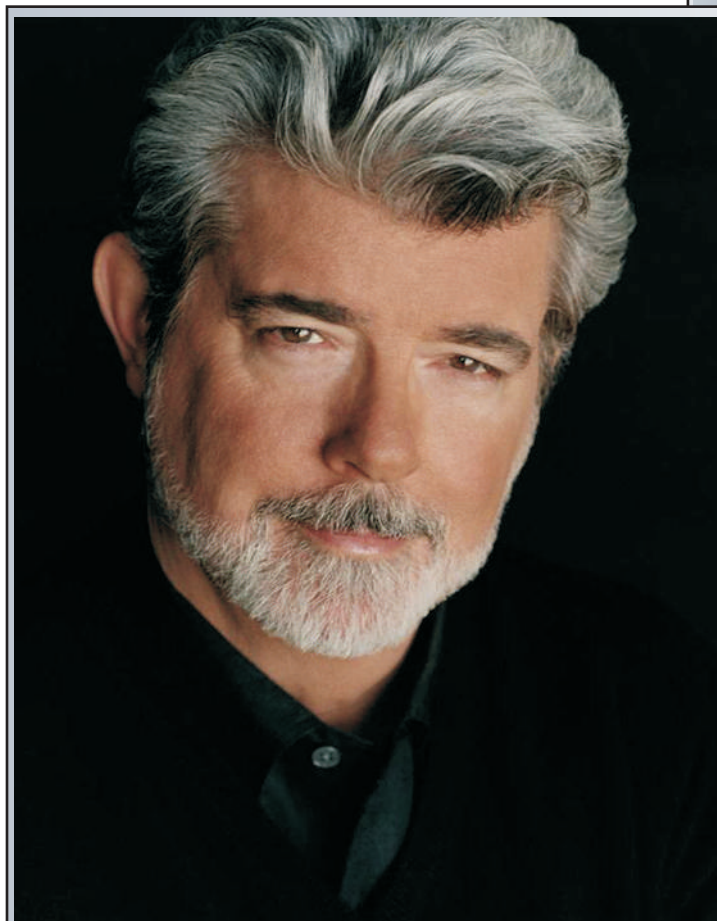
Twierdzenie nr 1: Gwiezdne wojny to wyłącznie filmy.

Nieprawda. Jak już wspomniałem wcześniej, sześć filmów to jedynie fragment całej układanki. Fragment może i najważniejszy i najbardziej znany, ale wciąż niekompletny bez reszty uniwersum. A uniwersum, określane mianem „Expanded Universe” (EU), to około dwustu książek, dwa razy tyle komiksów, kilkanaście gier komputerowych czy też przeżywających swój renesans seriali. Oczywiście nie wszystkie z nich da się ująć w ramy wspólnej chronologii. W Star Wars jak niemal w każdym produkcie popkultury pojawiają się pozycje przeznaczone dla konkretnych grup odbiorców, bardziej nawiązujące i inspirowane luźnymi motywami, niż wpisujące się w sagę. Dlatego też niech nikogo nie dziwi kreskówka z pluszowymi Ewokami wyruszającymi na poszukiwanie skradzionej tęczy czy też – o zgrozo – film telewizyjny, gdzie bohaterowie Gwiezdných wojen siedzą przy ognisku z rodziną Wookieech i śpiewają radosne piosenki. Pomijając takie wybryki, możemy uznać, że zdecydowana większość produktów to kawałki wielkiej sagi.

Twierdzenie nr 2: Historia jest kompletna.

Nieprawda. Siłą uniwersum George’a Lucasa jest jego nieustanny rozwój. Zatrudnieni specjalnie do tego celu ludzie dbają o zamawianie u twórców (pisarzy, scenarzystów, programistów) kolejnych książek czy odcinków seriali

i wskazują im puste miejsca w chronologii, które powinni wypełnić. Pisarz staje się przez to rzemieślnikiem dostarczającym zamówiony produkt na życzenie klienta. Z jednej strony może (choć nie musi) rzutować to na jakość – pisarz nie ma przecież wolnej woli w przebiegu fabuły – ale z drugiej umożliwia to, co najważniejsze: spójność z innymi produktami. Rocznie wydawanych jest nawet kilkadziesiąt nowych odcinków seriali, książek i komiksów i będzie tak aż do momentu, kiedy Gwiezdne wojny przestaną się opłacać. W związku z tym historia, którą za chwilę poznacie, już za kilka miesięcy może być znacznie bardziej kompletna. W obecnej chwili najwcześniejsze szczegółowo znane przygody rozgrywają się w roku 5000 BBY, a najpóźniejsze w roku 137 ABY. Niektóre wydarzenia (zwłaszcza te najwcześniejsze) znamy wyłącznie z takich źródeł jak przewodniki czy artykuły, ale nikt nie powiedział, że tak będzie zawsze. Wedle przyjętej terminologii historia galaktyki, a co za tym idzie Jedi (i później Sithów), rozpoczyna się około 36.000 lat BBY. Jest więc o czym pisać.



George Lucas, twórca Gwiezdných wojen

Twierdzenie nr 3: Każdy użytkownik Ciemnej Strony Mocy jest Sithem.

Nieprawda. Moc, jak wiemy, jest wszechogarniającym polem energii, które zapewnia wybranym jednostkom ich nadprzyrodzone umiejętności. Potocznie mianem Sithów określa się każdą złowieszczą, władającą Mocą istotę. Jest to jeden z największych błędów, gdyż Sithowie jak każda frakcja społeczna mają własne zasady, filozofię i normy zachowań. Żeby zostać Sithem, trzeba czegoś więcej niż czarnego płaszcza, czerwonego miecza świetlnego i zastraszania pobliskiej wsi. Jeśli brakuje w tym filozofii, esencji tego, czym są Sithowie, użytkownik Mocy jest zwykłym „darksiderem”, Ciemnym Jedi czy po prostu psychopatą z groźnym narzędziem i talentem duszenia na odległość. A takimi osobami ze względu na brak miejsca nie będziemy się póki co zajmować.

Twierdzenie nr 4: Sithowie skończyli się wraz ze śmiercią Darta Vadera.

I znów nieprawda. Jest jednak prawdą, że Anakin Skywalker jako Wybraniec zabijając Imperatora, a potem umierając, zgładził Sithów. Jak więc rozumieć to, że Sithowie przetrwali? Otóż należy pamiętać, że Sithowie nie byli jednomyślni. W galaktyce istniało kilka różnych grup, które mogły się tytułować mianem Sithów. Dzieliły ich różnice światopoglądowe, ale łączyło wspólne dziedzictwo (można to porównać np. do wielu różnych kościołów chrześcijańskich). Zniszczenie Sithów wywodzących się od Dartha Bane’a – Dartha Sidiousa i Dartha Vadera – usunęło z galaktyki dominującą frakcję Sithów, ale przecież nie jedyną.

Twierdzenie nr 5: Celem Sithów jest czynienie zła.

I po raz ostatni – nieprawda. Zło jest tylko skutkiem ubocznym zupełnie innych pobudek. Używanie Ciemnej Strony dla samej idei czynienia krzywdy innym istotom jest uważane przez Sithów za dziecinadę, niegodną prawdziwego mrocznego lorda. Podstawowym celem każdego Sitha (co łączy wszystkie ich

frakcje) jest zaprowadzenie porządku i rozrost własnej potęgi. Nowy ład w galaktyce można osiągnąć jedynie przez ostateczne zdobycie władzy totalnej nad wszystkim, co żyje. Każdy odłam Sithów miał inną wizję nowej, uporządkowanej galaktyki – czasami brakowało w niej nawet miejsca dla życia jako takiego. Cierpienie, śmierć, zniszczenie, chaos; wszystko to zupełnie jak u Machiavellego było jedynie środkiem prowadzącym do celu. A ponieważ cel uświęca środki, Sithowie nie wahali się przed niczym, byleby tylko dopiąć swego. Bywało nieraz, że w imię tej idei potrafili oddać życie, co przecież nie tak bardzo różniło ich chociażby od rycerzy Jedi.

A teraz, skoro wyjaśniliśmy już większość kwestii spornych i doktrynalnych, czas przejść do esencji naszej wizyty w świecie Zakonu Sithów. Przed Wami tysiące lat historii Ciemnej Strony w pigułce.

Karol "Wedge" Dobosz

Temat numeru

Historia Sithów - część 2

Od Ajunty Palla do Dartha Bane'a

Historia Sithów jest nierozzerwalnie związana z historią rycerzy Jedi, dlatego to od niej rozpoczniemy naszą opowieść. Warto zauważyć, że wielu nowych informacji o dziejach użytkowników Mocy dostarczy nadchodząca gra typu MMORPG „The Old Republic”, zatem miłośnikom Ciemnej Strony polecam uważnie śledzić kolejne doniesienia na temat fabuły.

Około 36.000 lat BBY grupa mistyków i filozofów odkryła na planecie Tython niezrozumiałą dla nich energię – Moc. Wieść o tym wydarzeniu i o nadzwyczajnych umiejętnościach, jakie niosło ze sobą opanowanie tajników Mocy, prędko rozniosła się po galaktyce. Wielu podróżników przybyło na Tython, chcąc uszczknąć dla siebie odrobinę potęgi Mocy. Mieszkańcy Tythona nie wiedzieli jednak, że dar Mocy nie pochodził od planety, jak pierwotnie zakładano, ale stanowił uniwersalną siłę obecną w całym wszechświecie. Nie wiedzieli też, że Mocą mogli władać tylko nieliczni, a wrażliwość na nią była dziełem przypadku. Jak można się było spodziewać, gdy liczba nieokiełznanych użytkowników Mocy sięgnęła apogeum, wybuchł między nimi konflikt. Tak zwane „wojny Mocy” spustoszyły Tythona około roku 25.000 BBY i dały pojęcie o gigantycznym potencjale czynienia zarówno dobra, jak i zła. Wtedy to narodził się pomysł uporządkowania adeptów Mocy i poddania ich kontroli, by podobna apokalipsa nie spopieliła całej galaktyki. Tak też w roku 25.783 BBY narodził się Zakon Jedi. Jego członkowie za radą wysoce etycznych przedstawicieli rasy Caamasi zobowiązali się nie wykorzystywać swoich talentów do dominacji nad innymi istotami i przysięgli stać na straży pokoju w galaktyce.

Mniej więcej siedemset lat później powstała Galaktyczna Republika, na początku niezbyt liczna, ale szybko rosnąca w siłę. Coraz więcej światów i ras

wstępowało w jej szeregi, co przynosiło zarówno nadzieję na świetlaną przyszłość, jak i groźbę nadchodzących konfliktów. Tymczasem na łonie młodego jeszcze Zakonu Jedi rozgorzał spór. Część użytkowników Mocy chciała przede wszystkim rozwijać własne talenty, nawet kosztem innych istot, podczas gdy pozostali zachowywali pozycje biernych i pokojowo nastawionych mistyków. Efektem sporu była Pierwsza Schizma, która rozdarła dotychczas jednomyślny zakon. Dysydenci, w których krył się załazek Ciemnej Strony Mocy, zostali pokonani, a Jedi pozostali zwolennikami Republiki.

Pokój nie trwał jednak bez końca. Metodyczna i wymagająca wielkiej cierpliwości droga zdobywania wiedzy irytowała wielu młodych Jedi. Obwiniali swoich starych mistrzów o gnuśność i trzymanie sekretów dla siebie. Wkrótce grupa młodych rozpoczęła bunt – Drugą Schizmę. Tym razem zmagania nie mogły zakończyć się za pomocą jednej czy dwóch bitew. Zarzewie sporu było na tyle złożone i palące, że po pokonaniu jednej grupy buntowników pojawiały się następne. Walki trwały przeszło sto lat, pustosząc całą ówczesną Republikę. W historii okres ten nazywany jest Stuletnią Ciemnością. W końcu po ostatniej morderczej bitwie na planecie Corbos w roku 6900 BBY, w której poległy setki Jedi zarówno po jednej, jak i po drugiej stronie, ostatni buntownicy, którym przewodził Ajunta Pall, zostali pokonani. Jedi nie mogli jednak po prostu zamordować wziętych do niewoli braci. Skazano ich więc na wygnanie. Grupa banitów dostała do swojej dyspozycji statek pozbawiony przyrządów nawigacyjnych, którym mieli się udać w nieznaną. Efektem ich długiej tułaczki było przybycie na prymitywną planetę Korriban, zamieszkałą przez humanoidalną rasę zwaną Sithami. Tubylcy, zobaczywszy na nieboskłonie potężny statek kosmiczny, wzięli przybyszów za



Ajunta Pall na Korriban

bogów. Ajunta Pall nie wyprowadził ich z błędu – w ten oto sposób wygnańcy, zajmując szczytową pozycję na drabinie społecznej Sithów, rozpoczęli mozolny proces budowy własnego imperium.

Tymczasem Republika wkroczyła w okres prawdziwej ekspansji. Wydarzenia Drugiej Schizmy dawno odeszły w niepamięć, trapiąc jedynie zmurszałych historyków zakonu. Handel, odkrywanie nowych światów, lokalne konflikty – wszystko to powodowało konieczność skupienia się na sprawach bieżących. Rycerze Jedi pilnowali porządku jako negocjatorzy i rozjemcy, nie dopuszczając do wojen i krzywdy niewinnych. Około 5000 lat BBY dwoje młodych podróżników – rodzeństwo Jori i Gava Daragonowie parało się niebezpiecznym zawodem przecierania nowych szlaków w nadprzestrzeni. Na skutek przypadku czy też, jak niektórzy uznają, woli Mocy kolejny skok w nieznane zaprowadził ich na planetę Korriban, stolicę Imperium Sithów.

Choć Ajunta Pall i jego pobratymcy dawno obrócili się w proch, ich dziedzictwo przetrwało. Prymitywni Sithowie stali się potężną rasą, rządzoną przez kastę wrażliwych na Moc lordów. Ich imperium obejmujące dziesiątki światów, szukało kolejnej okazji do ekspansji, nie zapominając jednocześnie o dawnej krzywdzie ze strony znienawidzonych Jedi. Okres przybycia rodzeństwa Daragonów zbiegł się w czasie z pogrzebem przywódcy Sithów Marki Ragnosa. Jego następcy – Naga Sadow i Ludo Kressh byli gotowi do bratobójczej walki na śmierć i życie. Jednak przybycie przedstawicieli Republiki dało im nowy cel, który mógł na powrót zjednoczyć zwaśnionych Sithów. Lordowie umożliwili Jori ucieczkę, a wystraszona podróżniczka – tak jak to przewidzieli – poleciała wprost do serca Republiki, nie wiedząc, że na jej statku jest przymocowane urządzenie nawigacyjne. Tymczasem władze Republiki zamiast uwierzyć ostrzeżeniom Jori, nakazały jej aresztowanie. Gdy nad ich głowami pojawiła się potężna armada Sithów, było już za późno.

Druzgocący atak na stolicę Republiki Coruscant zabił wielu członków Galaktycznego Senatu. Naprędce sformowanym wojskom Jedi udało się jednak odeprzeć atak. Warto zauważyć, że w okresie swojego wygnania Sithowie zapomnieli techniki budowy miecza świetlnego. Zamiast tego do walki używali równie morderczych kryształowych mieczy i toporów. Wielki konflikt, podczas którego Naga Sadow podstępem zabił swojego rywala Ludo Kressha, zakończył się klęską Sithów. Tak zwana wielka wojna nadprzestrzenna oznaczała klęskę Imperium. Sithowie w większości wyginęli, a ich planety jak Korriban czy Ziost popadły w ruinę. Grupa ocalałych lordów odleciała w nieznane rejony galaktyki, by tam mozolnie odbudowywać swoje imperium. Tymczasem mniejsza grupa pod wodzą ocalałego Nagi Sadowa osiedliła się na czwartym księżycu gazowego giganta Yavina. Rozbitkowie wzniesli tam ogromne piramidy (te same, w których w przyszłości zagnieździła się baza Rebeliantów) i pozostawili artefakty, dzięki

którym dziedzictwo Sithów miało w przeszłości się odrodzić.

Kolejny etap w dziejach Sithów to już czas pojedynczych dysydentów. Sześćset lat później młody rycerz Jedi imieniem Freedon Nadd zafascynował się historią Imperium Sithów. Rozgniewany z powodu braku promocji na rycerza Jedi, której odmawiali mu jego nauczyciele, zaczął poszukiwania wiedzy na własną rękę. W ten sposób trafił na księżyc Yavin IV, gdzie wśród starożytnych artefaktów Ciemnej Strony czekał na niego duch dawno zmarłego Nagi Sadowa. Freedon najpierw pozwolił duchowi zdradzić wszystkie tajemnice Sithów, a potem bez żadnych skrupułów zniszczył i odesłał pozostałości Sadowa w ostateczne zaświaty. Sam udał się na planetę Onderon, gdzie rozpoczął własne rządy. Gdy umarł, jego duch przejmował kontrolę nad kolejnymi przywódcami planety, by wypełniali wolę Sithów i w odpowiednim czasie pozwolili Naddowi na powrót z zaświatów. Warto zauważyć, że mniej więcej w tym okresie słowo „Sith” przestało oznaczać przedstawiciela konkretnej rasy, a stało się synonimem użytkownika Ciemnej Strony Mocy, który odwoływał się do dziedzictwa Drugiej Schizmy i Imperium Sithów. Zakon Jedi nie zauważył nadchodzących kłopotów na Onderonie, zajęty zdławieniem tak zwanej Trzeciej Schizmy, czyli kolejnego i błyskawicznie zakończonego powstania grupy Ciemnych Jedi.

W roku 3998 BBY na targany niepokojami Onderon przybyła grupa rycerzy Jedi pod przewodnictwem mistrza Arci Jetha, wśród których znajdował się młody rycerz imieniem Ulic Qel-Droma. Odkryli oni, że rządząca planetą arystokracja znajduje się tak naprawdę pod wpływem ducha Freedona Nadda. Wspólnym wysiłkiem udało im się odizolować ducha Nadda i zamknąć w grobowcu na księżycu Onderona Dxunie. Niestety Sithom skupionym wokół tzw. kultu Krathów udało się boleśnie zranić Zakon Jedi. W zdradzieckim ataku w trakcie konklawe zakonu na planecie Deneba śmierć z ręki droidów bitewnych poniosły tysiące Jedi, w tym



Duch Freedona Nadda i Mistrz Jedi, Arca Jeth

wielki Arca Jeth. Gdy powstanie Naddystów dobiegło końca, osłabiony zakon stał się niezwykle podatny na kolejne niepokoje.

Wkrótce po tych wydarzeniach kolejny młody Jedi niezadowolony ze skąpej wiedzy przekazywanej przez swoich nauczycieli zaatakował własnego mistrza i opuścił szeregi zakonu. Nazywał się Exar Kun. W poszukiwaniu wiedzy trafił na Dxun, gdzie pod groźbą śmierci duch Nadda skłonił go do przejścia na Ciemną Stronę. Kun łudzony obietnicą wielkiej potęgi i rzekomą zdolnością kontroli Ciemnej Strony, zgodził się na to, ogłaszając się nowym lordem Sithów. Zniszczył niepotrzebnego mu ducha Nadda i zdobywszy poparcie Krathów, wstąpił na drogę wojny przeciwko Jedi i Republice. Tymczasem Ulic Qel-Droma pragnąc pomścić mistrza Arce Jetha, postanowił przyłączyć się do Krathów, by zniszczyć ich od środka. Nie docenił jednak potęgi Ciemnej Strony i wkrótce zasilił szeregi Sithów. Duet dwóch nowych lordów – Exar i Ulic – rozpoczął tak zwaną wojnę Sithów (zwaną też wielką wojną lub wojną Exara Kuna). W szeregi armii Sithów wstąpiło wielu niezadowolonych ze swoich mistrzów rycerzy Jedi. Konflikt spustoszył galaktykę, aż w końcu rycerzom Jedi udało się pokonać oponentów. Schwytyany Ulic Qel-Droma został skazany na odcięcie od Mocy i wygnanie. Tymczasem Exar Kun schronił się na Yavin IV, gdzie przy użyciu alchemii Sithów przeniósł swoją świadomość w mury tamtejszej piramidy. Nieświadomi tego Jedi spustoszyli Yavin IV i odlecieli, przekonani o zwycięstwie. Krathowie i duch Freedona Nadda zostali zniszczeni, wyglądało więc na to, że nareszcie nastął okres pokoju.

Niestety ziarno niepokoju zasiane przez Exara pozostawiło znacznie głębsze rany. Na obecnie opuszczonej Korriban, dawnej stolicy Imperium Sithów, grupa naśladowców Exara założyła Akademię Sithów, skupiając się na ryzykownym szperaniu po grobowcach dawnych lordów. Ich celem było odnalezienie na tyle potężnych artefaktów Ciemnej

Strony, by odrodzić potęgę dawnego imperium. Podobną misję, choć o odwrotnym celu, przyjęli na siebie Jedi. Wśród najlepszych wizjonerów zakonu uformowano tak zwane Zgromadzenie Jedi. W założonej Akademii na planecie Taris mieli oni pilnować, by dziedzictwo Sithów nigdy więcej nie powróciło do galaktyki. Równocześnie tajny odłam zgromadzenia miał zniszczyć wszystkie ocalałe artefakty Sithów. Jedi nie byli świadomi tego, że zgromadzeniem tak naprawdę rządził były uczeń Jedi (padawan, który nigdy nie osiągnął stopnia rycerza) o imieniu Haazen, okrutnie okaleczony w okresie wojny Sithów. Pałający zemstą za doznane krzywdy, omotał formalnego przywódcę zgromadzenia Luciena Draaya i nakłonił go między innymi do wymordowania padawanów na Taris. Ocalały z tej rzezi padawan Zayne Carrick doprowadził do ujawnienia prawdy o zgromadzeniu. Skutkiem tego posunięcia była krótka, ale bardzo krwawa bratobójcza walka Jedi na Coruscant, w której siły wierne Radzie Jedi starły się z rycerzami Haazena, teraz określającego



Exar Kun ugina się pod siłą woli rycerzy Jedi

siebie mianem Dartha Hayze'a. Warto zauważyć, że jest to pierwszy potwierdzony przypadek przybrania przez lorda Sithów przydomka „Darth”, czyli „Mroczny”. W walce na Coruscant Darth Hayze poniósł śmierć, a okaleczony i pogrążony w Ciemnej Stronie Lucien Draay udał się na dobrowolne wygnanie. Tuż przed swoją śmiercią Hayze zdołał go jednak namaścić na Sitha i nadać mu nowe imię – Dartha Siona.

Mniej więcej w tym samym czasie Republika przeżywała poważne tarapaty. Na jej rubieżach najechała armia starożytnych wojowników znanych jako Mandalorianie, którzy w okresie wojny Sithów służyli w siłach Exara Kuna. Tak zwane wojny mandaloriańskie przyczyniły się do kolejnego rozłamu w Zakonie Jedi. Rada Jedi pomna słabości zakonu i pokus Ciemnej Strony, jakie niesie ze sobą każdy konflikt, odmówiła aktywnego udziału w walce. Wtedy to grupa nadgorliwych rycerzy, którym przewodził niejaki „Rewanżysta”, samowolnie udała się na front, by powstrzymać ludobójstwo, jakiego dopuszczali się Mandalorianie. Wkrótce potem wspomniany „Rewanżysta” przyjął nowy przydomek – Revan. Jego najlepszy uczeń, Jedi imieniem Alek Squinquargesimus również przyjął własny pseudonim – Malak.

Wojny mandaloriańskie zakończyły się druzgocącym zwycięstwem Republiki w bitwie nad Malachor V, w której unicestwiono całą planetę, zabijając przy tym setki rycerzy. Mandalorianie poszli w rozsypkę, a Revan i Malak – zamiast powrócić do Republiki – zniknęli razem ze swoją armią. Przed obliczem Rady Jedi stanęła tylko jedna z buntowniczek, zastępczyni Revana. Rada wykorzystała jej skruczę do roli kozła ofiarnego i skazała na banicję. W annałach historii wspomniana Jedi, która opuściła na kilka lat znaną przestrzeń galaktyki, opisywana jest mianem Wygnanej Jedi.

Tymczasem Revan i Malak powrócili – tym razem jako Darth Revan i Darth Malak. Wzmocnieni sekretami starożytnych Sithów i mający całą armię na swoich usługach (wliczając w to



Darth Hayze

Akademii na Korriban), zaatakowali Republikę. Nikt nie wiedział, w jaki sposób Sithowie tak szybko zgromadzili armię dorównującą siłom Jedi. W ten sposób rozpoczęła się wojna domowa Jedi, niezrozumiała dla mieszkańców galaktyki, toczona nie o władzę, a o idee. W trakcie jednej z bitew Darth Revan został schwytany przez Jedi. Świadoma jego potęgi Rada, chcąc poznać sekret pochodzenia armii Sithów, wymazała jego wspomnienia. Revan nieświadom swojej przeszłości został ponownie wyszkolony na Jedi pod nowym imieniem i wysłany na misję odnalezienia serca wojsk Ciemnej Strony. Udało mu się odkryć, że wojska Sithów – którymi dowodził teraz Darth Malak – pochodziły z Gwiezdnej Kuźni, prastarej i zasilanej Mocą stacji kosmicznej. Revan poleciał na Gwiezdną Kuźnię, niszcząc wcześniej Akademię Ciemnej Strony na Korriban. Podczas starcia z Darthem Malakiem przypomniał sobie własną przeszłość i to,

co zrobili mu Jedi. Mając do wyboru odkupienie lub ponowny upadek, wybrał to pierwsze. Zabił Dartha Malaka i zniszczył Gwiezdną Kuźnię, stając się bohaterem Republiki.

Jednak Revan odkrył coś jeszcze. Okazało się, że dawne Imperium Sithów wcale nie zostało pokonane. Poznał tajemnicę grupy starożytnych Sithów, która umknęła z zagłady Imperium, by w nieznanych rejonach galaktyki przygotować swój powrót. Wtedy to Revan opuścił Republikę i w pojedynkę poleciał na poszukiwanie, jak ich nazwał, „prawdziwych Sithów”. Nie mógł jednak wybrać gorszego momentu na odejście. Wojna domowa Jedi trwała nadal. Z nowej akademii założonej na resztkach planety Malachor V narodziło się nowe zagrożenie w postaci triumwiratu Sithów – Dartha Trayi, Dartha Nihilusa i Dartha Siona, którzy tym razem nie kierowali się przeciwko Republice, a wyłącznie przeciwko Jedi. Wspólnie udało im się wybić większość członków zakonu podczas konklawe na planecie Katarr. Jedi

poszli w rozsypkę – nieliczni ocaleni członkowie Rady zaszyli się na różnych planetach, chcąc w ten sposób poznać prawdziwą naturę zagrożenia, z jakim przyszło im się mierzyć. Upojeni zwycięstwem Sithowie zwrócili się przeciwko sobie, a Darth Traya musiała udać się na wygnanie. Wtedy to Darth Nihilus i Darth Sion poszli własnymi ścieżkami. Pierwszy z nich, nazywany Lordem Głodu, pragnął unicestwić wszystko, co żyje. Zawieszony na granicy między życiem i śmiercią chciał unicestwić każdy przejaw życia, nie pasujący do jego wizji martwej, uporządkowanej galaktyki. Z kolei Sion, Lord Bólu, poszukiwał sposobu na wyzwolenie ze swojego zdruzgotanego licznymi ranami ciała. Uwięzany bólem, który nie pozwalał mu umrzeć, przeszukiwał całą galaktykę szukając kogoś, kto pozwoliłby mu pożegnać się z tym światem.

Kimś takim mogła być Wagnana Jedi. Dawna zastępczyni Revana, poszukiwana przez całą Republikę jako ta, która miała znać odpowiedzi na wszystkie pytania, została w końcu znaleziona przez Dartha Trayę, ukrytą pod imieniem Kreia. Stara nauczycielka nakłoniła Wagnanę Jedi, by na nowo otworzyła się na Moc, odnajdując dzięki temu pozostałych przy życiu członków Rady. Kreia wykorzystała zebranie ocalałych mistrzów, by jednym uderzeniem zgładzić ich w ruinach akademii na Dantooine. Jednocześnie Wagnanej udało się zabić najpierw Nihilusa, a potem Siona. Zaraz po tym na powierzchni Malachor V Wagnana poznała całą prawdę.

Zniszczenie Malachora V podczas wojen mandaloriańskich pozostawiło w Mocy ogromną ranę, ziejącą pustką, której nie miał kto wypełnić. Ta pustka doprowadziła do obłędu wielu użytkowników Mocy i zaciemniła umysły Zakonu Jedi. Kluczem do zaleczenia tej rany była Wagnana Jedi – posiadająca unikalną umiejętność wpływania Mocą na wszystko, co żyje. Darth Traya pragnęła, by Wagnana zabiła ją w gniewie i w ten sposób rozszerzyła pustkę na cały wszechświat, przynosząc ostateczną zagładę Mocy jako takiej. Jednak Wagnana Jedi nie posłuchała swojej mentorki.



Darth Malak i Darth Revan

I choć Darth Traya zmusiła ją, by położyła kres jej życiu, to ponowne zniszczenie Malachora V i tamtejszej akademii zamiast rozszerzenia, spowodowało zablźnienie rany w Mocy. Sithowie stanowiący dziedzictwo Exara Kuna ostatecznie przestali istnieć, a Zakon Jedi odrodził się z popiołów. Tymczasem Wygnana Jedi podobnie jak Revan poznała prawdę o czających się na krawędzi galaktyki „prawdziwych Sithach”. Opuściła więc Republikę, pragnąc odnaleźć Revana i dopomóc mu w dziele pokonania Sithów.

Nie znamy wyniku wyprawy Revana i Wygnanej Jedi do odległych zakątków galaktyki. Po zakończeniu wojny domowej Jedi Republika pogrążyła się w kolejnym okresie pokoju i prosperity. Niestety jednak po trzystu latach po ostatecznym unicestwieniu Malachor V prawdziwi Sithowie powrócili.

Nagły atak zaskoczył całą Republikę. Sithowie przypuścili szturm na Odległe Rubieże i zanim Republika miała czas zareagować, dotarli prawie do jej serca. Imperium Sithów stanowiło bardzo poważną siłę militarną z dziesiątkami okrętów, tysiącami żołnierzy i mrocznych lordów różnych ras. W końcu wojskom Republiki udało się powstrzymać postępy Sithów i ich popleczników – odrodzonych Mandalorian – w morderczej i zakończonnej remisem bitwie na planecie Bothawui. Wtedy to nadwyreżone nadmiernym wysiłkiem Imperium Sithów zaczęło słabnąć. Dalsza walka oznaczałaby niechybną klęskę, zatem Imperator postanowił postawić wszystko na jedną kartę. W podstępym ataku na stolicę Republiki Coruscant Sithom udało się wdrzeć do Świątyni Jedi i zniszczyć ją, zabijając wszystkich znajdujących się tam Jedi. Cała planeta, klejnot galaktyki, została bezlitośnie zbombardowana. Tak zwane „złupienie Coruscant” stanowiło punkt zwrotny wojny. Obywatele Republiki domagali się natychmiastowego zawarcia pokoju, obwiniając przy okazji rycerzy Jedi za wszystkie krzywdy. Opinia publiczna pamiętała zarówno fakt, że Imperium Sithów miało swoje korzenie w dawnych buntownikach Jedi, jak i to, że w bezsensownej wojnie domowej Jedi na



Darth Sion

skutek szaleństwa jednostek ginęły całe planety. Republika nie miała innego wyjścia, jak podpisać Traktat Coruscański, dzielący strefy wpływów w galaktyce na dwie równe połowy. Zadowoleni Sithowie rozpoczęli lizanie ran, a wygnany z Republiki Zakon Jedi przeniósł się z powrotem na planetę Tython, by tam odnaleźć dawne korzenie oraz sposób na pokonanie Ciemnej Strony.

Nie wiadomo, w jaki sposób rycerzom Jedi i Republice udało się pokonać Imperium Sithów (tę odpowiedź przyniesie gra „The Old Republic”), niemniej prawdziwi Sithowie ostatecznie zostali zgładzeni. Wiele setek lat po tamtych wydarzeniach Zakonem Jedi wstrząsnęły kolejne niepokoje. Około roku 2000 BBY zbuntowany przeciwko Radzie Jedi pewien mistrz imieniem

Phanius nazwał się Sithem, przybrał imię Dartha Ruina i w ramach tak zwanej Czwartej Schizmy rozpoczął pustoszenie galaktyki. Zmagania Zakonu Jedi z siłami Sithów trwały tysiąc lat, aż w końcu siły Sithów zjednoczyły się w Bractwie Ciemności, gdzie na zasadach demokracji najpotężniejsi lordowie radzili nad strategią pokonania Republiki. Do wojsk Sithów przyłączały się tysiące zwykłych obywateli galaktyki – niewolników, biednych i pokrzywdzonych, traktujących wojnę z Republiką jako swoistą rewolucję społeczną. Ta wojna była odmienna od wszystkich poprzednich – zamiast łupić przypadkowe planety i mordować niewinnych, przeciwne armie honorowo spotykały się na polach walki, by w starciu wręcz zdecydować o zwycięstwie bądź klęsce. Ostatecznym zakończeniem kampanii Sithów było siedem bitew na planecie Ruusan, w której dowodzący Bractwem Ciemności lord Kaan za pomocą alchemii Sithów unicestwił zarówno własne wojska, jak i całą Armię Światła dowodzoną przez mistrza Jedi,

lorda Hotha. Zakon Jedi mimo ogromnych strat uznał to wydarzenie za ostateczne zgładzenie Sithów z oblicza galaktyki. Nikt nie wiedział, że z rzezi ocalał jeden Sith, który nosił imię Dartha Bane'a.

Karol "Wedge" Dobosz

Źródła grafik:

Jedi vs. Sith: The Essential Guide to the Force, Tales of the Jedi: The Sith War 6: Dark Lord, Knights of the Old Republic 32: Vindication, Part 2, Knights of the Old Republic II: The Sith Lords, Deceived



Złupienie Coruscant przez wojska Sithów

Temat numeru

Historia Sithów - część 3

Od Dartha Bane'a do Dartha Sidiousa

Darth Bane zdawał sobie sprawę z błędów, jakie popełnili jego poprzednicy. W dążeniu do władzy nie mogło być kompromisów, nie mogło być pomocników czy też – o zgrozo – demokracji. Władzą absolutną z samej definicji nie można się było podzielić, gdyż jedynie potęga jednostki mogła zapewnić tak wyczekiwany przez Sithów porządek, a także zemstę na aroganckich i zaślepionych Jedi. Bane wyszkolony między innymi na holocronie przez samego Dartha Revana, postanowił wykorzystać cechę, której Sithom nigdy nie brakowało – cierpliwość.

Zdawał sobie sprawę z tego, że słabi liczebnie Sithowie nigdy nie sprostają tysiącom Jedi w otwartej walce. By zapewnić zwycięstwo siłom Ciemnej Strony, należało zatem osłabić zakon od wewnątrz. Spiski, skrytobójcze zamachy, niepokoje polityczne i społeczne; od tej pory działalność Sithów przypominała raczej wojnę szpiegów i dywersantów. Podstawową zasadą oprócz zakazu dzielenia się potęgą była absolutna konspiracja. Sithów nigdy nie mogło być więcej niż dwóch. Mistrz i uczeń nie stali jednak na równym poziomie – wyłącznie mistrz znał sekrety dawnych mrocznych lordów. Jego następca mógł zdobyć tę wiedzę podstępem, siłą czy też innymi sposobami. Jedno było pewne – jeśli tak jak jego nauczyciel był prawdziwym Sithem, na zakończenie nauki zabijał swojego mistrza (o ile on sam nie zginął wcześniej na skutek przypadkowych okoliczności). W ten sposób za pomocą morderstwa i zdrady ukształtowała się Reguła Dwóch, mówiąca o tym, że w jednym czasie może żyć maksymalnie dwóch Sithów.

Choć wydaje się to niemożliwe, Sithowie konsekwentnie stosowali ją przez kolejnych tysiąc lat. Po śmierci Bane'a jego schedę przejęła (prawdopodobnie) Darth Zannah, a po niej jej własna uczennica Darth Cognus. Jak można się było spodziewać, pogłoski o Regule



Darth Bane

Dwóch dotarły w końcu do Jedi. Niemniej ufnie we własną siłę mistrzowie uznali, że są to jedynie echa dawnych wydarzeń, a odrodzenie Sithów nie mogłoby mieć miejsca bez ich wiedzy. Tymczasem linia lordów trwała i trwała, aż doszła do potężnego Sitha imieniem Darth Plagueis. Wedle legendy Sithów jego znajomość Ciemnej Strony była tak głęboka, że Plagueis potrafił nawet tworzyć życie za pomocą samej Mocy. Pogłoski (choć trzeba zaznaczyć, że niepotwierdzone) spekulują, że niepokalane poczęcie Anakina Skywalker'a jako Wybrańca było właśnie skutkiem manipulacji samego Plagueisa.

Niemniej i Plagueisa spotkał ponury koniec. Jego uczeń Darth Sidious wykradłszy sekrety nauczyciela, zabił go we śnie. Wkrótce sam znalazł własnego ucznia, któremu nadał imię Darth Maul.



Darth Sidious trenuje pod okiem Dartha Plagueisa

Jednocześnie Sidious uznał, że degeneracja Zakonu Jedi i co za tym idzie Republiki, sięgnęła na tyle daleko, że nadszedł czas przejęcia władzy. Proces miał pójść dwutorowo. Darth Sidious w „cywilu” był bowiem senatorem Republiki imieniem Palpatine, oddelegowanym do Galaktycznego Senatu z ramienia planety Naboo. Występując w swoim alter ego lorda Sithów najbardziej ze wszystkich sekretów dbał o to, by jego tożsamość nie wyszła na światło dzienne przed czasem.

Początkowym etapem przejmowania władzy było uwikłanie zakonu w pierwszą od setek lat wojnę. W tym celu Sidious zmanipulował jaszczurzą rasę obcych zwaną Yinchorri, aby przeprowadziła atak na Republikę oraz Jedi – wliczając w to nawet szturm na świątynię na Coruscant. I choć atak został odparty przy małych stratach Jedi, to jednak na powierzchni planety Yinchorr poniosło śmierć kilkoro

niezwykle przenikliwych mistrzów Jedi, których umiejętności mogły przedwcześnie zdekonspirować Sithów.

Dalszym ruchem miało być wciągnięcie Republiki w następną wojnę. Tym razem narzędziem zniszczenia okazała się chciwa Federacja Handlowa, którą Sidious nakłonił do blokady jego rodzinnej planety Naboo w roku 32 BBY. Rządząca Naboo królowa Amidala miała podpisać traktat okupacyjny, a wtedy Palpatine jako jedyny obrońca ciemnej planety zdradzonej przez królową mógłby doprowadzić do obalenia panującego kanclerza Republiki i przejąć jego stanowisko, po czym wkrótce wprowadzić Republikę na drogę wojny z Federacją. I choć Amidali udało się uciec, Palpatine i tak dopiął swego, wykorzystując ją do złożenia wotum nieufności. W ten oto sposób Darth Sidious jak najbardziej legalnie przejął władzę nad Republiką. Na planach Sithów cieniem kładła się jedynie śmierć Dartha Maula z ręki padawana Jedi Obi-Wana Kenobiego. Jedi odkryli w ten sposób, że Sithowie jednak nie wyginęli i rozpoczęli poszukiwania drugiego z lordów.

Na szczęście dla Dartha Sidiousa na horyzoncie pojawił się nowy kandydat na Sitha. Odnaleziony przypadkiem na planecie Tatooine dziewięcioletni chłopiec imieniem Anakin Skywalker posiadał tak ogromny potencjał Mocy, z jakim nie spotkano się jeszcze w historii. I choć chłopca na szkolenie przyjął Zakon Jedi, to Palpatine zadbał, by nie tracić młodzieńca z pola widzenia i w krótkim czasie stać się jego mentorem, a nawet przyjacielem.

Jednak zanim Anakin byłby wystarczająco dorosły, by służyć Sithom, potrzeba było nowego ucznia, który w razie czego mógłby ponieść dziedzictwo lordów. Wzrok Sidiousa padł na zbuntowaną rycerz Jedi imieniem Vergere, która na własną rękę poszukiwała wiedzy o Mocy i jej zakazanych tajników. Udało mu się doprowadzić do spotkania, jednak Vergere prędko zorientowała się w planach Sidiousa. I choć zaprowadzenie porządku w galaktyce również było jej priorytetem, to

metody wywodzące się jeszcze od Dartha Bane'a oraz konieczność destrukcji całego zakonu budziły w niej odrazę. Znacznie bardziej pasowała jej wizja niejakiego Dartha Vectivusa, zmarłego setki lat wcześniej Sitha, który widział w mrocznych lordach bardziej „grupę trzymającą władzę”, niż totalitarnych dyktatorów. Vergere uciekając przez gniewem Sidiousa, schroniła się pośród pochodzącej z innej galaktyki rasy Yuuzhan Vongów, która wkrótce miała przysporzyć wielu problemów.

Niezrażony niepowodzeniem Darth Sidious sięgnął w następnej kolejności po jednego z najbardziej szanowanych członków zakonu. Mistrz Jedi Dooku zrażony do polityki Rady Jedi po krwawej bitwie z Mandalorianami na planecie Galidraan, w której zginęły dziesiątki rycerzy, odszedł z zakonu. Poznawszy sekrety Sithów za pomocą zebranych w Świątyni Jedi holocronów, skontaktował się z Sidiousem, który obiecał mu zemstę na Jedi i przywrócenie ładu

w galaktyce. Dooku, jak przystało na hrabiego z planety Serenno, był idealistą i taka wizja rządzonej przez arystokrację (czytaj: Sithów) galaktyki bardzo mu odpowiadała. Przybrał imię Dartha Tyranusa i rozpoczął realizację planów swojego pana.

Wciągnięcie Republiki w wojnę było koniecznym posunięciem. Po pierwsze stan wojenny umożliwiłby Palpatine'owi zawieszenie swobód demokratycznych i rządy za pomocą dekretów. Po drugie wysłanie na front rycerzy Jedi miało przetrzebić ich liczebność. Narzędziem agresji ponownie miała stać się Federacja Handlowa. Dooku występujący jako dysydent Jedi w krótkim czasie doprowadził do zawiązania się Konfederacji Separatystów, w której znalazły się zarówno liczące na zysk wielkie korporacje, jak i pokrzywdzone przez Republikę światy. Atmosfera kryzysu Republiki gęstniała z roku na rok, przybliżając ją nieuchronnie do krawędzi wojny domowej.

Zanim miało do tego dojść, Sidious postanowił zadać zakonowi jeszcze jeden cios. W tym okresie flagowym projektem zakonu był tak zwany Lot Pozagalaktyczny (zwany też Lotem Zewnętrznym), czyli wyprawa ogromnego statku kolonizacyjnego poza granice znanej galaktyki. W projekcie miała wziąć udział grupa wyjątkowo szanowanych mistrzów i rycerzy. Sidious nie mógł wyobrazić sobie lepszej okazji do ataku i za pomocą manipulacji doprowadził do katastrofy Lotu i śmierci większości jego pasażerów. Skompromitowany zakon dużo stracił w oczach opinii publicznej, co wraz z nadchodzącą wojną miało okazać się niezwykle ważnym elementem układanki Sithów.

Kolejnym projektem Sidiousa było zamówienie tajnej armii klonów dla Republiki, która w odpowiednim czasie miała wyruszyć na front walki z Konfederacją. Armię zamówił zmanipulowany przez Sithów mistrz Jedi Sifo-Dyas, zamordowany przez Dooku wkrótce po tym wydarzeniu. Wzorcem dla armii klonów został jeden z ostatnich Mandalorian w galaktyce i najlepszy żyjący



Darth Maul

łowca nagród Jango Fett. Wojsko miało być gotowe do użycia w dziesięć lat po zamówieniu. W tym czasie również Konfederacja planowała stać się na tyle silna, by wciągnąć Republikę w konflikt nieznan od tysiącleci.

W roku 22 BBY okazją do wywołania iskry stała się nieudana próba zabójstwa politycznej przeciwniczki Palpatine'a, dawnej królowej Amidali, a obecnie senator Padmé Naberrie. Tropiący zleceniodawcę zamachu rycerz Jedi Obi-Wan Kenobi i jego uczeń Anakin Skywalker najpierw wpadli na trop czekającej na odbiór armii klonów na planecie Kamino, a potem gotowej do napaści armii droidów Konfederacji na planecie Geonosis. Uwięzienie najpierw Kenobiego, a potem również Skywalkera i Padmé na Geonosis posłużyło zakonowi za pretekst wysłania korpusu ekspedycyjnego. Dla wyrównania sił na polu walki Jedi w dobrej wierze przyjęli pod swoje rozkazy armię klonów. Choć krwawa bitwa zakończyła się zwycięstwem Republiki, ceną za to była śmierć prawie dwustu rycerzy Jedi z korpusu ekspedycyjnego. Na domiar złego Dooku, który ujawnił się jako Sith, uciekł z planety. W ten oto sposób, ku skrytej radości Dartha Sidiousa, Zakon Jedi stanął na czele armii klonów i ruszył w wir tak zwanych Wojen Klonów, w której głównym przeciwnikiem stali się dowodzeni przez Dartha Tyranusa separatysty.

Zmagania trwały około trzech lat. Na skutek wojny spopieleno setki planet, a tysiące rycerzy Jedi poniosło śmierć. Kanclerz Palpatine pod pozorem kolejnych kryzysów gromadził coraz większą władzę, a jego skryta tożsamość pozostawała nieujawniona. Anakin Skywalker również dostawał się pod coraz większe wpływy Palpatine'a, który okazywał mu daleko idące zrozumienie dla problemów zachowania dyscypliny i rozlicznych flirtów z Ciemną Stroną Mocy. W końcu zepchnięci do defensywy separatysty w roku 19 BBY zdecydowali się na znany z przeszłości ryzykowny krok – niespodziewany szturm na Coruscant. Wtedy to Darth Tyranus „porwał” kanclerza Palpatine'a, co

zmusiło Obi-Wana Kenobiego (już mistrza Jedi) i Anakina Skywalkera (w stopniu rycerza) do misji ratunkowej. Na skutek manipulacji Palpatine'a Skywalker zamordował bezbronnego Dartha Tyranusa, pograżając się tym samym coraz głębiej w otchłani Ciemnej Strony. Uratowany kanclerz niedługo potem wysłał Kenobiego z misją odnalezienia i zabicia dowódcy armii separatystów, cyborga, generała Grievousa. W ten sposób Anakin Skywalker został sam na Coruscant.

Anakin nie mógł ufać Jedi z jednego ważnego powodu. Potajemnie ożenił się z Padmé Naberrie, która wkrótce zaszła w ciążę. Nadchodzący poród przyniósł Anakinowi wizję, w której jego ukochana żona umierała w położu. Szukając sposobu na uratowanie Padmé, Anakin dowiedział się od Palpatine'a o legendarnych umiejętnościach Sithów, a konkretnie Dartha Plagueisa, dzięki którym mógł ocalić żonę. Jednak zamknięte w Świątyni holocrony pozostawały dla niego niedostępne. Zaglądać mogli do nich jedynie członkowie Rady Jedi i choć Skywalker zasiadał wśród nich, nie posiadał stopnia mistrza Jedi. Zinterpretował to jako obrazę i dowód braku zaufania.

Gdy nadeszła odpowiednia chwila, Palpatine ujawnił się przed Skywalkerem jako Darth Sidious. Zszokowany Anakin nie był w stanie zgładzić ostatniego Sitha. Po pierwsze Palpatine był dla niego jak ojciec, a po drugie jako Sith mógł znać sekrety pozwalające uratować życie Padmé. Nie wiedząc, co czynić, Anakin powiedział Radzie Jedi o sekretnej tożsamości kanclerza. Najstarszy obecny rangą na Coruscant mistrz – Mace Windu – rozkazał Anakinowi zostać w Świątyni i wraz z trójką towarzyszy wyruszył aresztować mrocznego lorda. Darth Sidious stawiał jednak zadziwiający jak na swój wiek opór – w błyskawicznym pojedynku zginęła trójka mistrzów, a Mace Windu został sam na polu walki. Tymczasem Anakin obawiając się, że Sidious może zginąć przed ujawnieniem swoich sekretów, sam poleciał do biura kanclerza. Wszedł do pomieszczenia w momencie, w którym Windu miał zadać

śmiertelny cios. Działając instynktownie, Anakin zaatakował mistrza Jedi, a ośmielony tym Sidious dokończył dzieła. Morderstwo Mace'a Windu złamało ducha Anakina, który padłszy na kolana poprzysiął posłuszeństwo naukom Sithów. Gdy wstał, nosił już nowe imię – Dartha Vadera.

Teraz należało działać szybko. Po pierwsze Vader na czele elitarnego oddziału klonów został wysłany do Świątyni, by wymordować wszystkich znajdujących się tam Jedi. Wypełnił rozkaz skrupulatnie, nie pozostawiając przy życiu nawet dzieci. W tym samym czasie Darth Sidious – wciąż jako kanclerz – wydał tajny rozkaz wszystkim armiom klonów, by zaatakowały swoich generałów Jedi. W błyskawicznej masakrze znanej jako Rozkaz 66 zginęła większość zaprawionych w bojach padawanów, rycerzy i mistrzów Jedi.

Nic już nie stało na przeszkodzie do przejścia władzy. Kanclerz Palpatine wystąpił przed Senatem, ogłaszając likwidację Republiki na rzecz nowego tworu – Galaktycznego Imperium. W tym czasie Anakin Skywalker udał się na planetę Mustafar, gdzie wymordował wszystkich ocalałych przywódców separatystów i dezaktywował ich armie droidów, kończąc tym samym wojny klonów.

W tym czasie dwójka ocalałych z pogromu mistrzów Jedi postanowiła przeprowadzić ostatnią próbę ocalenia Republiki. Mistrz Yoda, przywódca zakonu, polecił na Coruscant, gdzie zmierzył się w pojedynku z Darthem Sidousem. Niestety przegrał, choć ocalał życie i zhańbiony ukrył się na planecie Dagobah. Tymczasem drugi z mistrzów, Obi-Wan Kenobi, który tuż przed Rozkazem 66 zabił Grievousa, zaatakował Dartha Vadera na Mustafar. W czasie starcia ciężko ranna została Padmé, która przybyła na Mustafar, lękając się o los męża. Zaślepiiony gniewem Vader niemal ją udusił, oskarżając o zdradę. Od śmierci uratował ją Kenobi, ciężko raniąc Vadera i pozostawiając na śmierć na brzegu wulkanu, który spopielił ciało młodego Sitha. Kenobi prędko odleciał z Mustafar,

zabierając Padmé w bezpieczne miejsce. Zdążył tuż przed przybyciem Dartha Sidiousa, który ocalał życie ucznia, rekonstruuując jego ciało w budzącej grozę czarnej zbroi.

Tymczasem Padmé, tak jak przewidywał Skywalker, zmarła w połogu, wydając przedtem na świat bliźnięta – Luke'a i Leię. Widząc w dzieciach przyszłość zakonu i szansę na pokonanie Sithów, postanowiono je rozdzielić. Leię adoptował senator Bail Organa z królewskiego rodu planety Alderaan, a Luke'a ukryto na Tatooine u przyrodniego brata Anakina - Owena Larsa. Nad bezpieczeństwem chłopca miał czuwać Obi-Wan Kenobi, który przyjął przydomek Ben. Gdy dzieci miały dorosnąć, Kenobi planował wysłać je na Dagobah, by przeszły szkolenie u Yody.

Tymczasem Sithowie, tak jak to sobie obiecywali, nareszcie przejęli pełnię władzy nad galaktyką. Imperator Palpatine skupił w ręku władzę absolutną, urządzając galaktykę wedle własnego planu. Zamieniony w cyborga Darth Vader, zdruzgotany wieścią o śmierci Padmé i nieświadomy, że jego dzieci przeżyły, stał się posłusznym wykonawcą woli swojego pana. W ciągu kolejnych dziewiętnastu lat wytropiono i wybito większość ocalałych z rzezi Jedi. Jednak totalitarne rządy Imperatora spowodowały narodziny ruchu oporu. Stworzony na rozkaz Palpatine'a Sojusz Rebeliantów, który miał doprowadzić do ujawnienia i wystawienia na cel jego przeciwników politycznych wymknął się spod kontroli. Pragnienie walki z Imperium stało się tak silne, że przyłączały się do niego kolejne rzesze ochotników, w tym młoda Leia Organa. Rebelianci odkryli wkrótce, że Imperator zbudował potężną stację kosmiczną, którą nazwał Gwiazdą Śmierci. Jej siła ognia była tak wielka, że mogła jednym strzałem zniszczyć całą planetę, co wypróbowano na rodzinnym świecie Leii - Alderaanie. Uciekająca ze skradzionymi planami stacji Leia została schwytana przez Dartha Vadera, który – nieświadom tego, że stoi przed nim własna córka – wtrącił ją do więzienia. Plany stacji jednak ocalały, trafiając w ręce sędziwego Obi-Wana

Kenobiego i młodego Luke'a Skywalkera. Wspólnie wyruszyli na pomoc Leii i uwolnili ją z więzienia na pokładzie Gwiazdy Śmierci. Słodycz ucieczki popsowała niestety śmierć Kenobiego z ręki pałającego pragnieniem zemsty za Mustafar Vadera. Luke i Leia, nieświadomi tego, że są rodzeństwem, dostarczyli plany stacji do bazy Rebelii na dawnym księżycu Sithów Yavinie IV. Gdy do systemu przybyła Gwiazda Śmierci, Rebelianci przeprowadzili pełen brawury atak, w którym Luke Skywalker celnym strzałem zniszczył złowieszczą konstrukcję.

Ogarnięty obsesją Darth Vader poznął w końcu tożsamość Luke'a. Odnalezienie syna stało się dla niego najważniejszym celem w życiu. W skrytości ducha Vader niczym prawdziwy Sith marzył o zabiciu swojego pana i przejęciu władzy w galaktyce z synem jako nowym Sithem u boku. Prawie udało mu się to na planecie Mimban w roku 2 ABY, gdzie tylko interwencja ducha Obi-Wana Kenobiego uratowała chłopca przed ponurym losem. Tymczasem Luke Skywalker udał się na Dagobah, gdzie przeszedł szkolenie u Yody. Wyruszając na ratunek Leii ponownie pojmanej przez Vadera w roku 3 ABY na planecie Bospin, starł się z nim w pojedynku. Pokonany, odrzucił ofertę przyłączenia się do mrocznego lorda, który ujawnił mu, że jest jego ojcem. Luke'owi cudem udało się uciec z Bospina. Teraz świadomy własnej przeszłości i roli, jaką nadała mu historia, zaczął się przygotowywać do ponownej konfrontacji ze swoim ojcem. Ponownie zawitał na Dagobah, gdzie Yoda tuż przed śmiercią ze starości potwierdził słowa Vadera i zdradził ponadto, że Leia jest siostrą Luke'a. Poruszony tą wieścią Skywalker odnalazł bliźniaczkę w roku 4 ABY na księżycu planety Endor, gdzie Rebelianci szykowali się do szturm na budowaną drugą Gwiazdę Śmierci, na pokładzie której rezydował sam Imperator.

Nie chcąc walczyć ze swoim ojcem, Luke oddał się w ręce Imperium, pragnąc nawrócić Vadera na Jasną Stronę Mocy. Zamiast tego lord Sithów postawił go przed obliczem Palpatine'a, który zmusił

ojca i syna do walki na śmierć i życie. Zwycięzca pojedynku miał stanąć u boku Imperatora jako uczeń Sithów w nowo narodzonej galaktyce. Luke dokonał jednak zaskakującego kroku – odmówił walki, co wprawiło Palpatine'a w gniew. Używając błyskawic Ciemnej Strony niechybnie zabiłby on młodego Jedi, gdyby nie Vader. Odrzucając mrok i przybierając na powrót tożsamość Anakina Skywalkera, powstrzymał Dartha Sidiousa, strącając go w przepaść. Luke'owi nie udało się jednak ocalić życia ojca, który pogodzony z własnym losem, zmarł z odniesionych ran. Wkrótce potem rebeliantom w dramatycznej bitwie udało się zniszczyć drugą Gwiazdę Śmierci, co razem ze śmiercią Dartha Sidiousa i Dartha Vadera oznaczało koniec Imperium, a co za tym idzie Sithów z linii Bane'a. Tak się przynajmniej wydawało.

Podczas gdy na gruzach Imperium wyrosła Nowa Republika, w której Leia Organa piastowała zaszczytne funkcje, Luke zajął się mozolną odbudową Zakonu Jedi. W międzyczasie Leia zdążyła urodzić trójkę dzieci – bliźnięta Jacena i Jainę Solo w roku 8 ABY, a także maleńkiego Anakina Solo w roku 10 ABY. Mimo ciężkich walk z pozostałymi przy życiu różnymi dowódcami sił Imperium, wydawało się że Ciemna Strona została pokonana. Tymczasem Darth Sidious miał jeszcze coś do powiedzenia.

Imperator świadom upływu lat, znalazł sposób na oszukanie śmierci. W tajemnicy na planecie Byss przygotował tajną placówkę ze sklonowanymi ciałami. Gdy jego ciało poniosło śmierć nad Endorem, duch Sitha przedostał się na Byss i odrodził w nowym ciele. W ten sposób Darth Sidious stał się praktycznie nieśmiertelny. Zebranie sił i nowych wojsk zajęło mu trochę czasu, aż w końcu w roku 10 ABY odrodzony Imperator przypuścił szturm na galaktykę. W ataku na Coruscant pojmał Luke'a Skywalkera, który wierząc, że zdoła odkupić ducha Imperatora, przeszedł na Ciemną Stronę i został jego uczniem. Od upadku uratowała go jedynie interwencja siostry Leii, która nawróciła brata z powrotem na ścieżkę dobra. Wspólnymi siłami rodzeństwo Skywalkerów pokonało siły

Imperatora, który ponownie musiał skorzystać ze sklonowanego ciała. Ale napotkał na nieoczekiwany problem – na skutek sabotażu jego zapasowe ciała zaczęły się błyskawicznie rozkładać, a wyhodowanie nowych stało się niemożliwe. Sidious zaczął więc poszukiwać potężnego użytkownika Mocy, któremu mógłby ukraść ciało. Duchy starożytnych Sithów na Korriban wskazały mu do tego celu młodzieńckiego Anakina Solo.

Na planecie Onderon, gdzie Leia ukryła się przed wzrokiem Imperatora, doszło do dramatycznego starcia. Interwencja grupy nowych rycerzy Jedi pod przywództwem Luke'a Skywalkera pokonała siepaczy Imperatora, a dogorywającego Sitha zabił strzałem z blastera mąż Leii Han Solo. Niezrażony tym duch Sidiousa przygotowywał się do wkroczenia w ciało Anakina Solo. Powstrzymał go okaleczony i zamieniony w cyborga rycerz Jedi Empatojayos Brand, jeden z ocalałych po dawnym Rozkazie 66. Zamknął w swoim ciele ducha Sidiousa i sam umarł, odsyłając

nieustępliwego Sitha raz na zawsze w zaświaty.

Wydawało się, że teraz już nic nie zmać spokoju w Nowej Republice. Luke Skywalker założył na Yavin IV nową świątynię Jedi – Praxeum. W jej murach uczyli się i młodzi i starzy adepci Mocy, których Skywalker wyszukiwał w całej galaktyce. Niestety tak duża koncentracja użytkowników Mocy obudziła w roku 11 ABY uśpionego ducha Exara Kuna. Starożytny lord Sithów najpierw zamordował jednego z uczniów, Gantorisa, by potem omotać młodego Kypa Durrona. Wzmocniony siłą Ciemnej Strony Kyp pokonał Luke'a i uwięził go na granicy między życiem i śmiercią. Od upadku uratował Kypa dopiero Han Solo, podczas gdy na Yavin IV młodzi rycerze, wsparci Mocą trzyletniego Jacena Solo, który z mieczem świetlnym w dłoni obronił ciało swojego wujka, zaatakowali ducha Exara Kuna. Duch starożytnego Sitha został unicestwiony, a jego świątynia zburzona przez innego z uczniów Jedi, Corrana Horna. Odzyskawszy zdrowie, Luke Skywalker kontynuował dzieło odbudowy Zakonu Jedi, którego młodzieńcza Nowa Republika tak bardzo potrzebowała. Jednemu z jego podopiecznych, Jadenowi Korrowi, udało się nawet pokonać na Korriban kult skupiony wokół ducha prastarego Sitha Marki Ragnosa. Wyglądało jednak na to, że poza nielicznymi użytkownikami Ciemnej Strony nic nie zagrozi Zakonowi Jedi, a Sithowie nigdy nie powrócą.

Niestety rzeczywistość nie mogła być dalsza od prawdy.

Karol "Wedge" Dobosz

Źródła grafik:

Jedi vs. Sith: The Essential Guide to the Force, Lucasfilm, The Essential Atlas



Darth Sidious odrodzony w sklonowanym ciele

Temat numeru

Sithowie po Sidiousie

Od Lumiyi przez Caedusa do Krayta

Dwaj ostatni lordowie Sithów reguły Bane'a Darth Sidious i Darth Vader zginęli w czwartym roku po bitwie o Yavin, oficjalnie nie pozostawiając żadnych dziedziców¹. Galaktyka została wciągnięta w wir brutalnej wojny między formującą się Nową Republiką i resztkami Galaktycznego Imperium. Rozpoczął się powolny proces, którego zwieńczeniem było powstanie nowego zakonu Jedi². Nieliczni zwolennicy Ciemnej Strony poukrywali się, a kilku z nich zapragnęło odbudować potęgę Sithów. Żaden z tych ciemnych wojowników nie wiedział, iż Imperator Palpatine w rzeczywistości żyje i ukrywa się na planecie Byss³, więc nic nie przeszkadzało im w snuciu marzeń o tytułach mrocznych lordów. Jedni chcieli kultywować Zasadę Dwóch, którą ustanowił Darth Bane milenium wcześniej⁴, inni proklamowali siebie samych bez znajomości historii, religii czy zwyczajów Sithów⁵, a jeszcze inni ujrzeni wizje, które miały doprowadzić do Zasady Jednego⁶. Trzeba również wspomnieć o Exarze Kunie, który spoczywał przez ostatnie cztery tysiąclecia, czekając na kogoś, kto mógłby uwolnić jego duszę spod kamiennej płyty grobowca na Yavinie IV⁷, a także o zaginionym plemieniu Sithów na planecie Kesh⁸. W 4 ABY Zakon Sithów stanął na rozdrożu, a jego przyszłość była zakryta przez światło pochodni Jedi.

Mroczna dama Sithów i Sithowie Interregnum

Darth Vader szkolił uczniów – to wiadomo nie od dziś. Galen Marek⁹, Tao, Hethrir, Antinnis Tremayne czy Vost Tyne

to tylko kilka nazwisk spośród długiej listy naśladowców mrocznego lorda. Większość była szkolona na Ciemnych Jedi, którzy mieli polować na resztki Zakonu na własną rękę, ale kilkoro miało być zabezpieczeniem tradycji Sithów na wypadek, gdyby Sidiousowi i Vaderowi stało się coś poważnego. Taka właśnie była Shira Brie, znana później w całej galaktyce jako Lumiya – agentka imperialnego wywiadu, której ciało zostało prawie całkowicie zniszczone



Lumiya (Shira Brie), dama Sithów

1 Gwiezdne wojny: Część VI – Powrót Jedi (film/książka/komiks)

2 W poszukiwaniu Jedi (książka)

3 Mroczne Imperium (komiks)

4 Darth Bane: Droga zagłady (książka)

5 Uczeń Ciemnej Strony (książka)

6 Smocze szpomy (komiks)

7 Uczeń Ciemnej Strony (książka)

8 Fate of the Jedi I: Outcast (książka)

9 Moc wyzwolona (gra/książka/komiks)

podczas akcji wymierzonej przeciwko Rebeliantom¹⁰. Uczennica Dartha Vadera została mimowolnie upodobniona do swojego mistrza, stając się bardziej maszyną niż człowiekiem, co nie przeszkodziło jej w późniejszej kontynuacji spuścizny Sithów. Po śmierci lordów na pokładzie drugiej Gwiazdy Śmierci Shira ogłosiła się mroczną damą Sithów, przyjęła imię Lumiya, rezygnując z tytułu Dartha, i rozpoczęła poszukiwania ucznia, stosując się do tradycji Bane'a.

Jej wybór padł na Flinta, młodego szturmowca z Belderony, syna rycerza Jedi walczącego w wojnach klonów, będącego również uczniem Dartha Vadera¹¹. Gdy Lumiya przygotowywała się do rozpętania wojny nagajsko-tofijskiej, która miała przerodzić się w wielki konflikt między Sojuszem Rebeliantów, resztkami Imperium, Nagajami i Tofami, Flint został wysłany z misją do sektora Phelleem, gdzie miał zabić Luke'a Skywalkera, syna lorda Vadera, którego kochał jak własnego ojca. Szereg wydarzeń spowodowanych spotkaniem ze Skywalkerem zaprowadził Flinta na Jasną Stronę Mocy; dołączył on do Nowej Republiki, pomagając Firrerreonom osiedlić się na Belderonie¹² i próbując zażegnać nieporozumienia między uchodźcami a rodowitymi mieszkańcami planety. Dziesięć lat po śmierci Dartha Vadera ciało Flinta zostało znalezione na Belderonie z licznymi śladami cięć po biczu świetlnym – jasne się stało, że Lumiya nigdy nie przyjęła do wiadomości zerwania więzi swojego ucznia z Ciemną Stroną i postanowiła się zemścić po wielu latach.

Lumiya nie próżnowała po odejściu Flinta. Przebywając na Coruscant, spotkała Carnora Jaxa, byłego imperialnego szturmowca z oddziałów Shadowspawna, członka elitarniej Gwardii Imperatora, w którym wyczuła bardzo duży potencjał. Jax odszedł z Gwardii służącej tymczasowo Ysanne Isard i pomógł nowej mistrzyni zniszczyć heretycki Zakon Proroków Ciemnej Strony założony przez



Carnor Jax, drugi uczeń Lumiya

Dartha Milleniala przed niecałym tysiącleciem. Mroczna dama Sithów nie przejawiała żądzy władzy, jednak nowy uczeń chciał być kolejnym Sithem władającym galaktyką. W tym celu sprzymierzył się z Ręką Imperatora, Sacrevem Questem i przejął władzę nad Imperialną Radą, która rządziła resztkami Imperium. Spotkał się także z tajemniczym Nomem Anorem, co bardzo zaintrygowało Lumiya.

Imperator Palpatine powrócił w blasku chwały sześć lat po pojedynku

10 Star Wars Marvel (cykl komiksów)

11 Dream (komiks)

12 Kryształowa gwiazda (książka)

na pokładzie drugiej Gwiazdy Śmierci¹³, a Jax, chcąc, nie chcąc, znów dołączył do Imperialnej Gwardii. Żądza władzy ogarnęła Gwardzistę do tego stopnia, że zastraszył osobistego lekarza Imperatora, by uszkodził wszystkie „zapasowe ciała” Palpatine'a, w które ten wlewał swoją duszę po śmierci¹⁴. Darth Sidious został zmuszony do poszukiwania nowego ciała i wkrótce ostatecznie zmarł nad Onderonem¹⁵. Imperialna Rada potrzebowała sojuszu z nowym mrocznym lordem Sithów, więc Kanos został obwołany nowym Imperatorem, stając się niepodzielnym władcą Imperium. Cała galaktyka uważała, że Lumiya zniknęła po pojedynku z Marą Jade na Capriorilu, a Jax w tym czasie został zabity przez ostatniego prawdziwego Gwardzistę, wciąż lojalnego Palpatine'owi, Kira Kanosa¹⁶.

Organizacja Sithów Lumiya zaczęła umierać śmiercią naturalną. Wiadomo, że mroczna dama zdobyła holokron Sithów i odkryła siedzibę Dartha Vectivusa w układzie Bimmiel. Gdy Yuuzhan Vongowie zaatakowali galaktykę w 25 ABY, o Lumiya wszyscy zapomnieli. Kontynuatorka spuścizny Sithów ukrywała się najprawdopodobniej w Domu; wiadomo, że jej flota gwiazdnych niszczycieli pomagała podczas obrony Yagi Mniejszej¹⁷. W trzecim roku wojny z pozagalaktycznymi najeźdźcami Lumiya spotkała się z Vergere, fosańską rycerz Jedi, która zaginęła przed pięćdziesięcioma laty. Okazało się, że istota przebywała wśród Yuuzhan Vongów¹⁸, a przedtem była uczennicą samego Dartha Sidiousa. Vergere odnowiła w Lumiya zapał do odrodzenia zakonu Sithów, jednak najprawdopodobniej nie wspomniała o swoim spotkaniu z A'Sharadem Hettem na pokładzie jednego ze

statków zwiadowczych Yuuzhan¹⁹. Foshanka zginęła podczas bitwy o Ebaq IX²⁰, a Lumiya zaczęła zastanawiać się nad wyborem kolejnego kandydata na tytuł mrocznego lorda. Wybór padł na wnuka Vadera: Jacena Solo²¹.

Wiadomo, że tuż po wojnie z Yuuzhan Vongami, ale jeszcze przed drugą galaktyczną wojną domową Lumiya wzięła nieznaną yuuzhańską kobietę wrażliwą na Moc i wyszkoliła ją w sztukach Ciemnych Jedi. Owa uczennica pochwyciła mistrza Daye'a Azur-Jamina, który przeszedł na Ciemną Stronę Mocy²².

Narodziny Dartha Ceadusa

Lumiya nie mogła pojawić się publicznie jako mroczna dama Sithów i spotkać się z Jacenem Solo, jej przyszłym uczniem. Ukrywając się pod imieniem Brisha Syo, poznała młodego Solo na Lorrdzie, skąd polecili do Domu w układzie Bimmiel. Jacen zabił tam swoją uczennicę Nelani Dinn, robiąc tym samym pierwszy krok w objęcia Ciemnej Strony²³. Tuż po wojnie z Yuuzhan Vongami, która miała miejsce dziesięć lat wcześniej, wnuk Vadera udał się na wygnanie, chcąc poznać wszystkie tajniki Mocy; odwiedził tuziny planet i spotkał się z przedstawicielami wielu sekt: Jensaarai, Słuchaczy Thera, Sunesi, Fallanassi czy Aing-Tii²⁴. Solo przestał być Jedi w dokładnym rozumieniu tego słowa, gdyż przestał odróżniać i rozdzielać Jasną i Ciemną Stronę Mocy, przyjmując teorie Vergere o Jednoczącej Mocy. Lumiya opowiedziała mu o sithyjskiej naturze Foshanki, co zaważyło na decyzji przystąpienia młodego Jedi do zakonu Sithów.

13 Mroczne Imperium (komiks)

14 Karmazynowe Imperium (komiks)

15 Mroczne Imperium II (komiks)

16 Karmazynowe Imperium II (komiks)

17 Uchodźca (książka)

18 Planeta życia (książka)

19 Smocze szpony (komiks)

20 Szlak przeznaczenia (książka)

21 Zdrada (książka)

22 Galactic Campaign Guide (podręcznik RPG)

23 Zdrada (książka)

24 Jednocząca Moc (książka)



Darth Caedus, oryginalnie Jacen Solo

Jacen Solo, będąc osobą wpływową w Sojuszu Galaktycznym rządzącym galaktyką, utworzył specjalną jednostkę nazywaną się Strażą Galaktycznego Sojuszu i przywdział czarny kombinezon bojowy, z którym bardzo rzadko się rozstawał. Jego starsi poddani widzieli wielkie podobieństwo między nim a jego dziadkiem, co podobało się byłym oficerom Imperium, którzy szanowali żelazną dyscyplinę i twarde rozkazy. Lumiya udzielała się w SGS jako tajny agent, pomagając Jacenowi i ucząc go kolejnych technik Sithów. Luke Skywalker, widząc powolne staczanie się Jacena w objęcia Ciemnej Strony, odkrył, że w galaktyce znów pojawiła się mroczna dama Sithów, co doprowadziło do pojedynku na Roqoo. Mara Jade Skywalker, żona wielkiego mistrza Jedi,

zorientowała się, że Jacen stąpa po ścieżce Sithów i chcąc go powstrzymać, rozpoczęła walkę z Solo na Kavanie. Jacen zabił własną ciotkę i przyjął imię Dartha Caedusa²⁵ zgodnie z tradycją Bane'a. Lumiya, czując narodziny nowego mrocznego lorda Sithów, doprowadziła do pojedynku z Lukiem Skywalkerem. Wielki mistrz Jedi myśląc, iż to Lumiya zabiła Marę, odciął głowę starej przeciwniczce, pograżając się w cierpieniu po utracie żony. Tymczasem Jacen poprowadził flotę Sojuszu przeciwko rosnącej w siłę Konfederacji, do której należeli także jego rodzice Han i Leia²⁶. Ogarnięty obsesją utrzymania pokoju w galaktyce, Caedus chciał wywołać potężną intergalaktyczną wojnę, która zmiotłaby wszystkich przeciwników tak, by na zawsze utrzymać pokój.

Zakon Jedi opowiedział się przeciwko Caedusowi, który ogłosił się przywódcą Sojuszu; rycerze z Lukiem na czele dołączyli do Konfederacji, zaogniając pangalaktyczny konflikt. Sam mroczny lord Sithów rozpoczął poszukiwania ucznia, który zostałby jego godnym następcą. Obsesja na punkcie Bena Skywalkera została zgazona po straszliwym pojedynku z ojcem chłopaka na pokładzie niszczyciela gwiazdowego Anakin Solo nad Kashyyykiem²⁷, więc Caedus sprzymierzył się z najlepszą przyjaciółką swojego zmarłego brata Tahiri Veilą, która przecierpiała nieopisane katusze w yuuzhańskiej niewoli dwanaście lat wcześniej i była idealnym obiektem na ucznia Sithów. Tahiri zrezygnowała ze służby w Zakonie Jedi i przyjęła ofertę Caedusa.

Wojna przechodziła przez galaktykę i nikt nie mógł nic zrobić, by ją powstrzymać. Caedus pozbawiony mentora musiał sobie radzić sam i zaczął podupadać psychicznie; Ciemna Strona wyraźnie zaczynała przejmować kontrolę nad jego świadomością i poczynaniami. Podobieństwo do dziadka stało się idealnie odwzorowane, gdy lord Sithów zaczął zabijać niewinnych ludzi i dusić oficerów na własnym niszczycielu

25 Poświęcenie (książka)

26 Wygnanie (książka)

27 Piekło (książka)

gwiazdnym. W galaktyce połączyły się siły Konfederacji, Zakonu, Konsorcjum Hapes i rebeliantów Sojuszu Galaktycznego, tworząc Koalicję Jedi, która rzuciła wyzwanie lojalistom Caedusa. Siostra Jacena Jaina przybyła na Mandalorę, by przyjąć nauki walki od samego Boby Fetta. Jej jedyny cel: zabić człowieka, którym stał się jej ukochany brat²⁸.

Darth Caedus zginął na pokładzie Anakina Solo w 41 ABY; jego serce zostało przebite ostrzem miecza świetlnego Jaina Solo. Tahiri została nawrócona na Jasną Stronę przez Bena Skywalkera. W taki oto sposób przestała istnieć organizacja Sithów Lumiya, a tym samym – Zakon Sithów Dartha Bane'a²⁹. Darth Caedus nie wiedział, że na Korribanie, starożytnym świecie Sithów, kształtuje się nowy zakon pod przywództwem tajemniczej figury. Dla nich młody Solo był idealną zasłoną dymną, gdyż zwrócił na siebie całą uwagę Jedi, a Sithowie na Korribanie mogli rosnąć w siłę. Ale marzenie Dartha Caedusa się spełniło: po jego śmierci zjednoczyła się cała galaktyka³⁰.

Zasada Jednego

Sześćdziesiąt lat przed końcem linii Dartha Bane'a, gdy Darth Sidious planował przejście władzy, toczyły się wojny klonów. Jeden z mistrzów Jedi, niejaki A'Sharad Hett, który wspiął się walkami o Boz Pity i Salucami, przeżył wydany przez Palpatine'a rozkaz 66 i ukrył się przed Wielką Czystką Jedi na rodzinnej Tatooine. Spotkanie z synem Vadera i Obi-Wanem Kenobim zaowocowało utratą ręki Hetta i wygnaniem go z plemienia Tuskenów, którym dotychczas przewodził. Były mistrz Jedi został łowcą nagród, aż w końcu trafił na Korriban, gdzie spotkał ducha XoXaan, jednej z Wgnanych - pierwszych Sithów. A'Sharad Hett pobrał nauki u nowej mistrzyni i odleciał w kierunku

Nieznanych Regionów galaktyki; w przedniu inwazji został schwytyany przez Yuuzhan Vongów i spotkał Vergere.

Foshanka nie pomogła mu w ucieczce, a podczas krótkiego pobytu zdążył się z nią pokłócić na temat teologii Sithów. Vergere była zwolenniczką Zasady Bane'a, co później udowodniła, przyłączając się do Lumiya, natomiast w głowie Hetta narodził się plan ustanowienia Zasady Jednego, gdzie istniałby tylko jeden mroczny lord Sithów, ale miałby setki uczniów. Uciekł z yuuzhańskiej niewoli, która do końca życia pozostawiła mu spadek w postaci koralowej skorupy na większej części ciała, i wrócił na Korriban, gdzie ogłosił się mrocznym lordem Sithów, przyjmując imię Darth Krayt. Wybrał jednego ze swoich najbardziej zaufanych sług, Dartha Wyyrloka, na stanowisko Regenta, a sam pogrążył się w głębokiej komie, by zbudzić się, gdy Sithowie będą w stanie zniszczyć Jedi³¹.

Tymczasem nowy zakon Sithów rósł w siłę. Lumiya nie chciała do niego dołączyć, ostrzeżona przez Vergere o heretyckich praktykach, ale znalazło się wielu innych chętnych. Siostra Nocy z Dathomiry, Lomi Plo, a także jej uczeń Welk, czyli lordowie zakonu Krayta, dostali się również do yuuzhańskiej niewoli i zniknęli podczas misji na Myrkrze³². Później okazało się, że trafili do killickiej Kolonii, stworzyli mroczne gniazdo Gorogów i rozpętali wojnę graniczną między Chissami a Killikami, która przerodziła się w wojnę rojów³³. Oboje zostali zabici przez Jedi, którzy nigdy się jednak nie dowiedzieli o istnieniu nowych Sithów.

Darth Krayt przebudził się prawie sto lat po wojnie z Yuuzhan Vongami. Jego zakon Sithów zrzeszał już tysiące mrocznych akolitów i lordów, a Darth Wyyrlok Trzeci sprawował funkcję Regenta. Mroczny lord zawarł sojusz

28 Revelation (książka)

29 Invincible (książka)

30 Outcast (książka)

31 Smocze szpony (komiks)

32 Gwiazda po gwieździe (książka)

33 Wojna rojów (książka)



Darth Krayt, przywódca nowego zakonu Sithów

z Imperium i wykorzystał anti-yuuzhańskie nastroje społeczne, by jego pomocnicy sabotowali Projekt Ossus wspierany przez zakon Jedi i mistrzów przemian z Zonamy Sekot. Wybuchł konflikt zwany wojną sithyjsko-imperialną, którego konsekwencją był rozpad Sojuszu Galaktycznego i powrót Imperium na Coruscant. Żądny władzy mroczny lord Sithów zdradził jednak moffów i sam zasiadł na imperialnym tronie. Kolejny raz w ciągu ostatnich dwustu lat Sith rządził galaktyką³⁴.

Lojaliści prawdziwego Imperatora Roana Fela, będącego najprawdopodobniej wnukiem Jaina Solo, uciekli i przez kolejnych siedem lat atakowali państwo Krayta, kontynuując drugą imperialną wojnę domową. Sto trzydzieści cztery lata po śmierci Dartha Vadera Darth Krayt wyczuł, że w gala-

ktyce istnieje osoba, która może go uleczyć. Pobyt w yuuzhańskiej niewoli bardzo nadszarpał jego zdrowie, a mutująca się skorupa kraba vonduun powoli przeżerała jego ciało. Tą osobą miał być Cade Skywalker, łowca nagród, potomek samego lorda Vadera. Skywalker trafił na Coruscant i został pojmany i przeszkolony przez Sithów, jednak wkrótce uciekł, raniąc dwoje wysoko postawionych Sithów, Darthów Talon i Nihla³⁵.

Krayt szukał także pomocy wśród starożytnych Sithów. Używając holokronów Bane'a, Nihilusa i Andeddu, próbował komunikować się ze zmarłymi lordami, jednak wszyscy nazwali go heretykiem³⁶. Darth Wyyrlok udał się na Prakith, by zdobyć sekrety Andeddu, jednak misja zakończyła się pojedynkiem ze zmarłym Sithem, w którym zwyciężył sługa Krayta³⁷. Darth Krayt został poważnie zraniony przez byłą rycerz Jedi Azlyn Rae podczas bitwy o Had Abbadon, a później zamordowany z zimną krwią przez Wyyrloka, któremu w pełni ufał. W taki oto sposób nowy zakon Sithów pozostał bez mrocznego lorda, a Darth Wyyrlok III przejął władzę jako legalnie ustanowiony Regent³⁸. Przyszłość Sithów rysowała się bardzo niewyraźnie, tłumiona kolejny raz przez światło Jedi, które kolejny raz pojawiało się w galaktyce, by zniszczyć odwiecznego wroga.

Krzysztof "Aquenal" Rewak

34 Złamany (komiks)

35 Smocze szpony (komiks)

36 Złamany (komiks)

37 Do Jądra (komiks)

38 Vector (komiks)

Temat numeru

Historia mistrza Jedi Odan-Urra

Niniejszy tekst został opracowany na podstawie artykułu na Wookiepedii (<http://starwars.wikia.com/>).

Odan Urr był Draethosem – członkiem jaszczurczej rasy o wyjątkowo długim życiu i wojowniczej kulturze. Dokładna data urodzenia nie jest znana, ale wiadomo, że przed rokiem 5000 BBY (Before Battle of Yavin – przed bitwą o Yavin) został wygnany z rodzinnej planety. Niedługo potem został padawanem celegiańskiego mistrza Ooroo.

Szybko stało się jasne, dlaczego jaszczur został wygnany ze swojej planety. W przeciwieństwie do innych uczniów mistrza Ooroo Odan-Urr nie przejawiał jakichkolwiek wojowniczych zapędów, zdecydowanie bardziej wolał towarzystwo książek i holokronów niż miecz świetlny i pole walki. Nawet dla Jedi było to trudne do zrozumienia, a co dopiero dla członków tak wojowniczej rasy jak Draethosowie.

Podczas swojego treningu Odan-Urr spędzał większość czasu w wielkiej bibliotece mistrza Ooroo na Ossus, a nawet po jego zakończeniu starał się jak najwięcej czasu spędzać, studiując historię. Jego największą pasją była historia Sithów oraz innych, mniej znanych grup korzystających z Mocy. A także różne ezoteryczne techniki wykorzystywania Mocy, w tym bitewnej medytacji, którą to wiedzę miał przekazać wielu swoim uczniom.

Bibliotekę na Ossus opuszczał tak rzadko, jak to tylko było możliwe, zawsze zresztą na wyraźne życzenie swojego mistrza. Jedną z takich misji i być może najważniejszą dla Urra była misja w systemie Empress Teta. Ooroo wybrał Odana-Urra mimo braku doświadczenia młodego jaszczura, wiedząc, że pokojowo nastawiony Jedi przyniesie spokój samą swoją obecnością.

Sam Odan, gdy spotkał się ze swoim tymczasowym mistrzem zastrzegł, że nie jest wojownikiem, że preferuje książki nad miecz. Memit Nadill, doradca w systemie Tety, odparł jednak, że nauczyciel może



Odan-Urr

odnieść sukces tam, gdzie wojownikom się do tej pory nie udało.

Celem misji było zjednoczenie wszystkich planet w systemie, a dokładniej pomoc w pokonaniu planety Kirrek, która nie chciała zjednoczyć się z pozostałymi sześcioma planetami. A na dodatek była wystarczająco silna, aby odpierać ataki zjednoczonych planet. Imperator systemu Teta zarządziła w końcu atak wszystkimi siłami na rebeliancką planetę, mimo że poziom strat byłby astronomiczny – po obu stronach.

Wówczas to Odan Urr opowiedział imperator i Nadillowi o bitewnej medytacji – starej sztuce Jedi, którzy używali jej, aby zwiększyć morale własnych wojsk i obniżyć je u przeciwnika, a także do pomocy w koordynowaniu działań. Nadill zgodził się, aby Odan użył tej techniki i pomógł siłom

zjednoczonych planet.

Zanim doszło do ostatecznej rozprawy z rebeliantami, Odan nauczył Memita bitewnej medytacji i obaj zdołali przechylić szalę bitwy na stronę imperator. Mimo zwycięstwa Odan Urr był przygnębiony i zaniepokojony śmiercią tylu istot, do której się przyczynił. Mimo tych wątpliwości zarówno Nadill, jak i Ooroo uznali, że spisał się znakomicie podczas tej misji i mistrz przydzielił Urra jako pomoc Nadillowi przy przywracaniu pokoju na podbitej planecie.

Wówczas to Urr i Nadill ocalili Jori i Gava Daragonów – badaczy nadprzestrzeni, którzy mieli przypomnieć światu o istnieniu Sithów.

Niedługo po zakończeniu misji w systemie Teta Odan zaczął mieć dziwne wizje. Widział śmierć i pogrzeb Marko Ragnosa i dwoje najpotężniejszych lordów Sithów, walczących o supremację po zakończeniu uroczystości pogrzebowej. Duch Ragnosa pojawił się i przerwał bitwę, wyjaśniając lordom, że Imperium Sithów znajduje się u szczytu potęgi i że muszą mądrze wybierać swoje bitwy, inaczej wszystko zostanie zaprzepaszczone.

Gdy Odan obudził się ze swojego koszmaru, opowiedział o wizji Nadillowi, przypomniał mu też, że mroczni Jedi wygnani tysiące lat temu z Republiki, nadal istnieją i nadal stanowią zagrożenie. Oboje poprosili wtedy imperator Tety o podniesienie problemu Sithów na następnym posiedzeniu senatu Republiki. Imperator zgodziła się, ale niewiele mogła zdziałać. Senatorowie uznali, że złe sny o niczym nie świadczą, a oni sami mają ważniejsze rzeczy na głowie niż banda dawno zapomnianych Jedi.

Po powrocie z Coruscant Urr znowu pogrążył się w manuskryptach, korzystając z zasobów bibliotek imperator, podczas gdy Nadill konferował z władczynią systemu. Opuścił biblioteki dopiero, gdy na planetę przybył mistrz Ooroo, który też doświadczał wizji Sithów i przygotował Imperium do wojny.

Niedługo potem Odan spotkał Jori Daragon, która przybyła w dość nietypowy sposób prosić imperator o pomoc. Wyjaśniła Odanowi, że ona i jej brat byli odkrywcami, badaczami nadprzestrzeni. Podczas jednego ze ślepych skoków wylądowali na planecie

Korriban, jak się okazało później, należącej do Imperium Sithów. Jori zdołała uciec, gdy Naga Sadow walczył z Ludo Kreshem o dominację nad Imperium, ale jej brat został na Korriban.

Dla Urra i Nadilla dane z komputera nawigacyjnego statku Jori oraz zeznania samej dziewczyny były czynnikiem mogącym przekonać senat o potrzebie działania. Nie wiedzieli jednak, że Sadow umieścił na Starbreakerze 12, okręcie Daragonów, nadajnik lokalizacyjny, dzięki czemu poznał trasę wiodącą do Republiki i mógł rozpocząć inwazję.

Główna bitwa wojny z Sithami rozegrała się na Cinnagarze, tam też swoje miejsce znalazł Odan-Urr wraz ze swoim mistrzem Ooroo. Odan nie chciał walczyć, bał się tego, co przyniesie wojna, rozlew krwi i utraconych istnień.

Od samego początku Sithowie mieli olbrzymią przewagę tak w liczebności, jak i w wyszkoleniu i ekwipunku. Hordy wojowników Sithów i Massassich oblegały największą cytadelę na Cinnagarze, bronioną przez wojska Tety i dawnych rebeliantów. Przewaga Sithów była zbyt wielka i przegrana wydawała się nieunikniona, jednak mistrzowi Odana udało się przynajmniej częściowo zniwelować przewagę Sithów.

Ooroo był Celagianinem, członkiem rasy, która oddychała gazami zabójczymi dla większości istot. Dla niego samego natomiast zabójczy był tlen, dlatego podróżował w kryształowym zbiorniku zawierającym odpowiednią mieszaninę gazów. Ooroo przebił ściankę zbiornika i uwolnił trujące gazy, zabijając setki Massassich, sam jednak zginął, zatruty tlenem. Zanim umarł, przepowiedział Odanowi, że ten będzie żył jeszcze bardzo długo i umrze otoczony ukochanymi księgami.

Po bitwie Odan-Urr przeszukał wraki okrętów sithyjskich, na jednym z nich znajdując nietknięty holokron. Wierząc, że nie ulegnie wpływowi Ciemnej Strony, zachował go, nie wiedząc, że to właśnie ten holokron stanie się jego zgubą.

Gdy wojna z Sithami ucichła, Odan-Urr wrócił na Ossuss, gdzie pamiętając słowa umierającego mistrza, założył bibliotekę. Gromadził w niej najcenniejsze manuskrypty i holokrony Jedi, studiując zapo-

mniane techniki, historię zakonu oraz kodeks Jedi.

Oprócz tego gromadził także informacje o Sithach, mrocznych Jedi i ogólnie Ciemnej Stronie Mocy, ponieważ uważał, że wiedza, każda wiedza, warta jest zachowania i studiów. Jego studia i pozycja strażnika biblioteki przyniosły mu około 400 lat po zakończeniu wielkiej wojny nadprzestrzennej tytuł mistrza Jedi.

Mniej więcej w tym czasie rozpoczął on studia nad kodeksem Jedi. Kodeks w jego mniemaniu, mimo iż znany każdemu Jedi, był według starożytnego mistrza rozumiany tylko przez paru. Ponieważ rzeczywiście kodeks w swojej prawdziwej formie pozostawia sporo miejsca na swobodną interpretację, Odan-Urr rozpoczął pracę nad stworzeniem jego ścisłej, uproszczonej wersji, która według niego nie pozostawiałaby miejsca na wątpliwości czy interpretacje.

Kodeks w formie stworzonej przez Odana-Urra przetrwał ponad cztery tysiące lat – aż do czasów Imperium. Luke Skywalker dla swojego nowego zakonu stworzył nowy kodeks, nie mający nic wspólnego ani z oryginałem, ani z wersją Odana-Urra.

W roku 3996 BBY Odan-Urr zwołał wielkie zebranie mistrzów i rycerzy Jedi. Celem było rozpatrzenie problemu, jaki dla Republiki stanowił panoszący się w systemie Tety kult Krath pod przewodnictwem młodych tetańskich arystokratów: Stala i Aleemy Keto. Jeden z Jedi, Ulic Qel-Droma, zaproponował, że przeniknie w szeregi Krathów udając, że uległ Ciemnej Stronie. Większość Jedi protestowała, uważając, że nawet symulowanie oddania się Ciemnej Stronie Mocy przyniesie tylko zło. Zanim sprawa mogła zostać rozstrzygnięta, uczestnicy zebrania zostali zaatakowani przez wojenne droidy Krathów. Wielu Jedi zginęło, w tym mistrz Arca Jeth, który najbardziej sprzeciwiał się pomysłowi Ulica.

Młody Jedi chcąc zemścić się na Krathach, postanowił przeprowadzić swój plan i przeniknąć w szeregi kultu. I tak jak przestrzegali mistrzowie Jedi, uległ mrokowi. Niedługo później spotkał się z innym młodym Jedi, który zapragnął zwalczyć mrok, poznając jego sekrety: Exarem Kunem. Wkrótce oboje stanęli na

czele odrodzonego Imperium Sithów.

Kun chcąc pozyskać holokron Nagi Sadowa, udał się na Ossuss. Tam spotkał się z mistrzem Urrem i po raz pierwszy ujrzął holokron, który w jego obecności rozbłysnął energią. Odan-Urr poznał po tym, że młody Jedi zaprzedał się siłom mroku i usiłował ochronić artefakt, jednak młody lord był silniejszy.

Tak jak tysiąc lat wcześniej przewidział mistrz Ooroo, Odan-Urr zginął otoczony ukochanymi księgami. Niedługo potem umarła także jego biblioteka, zniszczona przez falę uderzeniową supernowej, wywołanej przez Exara Kuna.



Śmierć Odana-Urra

Po śmierci jego imię było pamiętane przez kolejne tysiące lat i znane nawet wśród młodych Jedi z nowego zakonu Luke'a Skywalkera. Prace historyczne oraz ścisła definicja kodeksu Jedi przyniosły Odanowi-Urrowi nieśmiertelność.

Jerzy "Zarathos" Jabłoński

Temat numeru

Inne organizacje używające Mocy

W oryginalnej trylogii jedynymi organizacjami zrzeszającymi użytkowników Mocy byli Jedi oraz Sithowie. W prequelu nadal tak było, jednak już w książkach, komiksach i dodatkach do gier RPG pojawiały się coraz to nowe organizacje. Poniżej przedstawię pokrótce najważniejsze z nich.

Mnisi Aing-Tii

Być może nie pierwsza, ale pewnie najsłynniejsza i najciekawsza grupa istot władających Mocą. W wypadku Aing-Tii mówimy raczej o rasie niż o organizacji, ponieważ wszyscy Aing-Tii są w mniejszym lub większym stopniu wrażliwi na Moc, a obcy są bardzo rzadko dopuszczani do ich sekretów.



Aing-Tii

Sami Aing-Tii są rasą inteligentnych ssaków z wyglądu podobnych do jaszczurów. Żyją w niedostępnych rejonach mgławicy Kathol, opuszczając ją w zasadzie tylko w pogoni za łowcami niewolników. Jako rasa są bardzo tajemniczy i niedostępni – podróżują po mgławicy w bardzo zaawansowanych technologicznie organicznych okrętach, często niszcząc lub obezwładniając okręty istot zbyt ciekawych tajemnic mgławicy. Szczególną nienawiścią pałają do handlarzy niewolników, ścigając

i niszcząc ich okręty bez litości.

Jedi wiedzieli o Aing-Tii, jednak w przeciwieństwie do innych grup, nigdy nie próbowali nawiązać z nimi oficjalnego kontaktu ani wciągnąć do zakonu. Wiadomo, że mistrz Yoda wiedział o tajemniczej rasie i być może znał ich osobiście, gdyż wysłał na leczenie do mnichów Joria Car'dasa. Car'das spędził z Aing-Tii wiele lat i jego raporty były w okresie Nowego Zakonu Jedi głównym źródłem wiedzy o mnichach do momentu, w którym najpierw Jacen Solo, a później Luke Skywalker i Ben odwiedzili mnichów.

Technologicznie Aing-Tii są bardzo zaawansowani, stoją ponad ogólnym poziomem technologii tak Imperium, jak i Republiki, jednak ze względu na skrytość i niewielką liczebność nigdy nie zostali uznani za zagrożenie – ani przez Republikę, ani przez Imperium czy Sithów.

Jeżeli chodzi o zdolności używania Mocy, to podobnie jak w przypadku technologii Aing-Tii stoją ponad przeciętnymi Jedi czy Sithami, chociaż ich moce koncentrują się raczej na kontroli przestrzeni i czasu, w których zresztą osiągnęli perfekcję. Oprócz standardowych technik, jak psionika, znanych tak Jedi, jak i Sithom, Aing-Tii są w stanie przemieszczać siebie i dowolne w zasadzie przedmioty nawet na duże (lata świetlne) dystanse w jednej chwili. Opanowali zdolność teleportacji w takim stopniu, iż używają jej zamiast hipernapędu do przemieszczania się między gwiazdami.

Poza przemieszczaniem się w przestrzeni unikalną zdolnością Aing-Tii jest ich umiejętność przemieszczania się w przeszłość, gdzie w ograniczonym zakresie są w stanie manipulować wydarzeniami i zmieniać teraźniejszość.

Poza zdolnościami ciekawy jest także punkt widzenia Aing-Tii w kwestii Mocy.

Otóż w przeciwieństwie do Jedi i Sithów nie uznają oni podziału Mocy na jasną i ciemną stronę. Moc ma dla nich całe spektrum „kolorów”, a dobre czy złe są intencje, a nie techniki czy sposoby wykorzystania Mocy. Poza tym uważają, że wszystko jest integralną częścią Mocy w stopniu znacznie większym, niż uznają to Jedi. Przez to uważają, że każdy, nawet istoty niewrażliwe na Moc, są w stanie ją kontrolować i wykorzystywać do swoich celów.

Nieskończone Imperium

Nieskończone Imperium znane z gry Knights of the Old Republic jest chyba po, a może nawet przed Aing-Tii najbardziej znaną grupą używającą Mocy. Podobnie jak w wypadku mnichów, także Rakatanie – twórcy Imperium - byli rasą wrażliwą na Moc. W przeciwieństwie do Aing-Tii nie wykształcili własnej filozofii i spojrzenia na Moc. Byli po prostu kolejnymi użytkownikami jej ciemnej strony.

Dzięki Mocy Rakatanie stworzyli Imperium obejmujące znaczną część galaktyki. Ich technologie opierały się na Mocy, która wzmacniała je i dawała im możliwości nieznane bardziej trady-

cyjnym technologiom. O ich poziomie niech świadczy fakt, że technologie Rakatan przetrwały ponad trzydzieści tysięcy lat i nadal były w stanie funkcjonować. Co więcej, były na równym poziomie zaawansowania co technologie Republiki w chwili, gdy Revan objął panowanie nad Gwiezdną Kuźnią i stał się kolejnym lordem Sithów.

Imperium w końcu jednak upadło. Podobnie jak wiele tysięcy po Imperium Sithów, także Nieskończone Imperium Rakatan znalazło swój kres w wewnętrznych waśniach, buntach i ostatecznie zarazie, która odcięła członków tej rasy od Mocy.

Jal Shey

Jal Shey są najprawdopodobniej jedną z najstarszych organizacji, zrzeszających istoty używające Mocy, być może starszą niż Zakon Jedi. Korzenie organizacji nikną w mrokach historii i nie wiadomo, kto pierwszy spojrział na Moc nie z filozoficznego, ale naukowego punktu widzenia.

Tak bowiem widzą Moc Jal Shey – nie jako mistyczną siłę, ale część natury, tak samo naturalną jak grawitacja czy magnetyzm. I tak samo jak one poddającą się badaniom. Członkowie organizacji poświęcili się studiowaniu Mocy, ale także wykorzystaniu jej w praktyce. Inaczej niż Jedi, Jal Shey używali Mocy jako narzędzia, a naukowe podejście dawało im zrozumienie natury Mocy, daleko wykraczające poza to, co wiedzieli o niej Jedi czy Sithowie.

Nigdy jednak nie sięgnęli po władzę czy potęgę. Być może właśnie naukowe podejście uchroniło ich przed pokusami Ciemnej Strony, a może dla kogoś, kto nie wierzy w „religijne hokus pokus”, pokusa taka nigdy nie zaistniała. W końcu wibromiecz czy młotek hydrauliczny nie kuszą, żeby komuś za ich pomocą dołożyć, nieprawdaż? Są tylko narzędziami.

W ciągu całej swojej historii Jal Shey zastąpili jako świetni naukowcy i jeszcze lepsi dyplomaci, brakowało im jednak bojowego podejścia do Mocy i przez to mimo swej wiedzy w walce byli słabsi od przeciętnego Jedi. Dlatego wytwarzali różnego rodzaju technologie, pozwalające



Nieskończone Imperium, budowa Gwiezdznej Kuźni

im lepiej chronić się przed niebezpieczeństwami: zbroje, broń, osłony.

Co stało się z Jal Shey w czasie wielkiej czystki zarządzanej przez Imperatora - nie wiadomo. Najprawdopodobniej jednak zostali, podobnie jak Jedi, zlikwidowani. Byli zbyt widoczną i wpływową grupą użytkowników Mocy, aby ująć uwagę Imperatora.

Matukai

Matukai zostali założeni przez kobietę, która odkryła, że możliwe jest połączenie się z Mocą nie przez naturalne, wrodzone zdolności, ale dzięki treningowi fizycznemu i połączonym z nim medytacjom.

Przez stulecia Matukai rozwijali się nie niepokojeni – tak ze względu na nietypowy sposób używania Mocy, jak i przez sposób życia. Matukai byli nomadami, wiecznie przemierzającymi się z planety na planetę, a na dodatek byli tak nieliczni, że nie wywierali większego wpływu na Moc. Poza tym Jedi czuli się na tyle bezpiecznie, że pozwalali istnieć innym grupom użytkowników Mocy.

Dopiero około 600 roku przed Bitwą o Yavin (BBY) Matukai zwrócili na siebie uwagę Jedi. Wówczas to para Matukai: mistrz i uczeń, odparła atak piratów na frachtowiec, którym lecieli. Jedi zaintrygowani umiejętnościami wojowników i użyciem przez nich Mocy chcieli nakłonić ich do wstąpienia w szeregi zakonu, chcieli także, aby wszyscy Matukai stali się częścią Jedi. Ci jednak odrzucili propozycję, uznając Jedi za zbyt mało elastycznych w swoich działaniach.

Stowarzyszenie przetrwało aż do czasów Nowego Zakonu Jedi – wędrowny tryb życia pomógł im przetrwać czystki Imperatora. Wówczas paru Matukai wstąpiło w szeregi zakonu uznając, że Jedi Luke'a Skywalkera stracili wiele z rygorystyki i sztywnych zasad duchowych starego zakonu.

Jeżeli chodzi o zdolności Matukai, to koncentrowali się oni na walce wręcz i medytacji, a ich techniki użycia Mocy były z tym ściśle powiązane. Matukai byli świetnymi wojownikami, na równym, jeżeli nie wyższym, poziomie co strażnicy Jedi, posiadali także niesamowitą wręcz

kontrolę nad własnymi ciałami. Matukai potrafili niemal natychmiast leczyć rany, byli praktycznie niewrażliwi na trucizny, a najlepsi z nich potrafili wpływać na gęstość swojego ciała, czyniąc je bardziej odpornym na ciosy czy warunki zewnętrzne.

Matukai tak jak pozostałe grupy nie używali mieczy świetlnych. Bronią z wyboru był dla nich wan-shen, oznaczający broń drzewcową, generalnie podobną do halabardy, jednak każdy Matukai tworzył broń taką, jaka mu odpowiadała i nie było dwóch identycznych wan-shenów. Podobnie jak miecze Sithów czy dyski Zeison Sha wan-shen były tworzone z pomocą Mocy, co dawało im niezwykle cechy, w tym odporność na ostrze miecza świetlnego.

Zeison Sha

W przeciwieństwie do pozostałych opisanych tu organizacji Zeison Sha nie powstał samoistnie; wywodzą się bezpośrednio z Zakonu Jedi.



Zeison Sha

Powstali około roku 4000 BBY, gdy rodziny i przyjaciele Jedi uciekali przed atakami Exara Kuna i jego Sithów. Koloniści zostali osadzeni na planecie Yanibar, mało znanej, ale mającej bardzo trudne warunki. Tam mieli być bezpieczni przed Sithami. Koloniści oczekiwali, że Jedi wrócą po nich jak tylko zakończy się wojna, jednak Jedi nigdy nie przybyli. Wszyscy ci, którzy wiedzieli o istnieniu kolonii, zginęli w walkach z Sithami. Koloniści jednak uznali, że Jedi po prostu pozbyli się ciężaru i zostawili ich na pewną śmierć.

Niewiele zresztą brakowało, aby wszyscy koloniści zginęli. Trudne warunki Yanibar oraz nieprzygotowanie kolonistów do długiego pobytu na tej planecie sprawiły, że większość oryginalnych kolonistów zmarła w ciągu pierwszych lat po przybyciu na planetę. Ci, którym udało się przeżyć, zaadoptowali się do życia w trudnych warunkach, głównie zresztą dzięki swojej wrażliwości na Moc.

W ciągu kolejnych setek lat udało im się stworzyć własną cywilizację i kulturę, kwitnącą mimo trudnych warunków. Ponownie odkryci zostali dopiero czterysta lat po zakończeniu wojny z Exarem Kunem. Na planecie powstał niewielki port kosmiczny, a handlarze czasami odwiedzali Yanibar, ale kolonia pozostawała szerzej nieznaną. Podobnie jak jej strażnicy – Zeison Sha.

Nie wiadomo, kiedy dokładnie Zeison Sha po raz pierwszy opuścili planetę, jednak musiało się to stać już po reformacji rusańskiej, bowiem pierwsze raporty Zeison Sha o zakonie zawierały także informacje o zabieraniu przez nich dzieci wrażliwych na Moc rodzicom i ich indoktrynacji na Jedi. Zeison Sha wierzyli w ścisłe związki rodzinne i nigdy nie zabierali dzieci rodzicom. Wrażliwe na Moc dzieci uczyły się w specjalnej akademii, jednak nie zrywały związków z rodziną, co więcej – mieszkały z nią jak wszystkie pozostałe dzieci, po prostu uczęszczały do innego rodzaju szkoły. Wówczas to wizerunek zakonu, i tak już nie najlepszy wśród Yanibarczyków, stał się jeszcze gorszy.

Pierwszy oficjalny kontakt między Zeison Sha i zakonem został nawiązany w roku 580 BBY, gdy mistrz Bodo Bass wyruszył z misją dyplomatyczną na Yanibar, chcąc nakłonić Zeison Sha do przyłączenia się do zakonu. Yanibarczycy przyjęli Jedi wyjątkowo chłodno. Nie wierząc w ich czyste intencje, nie pozwolili im przebywać na planecie bez ciągłego nadzoru, a zwłaszcza kontaktować się z dziećmi.

Jedi opuścili Yanibar i w zasadzie na tym kontakty między zakonem i Zeison Sha się zakończyły. Zeison Sha przetrwali imperialne czystki Jedi nawet mimo tego, że na Yanibarze stacjonował imperialny

garnizon. Po rozpadzie Imperium i utworzeniu Nowego Zakonu Jedi Zeison Sha nadal pozostali nieufni względem Jedi. Do tego stopnia, że świętowali śmierć każdego Jedi z rąk Yuuzhan Vong.

Jeżeli chodzi o filozofię i zdolności Zeison Sha, to była ona powiązana ze środowiskiem, w jakim grupa ta powstała i rozwinęła się. Będąc strażnikami kolonistów na wrogię ludziom planecie, Zeison Sha, podobnie jak Matukai, skoncentrowali swoje szkolenie na walce. Przeciwnie jednak niż u Matukai, u Zeison Sha nie istniała ścisła hierarchia, w zasadzie nie istniała żadna – Zeison Sha wart był tyle, ile jego zdolności w ochronie kolonii.

Zdolności Zeison Sha koncentrowały się wokół telekinezy, czyniąc ich niesamowicie skutecznymi w wykorzystaniu tego aspektu Mocy. O ile pod względem telepatii czy zdolności wpływania na swoje ciało odstawali tak od Jedi, jak i Matukai, w wykorzystaniu telekinezy nie mieli sobie równych. Wyrazem tego była ich tradycyjna broń: miotany dysk, którym kierowali za pomocą Mocy. Dysk Zeison Sha był częściowo przynajmniej odporny na ostrza mieczy świetlnych.

Jerzy "Zarathos" Jabłoński

Źródła:

D. Wallace, K. J. Anderson, *The New Essential Chronology*
R. Thompson, J. D. Wiker, *Heroes Guide*
R. Thompson, E. Cagle, P. Stutzman, R. Wieland, *Jedi Academy Training Manual*
R. Thompson, S. Hershey, J. J. Miller, A. G. Peña, *Knights of the Old Republic Campaign Guide*
R. Windham, *Jedi vs. Sith: The Essential Guide to the Force*
S. J. Sansweet, P. Hidalgo, B. Vitas, D. Wallace, M. Franklin, J. Kushins, C. Cassidy, *The Complete Star Wars Encyclopedia*
Star Wars: Knights of The Old Republic I
Star Wars: Knights of The Old Republic II
T. Zahn, *Wizja przyszłości*

Technologie

Klasa Norway

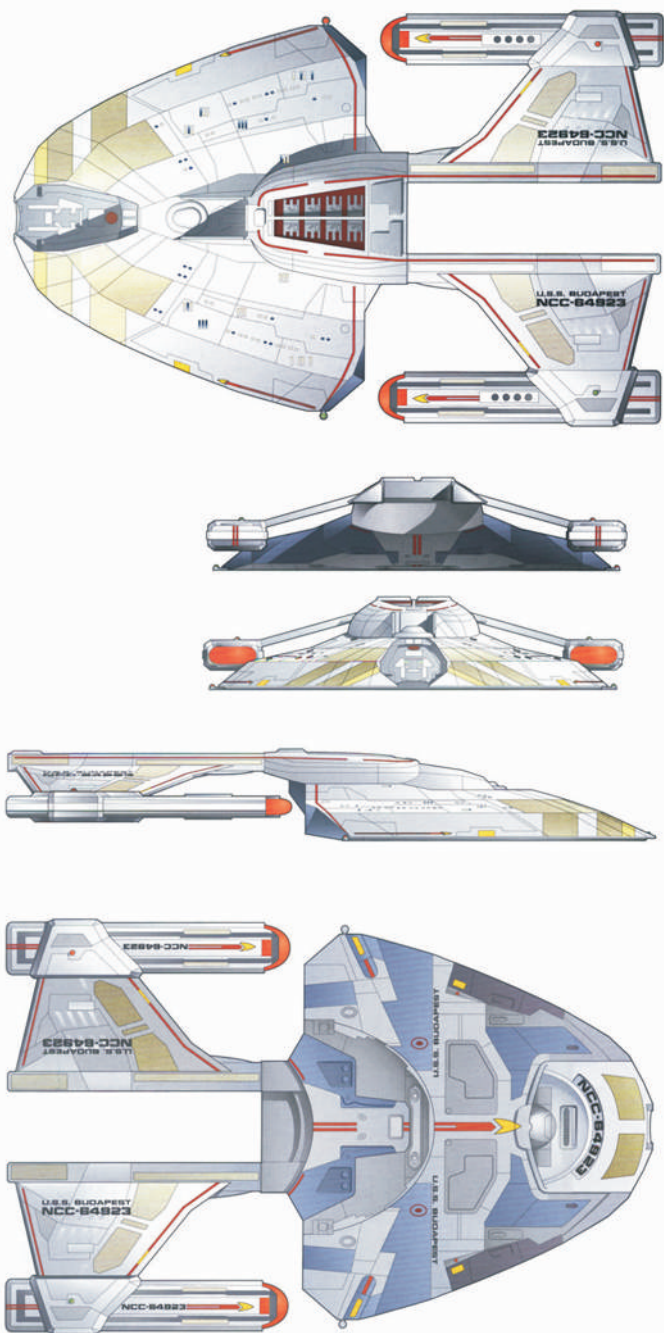
Witam wszystkich po krótkiej przerwie w serii artykułów o mniej znanych jednostkach Federacji. Dziś klasa Norway, występująca w kanonicznych źródłach tylko przez chwilę podczas bitwy w sektorze 001 w 2375 roku.

W 2357 roku Gwiezdna Flota z uwagi na szybkie starzenie się okrętów klasy Cheyenne i Ambassador postanowiła stworzyć nową klasę okrętów zdolnych do długotrwałych misji dyplomatycznych i badawczych.

Podstawowym warunkiem było odejście od tworzenia kolejnego większego od poprzedników molocha jak Ambassador, Nebula czy Galaxy. Planiści z Utopia Planitia Fleet Yards podzieli się na dwa obozy: pierwsi chcieli specjalistycznego statku naukowego, niezbyt zdolnego do poważnej walki, drudzy zaś hołdując klingońskiej zasadzie „lepiej mieć więcej dział niż mniej”, proponowali szybki, dobrze uzbrojony okręt z grubym pancerzem. Na poparcie tej tezy przedstawili wyniki wojny z Kardasjanami, gdzie na polach bitew górowała federacyjna technologia, jednak straty wśród starych i słabo opancerzonych Mirand i Exelsiorów były zatrważające.

Podstawowe plany przedstawiały okręt wielkości zbliżonej do wielu innych klas w służbie, więc został on odrzucony w powodzi propozycji z innych biur ASDB. Aż cztery razy zmieniano projekt, aż na desce kreślarskiej pojawił się spodek zbliżony kształtem do strzały.

Przystosowany do długotrwałych, nie zawsze sprecyzowanych misji, na pierwszy rzut oka nie robi imponującego wrażenia. Nie jest tak duży jak klasa Galaxy czy Nebula, jednak jego wielkość umożliwia uznanie go za krążownik, co jasno pokazuje siłę i przewagę



Okręt klasy Norway

technologiczną Federacji w odpieraniu każdego, nawet nieznanego niebezpieczeństwa.

Jak na okręt przeznaczony do misji naukowych czy dyplomatycznych, Norway posiada znaczną siłę. Mocne silniki, nowoczesne systemy kompu-

terowe oraz silne osłony umożliwiają mu przebywanie na niebezpiecznym terytorium, jak również pojedynki z mocniej uzbrojonymi przeciwnikami. Jednak gdy wróg okaże się zbyt potężny, dzięki specyficznej budowie może szybko uciec.

Małe rozmiary (oczywiście w porównaniu do Galaxy) sprawiają, że Norway bardzo dobrze prezentuje się jako statek dyplomatyczny. Spowodowane to było niechęcią przyjmowania przez słabsze technologicznie rasy potężnych okrętów, wyglądających raczej na statki bojowe niż dyplomatyczne. Do tego część federacyjnych ambasadorów i dyplomatów miało zapędy do negocjowania z pozycji siły, gdy na orbicie znajdowała się ruchoma platforma torpedowa, zdolna do unicestwienia całej rasy, a takie nastawienie było sprzeczne z ideałami GF. Do tego kadłub Norway skrywał prawie dwa pełne pokłady kajut przystosowanych do przyjmowania obcych i VIP-ów.

Szczególną cechą Norway, tak nieliczną wśród statków kosmicznych, jest możliwość wejścia w atmosferę i lądowania. Umożliwiają mu to silniki grawitacyjne oraz jeden z impulsowych, umieszczony pod spodem, który znacznie zmniejsza ogromną masę kadłuba. Dopełnieniem tego są trzy nogi schowane w spodku oraz dwie dodatkowe, podtrzymujące gondole warp.

Historia konstrukcji

W 2347 roku U.S.S. Enterprise-C uratował klingoński posterunek na Nerendra III przed Romulanami, sam jednocześnie został zniszczony. Spowodowało to gwałtowne ocieplenie wrogich wcześniej stosunków między Zjednoczoną Federacją Planet a Imperium Klingońskim. Klingoni wycofali większość swoich okrętów znad granicy i zaczęli przestrzegać Traktatu z Khitomer. Jednocześnie Gwiezdna Flota, mimo sporych strat na początku wojny, zdołała zatrzymać inwazję Kardasjan.

Taka sytuacja utrzymywała się przez całe lata 50-te XXIV wieku i pchnęła Radę Federacji do gwałtownego konfliktu wewnętrznego. Pacyfiści nie rozumiejąc zagrożenia ze strony ościennych imperiów, proponowali powrót do idei pokojowej eksploracji kosmosu, zaś inne partie dowodziły, że tylko prawdziwe okręty bojowe, jak Ambassador, mogą utrzymać w ryzach agresywne rasy, chętne do wojny z byle pretekstu. Ich dodatkowym argumentem był przewidywany koniec izolacjonizmu Imperium Romulańskiego, które w każdej chwili mogło włączyć się do gier politycznych Kwadrantu Alfa, a nawet rozpocząć wojnę z nieprzygotowaną na masowy konflikt Gwiezdną Flotą.

Projektanci postanowili pogodzić oba nurty, łącząc w jedną klasę statek naukowo-dyplomatyczny z rasowym krążownikiem.

Prototyp NX-64901 pod nazwą U.S.S. Norway już samym wyglądem nie przypominał starych konstrukcji. Spodek wcale nie był okrągły czy eliptyczny. Do tego kadłub maszynowni po prostu wbudowano w główny (co oczywiście wykluczało możliwość rozdzielenia). Gondole warp zostały mocno wysunięte, tak że Norway wyglądał jak odwrócony katamaran. Spowodowało to zmniejszenie zagrożenia w związku z uszkodzeniami napędu warp czy przewodów energetycznych dla innych sekcji okrętu, a także skrócenie czasu napraw uszkodzeń gondoli.

Systemy wewnętrzne i napęd zasilają reaktor M/ARA dostarczony przez Drukan Synergy zdolny, według pierwszych testów, do osiągnięcia warp 8,8 (na tamte czasy bardzo duża prędkość).

Po zamontowaniu podstawowych elementów w kadłubie NX-64901 wyruszył w swój dziewiczy rejs z Ziemi do Alfa Centauri. Lot był katastrofą; po dwóch godzinach rdzeń warp nagle przestał działać, co wytrąciło U.S.S. Norway z warp i spowodowało przepięcia

w systemach, prawie rozsadzając statek od środka.

Drugi test był bardziej pomyślny i mimo licznych usterek i niedopracowań Gwiezdna Flota nakazała budowę dwóch kolejnych okrętów tej klasy. U.S.S. Budapest i U.S.S. Damascus wraz z U.S.S. Norway zostały wysłane na misje naukowe w głąb Federacji, gdzie w razie poważniejszych problemów szybko mogły otrzymać pomoc. Jednak ich kariera trwała krótko; szybko pojawiły się tak poważne problemy z silnikami i integralnością kadłuba, że ich kapitanowie odmówili dalszego dowodzenia tak niebezpiecznymi dla załóg okrętami.

Statki zostały odholowane na orbitę Marsa, odebrano im nazwy i prefiksy, zaś ASDB zaczęła ich używać jako miejsca do testów nowych technologii, jak AHM-y czy żelpaki. Budowa nowych kadłubów została wstrzymana, a klasa Norway oficjalnie zamknięta.

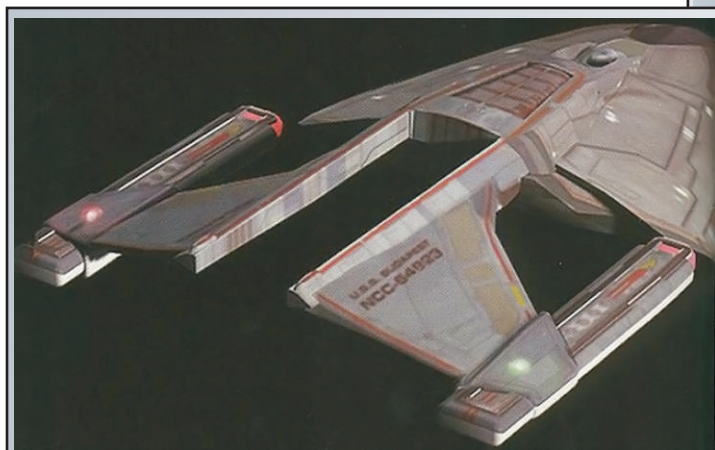
Postęp technologiczny oraz pierwsza próba asymilacji Ziemi przez Borga spowodowały, że klasa Norway wróciła do łask. Prawie puste kadłuby wypełniono nowoczesnymi komputerami, bronią, generatorami osłon... Z nowym rdzeniem warp w niepamięć odeszły wspomnienia o kłopotach z integralnością kadłuba. Statki z zewnątrz wyglądały tak jak przed laty, ale wewnątrz były całkowicie nowe.

Klasa Norway była bardzo potrzebna Federacji. Przypominała, w czasach gdy zaczęto porzucać pacyfistyczną wizję Gwiezdnej Floty, okres, w którym Federacja odkrywała tajemnice kosmosu i nawiązywała kontakty z nowymi cywilizacjami. Okręty te dzięki liczным kajutom o podwyższonym standardzie, ogromnym salom konferencyjnym, dobrze wyposażonym laboratoriom były lubiane przez załogę, przyzwyczajoną do gorszych warunków służby, choć wyruszając na misje badawcze, bardzo długo nie widzieli swych domów.

W czasie wojny z Dominium nie odniosły większych strat ani sukcesów,

gdyż mimo dobrej broni i osłon nie nadawały się do długotrwałej walki, za wyjątkiem misji zwiadowczych.

W 2375 roku w służbie pozostaje około 200 Norwayów, a nowe wciąż są budowane w stoczniach. Są nadzieją tych, którzy wierzą w pokój, choć patrząc na ostatnie czasy, jest on bardzo trudny do utrzymania.



Widok od rufy

Dane ogólne:

Długość: 445,02 m
Szerokość: 275,24 m
Wysokość: 64 m
Waga: 758 840 ton metrycznych
Kadłub: stop duranium-titanium
Załoga: 190 (25 oficerów, 165 marynarzy), limit ewakuacyjny 500
Klasa: średni krążownik (naukowo-dyplomatyczny)
Liczba pokładów: 17

Uzbrojenie:

Fazery: 6 typu X, 2 na górnej stronie na dziobie, 2 na dolnej części spodka, 2 na górnej tylnej części spodka w celu osłony rufy; jedno wyładowanie ma moc około 5,1 MW, jednak jeśli strzelają tylko 2 pasy, jest możliwość przeładowania ich do mocy 10,2 MW; prędkość 0,986 c, efektywny zasięg 300 000 km
Wyrzutnie torped: przednia (dwutorowa) tuż pod deflektorem (pokład 9 i 10), tylna na pokładzie 14 w głównym kadłubie, efektywny zasięg 3 000 000 km, magazyn 80 torped typu XXV

Oslony: 16 źródeł pola o mocy 160 MW
każdy, łącznie 2560 MW

Napęd:

Warp: typ C-Grade Standart M/ARA,
wybudowane w Ceries Industries,
normalna prędkość warp 6,5,
maksymalna prędkość warp 9,7 przez 12h
Impulsowy: 2 silniki wybudowane w
Slepnir Incorporated

Transportery: osobowe 3, towarowe 2,
awaryjne 2, zasięg 40 000 km, wydajność
300 osób na godzinę (transportery
osobowe)

Łączność: standardowa, zasięg 5,2 AU,
podprzestrzenna 22,65 ly, warp 9,9997

Promy: 2 typu 8, 2 typu 9, 2 typu 11, 3
pszczołki (workbees), 1 jacht kapitański

Opracowanie projektu: Advanced
Starship Design Bureau, Theoretical
Propulsion Group, Daystrom Institute,
United Federation of Planets Defense
Council

Początek projektu: 2357 r.

Początek budowy: 2359 r., zatrzymany na
końcu roku

Wznowienie budowy: 2368 r.

Koniec budowy: wciąż w produkcji

Status: w służbie

Stocznie budujące okręty tej klasy:
Spacedock 1, Earth; Utopia Planitia Fleet
Yards, Mars; Shor Ka'Tel Fleet Yards, 40
Eridani

Znane okręty tej klasy:

U.S.S. Norway, NX-64901,

U.S.S. Budapest, NCC-64923,

U.S.S. Damascus, NCC-???,

U.S.S. Dublin, NCC-81467,

U.S.S. Sharikahr, NCC-81204,

U.S.S. Vienna, NCC-81763,

U.S.S. Charlottetown, NCC-81864.

Ważniejsze miejsca na okręcie:

Pokład 1: mostek

Pokład 3: hangar, transporter 1,
transportery towarowe

Pokład 5: kajuty VIP-ów, transporter 2,
sala konferencyjna

Pokład 6: kajuty VIP-ów

Pokład 7: maszynownia

Pokład 8: ambulatorium

Pokład 9: gwiazdna kartografia

Pokład 10: arboretum, biblioteka,
transporter 3

Pokład 13: talerz deflektora

Pokład 14: areszt

Pokład 15: silniki impulsowe

Pokład 16: emiter promienia trakcyjnego

Marcin "I.Thorne" Jarmużek

Źródła:

Opis tej klasy powstał na podstawie tekstu
Kurta Goringa, zamieszczonego na
<http://techspecs.acalltoduty.com>, który
korzystał m. in. z ST: TNG Technical
Manual, ST: DS9 Technical Manual, Star
Trek: First Contact.

Grafiki pochodzą z Ex Astris Scientia.

Technologie

Immobilizer 418

Krażowniki typu Immobilizer 418 zostały zaprojektowane przez Sienar Fleet Systems (SFS) na potrzeby floty imperialnej najprawdopodobniej jako następca krążowników typu Interdictor. Interdictory powstałe ponad cztery tysiące lat przed Imperium były mimo wprowadzanych zmian konstrukcjami przestarzałymi i Imperium postanowiło je zastąpić, szczególnie po pojawieniu się na polach bitew myśliwców wyposażonych w hipernapęd.

Interdictory podobnie jak większość okrętów zaprojektowanych w ostatnich latach Republiki i czasach Imperium miały „klasyczny” trójkątny kształt kadłuba z wystającą nadbudówką, w której umieszczono mostek. Klasyczny kształt psuło osiem (po cztery nad dole i u góry konstrukcji) półkul, mieszczących generatory pola grawitacyjnego.

Generatory te były na tyle silne, że potrafiły symulować masę dużego ciała niebieskiego, na przykład planety, i blokować możliwość skoku w nadprzestrzeń bądź też ściągać z nadprzestrzeni przelatujące w pobliżu okręty.

Okręty tego typu przeznaczone miały w zasadzie tylko tą jedną rolę – blokować

dostęp do nadprzestrzeni - i nigdy nie planowano ich użycia jako samodzielnych okrętów bojowych, dlatego też poza generatorami uzbrojenie Immobilizerów było bardzo słabe. Dwadzieścia poczwórnych działek laserowych i lekkie generatory pól sprawdzały się w obronie przed myśliwcami czy pirackimi okrętami, ale w wypadku starcia z nawet lekkim okrętem bojowym w rodzaju krążowników typu Carrack Immobilizery stały na przegranej pozycji.

Dlatego też, aby umożliwić choć częściowe wykorzystanie tych okrętów jako jednostek flagowych, SFS dodało opcję modułowej zmiany uzbrojenia. Na części okrętów montowano pojedyncze baterie turbolaserów, na innych działa jonowe czy wyrzutnie torped. Mimo wszystko jednak zasadniczą rolą okrętów było współdziałanie z całym flotami.

Immobilizery często współpracowały z bazami gwiazdowymi umieszczonymi na szlakach handlowych, ściągając z nadprzestrzeni frachtowce i umożliwiając łatwy i szybki dostęp do nich w celu przeprowadzenia inspekcji. Ponownie jednak nawet w takiej roli rzadko działały bez wsparcia cięższych okrętów.

Poza oczywistymi zaletami dla działań wojennych okręty tego typu miały parę wad, które czyniły ich użytkowanie kosztownymi. Główną był brak wystarczających rezerw energii, przez co dowódcy podczas walki musieli wybierać między generowaniem pola grawitacyjnego a polami osłonnymi. Rebelianci często wykorzystywali tę wadę, wysyłając niewielkie okręty, jak fregaty typu Nebulon-B, aby zmusić dowódców Immobilizerów do wyłączenia generatorów i przeniesienia energii do pól osłonnych.



Immobilizer (z lewej) z obstawą

Poza tym potężne pole grawitacyjne przyciągało wszelkiego rodzaju kosmiczne śmieci, które uszkadzały poszycie okrętu i generatory, przez co okręty wymagały znacznie częstszych napraw i przeglądów niż jakikolwiek inny typ w imperialnej flocie.

Immobilizery mimo swoich wad były główną i w zasadzie jedyną bronią Imperium w walce z rebelią i jej myśliwcami, zdolnymi do lotów w nadprzestrzeni. Niszczyciele Gwiezdne były w stanie poradzić sobie z każdym okrętem rebelii, jednak stacjonujące na ich pokładach myśliwce TIE nie stanowiły równorzędnego przeciwnika dla X- i Y-Wingów. Taktyka „w liczbie siła” też często się nie sprawdzała, ponieważ rebelianckie myśliwce mogły w każdej chwili wejść w nadprzestrzeń i uciec z pola walki.

Dlatego też Interdictory były tak ważne dla Imperium i obsadzano je tylko najwierniejszymi załogami. Jak dokładna była to selekcja, niech świadczy fakt, że bodajże żaden Immobilizer nie znalazł się w rękach rebeliantów.

Poza walką z rebelią Immobilizerów intensywnie używano podczas rebelii admirałów Harkova i Zaarina. Zarówno jeden, jak i drugi także dysponowali myśliwcami zdolnymi wejść w nadprzestrzeń, Immobilizery były więc istotnym czynnikiem ograniczającym ich działania. Co ciekawe, w zasadzie tylko dwóch imperialnych admirałów wykorzystywało w pełni potencjał tkwiący w tych okrętach: Zaarin i Thrawn. Spotkali się oni na froncie imperialnej wojny domowej. Thrawn w latach po śmierci Palpatine'a wykorzystywał te okręty, skutecznie zresztą, do walki z Nową Republiką.

Dane techniczne

Producent: Sienar Fleet Systems

Klasa: krążownik

Koszt jednostkowy: 52240000 kredytów

Długość: 600 metrów

Szerokość: 300 metrów

Wysokość: 100 metrów

Hipernapęd: klasa 2 (zapasowy klasy 8)

Prędkość podświetlna: 50 MGLT

Pola osłonne: 2880 SBD

Pancerz: 1056 RU

Uzbrojenie: 20 poczwórnych działek laserowych T&B GX-7, 4 generatory pola grawitacyjnego SFS G7-X

Myśliwce: 24 myśliwce klasy TIE-Fighter i TIE-Interceptor

Załoga: 2807 (24 strzelców, 427 oficerów, 2380 marynarzy)

Kontyngent wojskowy: 80 szturmowców

Ładownia: 5500 ton metrycznych

Jerzy "Zarathos" Jabłoński

Źródła:

B. Smith, *Ilustrowany przewodnik po statkach, okrętach i pojazdach Gwiezdnych Wojen*

G. Gorden, *Imperial Sourcebook*

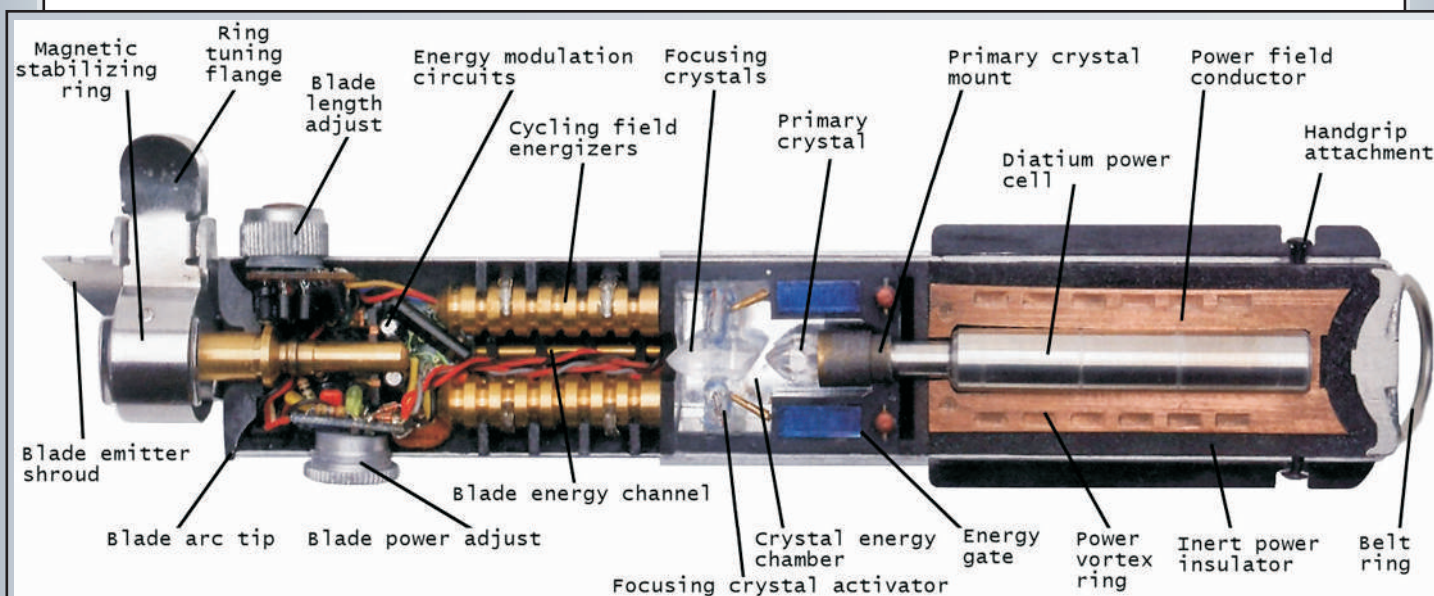
M. Knight, *Star Wars: Empire at War: Prima Official Game Guide*

O. Stephens, *Starships of the Galaxy*

Star Wars: Tie Fighter (gra komputerowa)

Technologie

Konstrukcja miecza świetlnego



Przekrój przez miecz świetlny

Typowy miecz świetlny składa się z czterech podstawowych elementów, chociaż możliwe jest zastosowanie dodatkowych. Te elementy to źródło energii, kryształy skupiające, matryce energii oraz generator pola ograniczającego.

Te elementy są niezbędne do prawidłowego funkcjonowania miecza – pozwalają przekształcić energię w plazmę, nadać jej pożądane właściwości oraz ukształtować w ostrze. Przez tysiąclecia od wynalezienia miecza świetlnego konstrukcja nie zmieniła się wiele, zasadniczą rewolucją było stworzenie baterii diatiumowej, pozwalającej na wykorzystanie pętli energetycznej do zasilania ostrza. Dzięki temu miecze świetlne z mało poręcznej broni korzystającej z zewnętrznego źródła energii zaczęły wyglądać jak znane z filmów konstrukcje. Drugą, chociaż mniej istotną rewolucją było odkrycie sposobu na przemysłową produkcję mieczy, chociaż tak Jedi, jak i Sithowie preferują miecze składane ręcznie i dostosowane do wymagań użytkownika.

Do elementów składowych miecza należały:

Rękojeść

Ogólnie można przyjąć, że rękojeść jest cylindrem o odpowiedniej długości, mieszczącym w sobie całą aparaturę: kryształy, emitery, źródło energii i tak dalej. Materiał, z którego są wykonywane, to zazwyczaj durastal oraz materiały sztuczne, chociaż zdarzają się nietypowe rękojeści wykonane z innych metali czy w ogóle nietypowych materiałów jak kryształy, kości i tym podobne.

Klasyczna

Klasyczna rękojeść miecza świetlnego mierzy około 30 centymetrów, chociaż zdarzają się rękojeści krótsze i dłuższe – wszystko zależy od użytkownika i jego potrzeb oraz preferencji. Tego typu rękojeści dominują, pozwalając na stworzenie klasycznej formy dwuręcznego miecza z jednym ostrzem.

Oprócz klasycznej formy prostej rękojeści (bez względu na dodatkowe ozdobniki) istniało jeszcze parę innych typów rękojeści, których używano do konstrukcji mieczy wyjątkowo indywidualnych, bądź też wykorzystywanych do pewnych technik walki.

Podwójna

Najbardziej znanym typem jest rękojeść podwójna, zwana czasami lancą czy też rękojeścią sithyjską. Rękojeść tego typu umożliwiła, przy wykorzystaniu tej samej technologii co przy konstrukcji typowego miecza, uzyskanie broni o dwóch ostrzach emitowanych z przeciwnych końców rękojeści.

Jedi, mimo że Rada niechętnie patrzyła na użycie tych rękojeści, czasami po nie sięgali. Najbardziej znanym Jedi używającym tego typu broni była Bastila Shan. Jednak prawdziwą maestrię w konstrukcji i użyciu mieczy wykorzystujących tą rękojeść byli Sithowie. To oni, najprawdopodobniej, wynaleźli tą konstrukcję, oni też najczęściej ją wykorzystywali. Tworzyli zasadniczo dwa różne podtypy podwójnego miecza. Pierwszą była konstrukcja tradycyjna o krótkiej rękojeści, pozwalającej używać podwójnego miecza tak, jakby był to typowy miecz klasyczny. Takiej broni używał na przykład Exar Kun. Można powiedzieć, że był to klasyczny miecz sithyjski.

Drugim podtypem była rękojeść, którą można określić mianem lancy. Była ona co najmniej dwa razy dłuższa niż klasyczna rękojeść i stanowiła jakby dwa miecze połączone końcami. Dzięki takiej konstrukcji miecz można było rozłączyć i walczyć tak, jakby były to dwa klasyczne miecze. Dłuższa rękojeść pozwalała też na łatwiejszą manipulację tego typu bronią. Najśłynniejszym użytkownikiem miecza z tym typem rękojeści był Darth Maul.

Zakrzywiona

Rękojeści zakrzywione są podtypem w zasadzie zupełnie już zapomnianym. Stworzono je dla jednej techniki walki mieczem: formy II „Makashi”. Zakrzywiona rękojeść dawała możliwości znacznie lepszej kontroli miecza oraz precyzji uderzeń. Symulują tradycyjne zakrzywione ostrze, np. szabli.

Używanie miecza o zakrzywionej rękojeści wymagało wielkiego opanowania, jest więc tym bardziej ciekawe, że głównie korzystali z niej Sithowie, nie

słynący z tych cech, a raczej wręcz przeciwnie. Miecze z zakrzywionymi ostrzami używali najbardziej znani Sithowie w historii: Darth Bane, hrabia Dooku i Asajj Ventress.

Tonfa

Tonfa, zwana też shoto strażników, była wyjątkowo nietypową rękojeścią ukształtowaną właśnie w formę tonfy (podobnej do nowoczesnej pałki policyjnej). Ten typ rękojeści był bardzo rzadko spotykany i znani są tylko dwaj użytkownicy mający miecze tego typu: Maris Brood i Sinya.

Głowica

Głowica spotykana jest tylko w rękojeściach przeznaczonych dla mieczy z jednym ostrzem. W większości przypadków mieści ona gniazdo do ładowania baterii, jednak w niektórych przypadkach konstruktorzy umieszczają w głowicy dodatkową baterię. Miecze podwójne nie posiadają głowicy, gniazdo do ładowania umieszczone jest gdzieś w rękojeści.

Źródło zasilania

W nowoczesnych mieczach świetlnych źródłem zasilania jest bateria diatiumowa. Wynalezienie tej baterii (przypisywane Sithom) było główną i w zasadzie jedyną rewolucją w konstrukcji mieczy świetlnych. Źródłem jej sukcesu była możliwość połączenia baterii z polem ograniczającym i recykling plazmy, pozwalający odzyskać znaczną część energii użytej do aktywacji ostrza. Dzięki temu nie potrzebne już były dostarczające energii duże i nieporęczne plecaki. Wystarczyła jedna bateria generująca wystarczająco dużo energii, aby aktywować ostrze, i mająca jej niewielki zapas do uzupełnienia strat powstających w procesie recyklingu plazmy.

Izolacja energetyczna

Izolacja miała służyć ochronie użytkownika miecza tak przed samą plazmą i generowanym przez nią ciepłem, jak i energią elektryczną powstającą w baterii po aktywacji ostrza. Ponieważ tak energia, jak i plazma krążą swobodnie wewnątrz rękojeści, konieczne jest izolowanie zewnętrznych części rękojeści

od mechanizmów w niej zawartych. Najczęściej wykorzystywane są do tego różnego rodzaju materiały izolujące, choć spotyka się także pola energetyczne.

Soczewki skupiające

Soczewki służyły do skupienia plazmy w ostrze. Mimo że często przypisuje im się także regulowanie długości samego ostrza, jest mało prawdopodobne, aby to soczewki odpowiadały za tą cechę mieczy świetlnych. Oprócz tradycyjnych soczewek istnieje parę specjalizowanych wersji, pozwalających uzyskać ostrze o specyficznych właściwościach.

Kryształ

Chyba najbardziej znana i obrosła w najwięcej legend część miecza świetlnego. Typowy miecz posiada jeden kryształ, możliwe jest jednak zamontowanie większej ich ilości. Najlepsze miecze świetlne posiadają aż trzy kryształy, dające ich ostrzom unikalne właściwości.

Normalne kryształy pozwalały na zmianę energii z baterii w plazmę, nadawały też tej plazmie kolor (sic!). W czasach Starej Republiki Jedi używali wielu kolorów, uzyskiwanych z naturalnych źródeł. Najważniejszymi źródłami kryształów były jaskinie mocy na Ilum i Dantooine, przy czym ta druga popadła w zapomnienie po reformacji Ruusan, gdy Jedi mogli używać tylko kryształów z Ilum, dających niebieskie lub zielone ostrze. Inne kryształy były niezwykle rzadko spotykane.

Kryształy z Dantooine nie były tak ograniczone, jeżeli chodzi o kolory – trafiały się kryształy żółte, fioletowe, a także niezwykle rzadko występujące naturalnie czerwone.

Sithowie dla odmiany nie korzystali z naturalnie występujących kryształów, używali sztucznych – wytwarzanych za pomocą alchemii. Sithyjskie kryształy były w większości przypadków nietrwałe, jednak dzięki temu, że do ich produkcji używano Mocy, generowały plazmę o wyższej energii niż naturalne kryształy. Kryształy takie współdziałały z użytko-

wnikiem, co w przypadku naturalnych kryształów zdarzało się bardzo rzadko. Potężni Sithowie mogli ponadto tworzyć kryształy o wyjątkowych właściwościach – najbardziej znanym takim kryształem było Serce Bane'a, stworzone przez Dartha Bane'a i ofiarowane Darth Zannah.

Oprócz sztucznych kryształów i kryształów z Ilum czy Dantooine przy tworzeniu miecza można było użyć niektórych minerałów zamiast kryształów lub jako ich uzupełnienie. Pozwalały one na zmianę właściwości i koloru ostrza, a odpowiednio dobrane kryształy tworzyły ostrze o wyjątkowych właściwościach. Niektóre kryształy były tak unikatowe, że otrzymywały własne nazwy. Do najbardziej znanych należą:

Serce Bane'a – stworzone przez Dartha Bane'a; generowało bardzo silne ostrze, ponadto pozwalało używać miecza tylko jego prawowitemu właścicielowi. Był to sztuczny kryształ stworzony przy użyciu Ciemnej Strony Mocy.

Płaszcz Mocy – kryształ ten miał jednego znanego użytkownika: Dartha Revana. Dawał on ostrzu zielononiebieski kolor i wzmacniał kontakt właściciela z Mocą.

Ofiara B'nara – sztuczny kryształ, stworzony najprawdopodobniej przez mistrza Jedi Ooda B'nara. Kryształ ten dostosowywał się do aury Mocy właściciela i nie pozwalał na aktywację miecza nikomu innemu.

Serce Strażnika – legendarny kryształ, który tak dla Sithów, jak i Jedi miał mistyczne znaczenie. Miał pojawiać się w galaktyce w czasach wielkich prób. Jedynym znanym użytkownikiem kryształy był, ponownie, Darth Revan.

Kryształ Wygnanej Jedi – jest to bodajże najbardziej niezwykły kryształ ze wszystkich. Naturalnie stworzony w jaskiniach Dantooine związał się przez Moc z Wygnaną Jedi. Kryształ nie mógł być wykorzystany przez nikogo innego. Używany przez Wygnaną, wzmacniał jej zdolności. Kolor kryształu zmieniał się zależnie od nastawienia Jedi – im bardziej

ciężyla ku Ciemnej Stronie, tym był czerwiejszy, jeżeli ku Jasnej, tym jaśniejszy, aż do oślepiającej bieli. Kolor kryształu, a więc także ostrza, zmieniał się wraz ze stanem fizycznym i umysłowym Wynnanej Jedi.

Dziedzictwo Kenobiego – podobnie jak w wypadku Serca Bane'a i Ofiary B'nara kryształy te musiały być przed użyciem wypełnione Mocą. W trakcie procesu wiązały się one z użytkownikiem i tylko on mógł użyć miecza, do którego budowy je zastosowano.

Matryca emitera

Matryca emitera regulowała ilość plazmy wydostającej się z rękojeści i formującej ostrze. Dzięki niej można

było regulować jego długość. Klasyczne emitery pozwalały na stopniowe zwiększanie, bądź zmniejszanie długości i mocy ostrza, istniały także specjalne dwufazowe emitery, pozwalające na skokowe wydłużenie ostrza.

Poza tym istniała seria emiterek wyspecjalizowanych, które dawały ostrza o ściśle określonych parametrach, na przykład szersze, pozwalające łatwiej odbijać strzały blasterów, cieńsze do pojedynków etc.

Główny emiter

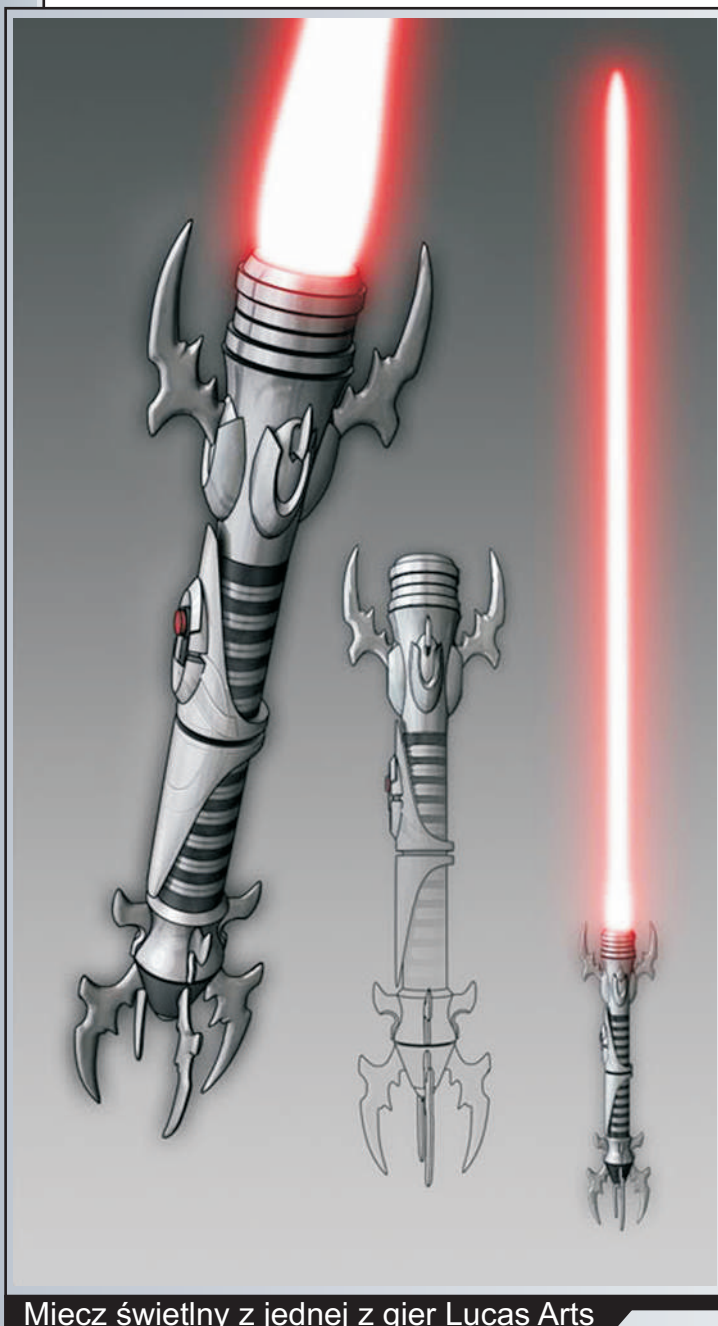
Nie był on pojedynczą częścią, ale całym ich zespołem. Emiter, obok matrycy, mieścił także generator pola ograniczającego, które utrzymywało kształt i długość ostrza, a także głowicę magnetyczną, pozwalającą na cyrkulację plazmy i jej recykling w baterii.

Niektóre emitery posiadały także jelce lub taszki (albo kombinacje obydwóch), które chroniły dłoń wladającego mieczem przed przypadkowym kontaktem z ostrzem na skutek złego chwytu.

Jerzy "Zarathos" Jabłoński

Źródło:

<http://starwars.wikia.com/>



Miecz świetlny z jednej z gier Lucas Arts

Filmy i seriale

Transformers 2

Revenge of the Fallen - ROTF(L)



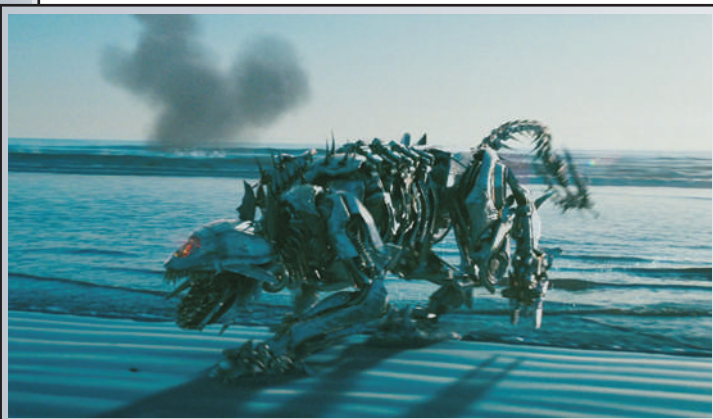
Optimus Prime

Wyrażenie jednoznacznej opinii na temat Transformers 2: Revenge of the Fallen jest zadaniem niełatwym. Sytuacja o tyle zabawna, że do czynienia mamy z filmem o pozornie prostych założeniach. Bo niby co może pójść źle przy pracy z takim materiałem jak walczące ze sobą gigantyczne roboty, potrafiące zmieniać się w różnorakie pojazdy? Wystarczą dobre efekty specjalne, szczątkowa fabuła i solidna akcja z udziałem Transformerów. Przecież nikt zdrowy na umyśle nie będzie się spodziewał w tym przypadku ambitnej produkcji, która zmieni jego spojrzenie na świat. A mając na uwadze, że za reżyserię odpowiada Michael Bay, znany z przesadnego efekciarstwa, nie trzeba nawet się o ten element filmu szczególnie martwić. Wystarczy przecież odpowiedni do tematyki scenariusz i... och... no właśnie.

Teoretycznie zarys fabularny do Transformers mogłoby napisać dziecko. Wystarczy solidny pretekst, aby znowu pokazać dwie zwaśnione strony robotów, niszczące siebie nawzajem i wszystko dookoła przy okazji.

Pierwszej części się to udało... prawie. Jednak podczas pracy przy Revenge of the Fallen coś poszło nie tak. Jakby twórcy zapomnieli, że ma to być film o Transformerach, a nie kolejny amerykański komedio-romans. Bo skoro człowiek idzie na film o gigantycznych robotach, to pragnie oglądać gigantyczne roboty, a nie ludzi po zażyciu przesadnej ilości środków odurzających.

No ale po kolei. Akcja Transformers 2 rozgrywa się dwa lata po wydarzeniach pierwszego filmu. Autoboty połączyły siły z ludźmi w celu eliminacji pozostałych na Ziemi Decepticonów. Czynią to w tajemnicy przed resztą populacji, gdyż w jakiś magiczny sposób wielka bitwa z końcówki pierwszego filmu została zatajona pomimo setek, jeśli nie tysięcy, ludzi będących jej świadkami. Podczas jednej z akcji przeciwko Decepticonom Autoboty dowiadują się o nadchodzącym zagrożeniu ze strony tzw. Fallen. Aby tego było mało, rząd amerykański nie jest do końca przekonany co do korzyści wyni-



Ravage

kających z pobytu robotów na Ziemi. Nie zapowiada się tak źle, nieprawdaż? Błąd. Jest to zaledwie marne tło, gdyż historia szybko skupia się na postaci Sama Witwicky, który to zdecydował się wybrać do college'u. I tu zaczyna się prawdziwa „zabawa”. Film przekształca się w kiepską amerykańską komedię, a na ekranie rozgrywają się rzeczy przyprawiające widza o mdłości. Akcja z udziałem robotów? Nie. Zamiast tego obejrzymy kopulujące psy, zażywającą marihuanę mamuszkę Sama, jego ułomnych współlokatorów, Megan Fox wypinającą tyłek prosto do kamery oraz stertę innych mniej lub bardziej żalonych scen, przy których pierwszy film prezentuje naprawdę wysoki poziom. No ale koniec końców, Decepticony potrzebują pewnych informacji będących w posiadaniu głównego bohatera i urządzają na niego małe polowanie.

I prawda jest taka, że to właśnie bohaterowie ludzcy otrzymali najwięcej czasu ekranowego. Owszem, scen akcji z udziałem robotów nie brakuje, lecz niekiedy to one są pretekstem do



Mudflap i Skids

pokazania kolejnych poczynań Sama i reszty ekipy, nie odwrotnie. Praktycznie żaden Autobot czy Decepticon nie został konkretnie rozwinięty lub ukazany. Większość z nich po prostu jest, przewija się gdzieś w tle lub pojawia, tylko aby nieco postrzelać. „Postacie” takie jak Optimus Prime czy Bumblebee, będące głównymi robotami pierwszego filmu, bardzo szybko odchodzą na dalszy plan. Co więcej, twórcom nie udało się sprostać pozornie tak prostemu zadaniu jak przeniesienie robotów znanych z serialu animowanego do filmu. Owszem, parę znajomych nazw da się usłyszeć w trakcie oglądania, jednak same Transformery stanowią wyłącznie tło, do tego stopnia, że ciężko im się nawet



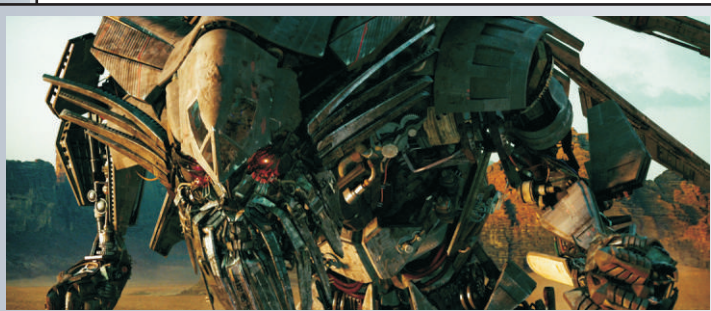
Potyczka w lesie

porządnie przyjrzeć. Z drugiej strony, przez większość filmu widz jest zmuszony oglądać „zabawne” perypetie dwóch ułomnych robocików, jakimi są Mudflap i Skids, pełniącymi funkcję typowo komediową. A pod pojęciem komedii mam na myśli poziom podobny do wspomnianych kopulujących psów lub innych ujęć gaci Johna Turturro. Ot, taki Jar Jar Binks razy dwa. Nie będę się już nawet zagłębiał w kwestię rasi-stowskich stereotypów w wykonaniu tej dwójki.

I tu warto zadać sobie pytanie: czy tak powinien wyglądać film Transformers? Czy te wszelkie sceny komediowe z udziałem ludzi i ułomnych robotów naprawdę były potrzebne? Czy wniosły one cokolwiek do fabuły? „Nie”

jest tutaj oczywistą odpowiedzią. Można się spierać, że miały one na celu przedłużenie filmu, aby odciążyć nieco budżet z ciągłej animacji robotów. Jednak biorąc pod uwagę fakt, że Transformers 2 trwa prawie dwie i pół godziny, nie sądzę, aby był to odpowiedni zabieg. Oprócz tego obecność wspomnianych Mudflapa i Skidsa niweluje argument o braku budżetu. W moich oczach oba irytujące robociki to pieniądze wyrzucone w błoto, które można było przeznaczyć na animację innych, bardziej przyjemnych dla oczu i uszu Transformerów. Kwestia gustu? Niech będzie. Ale na niezliczoną ilość żalonych postaci i scen typowo komediowych nie mogę znaleźć racjonalnego uzasadnienia.

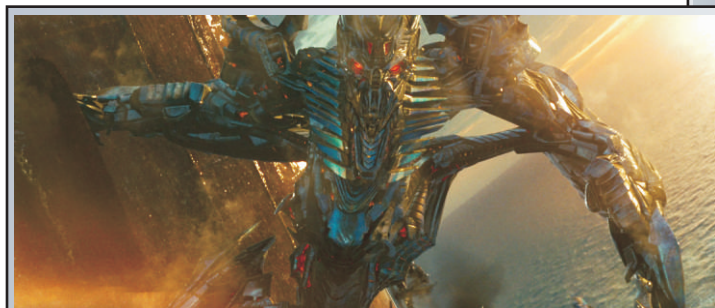
Najbardziej zdumiewający w tym wszystkim jest fakt, że gdy już film przechodzi do tego, na czym z założenia skupiać się powinien – akcji, to poziom drastycznie idzie w górę i naprawdę ciężko znaleźć coś, do czego można by się przyczepić. Nie będzie dla nikogo specjalnym zaskoczeniem, jeśli powiem, że efekty specjalne są oszałamiające. Roboty wyglądają bardzo przekonująco, realistycznie, a na ekranie dzieje się naprawdę wiele. Michael Bay po raz kolejny pokazał, że jeśli chodzi o ten element produkcji, to



Jetfire

nie ma się czego obawiać. Jeśli jednak bym miał się do czegoś przyczepić, to byłaby to kamera, której ciągły ruch bardzo często utrudnia dokładne zanalizowanie obrazu. Częste i nagłe zbliżenia walczących robotów powodują, że widzimy jedynie dwie kupy metalu

ocierające się o siebie. Czasem ciężko nawet zidentyfikować występujące Transformery, szczególnie po stronie Decepticonów, gdyż utrudnia to przesadna ilość szarości i bardzo podobny design. Nie wspominając też o robotach pojawiających się wyłącznie na ułamki sekund, posiadających zaledwie parę kwestii. Mimo to, gdy tylko film skupiał się na tym, na czym powinien, mój sceptycyzm natychmiast zniknął i przyznaję, że wszelkie efekty



Fallen

oglądało się bardzo przyjemnie. Akcję umilała także całkiem udana ścieżka dźwiękowa, za którą po raz kolejny odpowiada Steve Jablonsky. Choć jest ona bardzo podobna do tego, co słyszeliśmy już w pierwszym filmie, spełnia ona swoje zadanie, szczególnie jako tło dla potyczek robotów.

Niestety mówiąc wprost, efekty i akcja to jedyny pozytywny element Transformers 2. Całej reszty właściwie mogłoby w ogóle nie być, gdyż film jest tak naprawdę o niczym. Przesadna dramaturgia, naciągany romans, mało zabawne sceny komediowe oraz olbrzymia ilość nieścisłości, dziur i baboli działają mocno na jego niekorzyść. I choć teoretycznie Transformers bazuje na bajce dla młodszych widzów, to ekranizacja pełna jest scen i dialogów, których dziecko nie powinno widzieć i słyszeć. Wszechobecne podteksty erotyczne, wulgaryzmy i dwuznaczne obrazy wyraźnie pokazują, że odbiorcą miał być nieco bardziej dorosły widz. I tym bardziej, czy nieudolny dziecienny humor obok zboczonych scen jest aby trafnym zabiegiem w takiej produkcji?

W moich oczach jest to kolejny dowód na to, że twórcy sami nie wiedzieli do końca, jak ich film powinien wyglądać i do kogo miał być skierowany.

Jak tym samym ocenić Transformers 2? Jako film akcji sprawdza się on bardzo dobrze. Jednak w oczekiwaniu na efekty specjalne widz jest zmuszony oglądać przesadną ilość żenujących perypetii głównych bohaterów, które stanowią połowę całej produkcji. A biorąc pod uwagę czas trwania filmu, ogół pojawiających się baboli oraz niedostatek właściwych robotów, całość wypada bardzo mizernie. Najbardziej przykre jest to, że Transformers 2 mógł być naprawdę udaną produkcją, gdyby tylko twórcy od początku nastawili się na poważniejszą, bardziej mroczną historię, z większym naciskiem na obecność robotów na Ziemi i ich problemy z rządem amerykańskim aniżeli przygody Sama w college'u i jego sztuczny romans. Osobiście sugeruję obejrzenie Revenge of the Fallen raz, najlepiej na dużym ekranie. Ewentualne późniejsze seanse będą sprawiały jedynie ból, przynajmniej bez możliwości przewinięcia do przodu. Efekty specjalne to naprawdę pierwsza klasa, ale bez nich Transformers 2: Revenge of the Fallen to jeden z najgorszych filmów, jakie

kiedykolwiek dane mi było oglądać. Pozostaje mieć jedynie nadzieję, że w trzeciej części twórcy skupią się w końcu na tytułowych robotach, aniżeli kolejnych postaciach ludzkich.

Plusy:

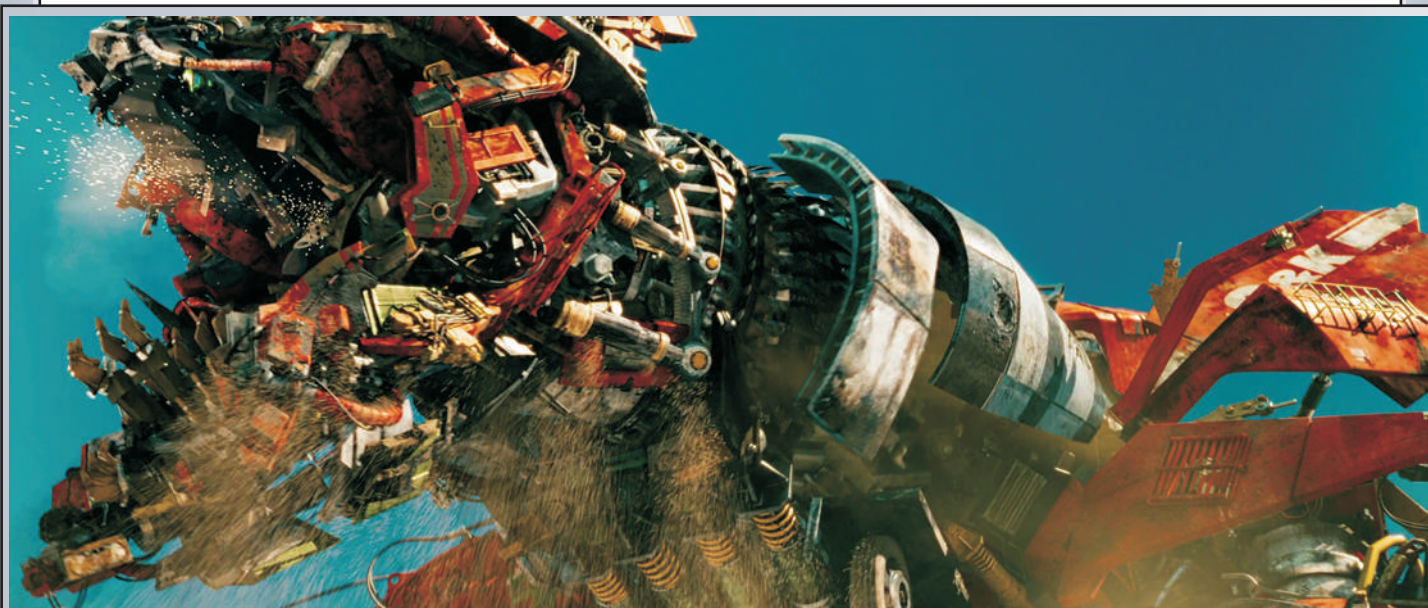
- efekty specjalne;
- muzyka.

Minusy:

- wszystko inne.

Ocena: 4/10

Sławomir Sorgowicki



Devastator

Filmy i seriale

Transformers The Movie

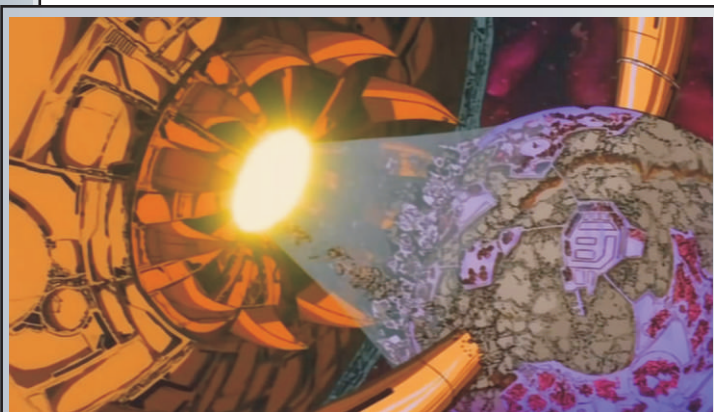
Nie ukrywam, że markę Transformers zawsze będę kojarzył z moim dzieciństwem. Serial animowany, komiksy, zabawki – wszystko to swego czasu wywierało na mnie niemałe wrażenie. A kto wie, może i nawet przyczyniło się do późniejszej ogólnej fascynacji gatunkiem science-fiction. Choć teraz postrzegam serię z lekkim uśmiechem jako typowy twór dla młodszego odbiorcy, to jest jeden szczególnie produkt, który do dnia dzisiejszego wywołuje u mnie niemałe emocje, działając niczym mały wehikuł czasu. Mowa o filmie pełnometrażowym Transformers. Jednak nie tym autorstwa Michaela Baya, lecz powstałym w 1986 roku animowanym Transformers The Movie.

Transformers The Movie pierwszy raz miałem okazję zobaczyć lata temu po wizycie w lokalnej wypożyczalni kaset. Miało to miejsce, gdy serial animowany już był emitowany w polskiej telewizji, a komiksy można było znaleźć w niemal każdym kiosku. Jednak pełnometrażowy film był, o dziwo, bardzo słabo rozreklamowany nie tylko u nas, ale także w Stanach. Gdy zupełnie przypadkiem dorwałem kasetę z filmem w swoje łapska, nawet nie wiedziałem, że tak niepozorna produkcja na zawsze pozostanie w mojej pamięci.

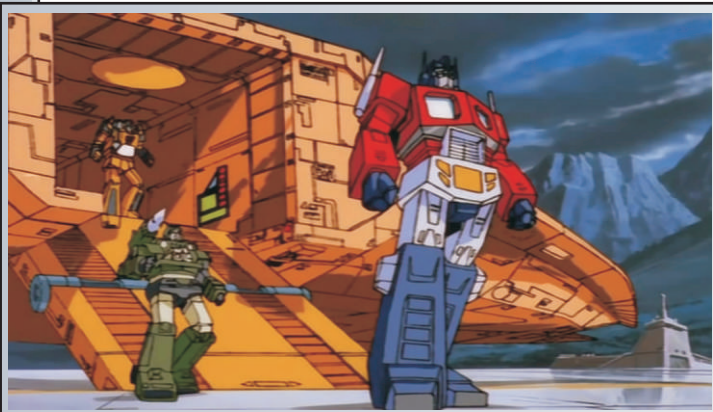
Nie ma co ukrywać, że dla przeciętnego kilkulatka Transformers

kojarzyło się głównie z walczącymi ze sobą dwiema stronami gigantycznych robotów, zdolnych do przemiany we wszelkiego rodzaju pojazdy, broń, urządzenia, a nawet istoty. Mało kto zwracał uwagę na ukazaną historię i okazyjne morały przedstawiane w serialu. Co się liczyło, to akcja z udziałem robotów. Jednak odcinki emitowane w telewizji charakteryzował jeden istotny element – nikt nigdy nie ginął, a przynajmniej nie przypominam sobie choćby jednego przypadku, kiedy coś podobnego miało miejsce. Z reguły roboty walczyły ze sobą do momentu, aż któraś ze stron się nie wycofała. Ogólnie serial był bardzo przystępny dla młodego widza, z jednej strony spragnionego odmóżdżającej akcji, a z drugiej nie muszącego się martwić, że rodzice zabronią mu oglądać ulubioną bajkę. Tym samym przez pryzmat czasu serial postrzegam jako wspomnienie przeszłości, ale nic więcej. Natomiast jeśli chodzi o film, to odczucia mam zupełnie przeciwne.

Można powiedzieć, że Transformers The Movie to Transformersy zrobione właściwie, choć nie do końca przystępnie. Dzieci, które wybrały się do kina na film, wychodziły z seansu z płaczem, a rodzice byli oburzeni tym, co zobaczyli. Głównym tego powodem był fakt, że tym razem nikt się nie cackał. Film to jedna wielka rzeźnia, w której roboty każdej strony konfliktu giną na każdym kroku, w tym także „postacie” znane i przez dzieci lubiane. Nie szczędzono sobie także kilku przekleństw i ogólnej przemocy – czegoś kompletnie obcego serialowi telewizyjnemu. Co było powodem takiego zabiegu? Wiele osób odnosi się do filmu jako pełnometrażowej reklamy zabawek. I faktycznie, wprowadzonych zostało mnóstwo nowych bohaterów, podczas gdy wyeliminowano wielu starych. Czy jednak taki drastyczny zabieg wyszedł serii na dobre? Nie wiem. I prawdę mówiąc, nieszczególnie mnie to



OM NOM NOM NOM



Optimus Prime wkracza do akcji

obchodzi, gdyż w moich oczach Transformers The Movie to najlepsze, co przytrafiło się całej serii o robotach.

No ale konkretnie, co czyni film tak rewelacyjnym w odróżnieniu od serialu animowanego? Przede wszystkim to, że od samego początku przechodzi on do rzeczy, to jest akcji. Praktycznie przez cały film dzieje się coś konkretnego, co nie pozwala widzowi narzekać na nudę. Okazyjne dialogi rozbudowujące fabułę są krótkie i zwięzłe, a jednocześnie w miarę sensowne (jak na swoją tematykę). Tym samym historia rozgrywa się w biegu, widz nie jest znudzony zbędnymi wprowadzeniami czy naciągаныmi wątkami, a jedynie rozkoszuje się pokazem fajerwerków wizualnych i dźwiękowych. Należy bowiem podkreślić, że nawet na dzisiejsze standardy, Transformers The Movie to film piękny, posiadający bardzo płynną i szczegółową animację, cudowne efekty specjalne oraz bogatą gamę kolorów. A gdy do czynienia mamy z wersją zremasterowaną, to zaryzykuję stwierdzenie, że niejedna współczesna produkcja mogłaby Transformers pozazdrościć. Jeśli dodamy do tego genialną muzykę, za którą odpowiadają m.in. Vince DiCola czy Stan Bush, całość przypomina ponad godzinny teledysk. A trzeba przyznać, że szybka muzyka rockowa i elektroniczna idealnie komponują się z tym, co widzimy na ekranie. To głównie oprawa audio-wizualna powoduje, że film nie nudzi się nawet podczas n-tego oglądania.

Fabuła Transformers The Movie skupia się na niewielkiej grupie

Autobotów, która musi stawić czoło zagrożeniu ze strony Decepticonów pod przywództwem Galvatrona oraz gigantycznej mechanicznej planecie pożerającej wszystko, co stanie jej na drodze. To w dużym skrócie, aby uniknąć spoilerów. Ogólnie rzecz biorąc, film można potraktować jako uproszczoną kopię Gwiezdných Wojen. Podobieństwa są zauważalne na każdym kroku, począwszy od takich szczegółów jak żeński robot, którego głowa przypomina fryzurę księżniczki Leii, przez wspomnianą maszynę niszczącą inne planety, po ogólną istotę mocy łączącą wszelkie roboty. Z drugiej strony, jak ściągać, to od najlepszych, a film wykonany jest w taki sposób, że nawet najbardziej banalne wydarzenia ogląda się z fascynacją i zainteresowaniem. I Michael Bay powinien brać z tego przykład, zamiast dręczyć widzów kolejnymi scenami, które zabawne są chyba tylko z założenia.

Jak już wspomniałem, film to jeden wielki pokaz fajerwerków. Animacja stoi na bardzo wysokim poziomie, a sama akcja jest bardzo dynamiczna i różnorodna, nie ograniczająca się wyłącznie do prostej wymiany ognia czy drobnej wymiany ciosów. Twórcom nie można zarzucić braku wyobraźni, jeśli chodzi o reżyserię walk, co jest kolejnym elementem zasługującym na uwagę i przyczyniającym się do efektywności produkcji. Oprócz tego fanów Transformers ucieszy z pewnością obecność większości ważniejszych robotów znanych z serialu. Choć wiele z nich posiada zaledwie małe role, to ich udział w całości umiła oglądanie, nawet jeśli mówimy o paru sekundach czasu ekranowego. Nowi bohaterowie także



Prawie jak Star Wars

zasługują na uwagę, prezentując odmienne osobowości, które w połączeniu ładnie się uzupełniają lub też przyczyniają do okazjonalnych scen komediowych, także prezentujących o wiele wyższy poziom niż nowe produkcje Baya.

Naturalnie nie jest to film bez wad, a tych dopatrywać się można niemal wszędzie. Zdarzają się błędy w animacji, czasem ukazywane sceny są kompletnie pozbawione logiki lub też mają miejsce rzeczy totalnie niedorzeczne. Choć jako ogół bardzo sobie film cenię, tak zdziwić nie mogę postaci Autobota Wheelie oraz pojąć wyrwanej z kontekstu sceny tanecznej na planecie złomu – kto oglądał, ten będzie wiedział, o czym mówię.

Transformers The Movie darzę niemałym sentymentem. Nie ukrywam tym samym, że może to się przyczynić do nieco mniej obiektywnej oceny. I nie będę ukrywał – dla osoby, która nie wychowała się na Transformersach, nie oglądała serialu animowanego lub też nie zna podstaw serii, film ten może się wydać mało interesujący. Nic po części dziwnego, gdyż z założenia miało być to widowisko skierowane do młodszego odbiorcy. Z drugiej strony film ten stanowi idealny przykład na to, jak wyglądać powinno solidne kino akcji z udziałem gigantycznych robotów, co szczególnie podkreślam w kontekście wcześniejszego opisu *Revenge of the Fallen*. Śliczna animacja w połączeniu z dynamiczną i ostrą muzyką, a także świetną reżyserią stanowią naprawdę porządne widowisko, które zapewni rozrywkę nie tylko młodszemu widzowi, a które w dodatku można oglądać



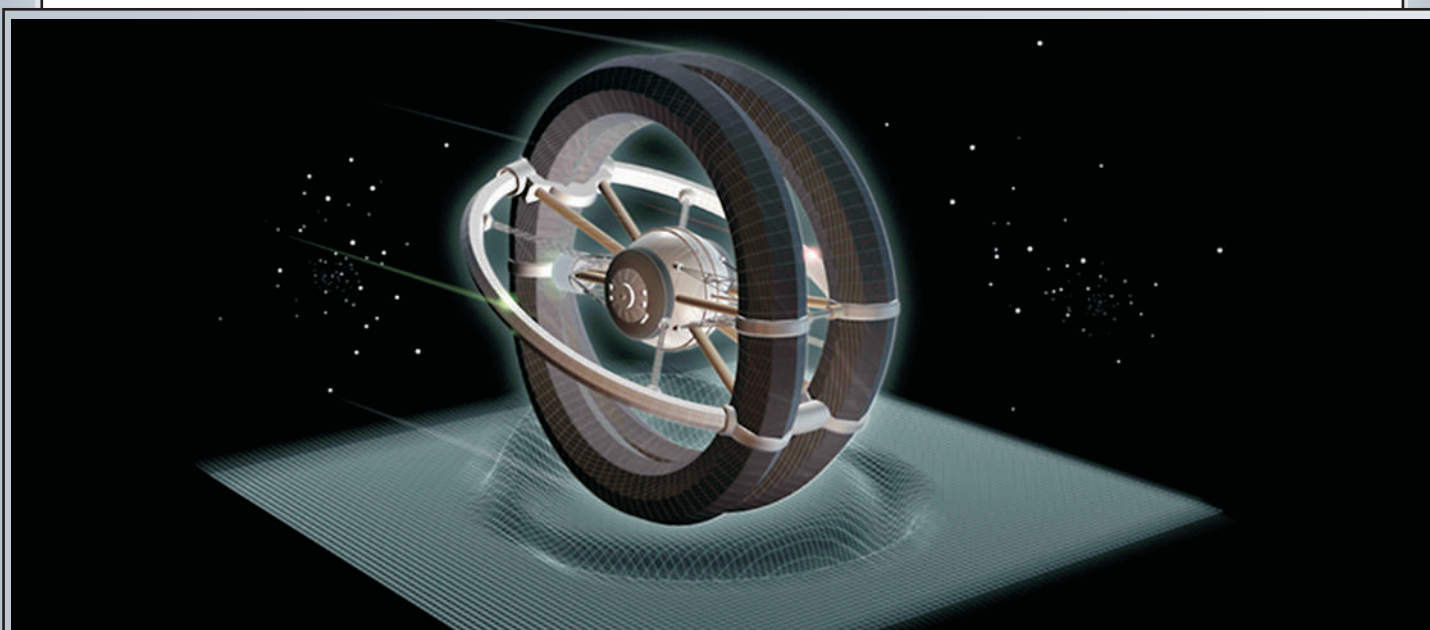
Bohaterska walka Hot Roda

kilkukrotnie, bez znużenia. Taka jest magia tego tytułu, przynajmniej w moich oczach. Tym bardziej zachęcam do jego obejrzenia każdego, kto posiada choć odrobinę sentymentu do Transformerów sprzed lat bądź też lubuje się w przyjemnym i odprężającym kinie akcji. Od siebie dodam, że jeśli chodzi o całokształt, to tak właśnie powinien wyglądać film fabularny na podstawie Transformers, a sama historia idealnie by się nadawała na tło fabularne części trzeciej tworu Baya.

Sławomir Sorgowicki



"One shall stand, one shall fall"



Proponowany okręt z napędem Alcubierre'a

W roku 1994 meksykański fizyk Miguel Alcubierre zaproponował model teoretyczny napędu, który pozwoliłby na ominięcie bariery światła postawionej przez teorię względności. W skrócie Alcubierre proponował stworzenie napędu, który „ściskałby” przestrzeń przed okrętem i ponownie „rozcigał” ją za nim. Dzięki temu okręt mógłby zmieniać położenie z prędkościami większymi niż prędkość światła, jednocześnie pozostając w spoczynku względem lokalnej przestrzeni. I tym samym nie łamiąc praw fizyki wynikających z teorii względności.

Wizja napędu tego typu pojawiła się prawie 30 lat przed propozycją Alcubierre'a, a mianowicie w telewizyjnym serialu Star Trek, w którym okręty podróżowały między planetami, używając napędu warp – działającego podobnie co proponowany przez Alcubierre'a model.

Jednak proponowany przez Alcubierre'a model napędu, mimo że przez kolejne lata szeroko dyskutowany, nie pozostawał bez problemów. Ponieważ zgodnie z opisem matematycznym Alcubierre'a okręt poruszałby się po

krzywej geodezyjnej (najkrótszej drodze między dwoma punktami w przestrzeni), znajdowałby się ciągle w stanie nieważkości. Przyspieszenia nie działałyby na okręt ani na załogę, natomiast byłyby bardzo silne na brzegach pola warp. Poza tym proponowane przez Alcubierre'a rozwiązanie napędu wymagałoby zastosowania egzotycznej materii, co więcej, według rosyjskiego fizyka Siergieja Kraśnikowa egzotyczna materia musiałaby być lokalnie rozpędzana do prędkości nadświetlnej. W teorii jest to możliwe, ale wymaga potwierdzonego istnienia tachionów. Proponowano co prawda sposoby ominięcia tego problemu, jednak generowały one kolejny problem: przy ich użyciu przed polem warp powstawałaby naga osobliwość kwantowa, co sprawiałoby większe problemy niż użycie egzotycznej materii.

Oprócz zastosowania egzotycznej materii proponowano także manipulację efektami kwantowymi, takimi jak efekt Casimira, jednak wyliczenia wykazały, że przesunięcie okrętu z jednego końca Drogi Mlecznej na drugi wymagałoby olbrzymich ilości energii – 1067 grama materii przetworzonej na energię. To

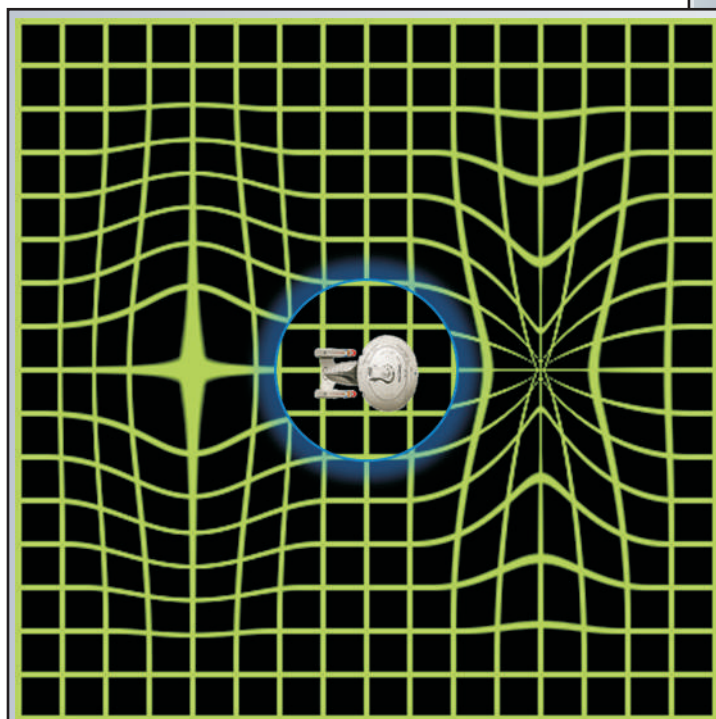
więcej niż masa całego uniwersum.

W 1999 roku Chris van den Broec zaproponował takie generowanie pola warp, które kompresowałyby 3+1-wymiarową przestrzeń, a dekompresowało 3-wymiarową. To pozwoliłoby na ograniczenie wymagań energetycznych do „zaledwie” 3 mas Układu Słonecznego. Dalsze wyliczenia, tym razem wykonane przez Kraśnikowa, obniżyły wymagania energetyczne do zaledwie paru miligramów negatywnej energii.

Kraśnikow zaproponował także, że gdyby nie udało się potwierdzić istnienia tachionów, można by problem ominąć poprzez rozmieszczenie odpowiednich zapasów materii negatywnej na torze lotu. Rozwiązanie to nie pozwoliłoby jednak na swobodne loty, wymagałoby bowiem gotowej infrastruktury i przypominało kosmiczną kolej.

Poza tym rozmieszczenie infrastruktury z konieczności odbywałoby się wolniej niż późniejsze loty, dlatego napęd Alcubierre'a nie mógłby być wykorzystywany do badań kosmosu, a jedynie do późniejszych przelotów na odkrytych i „ucywilizowanych” trasach.

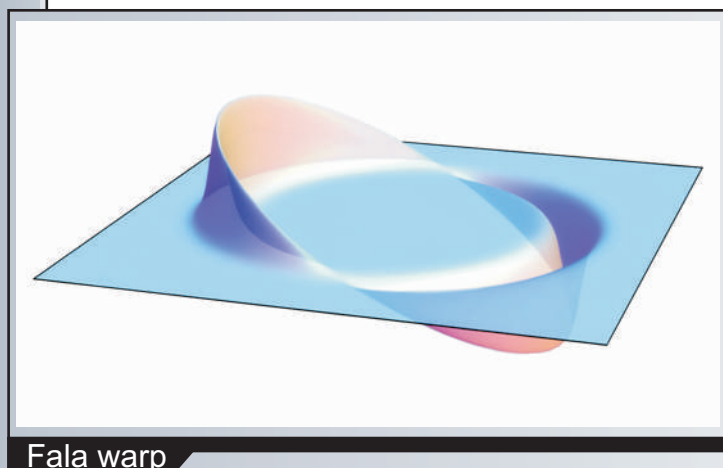
Ponadto w tym roku fizycy „wrzucili” do kociołka także fizykę kwantową i odkryli dalsze problemy. Największym z nich jest lokalna niestabilność pola warp, które rozpraszałoby się przy dużych prędkościach. Co więcej, wewnątrz „bąbla” warp wypełnione byłoby promieniowaniem Hawkinga, czyniąc życie wewnątrz niego niemożliwym.



Działanie napędu Alcubierre'a na przykładzie napędu warp

Jak więc widać, mimo że napęd Alcubierre'a ma rzeszę zwolenników oraz solidne podstawy matematyczne, problemy związane z nim przekraczają na chwilę obecną możliwości ich rozwiązania, a w niektórych przypadkach wręcz uniemożliwiają jego zastosowanie w praktyce. Najprawdopodobniej więc ten typ proponowanego napędu nadświetlnego pozostanie tylko, a może aż, modelem matematycznym. I źródłem inspiracji dla fantastów.

Jerzy "Zarathos" Jabłoński



Fala warp

Gry

Digital Devil Saga

Do czego to doszło, aby na łamach nastawionego na tematykę science-fiction Pathfindera opisywać grę z gatunku japońskich RPG. Większości osób produkcje tego typu skojarzą się zapewne z cukierkowym światem fantasy i gromadką niepozornych bohaterów o dziwacznych fryzurach ratującą świat od kolejnej z rzędu zagłady. Choć wizerunek ten nie jest daleki od prawdy, to jednak i Japończykom zdarza się pójść nieco dalej w tej kwestii, tworząc historie i światy, którym długowłosi bishoneni oraz krwiożercze uśmiechnięte glutki są zupełnie obce. Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga, znany w Japonii jako Digital Devil Saga: Avatar Tuner jest jedną z takich niecodziennych pozycji. Choć to nadal gra jRPG z wieloma charakterystycznymi dla gatunku elementami, to jednak stawianie jej obok takich serii jak Final Fantasy czy Dragon Quest byłoby zniewagą.

Digital Devil Saga to właściwie dwie gry tworzące jedną spójną historię. Akcja pierwszej części rozgrywa się w Junkyard – wyniszczonym, postapokaliptycznym regionie, w którym z szarych chmur nieustannie pada deszcz. W centrum znajduje się sięgająca nieba wieża, a terytorium wokół niej podzielone jest między sześć plemion. Toczą one ze sobą walkę w wierze, że grupa, która osiągnie zwycięstwo nad pozostałymi, dostąpi spokoju duszy w Nirwanie. Grę rozpoczyna scena sporu dwóch z plemion – Embryon i Vanguard – wokół tajemniczego artefaktu, który pojawił się na pustkowiach. Obie strony przypuszczają, że jest to broń umieszczona przez przeciwnika. Rozpoczyna się walka, w efekcie której obiekt ulega otwarciu, a dziwny błysk przenika przez wszystkich uczestników potyczki, przekształcając ich w demony. Pozbawione panowania nad sobą stwory wybijają i pożerają się nawzajem. Gdy ci, co przetrwali, po jakimś czasie dochodzą do siebie, zauważają, że na ich ciałach

pojawiły się dziwne tatuaże. Co więcej, artefakt zniknął, pozostawiając po sobie krater, a w nim tajemniczą dziewczynę, której śpiew, jak się okazuje, potrafi zahamować kanibalistyczne zapędy mieszkańców, zdolnych teraz do przemiany w krwiożercze stworzenia. W tym momencie gracz wciela się w postać Serpha – przywódcy Embryon – z zadaniem dowiedzenia się czegoś więcej o nowo nabytej zdolności, a także tajemniczym przypiływie emocji oraz wspomnień, które dotychczas nie były znane nikomu w Junkyard. Jednak Serph oraz pozostali członkowie Embryon nie zapominają o głównym zadaniu, jakim jest zwycięstwo nad pozostałymi plemionami i tym samym osiągnięcie Nirwany.



Gra przez większość czasu ma zwyczaj stawiać więcej pytań niż udzielać odpowiedzi. I prawdą jest, że na rozwikłanie wszystkich stawianych kwestii przyjdzie nam poczekać do samego końca. A warto wiedzieć, że powyższy opis jest zaledwie zarysem fabularnym części pierwszej gry. W międzyczasie bohaterowie zaczną poznawać kolejne emocje, odkryją prawdę na temat Junkyard i gigantycznej wieży w jego centrum, a także dowiedzą się czegoś więcej o sobie nawzajem. Opis może brzmieć nieco oschle, lecz głównym

tego powodem jest próba uniknięcia większych spoilerów. Digital Devil Saga rozwijany jest bowiem stopniowo, intrygując gracza do samego końca kolejnymi niepewnościami. Jest to historia, której trzeba doświadczyć samemu podczas zabawy, aby w pełni ją docenić.



Digital Devil Saga może nie przypominać typowego science-fiction czy fantasy, jakie znamy. Choć akcja rozgrywa się w nieokreślonej przyszłości, a bohaterowie walczą przy pomocy broni palnej, kluczowym elementem są tutaj wspomniane demony oraz wszechobecne odniesienia do rozmaitych światowych religii ze szczególnym naciskiem na kulturę indyjską. Tyczy się to nie tylko wykorzystanego nazewnictwa, ale także wizerunku większości obiektów czy istot występujących w grze. Niech nikt nie będzie zdziwiony tym samym, gdy przeciwko nam staną różnorodne mityczne stworzenia od drobnych demonów typu Gaki przez rozmaitych bogów pokroju Thora czy Aresa po takie istoty jak upadli aniołowie czy sam Lucyfer. Jest to już swego rodzaju ikona serii Megami Tensei, lecz właśnie to nadaje jej niepowtarzalnego klimatu. Co ciekawe, choć wykorzystane nazewnictwo i istoty mogą wydać się obce podczas zabawy, to gdy już zagłębimy się w bardziej szczegółowe informacje na ich temat, dostrzeżemy, jak zgrabnie zostały one wkomponowane w świat gry, nie tylko poprzez wykorzystanie wykreowanego wizerunku, ale także oddanie

jego cech charakterystycznych z danej kultury. Brawa dla twórców nie tylko za pomysłowość, ale także spójność i konsekwencję w tej kwestii.

No ale nie wspomniałem nic jeszcze o samej rozgrywce, a pisać jest o czym. Choć na wstępie zaklasyfikowałem grę do gatunku jRPG, to bardziej trafne byłoby określenie „dungeon crawler”. Nie bowiem eksploracja jest tu najważniejsza, lecz walka. Ale po kolei. Naszym bohaterem, a właściwie drużyną, sterujemy z perspektywy trzeciej osoby. Część odwiedzanych lokacji da nam możliwość swobodnego obracania kamery, podczas gdy inne posiadać będą z góry ustalony kąt patrzenia. W miejscach neutralnych z reguły mamy możliwość porozmawiania z rozmaitymi NPC, zakupu dodatkowego ekwipunku czy też wyleczenia ran. Po załatwieniu wszystkiego i w większości przypadków obejrzenia kolejnego przerywnika filmowego udajemy się do kolejnej lokacji, którą trzeba będzie ukończyć, aby pchnąć fabułę do przodu. W międzyczasie stoczymy niezliczoną ilość walk, rozwiążemy parę zagadek logicznych, odnajdziemy nowe przedmioty oraz pokonamy jakiegoś bossa. Wydaje się proste? Nie jest. Jak już wspomniałem, główne znaczenie mają tutaj walki. Odbywają się one w systemie turowym, lecz działają na nieco innej zasadzie niż te w klasycznych jRPG. Kierujemy trzyosobową drużyną w formie demonów z możliwością zamiany danego członka z kimś z tylnego rzędu. Domyślnie do dyspozycji otrzymujemy trzy ruchy symbolizowane przez ikonki w górnym prawym rogu ekranu. Nasze akcje planować musimy w taki sposób, aby wydłużyć czas trwania tury i zadać wrogowi jak największe obrażenia. Czynimy to poprzez wykorzystywanie konkretnej słabości przeciwnika. Wszelkie demony w grze, zarówno bohaterowie, jak i wrogowie różnie reagują na określoną formę ataku. Dostępne ataki fizyczne i magiczne podzielone są na kategorie w zależności od żywiołu, jaki prezentują. Dla przykładu zaatakowanie ogniem wroga ze słabością na takowy nie tylko zada mu o wiele większe obrażenia, ale wydłuży

czas trwania naszej tury. Przekłada się to na możliwość wykorzystania jednej ikonki akcji po raz drugi, co w rezultacie daje sześć możliwych ruchów podczas jednej kolejki. Działa to jednak w obie strony, dlatego musimy uważać na ataki przeciwnika i odpowiednio się przed nimi chronić. Co więcej, wróg może posiadać nie tylko słabość na dany element, ale także odporność. W zależności od rodzaju takowej możemy zadać mu w najlepszym przypadku niewielkie obrażenia, a w najgorszym całkowicie stracić turę. Niektóre potyczki będą wymagały powrotu bohaterów do swej ludzkiej postaci i zaatakowania przy pomocy broni palnej, a jeszcze inne wykorzystania któregoś z licznych ataków łączonych. Jeśli natomiast nie chcemy, aby nasza drużyna pozostała w tyle za wrogami, trzeba będzie wykorzystać opcję pożarcia przeciwnika żywcem, co przełoży się na dodatkowe punkty Atma, wykorzystywane do odblokowania nowych zdolności. Odpowiednie planowanie poczynań drużyny, przydzielanie postaciom właściwych dla sytuacji czarów i ataków (max 8) oraz badanie właściwości wrogów jest tutaj kluczowe, jeśli chcemy grę w ogóle ukończyć. Poziom trudności nie jest bowiem niski, a co niektóre starcia z bossami będą wręcz wymagały kilku podejść, zakładając, że gramy bez poradnika. Wiele innych gier jRPG polega w dużej mierze na poziomie doświadczenia postaci, która z biegiem czasu może pokonać większość wrogów przy pomocy zwykłego ataku. W Digital Devil Saga nawet pozornie o wiele słabszy wróg może przyczynić się do zgonu całej drużyny w przypadku niewłaściwie zaplanowanej akcji. Każde starcie wymaga od gracza niemałej uwagi, sprawiając tym samym, że kolejne potyczki nie są wcale monotonne.

Niestety w przeciwieństwie do większości innych gier RPG Digital Devil Saga jest grą bardzo liniową. Nie mamy możliwości swobodnej eksploracji świata, a zadań pobocznych jest zaskakująco mało. Oprócz ukończenia głównego wątku gracz może co najwyżej zająć się odblokowaniem wcześniej niedostępnych przejść oraz pokonaniem silnych opcjonalnych bossów. I choć

ukończenie głównego wątku to już i tak kilkadziesiąt godzin zabawy, to jednak dla urozmaicenia przydałoby się kilka misji dodatkowych.

Pomimo tego, że Digital Devil Saga ma już parę lat na karku, grafika nadal prezentuje bardzo przyzwoity poziom. Bohaterowie i demony zaprojektowane zostały przez Kazuma Kaneko, który nadał im bardzo oryginalny i charakterystyczny wygląd. Na uwagę zasługuje też mimika postaci, które bardzo przekonująco wyrażają swoje emocje. Poszczególne lokacje, jakie przyjdzie nam odwiedzić, także są odmienne, posiadające swój własny charakterystyczny klimat (zamek, wrak okrętu, gigantyczna posiadłość, baza wojskowa i wiele innych). Niestety zastrzeżenia mam do ich właściwego wykonania. Zwiedzane lokacje są nieraz gigantyczne, labiryntowate, a poszczególne korytarze nie różnią się od siebie praktycznie niczym. Gdyby nie dostęp do mapy, gracz nie miałby szans połapania się w tym wszystkim tylko na podstawie własnych obserwacji. Zabieg ten jest zmorą praktycznie całej serii Shin Megami Tensei i między innymi ten fakt przyczynia się do częstego określenia gry „dungeon crawlerem”.

O wiele lepiej ma się kwestia audio gry. Wszystkie przerywniki filmowe posiadają pełny dubbing, który, muszę przyznać, stoi na bardzo wysokim poziomie. Z reguły jestem przeciwnikiem takiego pełnego tłumaczenia gier, ale w przypadku Digital Devil Saga lektorzy wypadli naprawdę dobrze. Jeszcze lepiej prezentuje się oprawa muzyczna, skupiająca się przede wszystkim na brzmieniach gitarowych oraz bębnach przemieszanych z elektroniką. Oczywiście wszystko to syntezator, ale braku melodyjności ścieżce dźwiękowej zarzucić nie można. Idealnie komponuje się ona z odwiedzanymi lokacjami, nadając im unikatowy klimat. Na uwagę szczególnie zasługuje muzyka w drugiej części gry, z naciskiem na wszelkie warianty motywów starć z bossami. Zawsze wychodziłem z założenia, że walka kojarzyć się powinna z dynamiką, a nie radosnym pobzdękowaniem. Pod

tym względem żaden inny znany mi jRPG nie ma się co równać z Digital Devil Saga, a ewentualne przyszłe produkcje powinny tylko brać z niego przykład.

Do tej pory opisywałem Digital Devil Saga jako całość. I choć ogólne założenia rozgrywki obu gier są identyczne, to jednak różni je parę kwestii. Przede wszystkim DDS2 pozbawiony jest całkowicie zagadek logicznych oraz nawet tych szczątkowych ilości eksploracji obecnych w DDS1. Po prostu idziemy przed siebie, a po ukończeniu lokacji nie ma najmniejszej potrzeby do niej wracać – nic nowego już tam nie znajdziemy (no, chyba że opcjonalnych bossów). Z drugiej strony dokonano kilku zmian w systemie walki, dodając specjalne pierścienie, których wyekwirowanie nadaje postaci jakąś premię, a także występowanie okazyjnego trybu berserk, kiedy to nasza drużyna znajduje się w stanie połowicznej przemiany, nie będąc do końca ani demonami, ani ludźmi. Drastycznie rośnie wtedy współczynnik ataku, lecz proporcjonalnie maleje obrona. Tym samym druga część jeszcze bardziej nastawiona jest na walkę niż poprzednik, ale brak jakiegokolwiek odskoczni jeszcze bardziej rzuca się w oczy niż poprzednio.



Gra, choć specyficzna, wykonana jest solidnie. Najważniejsze wady już właściwie wymieniłem, między innymi jeśli chodzi o monotonię lokacji oraz przesadną liniowość. Oprócz tego nie ma zbyt wielu elementów, do których

mógłbym się przyczepić. I nawet nie będę próbował, gdyż większość i tak zależy od indywidualnego podejścia i preferencji. Wiele osób zrazi zapewne ilość i częstotliwość występujących w grze walk, ich poziom trudności oraz ewentualna konieczność sztucznego podtrenowania postaci w celu pokonania dodatkowych bossów. Nie jest to także RPG, jakiego pewnie by chcieli miłośnicy PC-towych serii, takich jak The Elder Scrolls czy Baldur's Gate. Mimo to gra jest warta uwagi, nie tylko ze względu na swój unikatowy system prowadzenia walk, ale także oryginalną i dorosłą fabułą, w której przesadnie wzniosłych czy patetycznych scen próżno szukać, a niecodzienny klimat oraz liczne nawiązania religijne czy kulturowe tylko zachęcają do dalszej styczności. W moich oczach jest to jedna z najlepszych gier jRPG na PlayStation 2, z pewnością przewyższająca takie „hity” jak Final Fantasy czy Dragon Quest. Polecam zdecydowanie.

Plusy:

- oryginalna i dorosła fabuła;
- niecodzienna tematyka i atmosfera;
- rozbudowany system walki i rozwoju bohaterów;
- design postaci oraz lokacji;
- oprawa muzyczna.

Minusy:

- monotonia lokacji;
- liniowość;
- brak zadań pobocznych.

Ocena: 8+/10

Producent: Atlus

Wydawca: Atlus, Ghostlight

Gatunek: RPG

Platforma: PlayStation 2

Sławomir Sorgowicki

Zapraszam na dalszy ciąg przeglądu klingońskiej gramatyki. Jest 10 typów przyrostków czasownikowych; w poprzedniej lekcji omówiłem pierwsze cztery.

Przyrostki czasownikowe to elementy, które dołączone do czasownika zmieniają jego znaczenie (analogia z polskim: czytać - przeczytać, naczytać, doczytać, zaczytać etc).

Typ V - zdolność do czynności lub podmiot nieokreślony

W tej kategorii zawierają się dwa bardzo różne przedrostki. Pierwszy z nich oznacza zdolność do wykonywania jakiejś czynności:

-laH - *móc*

qaQaw'laH - *Mogę zniszczyć ciebie.*

qa- - przyrostek czasownikowy, *ja - ciebie*

Qaw' - *niszczyć*

muleghlaH tlhIngan - *Klingon może mnie dostrzec, Klingon może mnie zauważyć.*

mu- - przyrostek czasownikowy, *on/ona/ono - mnie*

legH - *widzieć*

tlhIngan - *Klingon*

pIvoqlaHbe' - *Nie możemy zaufać tobie.*

pI- - przyrostek czasownikowy, *my - ciebie*

voq - *ufać*

-be' - przyrostek czasownikowy oznaczający przeczenie

-lu' - podmiot jest nieokreślony, nieznanym albo ogólnym. Przedrostki wskazujące normalnie na podmiot zachowują się tu trochę inaczej:

wIlegH - *Widzimy go.*

wI- - przedrostek czasownikowy, *my - jego/ją/to*

wIlegHlu' - *On widzi nas.*

Często tłumaczony jako strona bierna:



Klingon - rys. Marta "Traktorek" Cyrulska

wIlegHpu' - *Jesteśmy obserwowani.*

Daqaw - *Pamiętasz to (coś).*

Da- - przyrostek czasownikowy, *ty - jego/ją/to*

qaw - *pamiętać*

Daqawlu' - *Coś pamięta ciebie.*

Daqawlu' - *Zostałeś zapamiętany.*

tu' - *znajdować, obserwować, zauważać*

tu'lu' - *coś jest znalezione, zaobserwowane, zauważone*

SuvwI'pu' qan tu'lu'be' - *Nie ma starych wojowników (dosłownie: nie zaobserwowano starych wojowników).*

SuvwI' - *wojownik*

-pu' - przyrostek typu 2, liczba mnoga

qan - *być starym*

mu' chu' tu'lu' - *Odnotowano nowe słowo.*

mu' - słowo

chu' - być nowym (ten czasownik brzmi identycznie jak przyrostek typu 6, o którym będę pisał za chwilę, ale to zupełnie inny wyraz)

Typ VI - określa stopień pewności

Możemy modyfikować znaczenie czasownika poprzez wskazanie, że jesteśmy czegoś pewni lub też odwrotnie - że coś nam się tylko wydaje.

-law' - wygląda na to, wydaje się

tlhIngan Hol DaHaD - Uczysz się języka klingońskiego.

tlhIngan Hol DaHaDlaw' - Wygląda na to, że uczysz się języka klingońskiego. Wydaje się, że uczysz się języka klingońskiego.

t l h I n g a n - K l i n g o n
Hol - język

Da- - przyrostek czasownikowy, ty - jego/ją/to

HaD - uczyć, studiować

Takie zdania mogą być także tłumaczone jako „myślę”, „sądzę”.

blugh - Masz rację.

bl- - przyrostek czasownikowy, ty

lugh - mieć rację

blughlaw' - Sądzę, że masz rację (wypowiadająca takie zdanie osoba wcale nie jest pewna, że ktoś ma rację, po prostu tak podejrzewa).

-bej - brak wątpliwości, pewność

vISov - Ja to wiem.

vISovbej - Wiem to na pewno.

vI- - przyrostek czasownikowy, ja - jego/ją/to

Sov - wiedzieć

blughbej - Na pewno masz rację.

-ba' - coś jest oczywiste, ale wciąż nie jest pewne na 100%

<Hov leng> Daje' - Kupujesz "Star Trek".

<Hov leng> Daje'ba' - To oczywiste, że kupujesz "Star Trek".

<Hov leng> - Star Trek

Da- - przyrostek czasownikowy, ty - jego/ją/to

je' - kupować

vISovba' - Oczywiście, że to wiem.

blughba' - Oczywiście, że masz rację.

-ba' jest stopniem pośrednim pomiędzy tym, co nam się wydaje, czyli **-law'**, a tym, co pewne, czyli **-bej**.

W tej kategorii mamy jeszcze jeden przyrostek, ale działający na innej zasadzie:

-chu' - oznacza, że czynność jest wykonywana w sposób doskonały, kompletny, nie pozostawiający żadnych wątpliwości.

vISovchu' - Wiem o tym doskonale. Znam to doskonale, niezawodnie.

tlhIngan Hol vIjatlhchu' - Bardzo dobrze mówię po klingońsku.

jatlh - mówić

qayajchu' - Rozumiem cię doskonale.

yaj - rozumieć

Przy czasownikach oznaczających walkę **-chu'** dodaje znaczenie "na śmierć i życie", np.:

romuluSnganpu' DISovchu' - Walczymy z Romulanami na śmierć i życie.

romuluS - Romulus (planeta)

romuluSngan - Romulanin

-pu' - przyrostek typu 2, liczba mnoga

DI- - przedrostek czasownikowy, my - ich

Sov - walczyć

ghobchuqchu' wo'meymaj - Nasze imperia toczą ze sobą wojnę totalną (doskonałą).

ghob - walczyć

-chuq - przyrostek czasownikowy typu 1, nawzajem

wo' - imperium

-mey - przyrostek rzeczownikowy typu 2, liczba mnoga

-maj - przyrostek rzeczownikowy typu 4, nasz

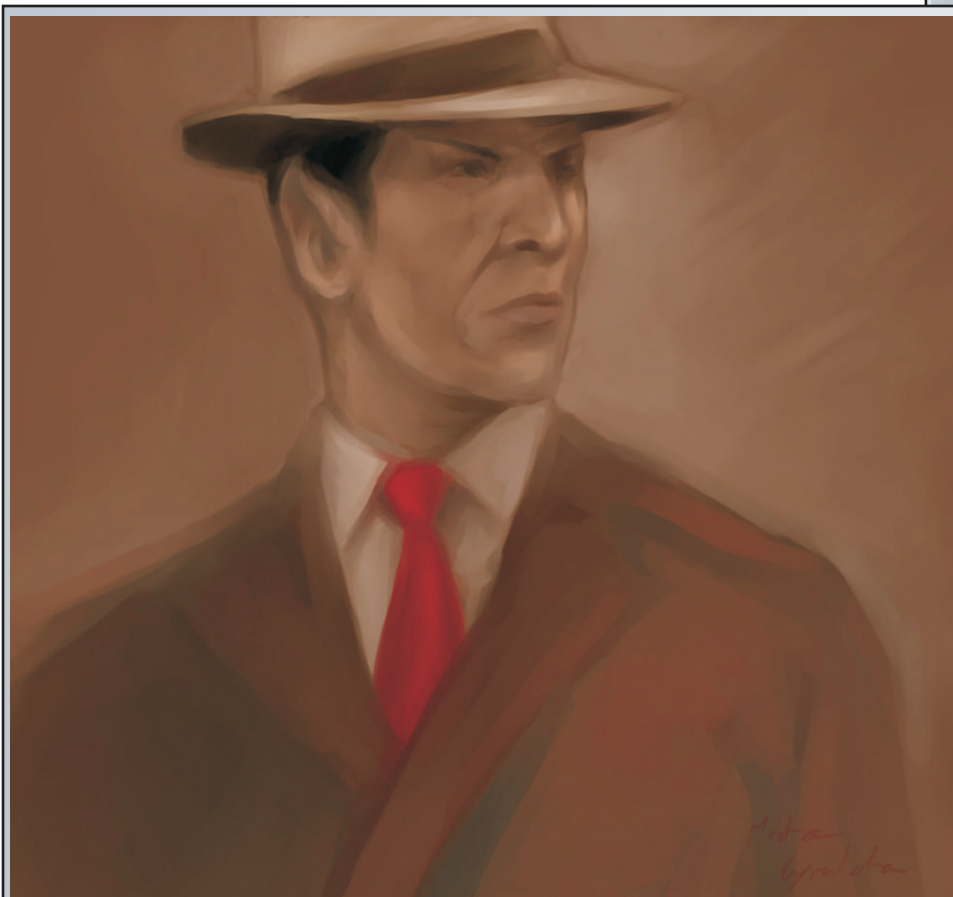
To była kolejna porcja wiedzy o przyrostkach czasownikowych w języku klingońskim, które starałem się pokazać na przykładach. W razie pytań lub chęci dyskusji o języku zapraszam na forum Trek.pl.

Paweł "Fluor" Dąbrowski

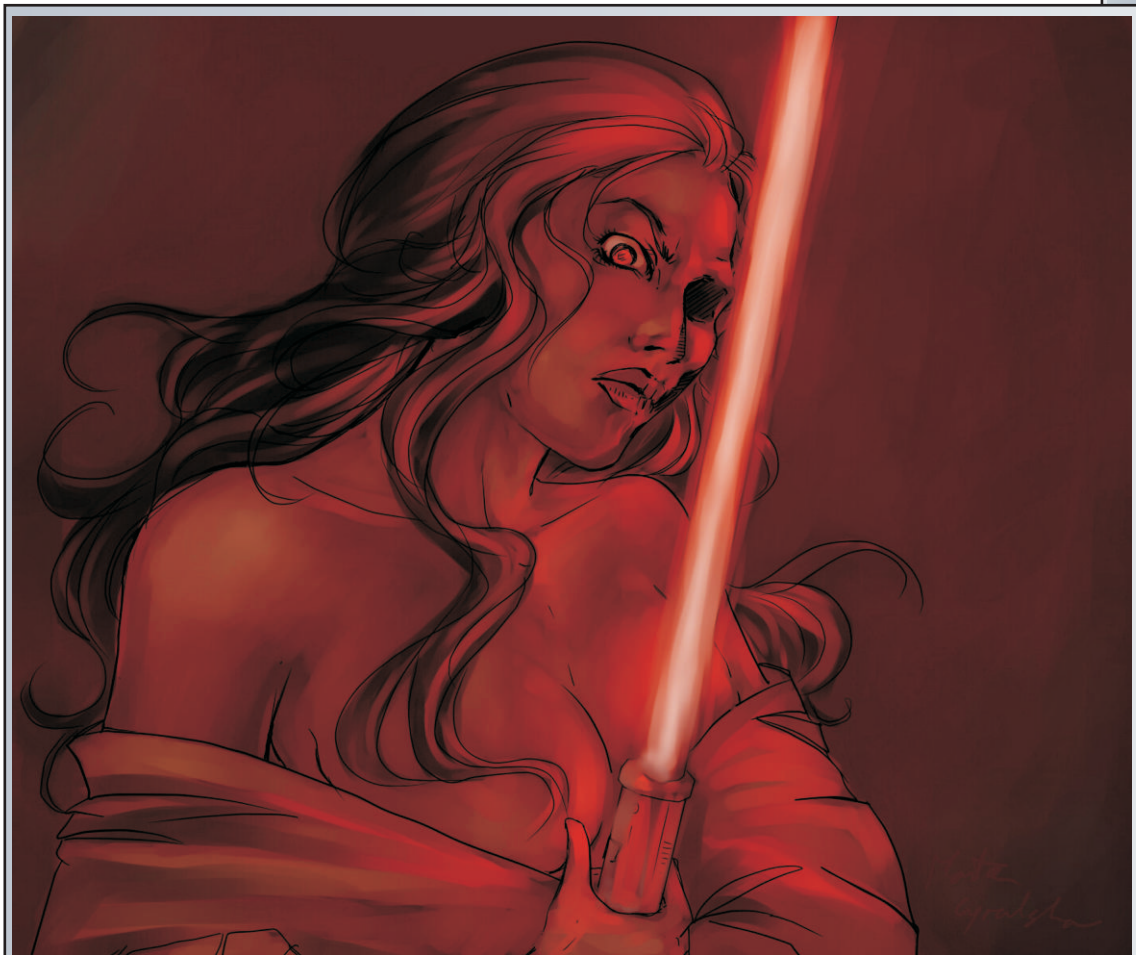
Fandom Galeria



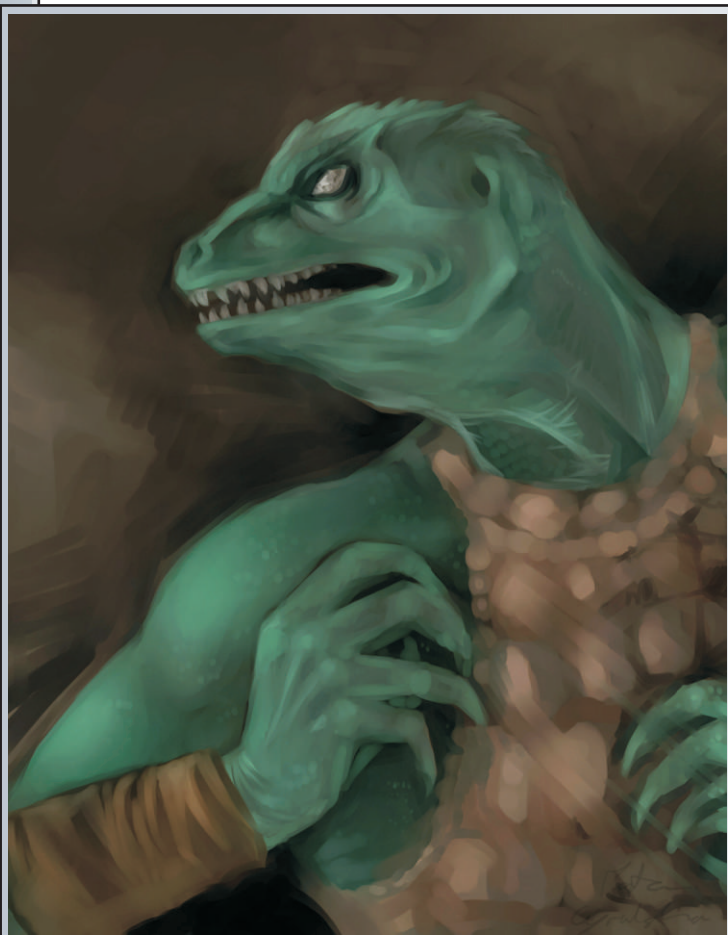
Data i Lal - rys. Marta "Traktorek" Cyrulska



Spock - rys. Marta "Traktorek" Cyrulska



Sith - rys. Marta "Traktorek" Cyrulska



Gorn - rys. Marta "Traktorek" Cyrulska