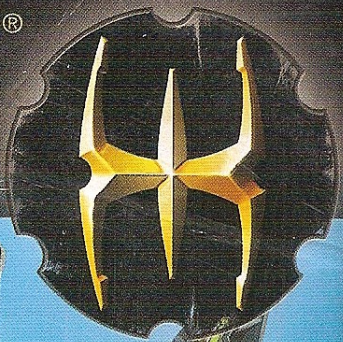


PRZEWODNIK • KOMIKS • KARTY KOLEKCYJONERSKIE

BIONICLE®

GLATORIAN IV



IND. 252069
6,90 zł
(VAT 0%)
NR 14

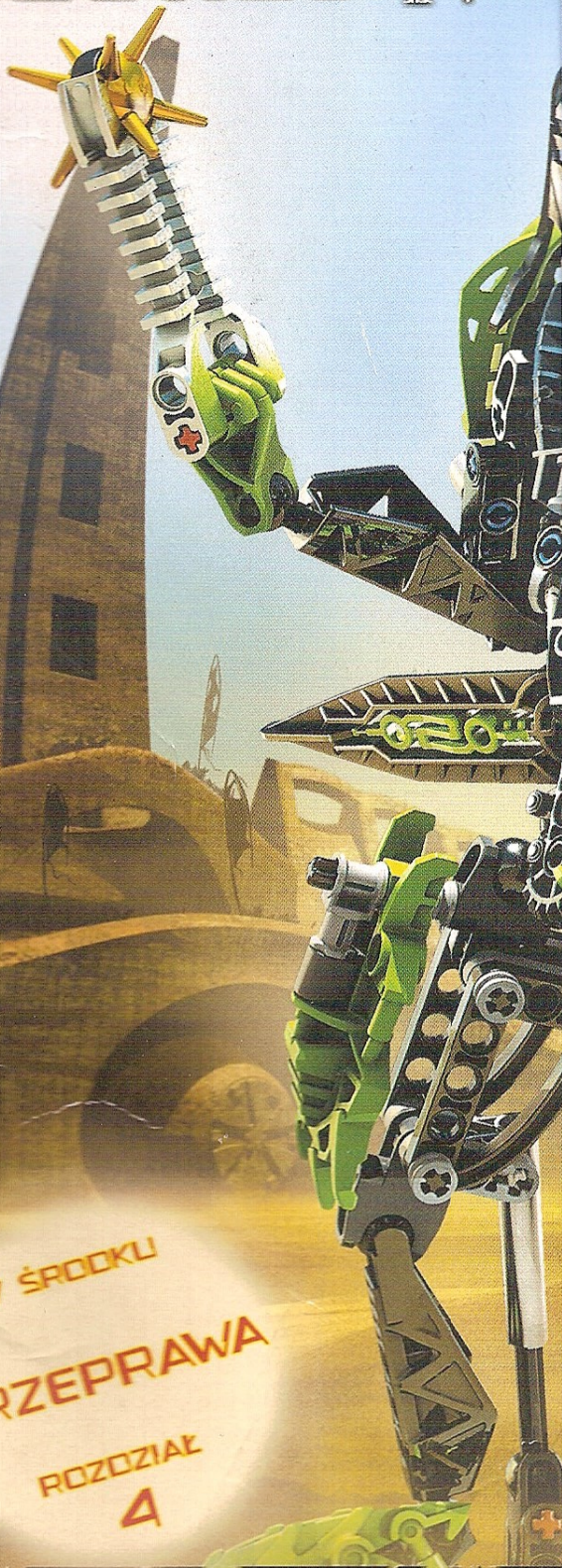
W ŚRODKU
PRZEPRAWA
ROZDZIAŁ
4

NOWA FASCYNUJĄCA POWIEŚĆ GREGA FARSHTEYA!

PRZEWODNIK • KOMIKS • KARTY

BIONICLE

GLATORIAN IV



W ŚRODKU
PRZEPRAWA
ROZDZIAŁ
4

NOWA FASCYNUJĄCA POWIEŚĆ

KARTY KOLEKCJONERSKIE

BIONICLE FERO & SKIRMIX

SILA: 9/20 & 14/20

ZREĆZNOŚĆ: 9/20 & 10/20

WYTRZYMAŁOŚĆ: 12/20 & 15/20

INTELIGENCJA: 10/20 & 5/20



Fero jest wojowniczym i nieustępliwym łowcą z Plemienia Skąły. Polowanie jest esencją jego życia, dlatego Ferro nigdy nie zaprzestaje pościgu za swoją ofiarą. Jego skalny łutak, Skirmix, potrafi przemierzać ogromne połacie pustyni bez odpoczynku, jedzenia i picia. Skirmix czasem sprawia wrażenie, jakby to jemu zależało na pościgu bardziej niż samemu Ferro.

BRON: Miecz i miotacz Thornax (Fero). Kły i ogon z kolcem (Skirmix).

ZDOLNOŚCI: Doskonały zmysł łowiecki (Fero). Niezrównana wytrzymałość i siła (Skirmix).

SŁABOŚĆ: Brak ostrożności podczas pościgu za ofiarą (Fero). Niska inteligencja (Skirmix).

GLATORIAN

BIONICLE TUMA

SILA: 13/20

ZREĆZNOŚĆ: 13/20

WYTRZYMAŁOŚĆ: 14/20

INTELIGENCJA: 8/20



Mocarny Tuma prowadzi zastępy wojowników Plemienia Skąły na podbój Bara Magna. Ten wyniosły i despotyczny przywódca budzi grozę nie tylko wśród plemion zamieszkujących Bara Magna, lecz także wśród swoich własnych wojowników. Jego wielka sława mistrza we władaniu ciężkim mieczem i miotaczem Thornax dorównuje niezwykle okrucieństwu, z jakim traktuje nawet posłusznych mu Skralłów.

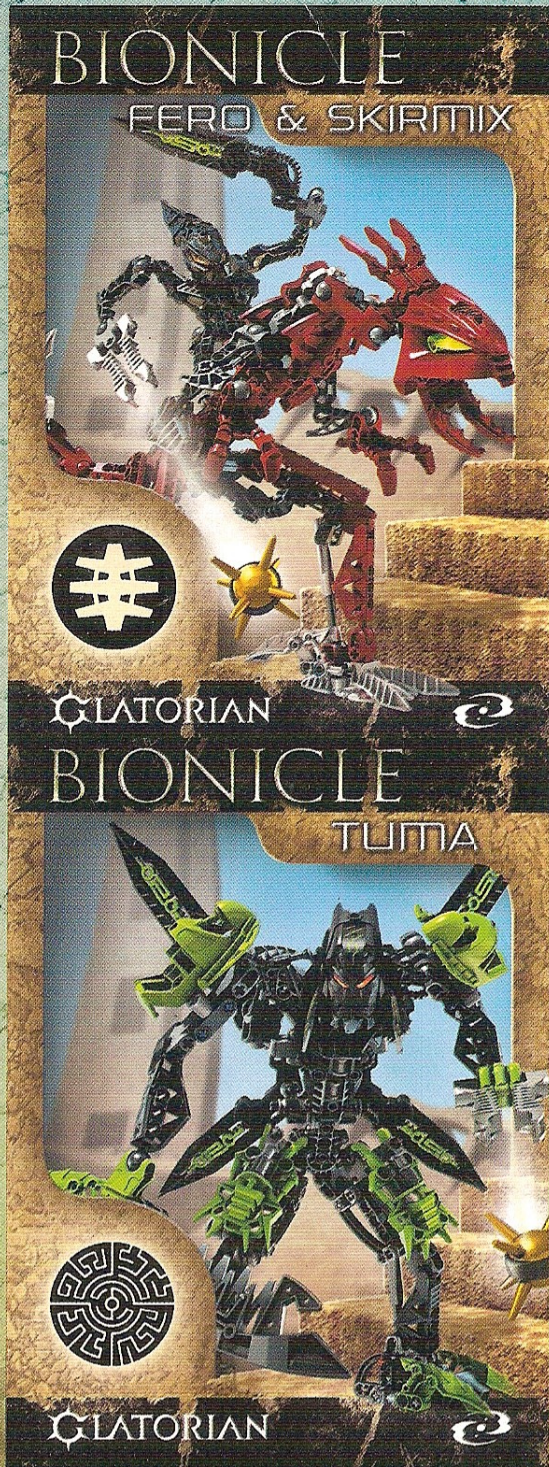
BRON: Miotacz Thornax i potężny miecz.

ZDOLNOŚCI: Twardy, zręczny i wszechstronny wojownik. Niezwykle silny i zaskakująco szybki.

SŁABOŚĆ: Nie jest tak sprytny, jak mu się wydaje.

GLATORIAN

KARTY
KOLEKCJONERSKIE



**Dlaczego Skrallowie boją się Tuma?
Jaka jest największa słabość mocar-
nego Tuma?
Co czyni Fero doskonałym łowcą?**

Odpowiedzi na te pytania oraz wiele innych cennych informacji o bohaterach świata BIONICLE® możesz mieć zawsze pod ręką, wycinając karty kolekcjonerskie z okładki.

BIONICLE

...ie Istoty wykuły Maskę Życia i ukryły ją na
...Mała ona stanowić zabezpieczenie na
...a Matoran, Wielkiego Ducha Mata Nui.
...e go do życia i uzdrowienie.

...daksa, Mata Nui zapadł w wieczny sen.
...sto nad nim widmo śmierci, Toa Inika
...dkryli jednak, że mieszkańcy Voya Nui
...groźnych Piraka, którzy opanowali wyspę,

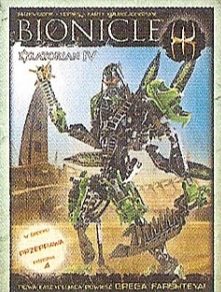
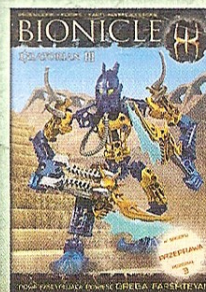
...ad Piraka oznacza koniec misji Toa Inika.
...się z rąk i uciekł w głębiny oceanu.
...do tajemniczej podwodnej wioski zwanej
...ez okrutnych Barraki. Maska Życia użyta
...żić Inika w wojowników zdolnych do walki

...ahri ostatecznie zdobyli Maskę Życia.
...atoro pomknął z maską do Karda Nui –
...miejsca, z którego można było obudzić
...drużyna Toa – Toa Nuva – już obecna
...ój z wrogim Bractwem Makuta w obronie

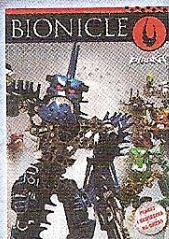
...nieniła Matoro w energię przywracającą
...em stworzyła dla siebie ciało wojownika,
...z wrogiem jako Toa Ignika. Na koniec
...sterstwem, rezygnując ze swego nowego
...korzystać swoją energię do ostatecznego
...iącletniego snu.

...ybrały bardzo zły obrót. Wielki Duch nie
...zywionego ciała, ponieważ opanowała je
...edy ciało Mata Nui przebudziło się, jego
...knięty wewnątrz Maski Życia. Będz względu
...w przestrzeń, poza granice wszechświata
...ość Mata Nui na bezkresną wędrówkę

ZŁOCZYŃCÓW ŚWIATA BIONICLE®!



BIONICLE



Ponad 100 000 lat temu Wielkie Istoty wykuły Maskę Życia i ukryły ją na odległej wyspie Voya Nui. Miała ona stanowić zabezpieczenie na wypadek śmierci władcy świata Matoran, Wielkiego Ducha Mata Nui. Jej zadaniem było przywrócenie go do życia i uzdrowienie.

Na skutek ataku Makuty Teridaksa, Mata Nui zapadł w wieczny sen. Kiedy tysiąc lat później zawisło nad nim widmo śmierci, Toa Inika wyruszyli po Maskę Życia. Odkryli jednak, że mieszkańcy Voya Nui zostali zniewoleni przez gang groźnych Piraka, którzy opanowali wyspę, by zdobyć maskę dla siebie.

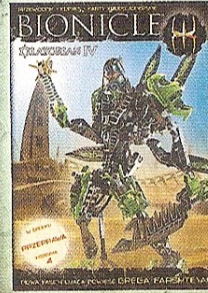
Wydawało się, że zwycięstwo nad Piraką oznacza koniec misji Toa Inika. Niestety, maska wymknęła im się z rąk i uciekła w głębiny oceanu. W pościgu za nią Toa dotarli do tajemniczej podwodnej wioski zwanej Mahri Nui, terroryzowanej przez okrutnych Barraki. Maska Życia użyła więc swojej mocy, by przeobrazić Inika w wojowników zdolnych do walki pod wodą – Toa Mahri.

Po niezliczonych bitwach, Mahri ostatecznie zdobyli Maskę Życia. Ścigając się z czasem, Toa Matoro pomknął z maską do Karda Nui – jądra wszechświata, jedynego miejsca, z którego można było obudzić Mata Nui. Tymczasem inna drużyna Toa – Toa Nuva – już obecna w Karda Nui, toczyła zacięty bój z wrogim Bractwem Makuta w obronie Matoran Świata.

W Karda Nui Maska Życia zmieniła Matoro w energię przywracającą życie Mata Nui, a wkrótce potem stworzyła dla siebie ciało wojownika, by wesprzeć Nuva w walce z wrogiem jako Toa Ignika. Na koniec wykazała się ogromnym bohaterstwem, rezygnując ze swego nowego ciała i nowego życia, aby wykorzystać swoją energię do ostatecznego obudzenia Mata Nui z jego tysiącletniego snu.

W tym momencie sprawy przybrały bardzo zły obrót. Wielki Duch nie mógł powrócić do swojego ożywionego ciała, ponieważ opanowała je energia Makuty Teridaksa. Kiedy ciało Mata Nui przebudziło się, jego błąkający się duch został zamknięty wewnątrz Maski Życia. Bezwzględny Makuta wysłał wtedy maskę w przestrzeń, poza granice wszechświata Matoran, skazując świadomość Mata Nui na bezkresną wędrówkę w nieznanie...

POZNAJ BOHATERÓW I ZŁOCZYŃCÓW ŚWIATA BIONICLE®!



NADCIĄGA BURZA

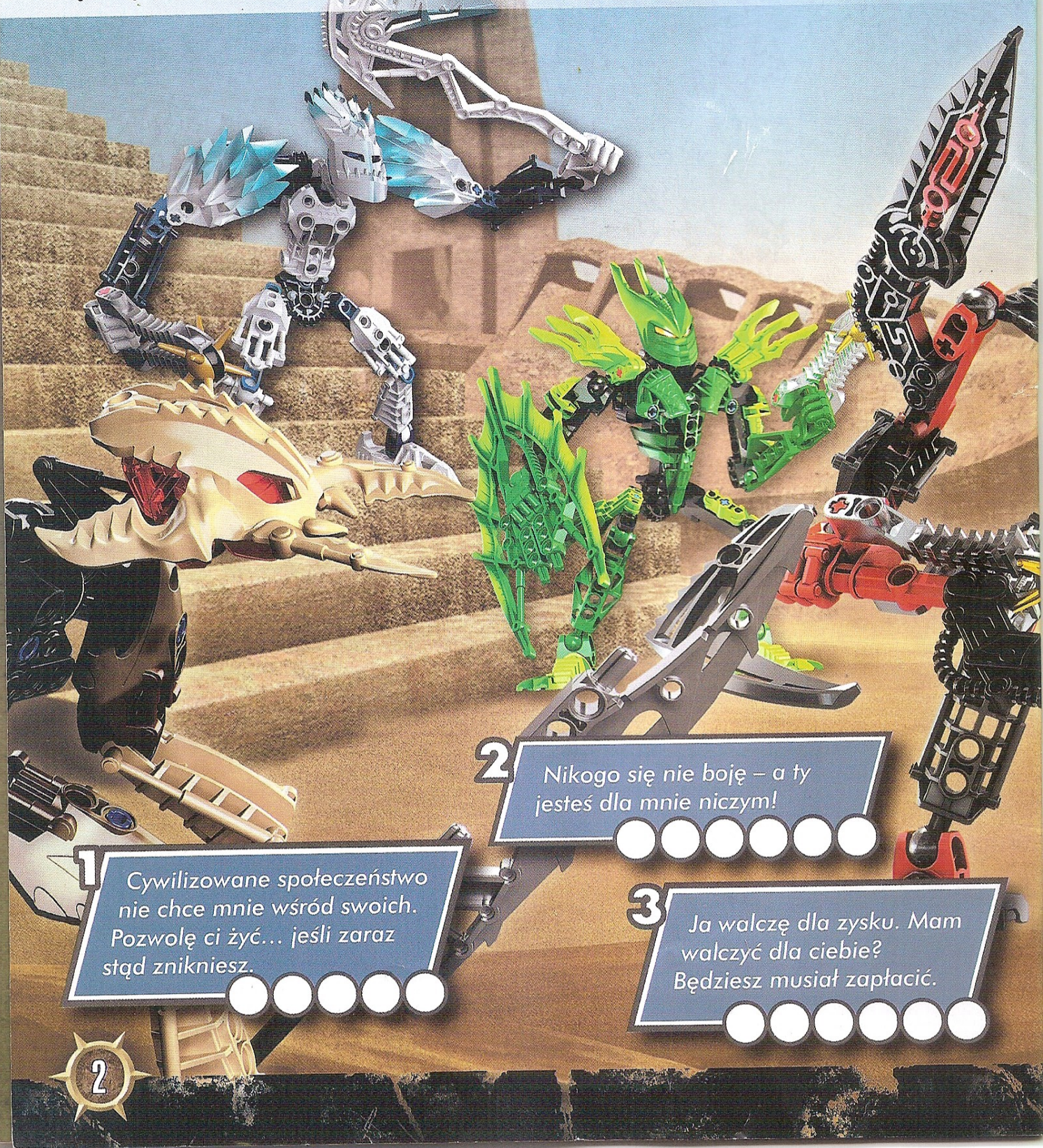
Niewiele ponad sto tysięcy lat upłynęło od czasu, gdy mieszkańcy odległej planety zwanej Spherus Magna odkryli, że jej wnętrze wypełnia pewna tajemnicza substancja. Ci, którzy odważyli się jej dotknąć, ginęli. Kiedy stało się jasne, jak wielką moc posiada owa substancja, rozpętała się wojna o prawo do jej posiadania. Zwaśnione strony wysyłały do walki kolejne zastępy Glatorian, a wojna szybko przeobraziła się w globalny konflikt.

Tymczasem wydobywająca się na powierzchnię i z wolna rozprzestrzeniająca substancja stała się obiektem badań Wielkich Istot. Zenergizowana protodermis – jak ją nazwano – stopniowo niszczyła strukturę ich rodzimej planety. W efekcie Spherus Magna wkrótce rozpadła się na kawałki. Wielkie Istoty zdołały uciec, podczas gdy pozostali przy życiu Glatorianie i inni mieszkańcy planety znaleźli się na największym fragmencie Spherus Magna – znanym od tej pory jako planeta Bara Magna.

Na skutek „Rozpadu” Bara Magna stała się pustynnym, jałowym i ubogim w zasoby światem. Bolesne wspomnienia z wojny, którą zakończył potworny kataklizm, skłoniły Bara Magnan do stworzenia nowego systemu społecznego, który miał chronić ich przed podobną tragedią. Od tego czasu wszystkie plemiona żyją w pokoju, mimo że ich życie nigdy nie było łatwe. Mieszkańcy Bara Magna nie spodziewają się jednak, że wkrótce następna burza rozpęta się w ich świecie...

GLATORIANIE

W przeszłości Glatorianie byli żołnierzami walczącymi w wojnie o protodermis. Po „Rozpadzie” ich nowym domem została planeta Bara Magna – jedyny nadający się do zamieszkania ocalały fragment Spherus Magna. Nowy system społeczny – ustalony, by uniknąć kolejnej wojny – zmienił zadania Glatorian. Plemiona zaczęły wynajmować ich do pojedynków rozstrzygających spory między wioskami na arenie. Płacono im za ochronę wiosek, transportów handlowych lub za poszukiwanie zasobów. Raz do roku w Arena Magna w Atero, Glatorianie walczą o tytuł mistrza. Zwycięzca turnieju może domagać się większej ilości zasobów oraz wyższej zapłaty za swoje usługi.



1 Cywilizowane społeczeństwo nie chce mnie wśród swoich. Pozwolę ci żyć... jeśli zaraz stąd znikniesz.

2 Nikogo się nie boję – a ty jesteś dla mnie niczym!

3 Ja walczę dla zysku. Mam walczyć dla ciebie? Będziesz musiał zapłacić.

Oprócz Skrallów i Voroksów, wszyscy Glatorianie są przedstawicielami jednego gatunku. Ciało Glatorianina składa się głównie z tkanek organicznych, lecz posiada także stałe mechaniczne implanty zwiększające elastyczność i wytrzymałość mięśni. Oprócz miotaczy Thornax, Glatorianie mają wiele rodzajów broni, której wolno im używać na arenie. Każdy wojownik ma unikalny hełm, którego nigdy nie zdejmuje ze względu na niebezpieczną naturę świata, w którym przyszło mu żyć.

Połącz wypowiedzi z ich autorami. Dwa z sześciu cytatów pochodzą od tego samego wojownika. Do jednej z postaci nie pasuje żaden cytat. Do której?



4

Tajemnica zwycięstwa polega na tym, by dostrzegać błędy pokonanych... i samemu ich nie popełniać.

5

Spotkamy się na arenie. Ale najpierw pożegnaj się z przyjaciółmi... pewnie już ich nie zobaczysz.


6

Może i jestem zielony, ale nie brak mi doświadczenia.

3

SKRALLOWIE

Odziani w czarne zbroje Agori Skwały nie należą do najbardziej przyjaznych plemion na Bara Magna. Choć wystawiają swoich Glatorian do walk na arenie, nie ukrywają niechęci do tej tradycji. Wydaje się jasne, że zarówno całe plemię, jak i jego potężny przywódca, Tuma, najchętniej zwyczajnie zagarnęliby dla siebie wszystko to, na czym im zależy. Mimo to na razie postępują według takich samych zasad jak inni.

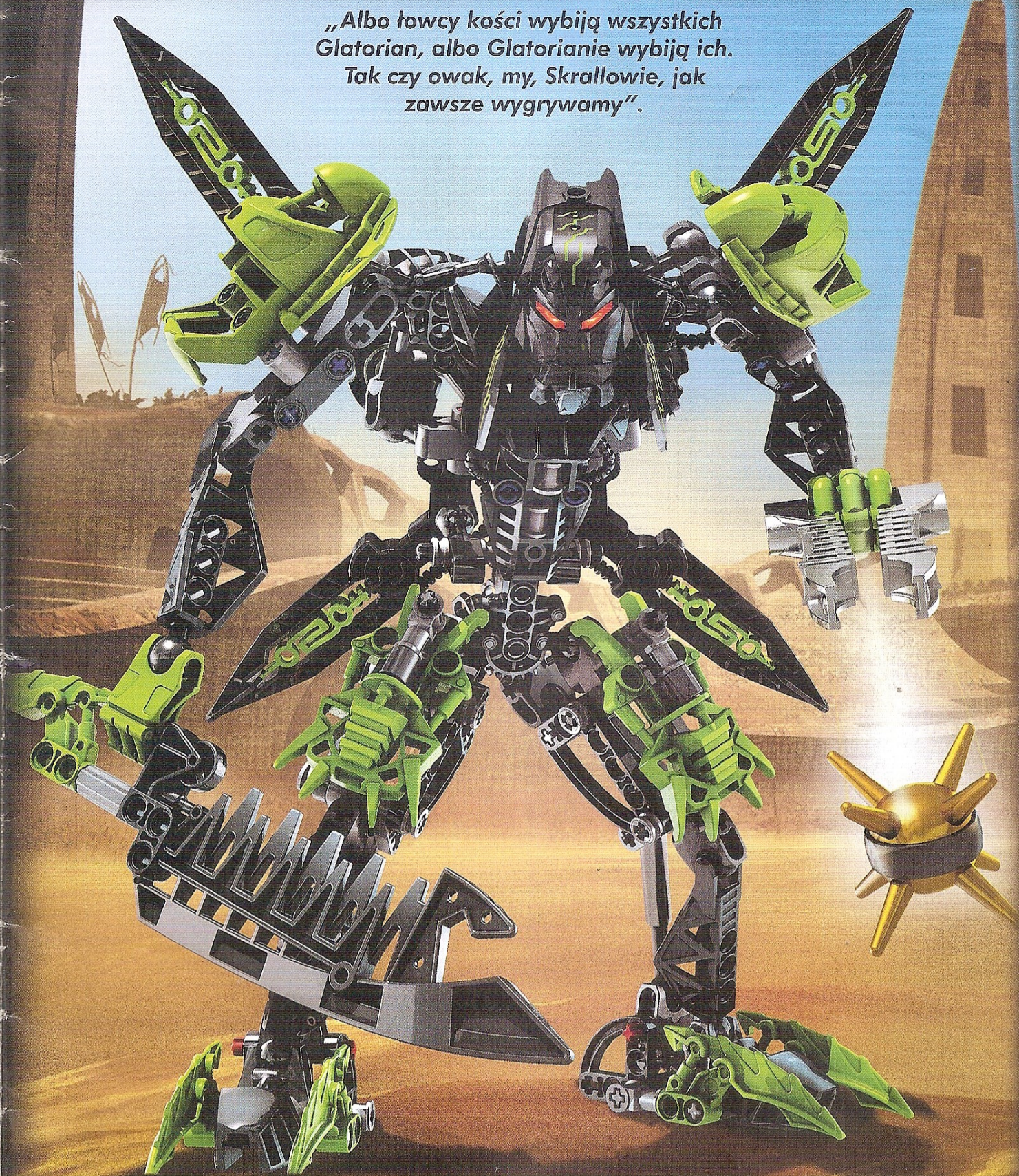


Agori Skwały zamieszkiwali niegdyś krainę wulkanów na dalekiej północy. Przez wieki żyli w spokoju ochroniani przez klasę wojowników, Skrallów. Tak było do czasu, gdy przerażające i potężniejsze od nich istoty najechały ich ziemię. Bezszelustni, zmiennokształtni zabójcy niespodziewanie atakowali z powietrza, by po chwili rozpląnąć się jak we mgle. Wrogowie powracali wiele razy, dziesiątkując Agori i Skrallów, dopóki Tuma – ostatni przedstawiciel swojej klasy – nie wyprowadził ocalałych członków plemienia w bezpieczne miejsce na południu.

Przybyli do okrytych złą sławą Czarnych Szczytów, gdzie osiedlili się w opuszczonym, starożytnym mieście Roxtus. Od tego czasu Skrallowie uczynili je miastem zamkniętym dla innych plemion – poza specjalnie „zaproszonymi” gośćmi nikt obcy nie miał do niego wstępu. Krążą pogłoski, że w mieście przetrzymywani są porwani Agori, których łowcy kości sprzedali Skrallom do niewolniczej pracy przy naprawie ich uzbrojenia.

Tuma – pochodzący z klasy przywódców i najbardziej zagorzałych wojowników – nigdy nie traci czasu na głębokie przemyślenia, refleksje czy wątpliwości. Kieruje się prostą filozofią: przeć do przodu, podbijając, zabezpieczać to, co zdobyte, i iść dalej. Sam raczej nie opuszcza miasta, lecz Skrallowie karnie wypełniają jego wszystkie rozkazy, wiedząc, że nieposłuszeństwo czy porażka będą surowo ukarane. Jednak niezwykle silny i doskonały w każdej formie walki Tuma nie jest tak sprytny, jak mu się wydaje. Mimo to, ten wyniosły, despotyczny i budzący grozę wódz niewzruszenie prowadzi swoje zastępy na podbój Bara Magna.

„Albo łowcy kości wybiją wszystkich
Glatorian, albo Glatorianie wybiją ich.
Tak czy owak, my, Skrallowie, jak
zawsze wygrywamy”.



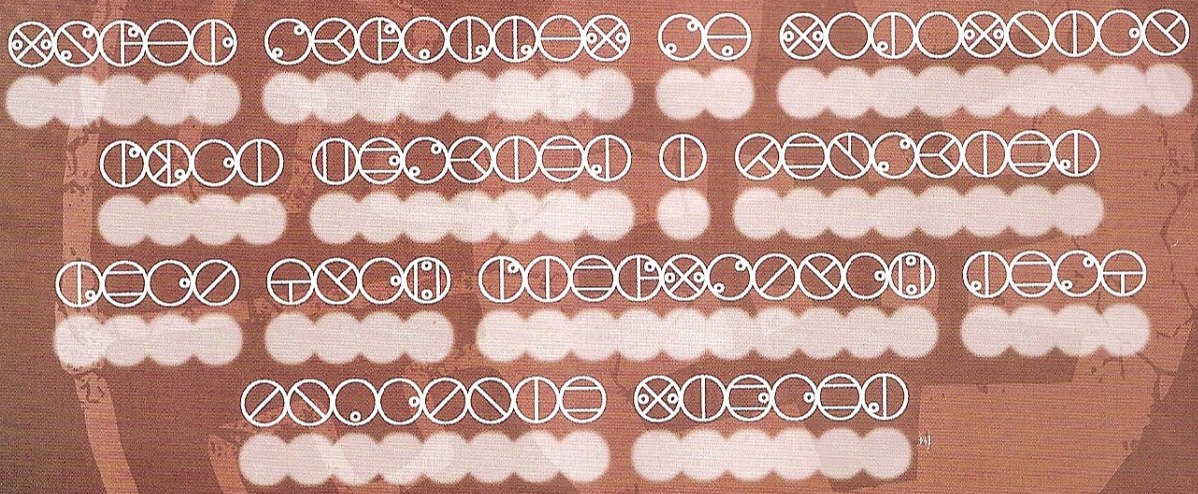
TUMA

Skrall



- Skrallowie dzielą się na trzy klasy – przywódców, elitarnych wojowników i szeregowych wojowników. Przedstawiony tutaj Skrall jest szeregowym wojownikiem.
- Skrallowie szkoleni są do walki od chwili swych narodzin. Nie toleruje się u nich słabości, tchórzostwa, zdrady ani litości dla wroga.
- Skrallowie nie mają indywidualnych imion. Jedyne ci, którzy wstawią się wielkim czynem, mogą liczyć na nadanie imienia przez ich wodza, Tumeę.
- Skrallowie uważają Voroksów za takie same szkodniki jak żuki scarabax, dlatego polują na nich przy każdej nadarzącej się okazji.

ODSZYFRUJ:



Tarix



- Tarix pracował z Certavusem nad stworzeniem systemu służącemu utrzymaniu pokoju na Bara Magna.
- Pierwsza w dziejach pokazowa walka Glatorian odbyła się w wiosce Tajun pomiędzy Tariksem i Certavusem. Po zaciętym pojedynku Tarix przegrał, a Certavus jako pierwszy zdobył tytuł mistrza.
- Tarix jest nie tylko znanym Glatorianinem, lecz także cenionym trenerem początkujących wojowników.
- Spośród żyjących Glatorian jedynie Ackar z wioski Vulcanus zdobywał mistrzowski tytuł częściej niż Tarix.

ODSZYFRUJ:

⊕ ⊙ ⊕ ⊙ ⊗ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕
⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙
⊙ ⊙ ⊕ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙
⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙
⊕ ⊙ ⊕ ⊙ ⊙ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕
⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙
⊗ ⊙ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕
⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙



Gresh

- Gresh, młodszy od większości Glatorian, stara się uchodzić za poważnego i srogiego. Przyjaciele radzą mu jednak, by był bardziej wyluzowany.
- Kiedy Tesara zagrożona była brakiem wody, Gresh stanął do walki z reprezentantem Tajun, nie domagając się za to wynagrodzenia. Mimo że wygrał, Strakk, Malum i inni Glatorianie mieli mu za złe, że walczy za darmo.
- Gresh jest dobrym przyjacielem Glatorian z Tajun i czasami z nimi trenuje.
- Razem ze Strakkim został wynajęty do obrony Vulcanusa przed łowcami kości.

ODSZYFRUJ:

GO GPHGPN
HJ JKLMNO
PQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
PQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
PQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Strakk

- Glatorianie żartują między sobą, że bez stosownej zapłaty Strakk nie machnie swym toporem nawet we własnej obronie.
- Choć na arenie nie jest tak brutalny jak Malum, Strakk często stosuje nieczyste zagrania. Wie o tym każdy Glatorianin, ale Strakk nie został dotąd przyłapany na oszustwie.
- Przed wojną Strakk zaoferował swoje usługi Skrallom, spodziewając się wysokiej zapłaty. Ofertę odrzucono, a Strakk został przepędzony.
- Strakk został wynajęty, by walczyć u boku Gresha w obronie wioski Vulcanus przed najazdem łowców kości.





ODSZYFRUJ:

○◎◎◎◎
 ◎◎◎◎◎
 ◎◎◎◎ ◎◎◎◎◎◎◎◎◎
 ◎◎◎ ◎◎◎◎◎◎◎◎
 ◎◎◎◎◎ ◎◎◎◎ ◎◎◎◎
 ◎◎◎◎◎ ◎◎◎◎ ◎◎◎◎
 ◎◎◎◎◎ ◎◎◎◎ ◎◎◎◎
 ◎◎◎◎◎ ◎◎◎◎ ◎◎◎◎

ŁOWCY KOŚCI

Łowcy kości są plemieniem nomadów zamieszkujących pustynię Bara Magna. Nie należą do systemu społecznego ustanowionego przez inne plemiona. Wybrali życie bandytów kradnących żywność, broń i wszystko, co znajdzie się w ich zasięgu. Napadają karawany handlarzy, a czasem nawet wioski, rzadko pozostawiając przy życiu świadków swoich zbrodni. Łowcy kości często porywają Agori, Glatorian i Voroksów, po czym sprzedają ich Skrallom w Rostusie.

Mimo że łowcy kości i Agori Skąły należą do dwóch odrębnych gatunków, te dwa plemiona łączy odległe pokrewieństwo. Życie na pustyni zmusiło ich organizmy do wykształcenia dodatkowych wewnętrznych powiek osłaniających oczy przed palącym słońcem i suchym powietrzem. Łowcy kości dosiadają skalnych rumaków. W walce posługują się mieczami, chociaż chętnie używają także miotaczy Thornax. Są prawdziwym koszmarem dla każdego wędrowca.



Fero z Plemienia Skąły żyje jedynie dla łowów. Uzbrojony w miecz i miotacz Thornax bezszelestnie podchodzi swą „zwierzynę”, by napawać się przerażeniem, jakie pojawia się w jej oczach na widok potwornych szczęk jego skalnego rumaka. Czasem wydaje się, że to Skirmiksowi bardziej zależy na polowaniu, niż jego panu. W trakcie pościgu na pustyni, Skirmix potrafi przemierzać ogromne odległości bez wody i jedzenia. Ferro jest doskonałym łowcą, obdarzonym świetnym instynktem, lecz nawet jemu zdarza się zapominać o ostrożności, gdy jest o włos od schwytania swojej ofiary.

FERO & SKIRMIX

*„Jestem łowcą. Łowca potrzebuje
zwierzyny... a dzisiaj jesteś nią ty”.*



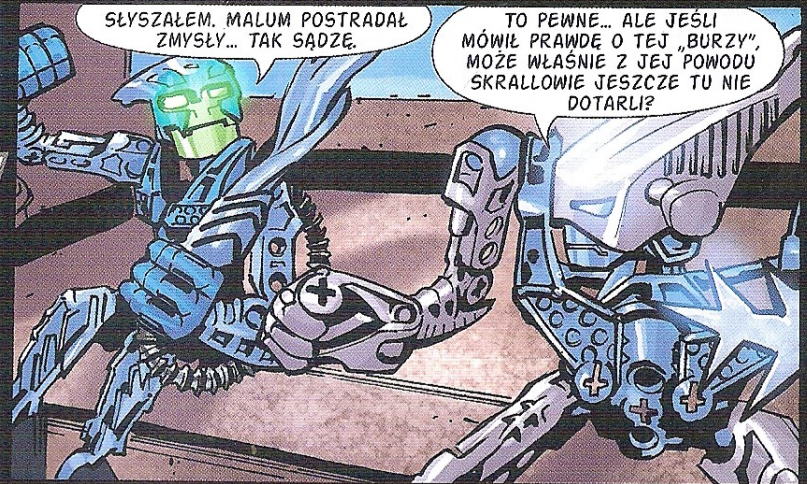


ARENA MAGNA. TRWA DOROCZNY TURNIEJ GLATORIAN. LECZ TYM RAZEM NAJSILNIEJSI WOJOWNICY, SKRALLOWIE, JESZCZE SIĘ NIE POJAWILI.

NIKT Z TEGO POWODU NIE ROZPACZA. JEDNAK ICH NIEOBECNOŚĆ BUDZI NIEPOKÓJ...

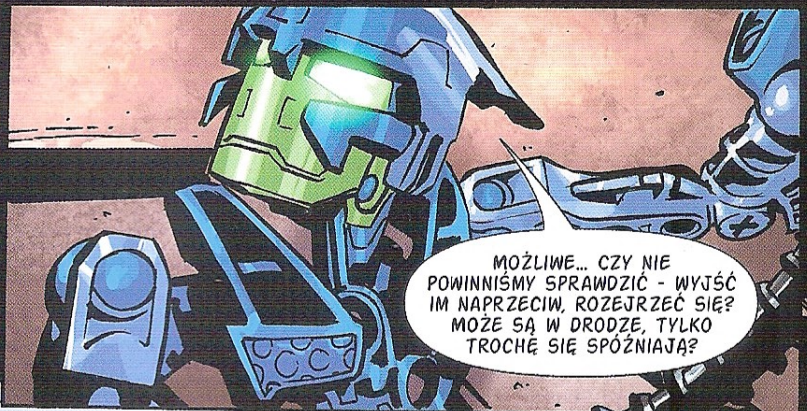


SŁYSZELIŚCIE, CO DZISIAJ POWIEDZIAŁ GRESH? NIE MOGĘ UWIERZYĆ, ŻE MALUM MIAŁ CZELNOŚĆ ZBLIŻYĆ SIĘ DO MIASTA!

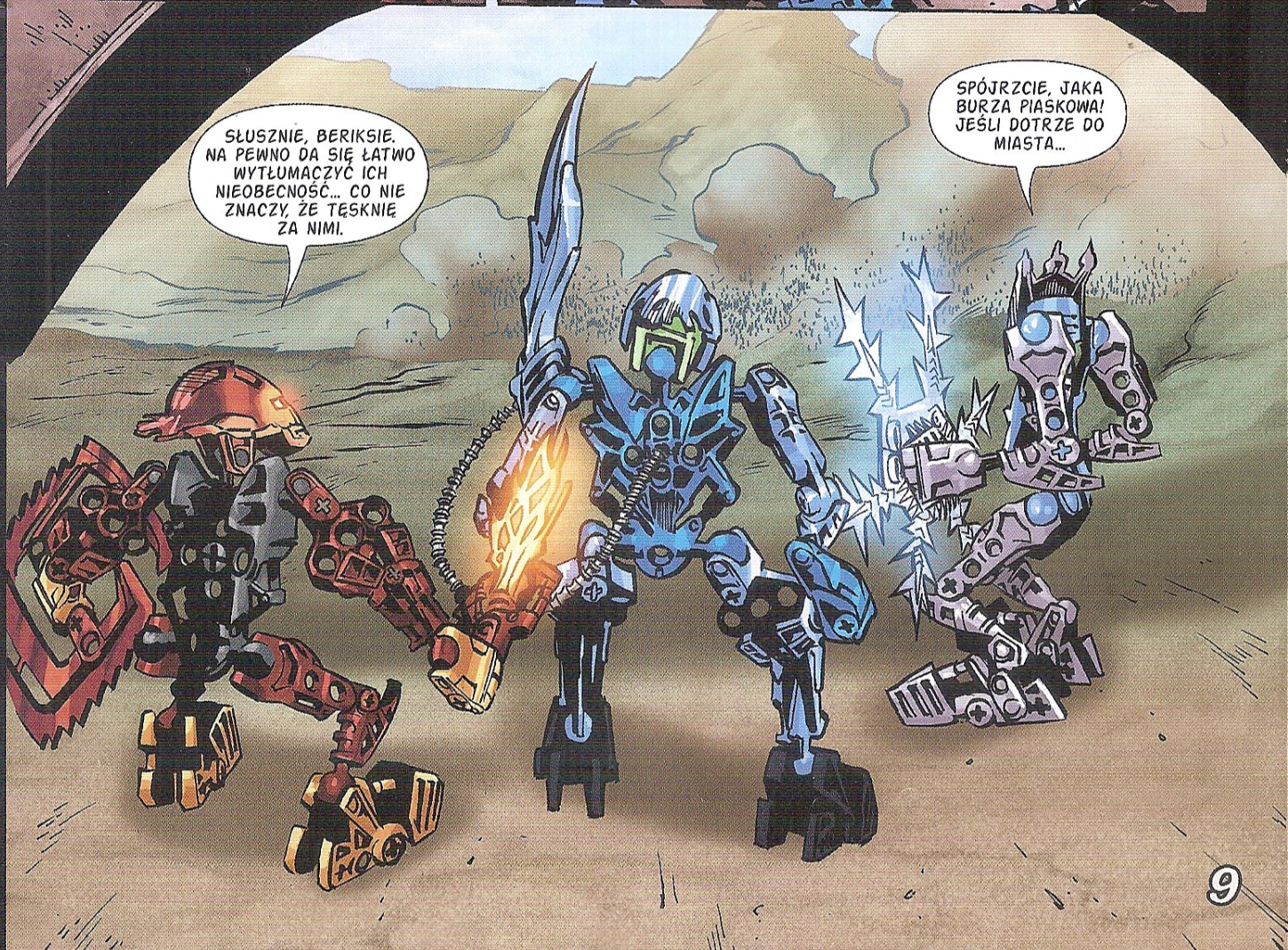


SŁYSZAŁEM. MALUM POSTRADAŁ ZMYSŁY... TAK SADZE.

TO PEWNE... ALE JEŚLI MÓWIŁ PRAWDĘ O TEJ „BURZY”, MOŻE WŁAŚNIE Z JEJ POWODU SKRALLOWIE JESZCZE TU NIE DOTARLI?



MOŻLIWE... CZY NIE POWINNIŚMY SPRAWDZIĆ - WYJŚĆ IM NAPRZECIW, ROZEJRZEĆ SIĘ? MOŻE SA W DRODZE, TYLKO TROCHĘ SIĘ SPÓZNIAJĄ?



SŁUSZNIIE, BERIKSIE. NA PEWNO DA SIĘ ŁATWO WYTŁUMACZYĆ ICH NIEOBECNOŚĆ... CO NIE ZNACZY, ŻE TĘSKNIE ZA NIMI.

SPÓJRZCIE, JAKA BURZA PIASKOWA! JEŚLI DOTRZE DO MIASTA...



TO SKRALLOWIE...
CAŁA ICH ARMIA!

UPADEK ATERO

CZĘŚĆ 2

GREG FARSHTEY - SCENARIUSZ

POP MHAN - RYSUNKI

ULISES ARREOLA - TUSZ

SAL CIPRIANO - LITERNICTWO

TOBY DUTKIEWIĆZ - KIER. ARTYSTYCZNY/PROJEKT

JESSICA NUMSUWANKIJKUL - EDYCJA

PAWEŁ GRZEGORCZYK - PRZEKŁAD



WIDOK ZBLIŻAJĄCYCH SIĘ ZASTĘPÓW SKRALLÓW SPARALIZOWAŁBY WIEKSZOŚĆ AGORI, ALE RAANU JEST PRZYWÓDCĄ I WIE, JAKA JEST JEGO POWINNOŚĆ.

TARIX TEŻ JEST PRZYWÓDCĄ. NIE TRACI CZASU NA DOMYSŁY, DLACZEGO SKRALLOWIE NAGLE PRZYPUSCILI ATAK - MUSI DZIAŁAĆ.

SKRALLOWIE!
SKRALLOWIE
ATAKUJĄ!
WSZYSCY KRYĆ
SIĘ!

GRESH! STRAKK!
WSZYSCY! TRZEBA
ICH ZATRZYMAĆ,
DAĆ AGORI CZAS
NA UCIECZKĘ.

ON JEST
NIENORMALNY!
ŻADEN Z NAS NIGDY
NIE POKONAŁ SKRALLA!
A TU MASZERUJĄ
ICH SETKI!

NO TO
ZGINIEMY,
PRÓBUJĄC.

NO TAK,
ZAPOMNIAŁEM.
TY TEŻ JESTEŚ
NIENORMALNY.

CZAS NA DYSKUSJE
MINAŁ... PRZYSZEDŁ CZAS
NA PRAWDZIWA WALKĘ.

TEN, KTO PRÓBOWAŁ OPRZEC
SIĘ SILE SZALEJĄCEGO
HURAGANU, WIE, CO TERAZ
CZUJĄ GLATORIANIE W ATERO.

RYZYKUJĄC WŁASNYM
ŻYCIEM, RAANU POMAGA
WSZYSTKIM AGORI
W UCIECZCE.

KRYJCIE SIĘ
W KANIONACH!

NA MIEJSCE KAŻDEGO
POWALONEGO SKRALLA,
POJAWIA SIĘ SZĘŚCIU
INNYCH.

POŚWIĘCENIE MOŻE
MIEĆ WYSOKĄ CENĘ.



SZCZĘŚCIE,
ŻE NAPRAWIŁEM
TARCZE PO WALCE
W VULCANUSIE!

KRAKAWANG

DLACZEGO
NAM TO
ROBICIE?!

JESTEŚMY
NAJSILNIEJSI.
DLACZEGO MAMY BIĆ
SIĘ NA ARENIE O COŚ,
CZEGO CHCEMY, JEŚLI
WYSTARCZY WAS PO
PROSTU ZGNIĘĆ
JAK ROBAKI?

BO MY,
„ROBAKI”, MOŻEMY
SIĘ ODGRYŹĆ.

PODDAJCIE
SIĘ. NIE MACIE
SZANS.

GRESH ZAMILKŁ, WIDZĄC, CO SIĘ
DZIEJE DOKOŁA, ZROZUMIAŁ,
ŻE SKRALL MOGŁ MIEĆ RACJĘ.

STRAKK,
UWAŻAJ!

KRAKKK

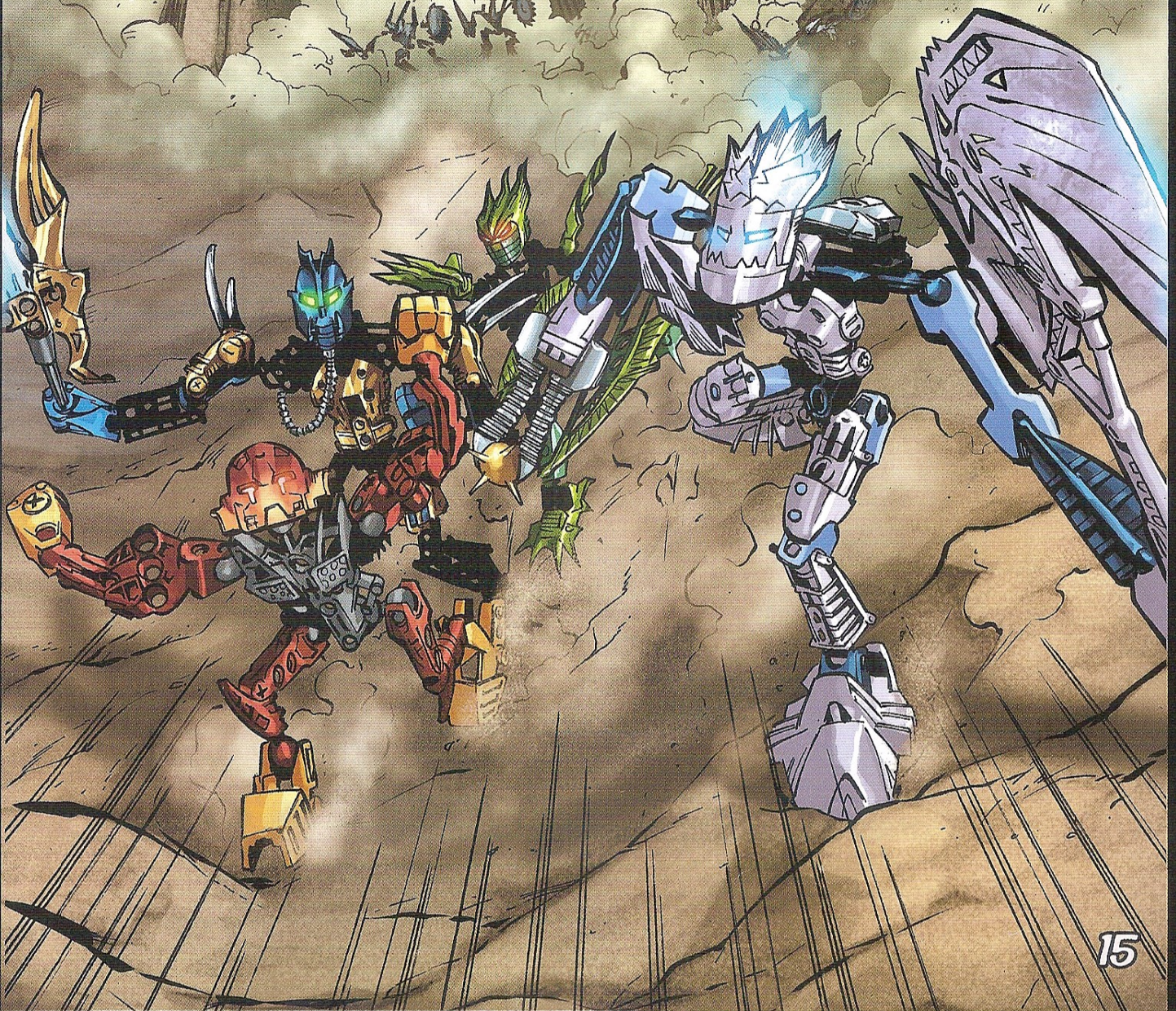
KA-KRAMMM

MAM DOŚĆ!
ZOSTAŃ, JEŚLI
CHCESZ, ALE ATERO
JEST STRACONE.

„UCIEKAJ”, ODPARŁ TARIX.
„JA ZABIORĘ RAANU I INNYCH.
SPOTKAMY SIĘ W KANIONIE.
TO... KONIEC”.

UCIEKAJĄ, WIEDZĄC, ŻE W GRZACH
RUNĘŁO DZISIAJ COŚ WIĘCEJ, NIŻ
MURY ARENA MAGNA W ATERO...

...A NAJGORSZE
DOPIERO
PRZED NIMI.



ILU NASZYCH POLEGŁO?

PRZYNAJMNIEJ SZĘŚCIU GLATORIAN, MOŻE WIĘCEJ... AGORI ROZPROSZYLI SIĘ PO PUSTYNI, PRÓBUJĄC DOTRZEĆ DO SWOICH WIOSEK, WIĘC TRUDNO OCENIĆ.

SKRALLOWIE ZAATAKOWALI BEZ POWODU... ZABIJALI BEZ POWODU.

OWSZEM, MIELI POWÓD - CHCIELI TEGO, A ATERO TO ZAPEWNE DOPIERO POCZĄTEK.

CAŁA ARMIA... PRZECIWKO KILKU WIOSKOM, KTÓRE NIE MOGA SIĘ DOGADAĆ, DO KTÓREJ NALEŻY MAŁA OAZA ALBO JAKAS KUPA ZARDZEWIAŁEGO SZMELCU.

TARIX... MYŚLISZ, ŻE DA SIĘ ICH POWSTRZYMAĆ?

NIE, GRESH. NIE SĄDZĘ... WIEM TYLKO, ŻE MUSIMY SPRÓBOWAĆ. ALE POTRZEBNY NAM KTOŚ DO POMOCY - KTOŚ, KTO DOBRZE WŁADA MIECZEM.

W NASTĘPNYM ODCINKU:
NARODZINY LEGENDY!

Malum

- Szkolony przez Ackara z wioski Vulcanus, Malum miał po nim objąć schedę jako najważniejszy Glatorianin wioski.
- Malum zniszczył swoją reputację na długo przed wygnaniem z Vulcanusa. Poturbował pewnego niedoświadczonego Glatorianina z Tesary do tego stopnia, że wyeliminował go z walk na arenie na cały rok.
- Pomimo urazy, jaką żywi wobec Agori i Glatorian, Malum uprzedził ich o planach ataku łowców kości na Vulcanus oraz o marszu armii Skrallów na Atero.
- Malum jest przekonany, że to Ackar, powodowany zazdrością, doprowadził do jego wygnania (choć to nieprawda).



ODSZYFRUJ:

○●○○○ ○●○○○
 ●○○○○ ●○○○○
 ○●○×××○ ○●○○○●○●○○○○○○○
 ●○○○○○○○ ●○○○○○○○○○○○○
 ×○○○○ ○○○○
 ●○○○○ ●○○○
 ○●○○×× ×○○○○○○○○○
 ●○○○○ ●○○○○○○○○

GREG FARSHTEY
PRZEPRAWA
ROZDZIAŁ IV

PRZEKŁAD: PAWEŁ GRZEGORCZYK

Podczas transportu cennego eksydianu z wioski Iconox do wioski Vulcanus, Glatorianie Gresh i Strakk oraz Agori Kirbold i Tarduk napotykają wiele niebezpieczeństw, z których szczęśliwie uchodzą bez szwanku. W Czarnych Szczytach, wymknąwszy się z rąk Skrallów, trafiają do tajemniczego tunelu wydrążonego wewnątrz gór, gdzie cudem unikają zmiążdżenia przez zsuwające się kamienne ściany. Radość z ucieczki z tunelu nie trwa jednak długo. Przy wyjściu czyha na nich Malum (Glatorianin na wygnaniu) z grupą barbarzyńskich Voroksów...

Jedną z pierwszych rzeczy, których Strakk nauczył się jako Glatorianin, było „czytanie” sytuacji. Czy jego przeciwnik jest pewny siebie, czy się boi? Czy widzowie kibicują jemu, czy są bezstronni? Czy arena ma cechy, które można wykorzystać do osiągnięcia przewagi? Na te pytania trzeba sobie odpowiedzieć w ciągu kilku sekund, zanim starszy wioski ogłosi rozpoczęcie walki.

To pożyteczne ćwiczenie zmuszało go do wyciszenia i uporządkowania myśli. Pozwalało zapomnieć o strachu i skoncentrować się na wyzwaniu, jakie przed nim stało. Sytuacja, w której się teraz znajdował, dawała pełne podstawy do obaw. Ale rozpatrując wszystkie fakty, opcje i czynnik ryzyka... Strakk był gotowy do paniki.

Wydostawszy się z górskiego tunelu, w którym udało im się uniknąć zgniecenia pomiędzy ruchomymi ścianami (krótko po tym, jak nieomal stali się śniadaniem pustynnego nietoperza), Strakk, Gresh, Tarduk

i Kirbold rozkoszowali się widokiem piasku pod stopami i nieba nad głowami.

Tak było do chwili, gdy bezwładne ciało łowcy kości wylądowało u ich stóp. Chwilę później zostali otoczeni przez legion dzikich Voroksów z Malumem na czele. Los Strakka i jego trzech towarzyszy był w rękach nieobliczalnego Glatorianina.

– I co ja mam teraz z wami zrobić? – zapytał Malum. – Przeszliśmy kawał drogi. Voroksowie mocno zgłodnieli.

Historia Maluma była powszechnie znana. W przeszłości dumnie reprezentował mieszkańców wioski Vulcanus, ale pewnego dnia, podczas wyczerpującego pojedynku, coś w nim pękło. Mimo że jego przeciwnik poddał się, Malum ciągle atakował, próbując go zabić. Inny Glatorianin zdołał go powstrzymać, lecz wszyscy widzowie byli świadkami karygodnego złamania najważniejszej zasady walki na arenie. Raanu, przywódca Vulcanusa, był zmuszony skazać Maluma na wygnanie.

Nikt nie wiedział, jak dalej potoczyły się jego losy. Teraz wszystko było jasne – Malum sprzymierzył się z Voroksami, dzięki którym bestiami żyjącymi na pustyni, dzięki czemu stał się stokroć bardziej niebezpieczny. Trzymanie się z daleka od niego było więc najlepszą taktyką.

– No dobra, zamieniam się w słuch – powiedział Gresh. – Nie mamy nic do ciebie. Zmierzamy do Vulcanusa. Mów, czego od nas chcesz, i pozwól iść dalej.

– Co ty gadasz? – wyszeptał Strakk. – Zabierze nam eksydian!

Malum zakrztusił się ze śmiechu.

– Słyszałem, Strakk. Na pustyni zmysły bardzo się wyostają. Od nich zależy życie.

– To posłuchaj i tego... – powiedział ostro Gresh, pokazując swój miotacz. – Całkiem nieźle z tego strzelam. Jeśli któryś z twoich Voroksów się ruszy, strzelę... a na celowniku jesteś ty, Malum. Oni nas dopadną, ale ty padniesz pierwszy.

Buńczuczny ton w głosie Gresha wywołał niepokój wśród Voroksów. Kilku z nich zaczęło gniewnie powarkiwać, machając groźnie ogonami w gotowości do ataku.

– Ojoj, tyle agresji! – Malum udał oburzenie. – A ja tu przyszedłem ubić mały interes ze starymi przyjaciółmi.

– A nie mówiłem? – mruknął pod nosem Strakk.

– Nie chcę waszego eksydianu – powiedział Malum. – Co mi tu po nim? Voroksowie nie są rzemieślnikami. To, czego nie da się zjeść, wypić albo wykorzystać w walce, jest dla nich bezużyteczne. Dla mnie też.

– To w czym rzecz? – zapytał Gresh.

– Skrallowie mają coś, co należy do mnie – odparł Malum niedbale, jak gdyby rozmawiali o pogodzie. – Chcę to odzyskać.

Strakk wybuchnął śmiechem.

– Tylko tyle? Mają najpotężniejszą armię na Bara Magna, a ty chcesz zapukać do ich bram i poprosić o zwrot twojej własności? Baw się dobrze, ja wolę powarzyć z Voroksami.

– Zamknij się, Strakk – uciął Gresh. – O co ci chodzi, Malum? Co wy tu w ogóle robicie, tak daleko na północy? Voroksowie żyją na Wydmach Zdrady. Dotąd nie zapuszczali się na terytorium Skrallów.

Malum przysiadł na skale. Dwaj Voroksowie wyszli z kręgu i ściągnęli Tarduka i Kirbolda z wozu. Gresh i Strakk chcieli zareagować, lecz Malum powstrzymał ich gestem.

– Spokojnie, bohaterowie. Wolę mieć pewność, że wasi przyjaciele nie zapragną nas nagle opuścić bez pożegnania... nie chcielibyśmy, żeby coś im się stało, prawda? Wracając do twojego pytania, Gresh... Łowcy kości napadli niedawno na jeden z naszych obozów. Przegoniliśmy ich, ale ukradli mi miecz. Dowiedziałem się, że sprzedali go Skrallom. Przyszliśmy go odebrać, ale skoro wy tu jesteście, możecie nas wyręczyć.

– Ty jesteś nienormalny! – wypalił Strakk.

Malum zerwał się z gniewnym błyskiem w oczach.

– Nie! Jestem otoczony przyjaciółmi, którzy aż się palą, żeby rozerwać was na strzępy! Jestem panem losu waszych dwóch małych towarzyszy i mam wasz eksydian! Radzę więc pomyśleć, jak macie zamiar odzyskać mój miecz, zanim moja drużyna straci cierpliwość.

* * *

Gresh i Strakk obserwowali z ukrycia miasto Skrallów. Było już po zmroku, lecz w Roxtusie panował ruch jak w ulu. Zbrojne oddziały co chwilę wychodziły na patrol lub właśnie wracały do miasta. Agori stali na posterunkach albo zajmowali się naprawą broni. Zza murów dobiegały odgłosy ćwiczeń wojowników.

– Mam złe przeczucia – powiedział Strakk.

– Wiem – stwierdził Gresh. – Już to mówiłeś trzy razy.

– Tam jest przynajmniej setka Skrallów – ciągnął Strakk. – Nawet nie liczę tych Agori z mieczami, których w życiu nie widziałem. Mury mają z pół metra grubości, mogą pewnie powstrzymać atak tysięcznej armii, a jakoś nie widzę specjalnego zaproszenia dla dwóch Glatorian.

– No i dobrze – skwitował Gresh. – To znaczy, że nie spodziewają się nas.

– A jak się dostaniemy do środka, geniuszu?

Gresh spojrzał w stronę pustyni. Do miasta zbliżała się karawana Agori Skaty. Na każdym wozie ciągniętym przez dwugłowego spikita, zatknięta była pochodnia oświetlająca drogę woźnicom.

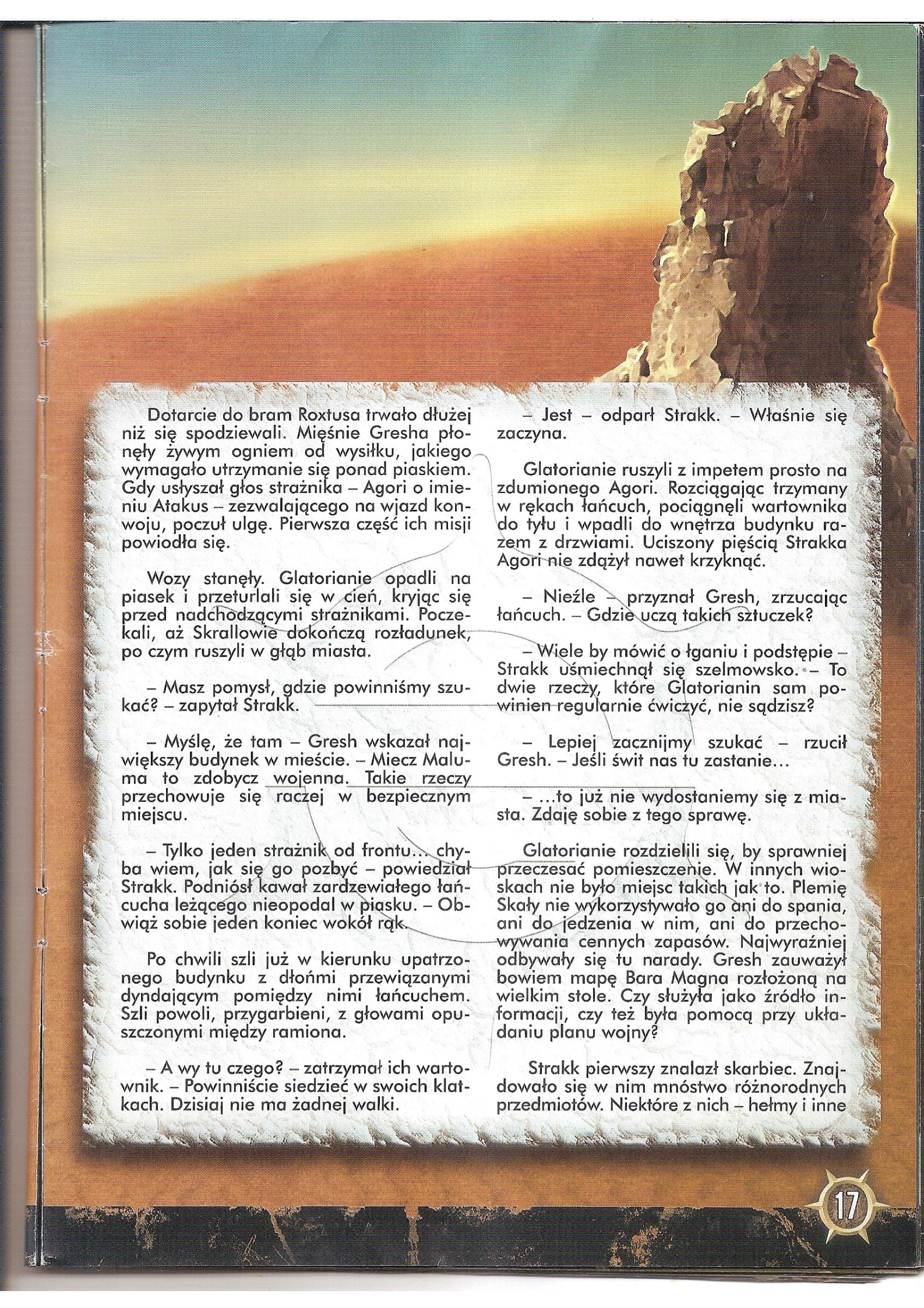
– To pewnie transport wody i żywności – stwierdził Gresh. – Musimy tylko wślizgnąć się pod któryś wóz i sami nas wwieźć przez bramę.

– Mówiłem ci już, że mam złe przeczucia? – zapytał Strakk.

Dwaj Glatorianie pobiegli w stronę nadjeżdżających wozów. Pozostając poza zasięgiem światła pochodni na murach miasta, byli niewidoczni dla strażników. Nie zauważyli małego oddziału Skrallów powracającego z patrolu, lecz w ostatniej chwili zdążyli ukryć się za wydmą.

Gdy sunęła z wolna karawana minęła ich kryjówkę, Strakk (popędzany przez Gresha) wygramolił się z piasku i wślizgnął pod ostatni wóz. Chwyciwszy liny wiążące elementy pojazdu, podciągnął się do góry i przylgnął do jego spodu. Nikt nie był w stanie go dostrzec, chyba że celowo zjrzałby pod wóz.

Gresh miał trudniejsze zadanie. Zanurkował pod wóz, przeczołgał się szybko do przodu, modląc się w duchu, by spikit, obok którego przeszedł na czworakach, nie był głodny i nie wziął go za potencjalny posiłek, po czym powtórzył wyczyn Strakka, kryjąc się pod następnym zaprzęgiem.



Dotarcie do bram Ruxtusa trwało dłużej niż się spodziewali. Mięśnie Gresha płonęły żywym ogniem od wysiłku, jakiego wymagało utrzymanie się ponad piaskiem. Gdy usłyszał głos strażnika – Agori o imieniu Atakus – zezwalającego na wjazd konwoju, poczuł ulgę. Pierwsza część ich misji powiodła się.

Wozy stanęły. Glatorianie opadli na piasek i przeturlali się w cień, kryjąc się przed nadchodzącymi strażnikami. Poczekali, aż Skrallowie dokończą rozładunek, po czym ruszyli w głąb miasta.

– Masz pomysł, gdzie powinniśmy szukać? – zapytał Strakk.

– Myślę, że tam – Gresh wskazał największy budynek w mieście. – Miecz Maluma to zdobycz wojenna. Takie rzeczy przechowuje się raczej w bezpiecznym miejscu.

– Tylko jeden strażnik od frontu... chyba wiem, jak się go pozbyć – powiedział Strakk. Podniósł kawał zardzewiałego łańcucha leżącego nieopodal w piasku. – Obwiąż sobie jeden koniec wokół rąk.

Po chwili szli już w kierunku upatrzonego budynku z dłońmi przewiązanymi dyndającym pomiędzy nimi łańcuchem. Szli powoli, przygarbieni, z głowami opuszczonymi między ramiona.

– A wy tu czego? – zatrzymał ich wartownik. – Powinniście siedzieć w swoich klatkach. Dzisiaj nie ma żadnej walki.

– Jest – odparł Strakk. – Właśnie się zaczyna.

Glatorianie ruszyli z impetem prosto na zdumionego Agori. Rozciągając trzymany w rękach łańcuch, pociągnęli wartownika do tyłu i wpadli do wnętrza budynku razem z drzwiami. Uciszony pięścią Strakka Agori nie zdążył nawet krzyknąć.

– Nieźle – przyznał Gresh, zrzucając łańcuch. – Gdzie uczą takich sztuczek?

– Wiele by mówić o łganiu i podstępnie – Strakk uśmiechnął się szelmowsko. – To dwie rzeczy, które Glatorianin sam powinien regularnie ćwiczyć, nie sądzisz?

– Lepiej zacznijmy szukać – rzucił Gresh. – Jeśli świt nas tu zastanie...

– ...to już nie wydostaniemy się z miasta. Zdamę sobie z tego sprawę.

Glatorianie rozdzielili się, by sprawniej przeczesać pomieszczenie. W innych wioskach nie było miejsc takich jak to. Plemię Skąły nie wykorzystywało go ani do spania, ani do jedzenia w nim, ani do przechowywania cennych zapasów. Najwyraźniej odbywały się tu narady. Gresh zauważył bowiem mapę Bara Magna rozłożoną na wielkim stole. Czy służyła jako źródło informacji, czy też była pomocą przy układaniu planu wojny?

Strakk pierwszy znalazł skarbiec. Znajdowało się w nim mnóstwo różnorodnych przedmiotów. Niektóre z nich – hełmy i inne

elementy zbroi dawno zaginionych Glatorian – rozpoznał z łatwością. Inne widział pierwszy raz w życiu. Miecz Maluma leżał pod stosem miotaczy o nieznanym mu pochodzeniu, w otoczeniu sześciu kamieni z symbolami, które także nic mu nie mówiły. Strakk miał ochotę wynieść stąd tyle, ile zdołałby unieść. Po chwili namysłu szybko porzucił ten pomysł. Nie miał nic przeciwko obrabowaniu Skrallów, ale ewentualna ucieczka z takim ciężarem byłaby poważnie utrudniona.

Strakk przyjrzał się swojemu znalezisku. Miecz był wyjątkowy. Jego kunsztowne zdobienie przedstawiało splatające się płomienie. Klingę wykonano z eksydianu, rękojeść zaś wyrzeźbiono ze skały wulkanicznej. Trudno się było dziwić Malumowi, że chciał za wszelką cenę odzyskać tak piękną broń. Musiał być do niej bardzo przywiązany, skoro nawet wygrawerował na rękojeści swoje imię.

Coś się jednak nie zgadzało. Strakk popatrzył uważniej. Napis na mieczu Maluma brzmiał... „Ackar”.

Uuu, Malum, ty złodziejaszku, pomyślał Strakk. Sam gwizdnąłeś ten miecz koledze Ackarowi, a kiedy łowcy kości buchnęli go tobie, my musimy go wykraść z powrotem! Powiniennem ci go wepchnąć między łopatki za to, w co nas wpakowałeś.

– Znalazłeś? – zapytał Gresh, wchodząc do skarbcza z buzdyganem i wielkim mieczem w rękach. – Pomyślałem, że to może się przydać, zanim odzyskamy naszą broń.

– Pewnie, że znalazłem... spójrz – Strakk pokazał Greshowi napis na mieczu. – I co z nim teraz zrobimy?

– Oddamy Ackarowi – odparł bez wahania Gresh.

– Może da nam jakąś nagrodę – zgodził się Strakk. – Ale z drugiej strony, jeśli oddamy go Malumowi, może pożyjemy wystarczająco długo, by znów zobaczyć Vulcanus.

– Najpierw musimy wydostać się z Roxtusa – zauważył Gresh.

– Widziałem po drodze coś, co mogłoby nam pomóc – powiedział Strakk. – Daj mi ten buzdygan.

Dwaj Glatorianie wymknęli się bezszelstnie z budynku. Gresh podążył w ciemnościach za Strakkiem w kierunku cuchnącej tajnem zagrody, z której dobiegało znajome porykiwanie spikitów.

– Skrallowie mają jakąś słabość do tych dwugłowych potworów – szepnął Strakk. – Pewnie dlatego, że tylko one są od nich paskudniejsze. Zaraz zobaczymy, jak bardzo je lubią.

Strakk zamachnął się buzdyganem, roztrzaskując zamek bramy jednym uderzeniem. Na widok otwartej zagrody zwierzęta zawahały się, lecz już po chwili puściły się galopem przez miasto.

Gdyby spikity były najedzone, nie byłyby wielkim kłopotem dla Skrallów. Pobiegałyby trochę po ulicach miasta, rozbiłyby to i owo, ale łatwo i szybko dałoby się je opanować. Niestety, opiekujący się nimi Agori tym razem spóźnił się z ich posiłkiem. Głodny spikit nie jest specjalnie wybredny – pożera wszystko – lub wszystkich – w zasięgu swoich pazurów. A z zagrody wydostał się tuzin wściekle głodnych spikitów.

Miasto ogarnął chaos. Agori rozbiegli się w panice, podczas gdy Skrallowie, używając miotaczy Thornax, próbowali zapędzić zwierzęta z powrotem do zagrody. Gresh kątem oka zauważył, jak jeden z nich potknął się i przewrócił tuż przed biegnącym stadem. Nie podniósł się już.

Korzystając z zamieszania, Gresh i Strakk wdrapali się na mur w pobliżu bramy miasta. Po drugiej stronie niewzruszenie pełnił straż Atakus. Zamknięta brama chroniła go przed rozszalałymi spikitami. Poza tym, gdyby opuścił posterunek, by zaspokoić ciekawość, złamałby otrzymany rozkaz. Strakk skoczył na niego z góry, ogłuszył i dla zachowania pozorów oparł nieprzytomnego strażnika o mur.

Glatorianie popędzili przez pustynię ile sił w nogach. Zatrzymali się dla złapania oddechu dopiero wtedy, gdy oddalili się na bezpieczną odległość od miasta Skrallów.

– Nie masz wrażenia, że zbyt łatwo nam poszło? – wysapał Gresh.

– Nie kracz. Mamy miecz, daliśmy nogę, a spikity się wreszcie najadły. A zresztą, dlaczego Skrallowie mieliby nas podpuszczać? Myślisz, że spodziewali się, że ktoś w ogóle przyjdzie po ten miecz?

Gresh wzruszył ramionami. Może za bardzo się przejmował. Jednak złe przeczuć wciąż go nie opuszczały.

– Pokaż mi go.

Księżycowe światło nie pozwalało dokładnie mu się przyjrzeć, lecz to, czego szukał Gresh, można było odnaleźć za pomocą dotyku. Na klindze nie znalazł niczego szczególnego, ale u podstawy rękojeści wyczuł małe, nietypowe zagłębienie. Kiedy nacisnął je palcem, otworzył się mały schowek, z którego wypadł drobny metalowy przedmiot.

– Co to jest? – zapytał Strakk. – Eksydian? Kryształ lodowy? No mów!

Minęła dobra chwila, zanim Gresh rozpoznał znajomy kształt. Nagle – jak oparzony – rzucił przedmiot na piasek i zdecydowanie zmiażdżył piętą.

– Co ty wyprawiasz? – zaprotestował Strakk. – To mogło być coś warte!

– Nasze życie jest warte więcej – odrzekł Gresh. – Lepiej wynośmy się stąd.

Pobiegli dalej. Gresh od czasu do czasu zerkał z niepokojem za siebie, sprawdzając, czy nikt ich nie ściga. Widok

Skrallów na skalnych rumakach wyruszających z miasta w ślad za nimi nie zaskoczył go tak, jak to, że nie spieszyli się zbytnio.

– Widziałem już wcześniej coś takiego – wyjaśnił Gresh w biegu. – Kiedyś, na pustyni, natknąłem się na uciekającego Agori. Miał na szyi taki metalowy kołnierz. Bredził coś o niewoli u Skrallów... przynajmniej wtedy to brzmiało jak brednie. Zdjąłem z niego ten kołnierz. W środku był właśnie taki przedmiot. Wysyłał jakiś sygnał...

– Urządzenie naprowadzające – domyślił się Strakk. – Ale dlaczego było w miejscu?

Gresh wspiął się na skały. Skrallowie zbliżali się do miejsca, w którym pozostawił zniszczony nadajnik. Nawet bez niego łatwo im będzie kontynuować pościg, idąc po śladach na piasku. Będą jednak potrzebowali dziennego światła, aby odnaleźć drobne rysy, które opancerzone stopy Gresha i Strakka zostawią na kamieniach.

– Skrallowie kupili miecz od łowców kości. Nie sądzę, żeby wiedzieli, skąd tamci go wzięli – rozważał Gresh. – Może pomyśleli, że łowcy zwędzili go Ackarowi, i że to on po niego przyjdzie. Może to była pułapka na Ackara?

– Tylko co im po Ackarze? Ackar był mistrzem Glatorian, ale ostatnio rzadko o nim słyhać. Nie mam pojęcia, dlaczego ktoś miałby się nim interesować.

– Ja też nie – odparł Gresh. – Może Skrallowie planują jakieś małe polowanie...

Udało im się wreszcie dotrzeć do obozu Maluma. Pościgu nie było nigdzie w zasięgu wzroku. Pamiętając o doskonałym węchu Voroksów, starali się iść pod wiatr. Wdrapali się na zbocze górujące nad obozem i ukryli w małej jaskini. W dole Malum stał obok wozu i obu Agori.

– Musimy odzyskać ten wóz – powiedział Strakk.

– Musimy też odbić Agori – przypomniał mu Gresh. – Jeśli weźmiesz Maluma na siebie, ja odwrócę uwagę Voroksów.

Gresh podszedł do otoczonych nikłą poświatą kamieni w głębi jaskini. Ich blask świadczył o tym, że zawierały grespur – minerał emitujący światło. Gresh rozbił kilka z nich i natarł zbroję kamiennym pyłem. Po chwili sam świecił w ciemności imponującym blaskiem.

– Daj mi minutę, a potem idź po zaprzęg – powiedział i poszedł.

Strakk zajął dogodną pozycję i odczekał stosowną chwilę. Nagle rozległ się wrzask tak okropny, że nawet on podskoczył ze strachu. To Gresh świecący jak najjaśniejsza z gwiazd wyskoczył zza skały daleko po prawej i pognął w stronę obozu.

Vorokswie rzucili się do ucieczki. Przesądni z natury, wzięli go za mściwego upiora, który postanowił dopaść ich na pustyni. Malum jednak nie dał się zwieść. Ruszył w stronę Gresha, przepychając się pomiędzy spłoszonymi Vorokswami.

– Przeście panikować – warknął. – To nie duch... choć zaraz nim się stanie.

Strakk uznał, że to właściwy moment – przy wozie nie było już straży. Zbiegł co tchu ze stoku i wpadł z impetem na teren obozu. Wskoczył na wóz, chwycił lejce i pognął spikita do galopu. Wóz szarpnął tak gwałtownie, że Tarduk i Kirbold omal z niego nie pospadali. Zanim Vorokswie się zorientowali, zaprzęg był już daleko.

– A Gresh? – wrzasnął Tarduk. – On tam został!

– To jego problem – odparł Strakk.

Tarduk chwycił sztabę ekzydianu, gotowy przyłożyć nią Strakkowi.

– Teraz to także twój problem. Zawracaj.

– Nie trzeba – wtrącił Kirbold. – Patrzcie!

Świecąca jasnym blaskiem postać zbliżała się do nich w iście sprinterskim tempie ze stadem Vorokswów depczącym jej po piętach. Nagle Gresh rzucił się rozpaczliwie do przodu. Strakk ściągnął lejce, zwalniając bieg spikita na tyle, żeby Glatorianin mógł wskoczyć na wóz.

– Szybciej! Szybciej! – krzyknął Gresh.

Jednak spikit ciągnący mocno obciążony wóz nie był stanie zdystansować rozwścieczonych Vorokswów. Strakk gorączkowo szukał sposobu na zgubienie pościgu. Przed nimi pojawił się cień szansy. Gdyby udało im się chociaż przejechać na drugą stronę wzgórza, do którego się zbliżali, zniknęliby na chwilę z oczu Voroksom. Mogliby wtedy porzucić wóz – już na samą myśl o tym serce Strakka krwawiło – skryć się gdzieś i przeczekać do świtu. Strakk strzelił lejcami, a zaraz potem rozpedzony zaprzęg zniknął za krawędzią wzniesienia.

Wtedy Strakk zrozumiał swój błąd. Po drugiej stronie nie było już pustyni. Była to Rzeka Skrall i zabójcza topiel Mrocznej Kaskady, do której właśnie nieuchronnie spadał zaprzęg ze spikitem, jego pasażerami i bezcennym ładunkiem.

Ciąg dalszy nastąpi w:
BIONICLE® Glatorian V

W legendach fakty często mieszają się z mitami. Czy odważysz się poddać testowi swoją wiedzę o świecie Bara Magna? Jest tylko jedna poprawna odpowiedź na każde pytanie.

1. Zenergizowaną protodermis odkryto na planecie zwanej:
- Spherus Magna,
 - Bara Magna,
 - Arena Magna.

2. Zagrożenie, jakim protodermis była dla ich planety, zostało wykryte przez:
- Skrallów,
 - Glatorian,
 - Wielkie Istoty.

3. Budzącym grozę przywódcą Skrallów i całego Plemienia Skąły jest:
- Certavus,
 - Fero,
 - Tuma.

4. Roptus, położony w Czarnych Szczytach, jest obecnie zamieszkały przez:
- Plemię Lodu,
 - Plemię Skąły,
 - Plemię Wody.

5. Glatorianinem, który współtworzył system służący utrzymaniu pokoju na Bara Magna, był:
- Tarix,
 - Gresh,
 - Malum.

6. Gresh w przeszłości dobrowolnie zrzekł się zapłaty za walkę w imieniu wioski:

- a. Tajun,
- b. Tesara,
- c. Vulcanus.

7. Kiedy Strakk zaoferował swoje usługi Skrallom, został przez nich:

- a. przepędzony,
- b. zatrudniony,
- c. uwięziony.

8. Fero, łowca kości, jeździ na swym wiernym _____ zwanym Skirmiksem.

- a. spikicie
- b. skalnym rumaku
- c. pustynnym stalkerze

9. Glatorianinem, który przejął dowództwo nad liczną grupą Voroksów, jest:

- a. Strakk,
- b. Tarix,
- c. Malum.

10. Malum był w przeszłości szkolony na Glatorianina przez:

- a. Tariksa,
- b. Ackara,
- c. Certavusa.

ALFABET AGORI

⊕	⊖	⊙	⊚	⊛	⊜	⊝	⊞	⊟	⊠	⊡	⊢	⊣	⊤	⊥	⊦	⊧	⊨	⊩	⊪	⊫													
A	Ą	B	C	Ć	D	E	Ę	F	G	H	I	J	K	L	Ł	M	N	Ń	O	Ó	P	R	S	Ś	T	U	V	W	X	Y	Z	Ż	Ź

ODPOWIEDZI:

Str. 2/3

1. MALUM
2. SKRALL
3. STRAKK
4. TARIX
5. SKRALL
6. GRESH

VOROKSOWIE rzadko posługują się mową.

Str.12

Niektórzy Voroksowie potrafią posługiwać się łamanym językiem Agori.

Str. 13

Malum jest jedynym Glatorianinem, który zna język Voroksów.

Str. 6

Wśród Skrallów są wojownicy płci męskiej i żeńskiej, lecz tych pierwszych jest znacznie więcej.

Str. 7

Tarix jest aktualnym posiadaczem tytułu mistrza wśród Glatorian.

Str. 8

To Gresh ocalił Glatorianina, którego Malum próbował uśmiercić na arenie.

Str. 9

Strakk jest Glatorianinem uratowanym przez Gresha od śmierci z rąk Maluma.

Str. 22/23

1 - a, 2 - c, 3 - c, 4 - b, 5 - a, 6 - b, 7 - a, 8 - b, 9 - c, 10 - b.

BIONICLE®

PRZEWODNIK MAKUTY PO WSZECHŚWIECIE

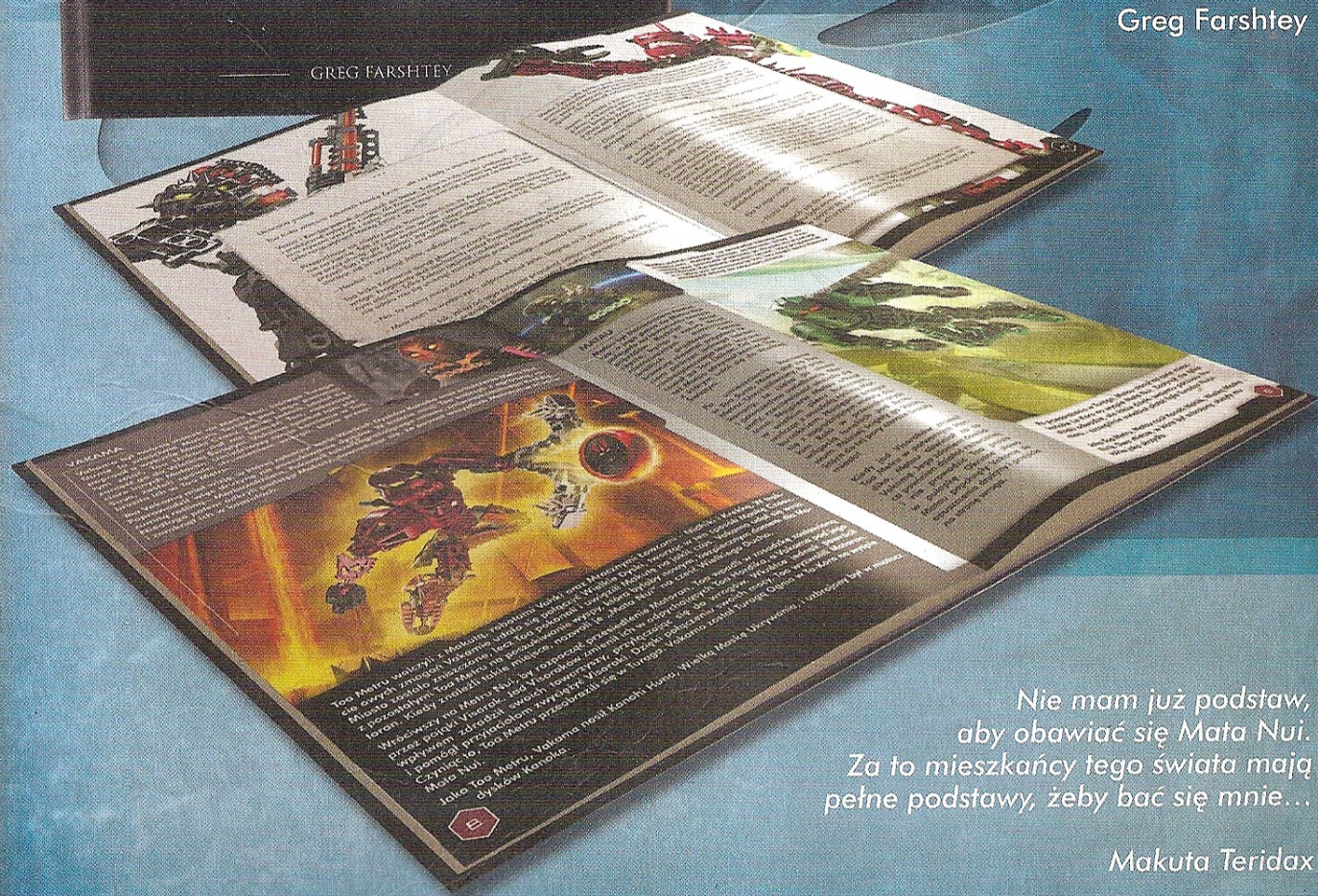
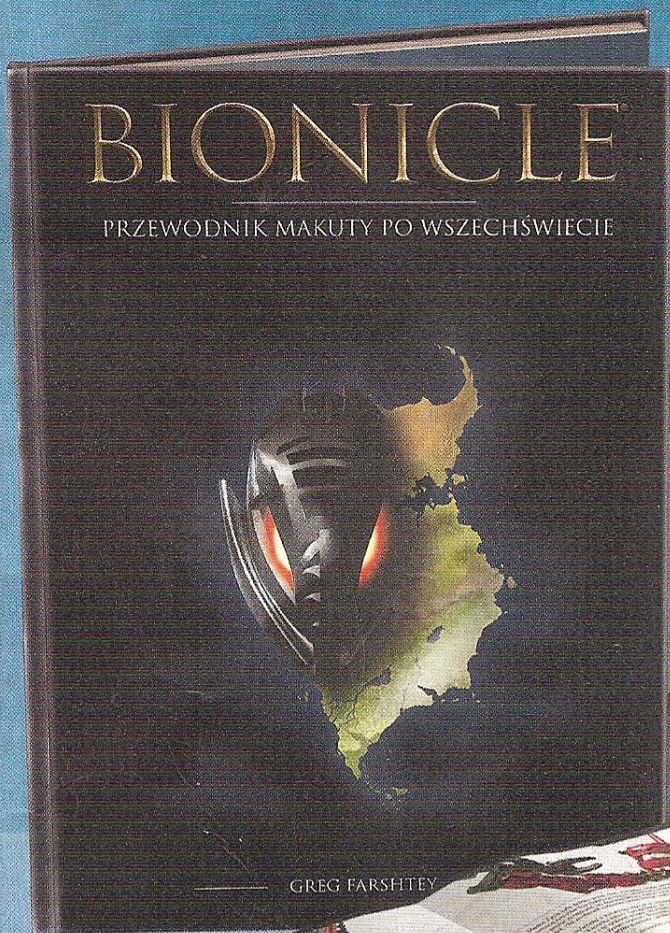
Jestem Makuta Teridax, a to historia o tym, jak zostałem władcą wszystkiego, co istnieje we wszechświecie i co kiedykolwiek w nim powstanie...

Fantastyczne krainy, nieszablonowe postacie, tajemnice i porywająca akcja – to wszystko znajdziesz w tym przekrojowym opisie wydarzeń w świecie BIONICLE® z lat 2001–2008.

- nowe, nieznanne fakty
- pamiętnik Makuty Teridaksa
- fascynujące opowiadania przygodowe
- mapa wszechświata BIONICLE

Przewodnik Makuty po wszechświecie to książka, którą każdy prawdziwy fan BIONICLE powinien mieć w swojej kolekcji! Teraz, gdy powstaje nowy rozdział sagi BIONICLE, możesz poznać historię, która od lat wzbudza emocje milionów fanów na świecie!

Greg Farshtey



Nie mam już podstaw, aby obawiać się Mata Nui. Za to mieszkańcy tego świata mają pełne podstawy, żeby bać się mnie...

Makuta Teridax

GLATORIAN



LB-14

ISBN 978-83-253-0382-2



9 788325 303822



AMEET Sp. z o.o.

Przybyszewskiego 176/178

93-120 Łódź – Poland

ameet@ameet.com.pl

www.ameet.pl



Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Uwaga, zawiera małe elementy, istnieje niebezpieczeństwo połknięcia lub udławienia się przez dziecko!

LEGO, the LEGO logo and BIONICLE
are trademarks of the LEGO Group.

©2009 The LEGO Group

Produced by Ameet Sp. z o.o. under
license from the LEGO Group.

