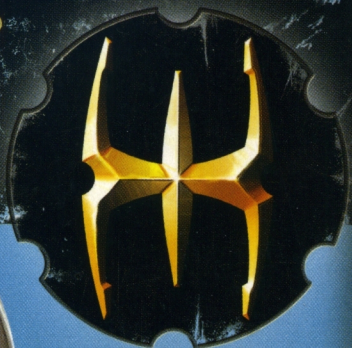


PRZEWODNIK • KOMIKS • KARTY KOLEKCYJERSKIE

BIONICLE®

GLATORIAN III



IND. 252069

6,90 zł

(VAT 0%)

NR 13



W ŚRODKU
PRZEPRAWA
ROZDZIAŁ
3

NOWA FASCYNUJĄCA POWIEŚĆ GREGA FARSHTEYA!



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.

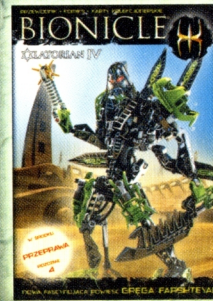
Wydawało się, że zwycięstwo nad Piraka oznacza koniec misji Toa Inika. Niestety, maska wymknęła im się z rąk i uciekła w głębiny oceanu. W pościgu za nią Toa dotarli do tajemniczej podwodnej wioski zwanej Mahri Nui, terroryzowanej przez okrutnych Barraki. Maskę Życia użyła więc swojej mocy, by przeobrazić 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, jedyne 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 Maskę 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 nieznane...

POZNAJ BOHATERÓW I ZŁOCZYŃCÓW ŚWIATA BIONICLE®!



TAJEMNICE PUSTYNI

Mieszkańcy Bara Magna niewiele wiedzą o starożytnej, wysoko rozwiniętej cywilizacji, której świadectwem są obecnie jedynie ruiny rozsiane po całej pustyni. Według legend, w odległych czasach powstały tu zadziwiające rzeczy, a pozostałości po nich są teraz pogrzebane w piasku.

O Wielkich Istotach mówi się tutaj tylko szeptem. Wszechwiedzący uczeni, niegdyś władcy tego świata, podobno wypełniali go życiem... lecz sprowadzali także śmierć. Mówi się, że ślady ich dzieła można znaleźć w wielu miejscach, jeśli się wie, gdzie szukać. Mityczna potęga tajemniczej mocy owych mędrców budzi tak wielką grozę, że niewielu jest śmiazków gotowych do podjęcia wyzwania.

Zdarza się jednak, że wędrowcy znajdują coś, czego wcale nie szukali – opustoszałe przed wiekami krainy wciąż kryją wiele zagrożeń. Każdy, kto przemierza pustynię lub góry na Bara Magna, wie, że nie wolno zbaczać z utartego szlaku. Nigdy nie wiadomo, co czyha za następną skałą...

WALKI NA ARENIE



Walki na arenie funkcjonują jako ważny element systemu społecznego służący utrzymaniu pokoju na Bara Magna. Są sposobem na rozstrzygnięcie konfliktów pomiędzy plemionami Agori, dotyczących dostępu do zasobów planety. Pozwalają uniknąć aktów przemocy, zniszczenia wiosek lub śmierci ich mieszkańców. Agori zaś mogą pracować w spokoju i rozwijać wzajemne kontakty bez wrogości.

Pomysł organizowania walk na arenie powstał po wielkiej wojnie zakończonej katastrofą, nazwaną później „Rozpadem”. Planeta, której częścią była niegdyś Bara Magna, rozpadła się na trzy kawałki. Największy z nich stał się planetą Bara Magna, a dwa mniejsze – jej księżycami. Katastrofa spowodowała jednak dramatyczny spadek poziomu zasobów naturalnych planety, w tym wody i żywności.

Aby uniknąć sporów między wioskami, Agori i kilku Glatorian – między innymi Tarix – wymyślili system pojedynków, w których biorą udział Glatorianie wynajęci przez każde plemię. Zwycięzca pojedynku zdobywa prawo do posiadania przedmiotu sporu dla reprezentowanego przez siebie plemienia. Nikomu nie wolno kwestionować wyniku walki.

Wszyscy Glatorianie spotykają się podczas turnieju organizowanego corocznie w starożytnym mieście Atero. Miejsce, w którym rozgrywa się walka o mistrzowski tytuł, jest monumentalna Arena Magna.

ZASADA 1:

Agori mogą towarzyszyć Glatorianom w walce. Jeden Glatorianin może mieć tylko jednego pomocnika.

ZASADA 2:

Glatorianom wolno używać własnej broni i stosować dowolną technikę walki. Użycie pojazdu na arenie jest dozwolone, jeśli przeciwnik także korzysta z pojazdu.

ZASADA 3:

W starciu może uczestniczyć dowolna liczba wojowników, w zależności od ustalonych wcześniej zasad.

ZASADA 4:

Pojedynek kończy się w momencie, gdy przeciwnik nie jest zdolny do dalszej walki.

ZASADA 5:

Glatorianin, który spowoduje śmierć lub poważne obrażenia poddającego się przeciwnika, zostanie zwolniony z kontraktu i skazany na wygnanie.

ZASADA 6:

Glatorianom nie wolno przyjmować od innych wiosek zapłaty za wypaczenie przebiegu walki.

ZASADY WALKI

Glatorianie zobowiązują się do przestrzegania określonych zasad walki na arenie. Złamanie tych zasad podlega surowej karze.



GLATORIAN



TARIX

Tarix żywi ogromny szacunek dla tradycji panujących na Bara Magna. Ten mężny wojownik pochodzący z Tajun – wioski Plemienia Wody – jest jednym z twórców systemu walk Glatorian. Ze względu na wielkie doświadczenie i poczucie sprawiedliwości, cieszy się poważaniem u Agori i innych Glatorian. Chociaż nie walczy zbyt efektownie, jest wyjątkowo skuteczny – ma na koncie ponad tysiąc zwycięstw na arenie.



OSOLOWOŚĆ

Charyzmatyczny, na wskroś uczciwy wojownik o naturze przywódcy, szanowany przez członków wszystkich plemion na Bara Magna.

BRONŃ

Niezawodny miotacz Thornax strzelający kolczastymi kulami oraz tarcza dla osłony.

ZDOLNOŚCI

Tarix zwycięża dzięki szalonej odwadze, walcze do ostatniego tchu i sprawdzonym w boju manewrom. Specjalne wyposażenie umożliwia mu oddychanie pod wodą.

SŁABOŚĆ

Przekonanie o swoim ogromnym doświadczeniu w pojedynkach na arenie czyni go podatnym na atak z zaskoczenia.

BERIX

Berix jest dzielnym członkiem Plemienia Wody z wioski Tajun. Jest mistrzem w naprawianiu i odnawianiu zniszczonych urządzeń. Najczęściej pochłonięty jest poszukiwaniem starożytnych artefaktów, lecz nawet wtedy jest dobrze przygotowany na wypadek ataku bestii czyhających na piaskach pustyni.

OSOLOWOŚĆ

Berix ma dobre serce, lecz jest uważany za ekscentrycznego samotnika. Rzadki talent do wynajdywania i naprawiania rozmaitych urządzeń pozwala mu przetrwać na Bara Magna.

BRONŃ

Potężny miecz oraz tarcza dla osłony – typowe uzbrojenie Plemienia Wody.

ZDOLNOŚCI

Potrafi skradać się bezszelestnie. Z łatwością wymyśla nowe zastosowanie dla znalezionych urządzeń. Posiada umiejętność uzdrawiania.

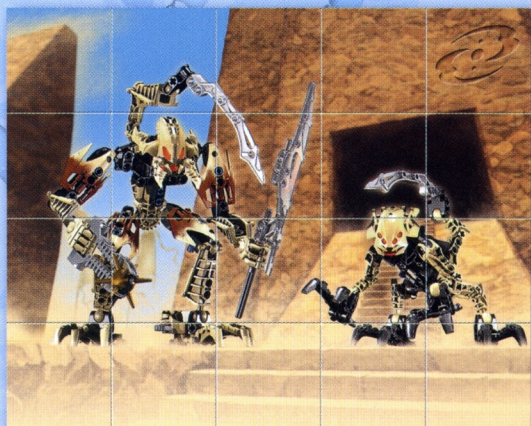
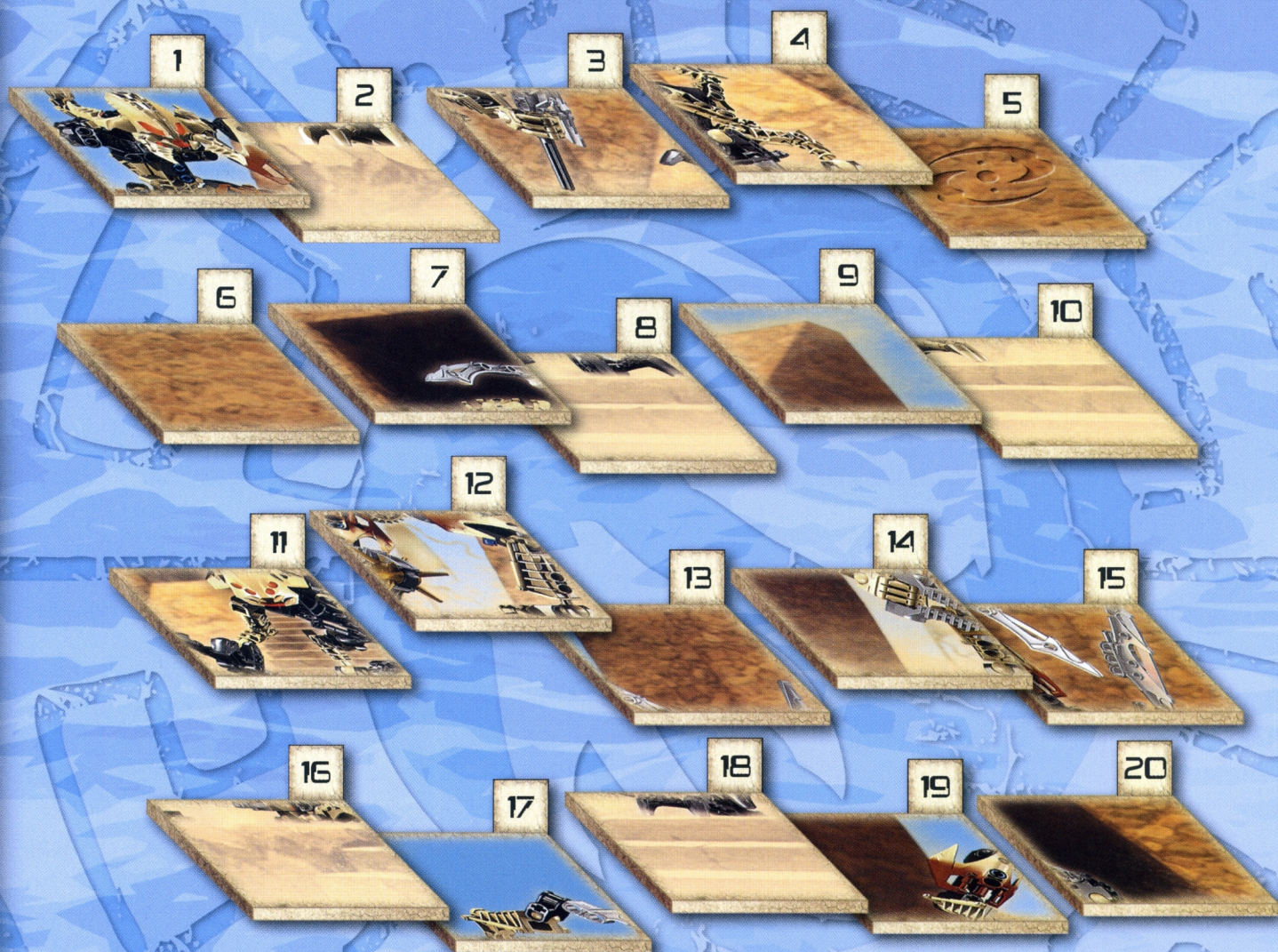
SŁABOŚĆ

Berix nie cieszy się sympatią Glatorian i innych Agori, którzy sądzą, że przedmioty, które posiada, ukradł, a nie znalazł.



Agori z reguły spędzają całe życie w wioskach, z których pochodzą. Ubogie, trudno dostępne zasoby ich planety nie zapewniają im lekkiego bytu. Wielu poszukuje resztek technologii z czasów przed kataklizmem, honorowo przestrzegając zasad ustalonego przed wiekami systemu walk Glatorian. Niektórzy – jak Berix i Tarduk – pragną dowiedzieć się czegokolwiek o przeszłości. Starają się skrupulatnie łączyć w całość małe fragmenty historii, które udaje im się odnaleźć, lecz często nie potrafią ich zrozumieć.

Ułóż obrazek z podanych elementów, wpisując odpowiadające im liczby we właściwe miejsca w diagramie.



9			6	
				20
	12			

THORNAX

Po „Rozpadzie” Bara Magna stała się planetą niemal zupełnie jałową, z kilkoma niewielkimi obszarami pokrytymi roślinnością. Prawdziwe bogactwo form życia roślinnego znajduje się jedynie w wiosce Tesara dzielnie opierającej się pustynnej naturze otaczającego ją środowiska. Pośród rozmaitych drzew, pnączy i innych roślin znajdują się tu drzewa Thornax, których owoce okazały się wyjątkowo przydatne dla mieszkańców Bara Magna. Wykorzystanie ich soku jako atramentu jest tylko jednym z wielu pożytecznych zastosowań owoców Thornax.



MIOTACZ THORNAX

Miotacz Thornax, skonstruowany w czasach przed kataklizmem, jest używany już od ponad 100 000 lat. Jest wytrzymały, prosty w obsłudze i łatwy do naprawienia, a jego mały ciężar okazuje się ogromną zaletą w trakcie długich wędrówek przez pustynię. To popularna broń miotająca, z której oprócz Glatorian chętnie korzystają także łowcy kości.

Kiedy wszelkie zaawansowane technologicznie urządzenia zostały unicestwione na skutek „Rozpadu”, miotacz stał się jedną z najbardziej skomplikowanych konstrukcji na planecie. W istocie składa się jedynie z dwóch metalowych prętów przytrzymujących pocisk. Ściśnięte przez prosty mechanizm spustowy, wyrzeliwują kolczaste kule – owoce Thornax bardzo skutecznie pełniące funkcję amunicji miotacza.



Stadium dojrzewania określa trzy główne zastosowania owoców Thornax:

Niedojrzałe – „Zielone” Thornakсы, zmiękczone przez gotowanie, nadają się do jedzenia. Łowcy kości przyrządzają z nich wyjątkowo cuchnący i niesmaczny gulasz.

Dojrzałe – Dojrzałe Thornakсы mają kolce i są twarde jak kamień – doskonale sprawdzają się w roli pocisków.

Przejrzałe – Thornakсы dojrzewające zbyt długo w pustynnym upale zyskują zdolność wybuchania. Prawo nie zabrania używania ich na arenie, lecz w większości wiosek nie są mile widziane. Wybuchowe Thornakсы są dozwolone podczas walk w Arena Magna.

Przyjrzyj się obrazkowi i spróbuj znaleźć dwa identyczne owoce Thornax.



GLATORIAN



VOROX

Katastrofa, która nawiedziła planetę, sprowadziła Glatorian z Plemienia Piasku niemal do poziomu zwierząt. Vorokowie byli dumnymi wojownikami o raczej pustelniczej naturze. Proces degradacji ich gatunku ostatecznie doprowadził do zatracenia przez nich wszelkich indywidualnych cech. Vorokowie żyją i polują na pustyni, pozostając poza systemem społecznym Bara Magna, o ile nikt nie zmusi ich do walki na arenie.



OSOBOWOŚĆ

Vorokowie stali się półprymitywnymi istotami o ograniczonej inteligencji, która sprowadza ich życie do walki o żywność i schronienie.

BRONĀ

Vorokowie s uzbrowieni w miecze i miotacze Thornax. Na skutek zmian ewolucyjnych wykszalili potężne ogony z kolcami.

ZDOLNOŚCI

Ci pustynni wojownicy s niezwykle zręcznymi łowcami o wyczulonych zmysłach, dzięki którym wytropią kadego, kto wkroczy na ich ziemie.

SŁABOŚĆ

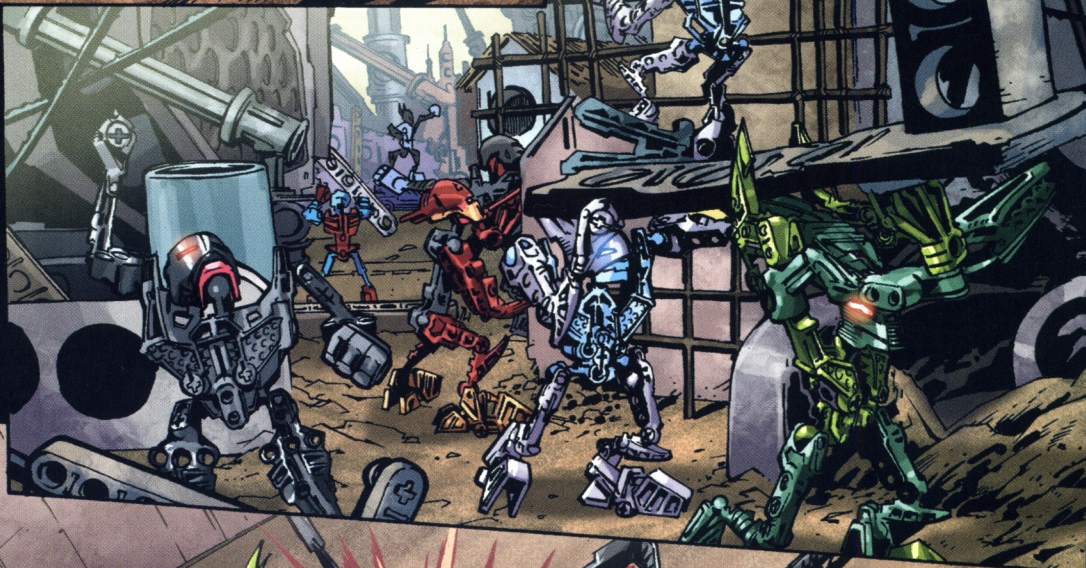
S przebiegli, lecz niezbyt inteligentni. Podobnie jak zwierzęta okazują strach w obliczu takich zjawisk jak ogień lub błyskawice.



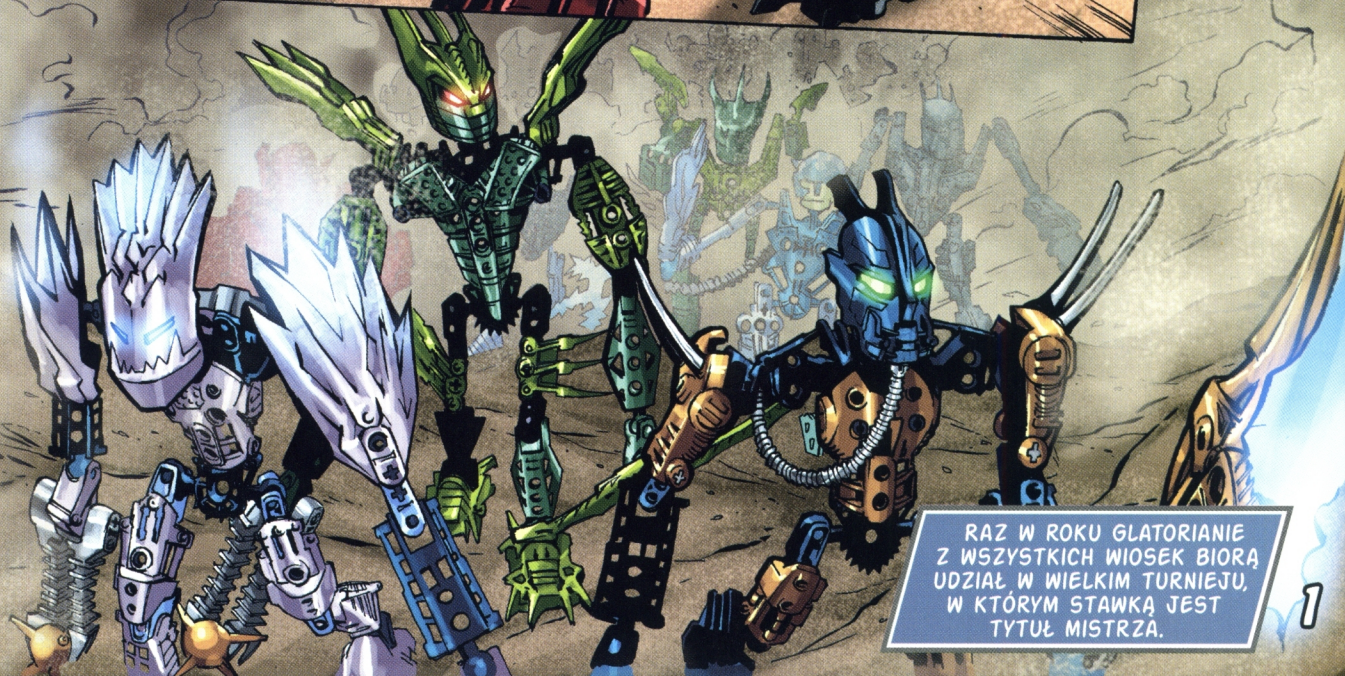
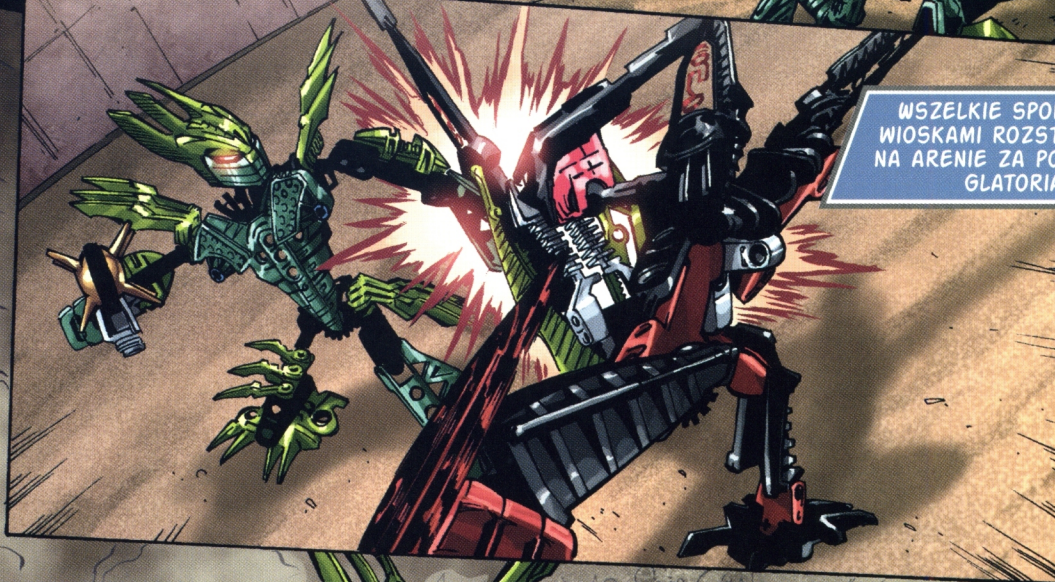
SUROWY, PUSTYNNY
ŚWIAT BARA MAGNA.



DLA MIESZKAJĄCYCH
TU AGORI KAŻDY NOWY
DZIEŃ JEST WALKĄ
O PRZETRWANIE.



WSZELKIE SPORY POMIĘDZY
WIOSKAMI ROZSTRZYGANE SĄ
NA ARENIE ZA POMOCĄ WALK
GLATORIAN.



RAZ W ROKU GLATORIANIE
Z WSZYSTKICH WIOSEK BIORĄ
UDZIAŁ W WIELKIM TURNIEJU,
W KTÓRYM STAWKĄ JEST
TYTUŁ MISTRZA.

SPOTYKAJĄ SIĘ W ARENA MAGNA
W MIEŚCIE ATERO, BY WALCZYĆ,
WYMIENIAĆ INFORMACJE I UCZYĆ
SIĘ NOWYCH TECHNIK WALKI.

LECZ W TYM ROKU,
WIELE Z NICH NIE WRÓCI
DO SWYCH WIOSEK.

UPADEK ATERO

CZĘŚĆ I

GREG FARSHTEY - SCENARIUSZ

POP MHAN - RYSUNKI

ULISES ARREOLA - TUSZ

SAL CIPRIANO - LITERNICTWO

TOBY DUTKIEWICZ - KIER. ARTYSTYCZNY/PROJEKT

JESSICA NUMSUWANKIJUL - EDYCJA

PAWEŁ GRZEGORCZYK - PRZEKŁAD



ROZPOCZYNA SIĘ
SPARING PRZED
WIELKIM TURNIEJEM...

POWINIEM
WRACAĆ.

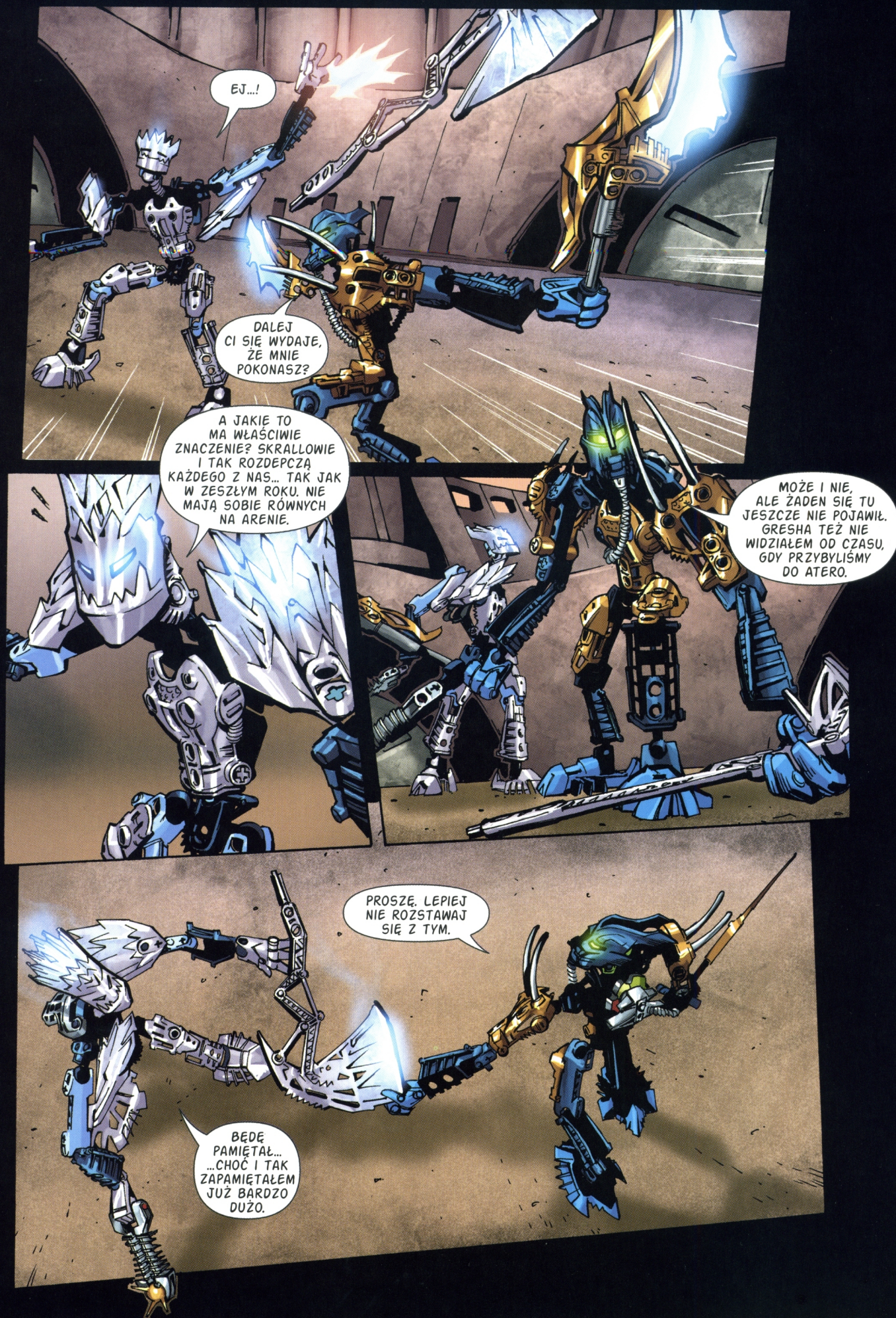
HA! NIE MARTW
SIĘ, JUTRO SZYBKO
CIĘ POKONAM
I BĘDZIESZ WOLNY.

CLANG

WIESZ, O CO
MI CHODZI... ŁOWCY
KOŚCI PRZECHWYCIŁI
TRANSPORT TOWARÓW
DO MOJEJ WIOSKI.
JESTEM TERAZ
POTRZEBNY
W TAJUN.

JEDEN DOBRY
CIOS I ZARAZ
TAM POLECISZ!

JA NIE
ŻARTUJĘ!



EJ...!

DALEJ
CI SIĘ WYDAJE,
ŻE MNIE
POKONASZ?

A JAKIE TO
MA WŁAŚCIWIE
ZNACZENIE? SKRALLOWIE
I TAK ROZDEPCZĄ
KAŻDEGO Z NAS... TAK JAK
W ZESZŁYM ROKU. NIE
MAJĄ SOBIE RÓWNYCH
NA ARENIE.

MOŻE I NIE,
ALE ŻADEN SIĘ TU
JESZCZE NIE POJAWIŁ.
GRESHA TEŻ NIE
WIDZIAŁEM OD CZASU,
GDY PRZYBYLIŚMY
DO ATERO.

PROSZĘ, LEPIEJ
NIE ROZSTAWAJ
SIĘ Z TYM.

BEDE
PAMIĘTAŁ...
...CHOĆ I TAK
ZAPAMIĘTAŁEM
JUŻ BARDZO
DUŻO.



TY
ZAWSZE PRZED
TURNIEJEM
TRENUJESZ
SAM?

NIE
JESTEM
SAM. TY TU
JESTEŚ.

JA NIE JESTEM
WETERANEM JAK
STRACK CZY TARIX. ONI
NA TRENINGU POKAZUJĄ
INNE SZTUCZKI NIŻ TE,
KTÓRE POTEM STOSUJĄ
PODCZAS PRAWDZIWEJ
WALKI.

MOJA
TECHNIKA TO
TAJEMNICA. PO
CO POKAZYWAĆ
IM, CO ICH
CZeka?

BO TO,
CO ICH CZeka,
MOŻE PRZYNIEŚĆ
IM WSZYSTKIM
ZAGŁADĘ.

KTO
TAM?

JUŻ NIKT MNIE NIE
PAMIĘTA? CHYBA
STRACIŁEM RACHUBĘ,
JAK DŁUGO JESTEM
WYGNANCEM...

MALUM!
WRACAJ DO
MIASTA,
TARDUK.

ALE...

BEZ
DYSKUSJI!
JUŻ!

CZEGO TY SIĘ TAK
BOISZ, GRESH? MOICH
PRZYJACIÓŁ? ONI CIĘ NIE
SKRZYWDZĄ... CHYBA ŻE
ICH POPROSZE. ALE NIE
PO TO TU PRZYSZEDŁEM.
CHCĘ CI POMÓC.

SŁYSZAŁEM,
JAK WYGLĄDA
TWOJA „POMOC”.

NADCIAGA
STRASZNA BURZA,
GLATORIANINIE... LECZ NIE
TAKA, PRZED KTÓRĄ MOŻNA
SIĘ SKRYĆ I PRZECZEKAĆ,
AŻ MINIE. ONA POCHŁONIE
WAS WSZYSTKICH... CIEBIE,
TWOICH PRZYJACIÓŁ, WASZE
WIOSKI, WASZYCH AGORI.



A TY
MASZ ZAMIAR POMÓC
NAM PRZETRWAĆ TĘ...
...BURZĘ? CZY TYLKO
PRZYSZEDŁEŚ
POGADAĆ?

POWIEDZIANO MI,
ŻE NIE JESTEM GODNY
WALCZYĆ Z TAKIMI JAK
TY... NAZWANO MNIE
MORDERCĄ, PAMIĘTASZ?
ALE COŚ CI POWIEM...



...TA BURZA MA SVOJE IMIĘ. TY I TWOI PRZYJACIELE
NIEDŁUGO WYKRZYCZYCIE JE W BÓLU, JEŚLI ZARAZ
STĄD NIE UCIEKNIECIE. UCIEKAJ, GRESH,
I UKRYJ SIĘ GDZIEŚ DALEKO.



PRZYKRO
MI, MAŁUM.
MUSZĘ CIĘ
ROZCZAROWAĆ.

GLATORIANIE
NIE UCIEKAJĄ.

NASTĘPNEGO DNIA
RANO ROZPOCZYNA
SIĘ TURNIEJ.

WIDZISZ?
ZAPAMIĘTAŁEM!

NA CIEBIE, STRAKK,
NIE POTRZEBA MI
DWÓCH MIECZY.

RACJA, ZOSTAŁ
CI JEDEN. A BEZ
NIEGO TEŻ DASZ
RADĘ?

ROBIŁEM
UNIKI PRZED TAKIMI
STRZAŁAMI, GDY TY
JESZCZE UGANIAŁEŚ
SIĘ ZA PŁATKAMI
ŚNIEGU.

WŚRÓD AGORI
PRZYGŁĄDAJĄCYCH SIĘ WALCE
SĄ: RAANU, PRZEWÓDCA
VULCANUSA; BERIX, ZBIERACZ
Z TAJUN; ORAZ METUS,
TRENER GLATORIAN Z ICONOX.

STRAKK NIE
MA SZANS... TARIX
KIEDYŚ POKONAŁ
MALUMĄ DZIĘKI TEJ
SZTUCZCE.

TARIX MOŻE
WYGRAĆ TURNIEJ,
O ILE SKRALLOWIE SIĘ
NIE STAWIA. SVOJĄ
DROGĄ, CIEKAWĘ,
GDZIE ONI SĄ?

STRACĄ
OKAZJĘ, BY
NAS ZNOWU
UPOKORZYĆ.
TO NIE W ICH
STYLU...

CIĄG DALSZY NASTAPI...

ZESK

Zesk to nazwa podgatunku Agori z Bara Magna, sojuszników Voroksów, którzy także należą do Plemienia Piasku. Tak jak Voroksowie, oni również doświadczyli podobnej przemiany w dzikie, prymitywne zwierzęta, wywołanej katastrofą ich planety. Poruszają się na czterech kończynach. Czworkiem oczu czujnie wypatrują zagrożenia, czyhając na śmiółków wędrujących po ich terytorium.

OSOBOWOŚĆ

Po upływie tysięcy lat Zeskowie stali się dzikimi i groźnymi istotami. Nie potrafią mówić, a ich inteligencja jest na prymitywnym poziomie.

BRONĀ

W walce Zeskowie polegają na swojej naturalnej broni – potężnym ogonie z kolcem oraz ostrych jak brzytwa pazurach.

ZDOLNOŚCI

Zeskowie posiadają niezwykle wyostrzone zmysły wzroku i węchu, dzięki którym z łatwością lokalizują swe ofiary ukryci pod powierzchnią piasku.

SŁABOŚĆ

Ze względu na skromne gabaryty i niską inteligencję żaden Zesk w pojedynkę nie stanowi wielkiego wyzwania dla Glatorianina.



Życie Glatorianina – chociaż łżejsze od życia Agori – nie należy do najprzyjemniejszych. Dobry Glatorianin musi równie sprawnie posługiwać się mieczem, toporem jak i miotaczem Thornax. Glatorianie bezustannie trenują, walczą lub podróżują, by wziąć udział w kolejnej walce. Wiele przegranych pojedynków na koncie oznacza hańbę i wygnanie. Nawet zwycięzca zadaje sobie pytanie: „Co będzie, gdy następnym razem stanę na arenie?”.

Znajdź dwa elementy, które nie pasują do obrazka.



GREG FARSHTEY

PRZEPRAWA

ROZDZIAŁ III

PRZEKŁAD: PAWEŁ GRZEGORCZYK

Dwaj Glatorianie – Gresh i Strakk – zostali wynajęci do ochrony transportu cennego metalu zwanego eksydianem z wioski Iconox do wioski Vulcanus. W tej niebezpiecznej misji towarzyszą im dwaj Agori – Tarduk i Kirbold. Najprostszy szlak łączący obie wioski jest jednak opanowany przez bandy łowców kości. Aby dostarczyć towar do miejsca przeznaczenia, podróżnicy wybierają drogę przez tajemnicze Czarne Szczyty.

W górach znajdujących się na terytorium okrutnych Skrallów drużyna wpada w ręce zbrojnego patrolu. Glatorianie wiedzą, że gdy zostaną doprowadzeni do wioski Skrallów, już jej nie opuszczą. Podejmują zatem próbę ucieczki. W akcie desperacji Strakk wywołuje kamienną lawinę strzałem z miotacza Thornax. W rezultacie Glatorianie, Agori oraz ich wóz z cennym ładunkiem zostają pogrzebani pod stosem kamieni. Skrallowie są przekonani o ich śmierci.

Jednak w świecie Bara Magna nic nie jest takie, jakim się wydaje...

Strakk nic nie widział.

Strakk nie mógł oddychać.

Oczywiście, nie miał stuprocentowej pewności... ale czuł, że nie jest dobrze.

Wystarczy mi, pomyślał. Ostatni raz zrobiłem coś dla innych. Mam zbyt miękkie serce, to jest mój problem. Dosyć! Nigdy więcej! Jak zostanę mistrzem areny, w życiu nie wezmę takiej roboty, choćby nie wiem, co.

Machnął zaciśniętą pięścią, uderzając w coś twardego. To coś złapało go za nadgarstek i szarpnęło mocno do przodu. Strakk potknął się, stracił równowagę i wyrznięt jak długi na ziemię. Kiedy spojrzał w górę, dostrzegł przyćmione skalnym pyłem światło i poruszające się w nim znajome sylwetki. Wzniesiony przy upadku pył zmusił go do gwałtownego kaszlu.

– No dobra – wyksztusił po chwili. – Co się stało?

– Jeszcze się pytasz? – Gresh trzepnął Strakka ze złością. – Twoja kanonada spowodowała na nas lawinę. Całe zbocze spadło nam na łby.

– Ale chyba żyjemy, nie? – mruknął Strakk, podnosząc się z ziemi. – Gdyby było inaczej, trafilibyśmy tam, dokąd idą dobre dusze. Nie wydaje mi się, żeby to było tutaj.

– Lawina zepchnęła nas pod ścianę wąwozu. Wtedy zobaczyłem, że otwiera się wejście w skalę – powiedział Tarduk. – No i wpadliśmy przez nie tutaj.

– A co z wozem? A towar? – zaniepokoił się Strakk. Jeśli eksydian przepadł, mógł zapomnieć o zapłacie i cała wyprawa okazałaby się stratą czasu.

– Spikit jest trochę poobijany, ale wóz jest cały – odparł Kirbold. – Ja też mam się świetnie. Miło, że zapytałeś.

Przedzierając się przez chmurę pyłu, Gresh wrócił do miejsca, o którym mówił



Tarduk. Wyjście było zamknięte. Zaparł się z całej siły, próbując odsunąć skałę, lecz bez efektu.

– Nawet jeśli otwiera się od środka, po drugiej stronie na pewno blokuje nas gigantyczne rumowisko. Tędy raczej nie wyjdziemy.

Tarduk poświecił pochodnią w głąb spowitego mrokiem korytarza.

– Tylko czy jest stąd jakieś inne wyjście?

Strakk zrobił krok naprzód, badając uważnie powierzchnię ścian. Skała była wypolerowana i idealnie gładka. Miał nadzieję, że drugie wyjście – jeśli tu w ogóle było – nie znajdowało się gdzieś na suficie, ponieważ wspinaczka była wykluczona. Poszedł dalej, wypatrując rys, szczelin, czegokolwiek, co wskazywałoby na istnienie drzwi, lecz w zasięgu światła pochodni Tarduka nie znalazł nic podobnego.

– Jak myślicie, daleko to się ciągnie? – zapytał.

– To nie jest naturalny korytarz – stwierdził Gresh. – Ktoś go wykuł. Ale po co? I dokąd on prowadzi?

– No cóż – Tarduk wzruszył ramionami. – Wygląda na to, że dokądkolwiek by nie prowadził, my i tak musimy tam iść... Chyba że wolicie tak tu stać do końca życia.

Wszyscy odetchnęli z ulgą, gdy okazało się, że korytarz był wystarczająco szeroki,

by mógł nim jechać zaprzęg z eksydianem. Według Kirbolda początkowy odcinek korytarza biegł z zachodu na wschód, czyli mniej więcej w kierunku, który odpowiadał ich marszrucie. Oczywiście, gdyby nie znaleźli wyjścia, a korytarz zawiódł ich daleko na wschód, z pewnością minęliby Mroczną Kaskadę i wylądowali na Wschodnich Ziemiach. Nikomu nie podoobała się taka opcja. Wiedzieli, że żaden podróżnik – nawet spośród Skrallów – nigdy stamtąd nie wrócił.

Pochodnia Tarduka, którą niósł idący na przód Gresh, była jedynym źródłem światła w korytarzu. Do tej pory nie natknęli się na żadne znaki, strzałki lub inne wskazówki pozwalające domyślić się, gdzie się naprawdę znajdowali czy dokąd szli. Tarduk martwił się, że nie widzieli także żadnego śladu życia. Pustynne zwierzęta z pewnością wykorzystałyby każdy otwór w skale, by dostać się do środka. Jeśli było tu inne wyjście, mogło być zamknięte. Być może w ogóle go nie było...

Przez chwilę Tarduk żałował, że plemiona na Bara Magna nie są związane ze swoimi żywiołami w inny sposób, niż tylko pochodzeniem. A gdyby tak Plemię Dżungli panowało nad życiem roślinnym? Albo gdyby Plemię Lodu miało władzę nad lodem? Strakk mógłby wtedy zmrozić wejście do korytarza w bryłę lodu i skruszyć ją jednym uderzeniem topora!

Przyjemnie było tak pofantazjować, ale chyba lepiej, że to niemożliwe. Przecież ledwie sto tysięcy lat temu wojownicy, tacy jak Strakk, toczyli wielką wojnę na planecie.

Każdy wie, czym to się skończyło. Tarduk wolał nie myśleć, co by było, gdyby mieli wtedy moc kontroli nad żywiołami.

– Hej, popatrzcie na to – powiedział Gresh. – Co to może być?

Świecąc sobie pochodnią, przyglądał się znakom wrytym na ścianie po prawej stronie korytarza. Serie kręgów z liniami wpisanymi w nie pod różnymi kątami przypominały dziwaczne pismo. Na twarzy Tarduka pojawił się uśmiech.

– Widziałem kiedyś coś takiego! – oznajmił, rzucając się do ściany, by obejrzeć znaki z bliska. – Natknąłem się na nie kilka razy w ruinach!

– Świetnie – ucieszył się Strakk. – Mam nadzieję, że tu jest napisane: „Wyjście”.

– Nie wiem, co tu jest napisane. Nigdy nie potrafiłem ich odczytać – powiedział Tarduk. – Ale sądząc po tym, gdzie je znalazłem, myślę, że... chyba...

– Co wreszcie?! – zniecierpliwił się Strakk.

– ...myślę, że mają jakiś związek z Wielkimi Istotami... – dokończył cicho Tarduk.

– No to wspaniale – załamany Strakk złapał się za głowę. – Po prostu wspaniale. Już lepiej być nie może. No, chyba że zaraz zaleje nas strumień lawy...

– Fakt... to niezbyt... dobre wieści – przyznał Gresh.

– Wiecie co? Chyba zostawiłem w domu gulasz na otwartym ogniu – wymamrotał Kirbold. – Powinienem wracać...

Tarduk doskonale rozumiał towarzyszy. Nawet jeśli nikt nigdy nie spotkał Wielkich Istot osobiście, wszyscy o nich słyszeli. Bardziej wyrozumieli mieszkańcy planety przypisywali im stworzenie tego, co na Bara Magna jeszcze pozostało z rozwiniętej technologii. Jednak ogromna większość obarczała ich winą za katastrofę, która nawiedziła ten świat. Dlaczego tak było, Tarduk nie był pewien – z biegiem czasu prawda zmieniła się w legendę. Jeśli dobrze ją rozumiał, nie chodziło o to, że Wielkie Istoty dopuściły się jakiegoś ohydneho czynu, lecz o to, że nie uczyniły czegoś niezmiernie ważnego. Konsekwencją ich zaniedbania był tragiczny w skutkach kataklizm.

Od tamtej pory nie rozmawiano o Wielkich Istotach. Nikt nie życzył sobie ich widzieć, mimo że raczej nie należało oczekiwać, że spotkanie jednej z nich było rzeczą prostą. W przeszłości Tarduk kilkakrotnie podejmował próbę odnalezienia Wielkich Istot, lecz przywódca plemienia zabronił mu poszukiwań, uznając je za „stratę energii”.

Ale tutaj go nie ma, pomyślał Tarduk. Może wreszcie teraz dowiem się czegoś.

– W jakim celu Wielkie Istoty miałyby wykuć taki tunel w skale? – dociekał Gresh.

– Żeby dotrzeć na drugą stronę góry? – podpowiedział Strakk z nadzieją w głosie.

– A może to wcale nie Wielkie Istoty go wykuły? – zastanawiał się Kirbold. – Może to dzieło tych, którzy ocalili po wojnie? Może te napisy ostrzegają nas przed Wielkimi Istotami?

– A może Wielkie Istoty rzeczywiście zbudowały to miejsce... i zostawiły strażników? – zasugerował Tarduk. – Niewykluczone, że wiedzą, kto tu teraz jest.

– Po stu tysiącach lat? Daj spokój – obruszył się Strakk.

Wtem, jakiś odgłos zabrzmiał echem w głębi korytarza – głuchy dźwięk, jakby coś oderwało się ze sklepienia i spadło na ziemię. Wszyscy zamarli.

– Ktoś tam jest – szepnął Kirbold.

– Jest albo i nie jest – powiedział Gresh także nie podnosząc głosu. – Idę sprawdzić.

Zanim Strakk zdążył zaprotestować, Gresh ruszył przed siebie. Kilkadziesiąt metrów dalej podłoga korytarza wyglądała już nieco inaczej. Gładką powierzchnię zastąpiły tysiące czarnych kamieni. Na ścianach było też więcej symboli. Z góry dobiegały kolejne dziwne odgłosy – ciche skrobanie i jakby syk powietrza. Gresh miał nerwy napięte do granic.

– Gresh! – usłyszał krzyk Tarduka. – Podłoga się rusza pod twoimi stopami!

Gresh spojrzał w dół. Tarduk miał rację. „Kamienie”, po których stąpał, były w rzeczywistości żukami scarabax. Cały rój scarabaksów pokrywał podłogę korytarza od ściany do ściany. Młode osobniki nie byłyby problemem – można je łatwo rozdeptać. Lecz dorosłe scarabaksy miały pancerz twardy jak stal. Na dodatek niewiele było trzeba, by sprowokować je do ataku.

Gresh szybko dał krok wstecz. Wywołał tym gwałtowne poruszenie wśród owadów. Gdyby go oblażyły, po pięciu sekundach nie byłoby po nim śladu. Znieruchomiął.

Nagle pod sklepieniem rozległ się złowieszczy skrzek. Wprost na niego leciał pustynny nietoperz. W każdym, kto kiedykolwiek przemierzał pustkowia, pustynne nietoperze budziły odrazę i paniczny strach. Te wielkie drapieżniki o ciele węża i nietoperzych skrzydłach wyskakiwały znienacka z piasku i błyskawicznie wciągały kompletnie zaskoczoną ofiarę pod powierzchnię. Oprócz żuków, Gresh miał więc teraz kolejny problem – bestia była bardzo głodna.

Gresh potknął się i runął plecami na mrowie żuków. Kirbold i Tarduk już pędzili do niego z pomocą. Strakk wahał się przez moment, lecz zaraz pobiegł za nimi. Wiedział, że nie zdąży uratować towarzysza... ...będą tylko kolejnym daniem.

Nietoperz rzucił się na Gresha. Przez umysł Glatorianina z szaleńczą prędkością przemknęły wspomnienia z rodzinnej wioski, twarze przyjaciół, Vastusa i Kiiny...

Fero zatrzymał rumaka. Chciał z bliska przyrzeć się temu miejscu. Czuł, że kryje ono jakąś intrygującą tajemnicę.

Fero należał do łowców kości. Był jednym z najlepszych, ale ostatnio los wyraźnie mu nie sprzyjał. Atak na wioskę Vulcanus zakończył się sromotną porażką – garstka Glatorian rozgromiła dowodzony przez niego oddział. Nie był pewien, jak do tego doszło, lecz nie potrafił oprzeć się myśli, że ktoś dopuścił się zdrady. Został upokorzony przed własnym plemieniem. Duma nie pozwalała mu zostawić tego bez konsekwencji.

Niedługo potem opuścił obóz. Nie miał jednak zamiaru polować na karawany handlarzy, ani porywać Agori na sprzedaż. Nie, Fero tropił grubszą zwierzynę – Glatorian, którzy onegdaj zadali mu klęskę. Przysiągł sobie ścigać ich tak długo, aż dopadnie jednego po drugim. Jego zemsta dopełni się wtedy, gdy piasek pustyni pochłonie ich wszystkich.

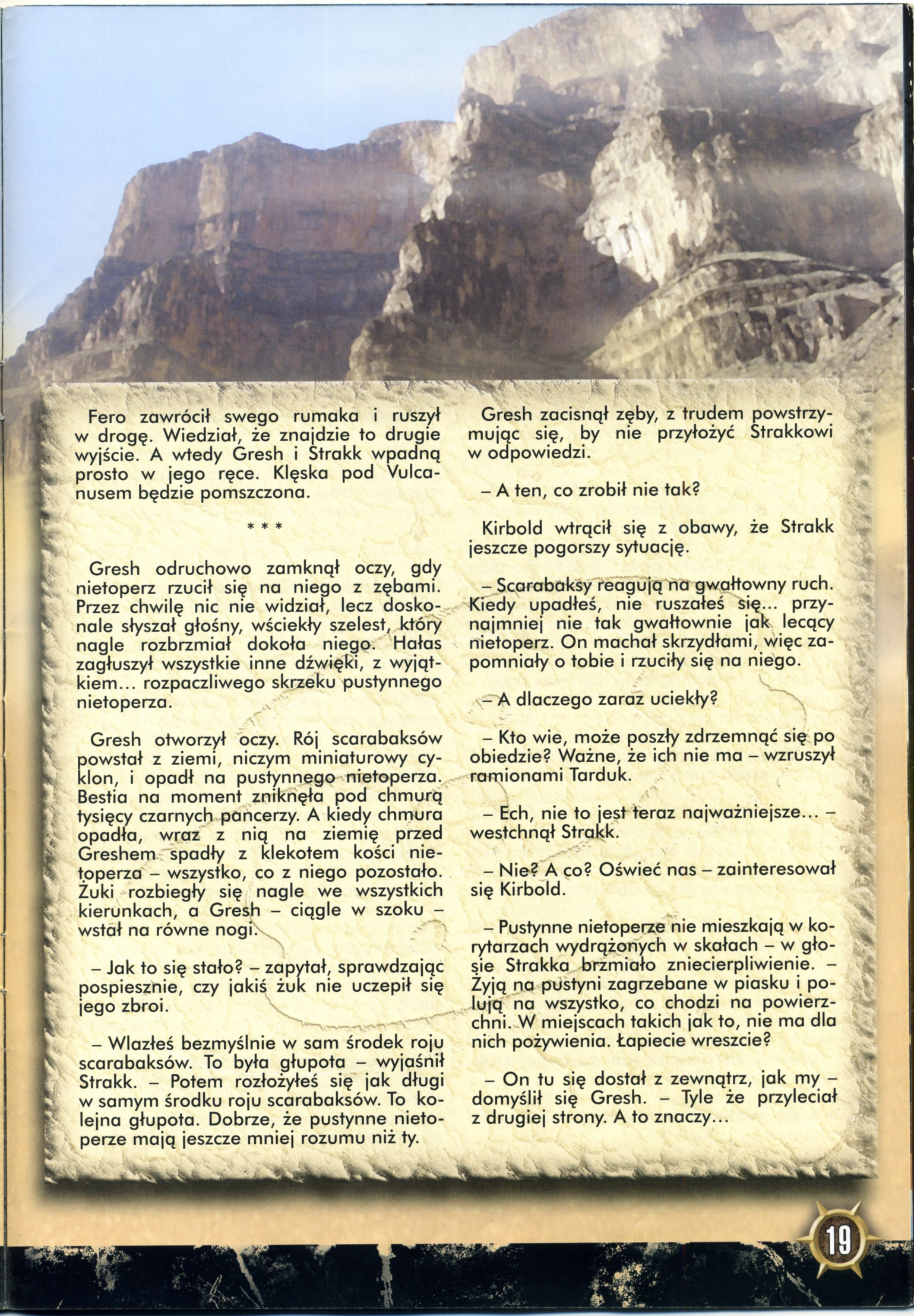
Idąc tropem Strakka, dotarł do wioski Iconox. Chciał poczekać, aż zapadnie zmrok, podkraść się i zgładzić Glatorianina, zostawiając przy ciele nóż łowców kości jako ostrzeżenie dla pozostałych. Jednak podczas zwiadu wypatrzył Gresha towarzyszącego Strakkowi przy wozie załadowanym ekzydianem. Los podsunął mu na facy okazję do zemsty na dwóch wrogach i pokazną nagrodę za jednym zamachem.

Potrzebny mu był plan. Nawet najbardziej wytrawny łowca kości nie ryzykowałby otwartej walki z dwoma Glatorianami, jeśli można było dopaść ich w inny sposób. Ci dwaj wyruszyli w długą podróż. Wystarczyło poczekać na odpowiedni moment i uderzyć z zaskoczenia.

W Czarnych Szczytach stali się łatwym celem, ale Skrallowie go ubiegli. Fero z wściekłością obserwował, jak oddział wojowników eskortuje jego niedoszte ofiary wraz z cennym transportem do wioski Roptus. Potem była próba ucieczki, kamienna lawina, a ocaleli Skrallowie odjechali, uznawszy swoich więźniów za martwych.

Patrząc na rozległe rumowisko – domniemane miejsce spoczynku dwóch Glatorian, dwóch Agori i kilku ton ekzydianu – Fero zrozumiał, dlaczego Skrallowie nie wierzyli, by ktokolwiek mógł przeżyć tę katastrofę. Coś mu jednak mówiło, że pozory mylą. Może to instynkt łowcy kości wyćwiczony przez lata na pustyni odpowiadał mu, że Strakk i Gresh ciągle żyją.

Oczywiście, można było to sprawdzić, przekopując się przez tony kamieni, ale praca tego rodzaju nie należała do ulubionych zajęć Fero. Poza tym Skrallowie mogli wrócić tu lada chwila. Fero miał za to o wiele lepszy pomysł. Jedynym sposobem na uniknięcie śmierci pod lawiną było ukrycie się w jakiejś jaskini. Górskie jaskinie mają często drugie wyjście – być może Glatorianie właśnie do takiego zmierzali. Fero miał zamiar je odnaleźć i poczekać tam na nich.



Fero zawrócił swego rumaka i ruszył w drogę. Wiedział, że znajdzie to drugie wyjście. A wtedy Gresh i Strakk wpadną prosto w jego ręce. Klęska pod Vulcanusem będzie pomszczona.

Gresh odruchowo zamknął oczy, gdy nietoperz rzucił się na niego z zębami. Przez chwilę nic nie widział, lecz doskonale słyszał głośny, wściekły szelest, który nagle rozbrzmiał dokoła niego. Hałas zagłuszył wszystkie inne dźwięki, z wyjątkiem... rozpaczliwego skrzeku pustynnego nietoperza.

Gresh otworzył oczy. Rój scarabaksów powstał z ziemi, niczym miniaturowy cyklon, i opadł na pustynnego nietoperza. Bestia na moment zniknęła pod chmurą tysięcy czarnych pancerzy. A kiedy chmura opadła, wraz z nią na ziemię przed Greshem spadły z klekotem kości nietoperza – wszystko, co z niego pozostało. Żuki rozbiegły się nagle we wszystkich kierunkach, a Gresh – ciągle w szoku – wstał na równe nogi.

– Jak to się stało? – zapytał, sprawdzając pospiesznie, czy jakiś żuk nie uczepił się jego zbroi.

– Wlałeś bezmyślnie w sam środek roju scarabaksów. To była głupota – wyjaśnił Strakk. – Potem rozłożyłeś się jak długi w samym środku roju scarabaksów. To kolejna głupota. Dobrze, że pustynne nietoperze mają jeszcze mniej rozumu niż ty.

Gresh zacisnął zęby, z trudem powstrzymując się, by nie przyłożyć Strakkowi w odpowiedzi.

– A ten, co zrobił nie tak?

Kirbold wtrącił się z obawy, że Strakk jeszcze pogorszy sytuację.

– Scarabaksy reagują na gwałtowny ruch. Kiedy upadłeś, nie ruszałeś się... przynajmniej nie tak gwałtownie jak lecący nietoperz. On machał skrzydłami, więc zapomniały o tobie i rzuciły się na niego.

– A dlaczego zaraz uciekły?

– Kto wie, może poszły zdrzemnąć się po obiedzie? Ważne, że ich nie ma – wzruszył ramionami Tarduk.

– Ech, nie to jest teraz najważniejsze... – westchnął Strakk.

– Nie? A co? Oświeć nas – zainteresował się Kirbold.

– Pustynne nietoperze nie mieszkają w korytarzach wydrążonych w skałach – w głosie Strakka brzmiało zniecierpliwienie. – Żyją na pustyni zagrzebane w piasku i polują na wszystko, co chodzi na powierzchni. W miejscach takich jak to, nie ma dla nich pożywienia. Łapiecie wreszcie?

– On tu się dostał z zewnątrz, jak my – domyślił się Gresh. – Tyle że przyleciał z drugiej strony. A to znaczy...

– ...że przed nami musi być wyjście! – dokończył Kirbold. – Wystarczy je tylko znaleźć!

– Otóż to, mądrale – powiedział Strakk. – To może się pospieszymy, zanim robaki znowu zgłodnieją?

Drużyna ruszyła przed siebie. Korytarz wił się, opadał i unosił, lecz Tarduk bardziej interesował się znakami na ścianach, niż tym, co ich czekało za kolejnym zakrętem. W dalszym ciągu nie miał pojęcia, co mogły oznaczać. Nie był w stanie odróżnić, czy symbolizują litery, czy liczby – maszerowali zbyt szybko, nie miał czasu, by dobrze im się przyjrzeć.

– Chyba coś widzę – powiedział Kirbold. – Tam, przed nami.

Tarduk wpatrzył się w mrok. Kirbold miał rację – daleko z przodu tliło się wątłe światelko. Gresh bez zastanowienia rzucił się w jego stronę. Kirbold pognął spikita do szybszego biegu, by dotrzymać mu kroku.

– Co tam jest? – krzyknął Strakk. – Drzwi? Jest wyjście?

Gresh dotarł do końca korytarza. Przez wąską szczelinę do wnętrza wpadał nikły strumień światła słonecznego. Dotykając ścian obiema rękami, Gresh próbował znaleźć jakiś przycisk lub dźwignię, która otworzyłaby wyjście.

– Tak myślę – odpowiedział. – Jeśli tylko znajdziemy... jest!

Glatorianin pchnął kwadratowy kamień luźno osadzony w ścianie. Po krótkiej chwili metaliczny, zwielokrotniony przez echo zgrzyt obwieścił przebudzenie starożytnego mechanizmu. Nie otworzyły się jednak żadne drzwi.

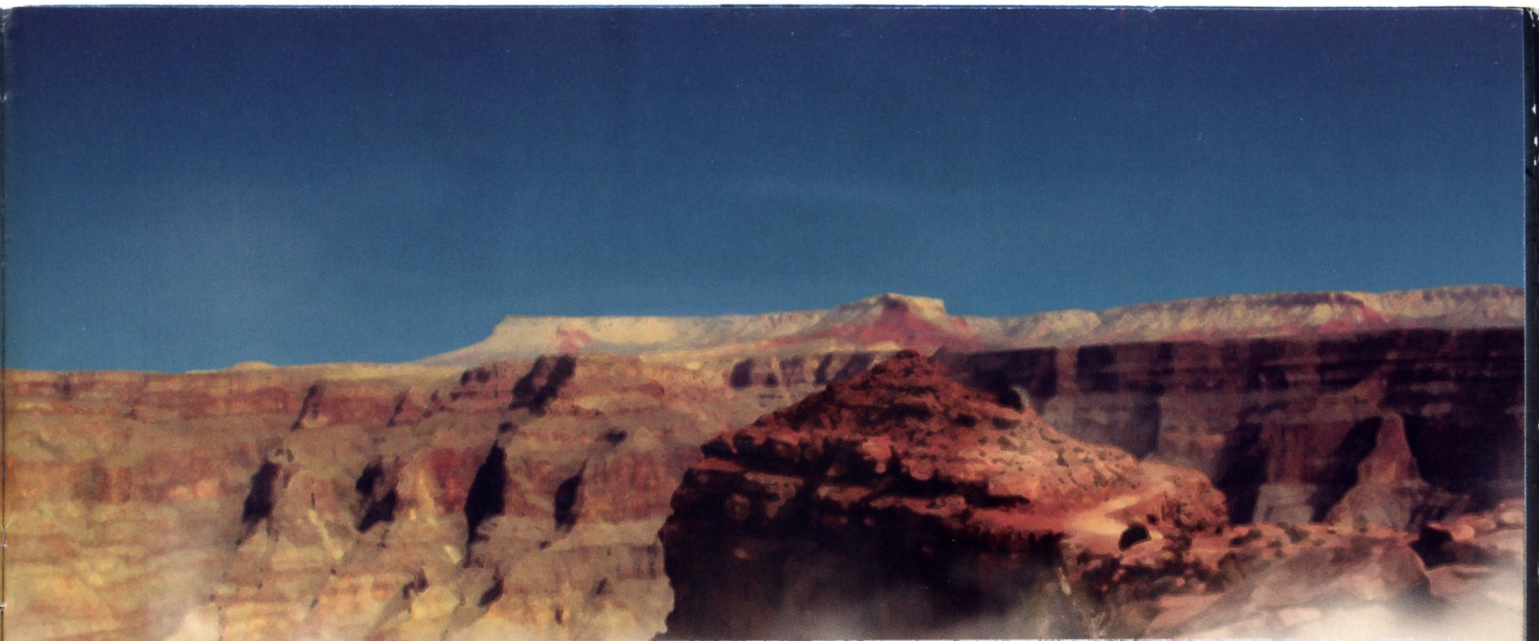
Stało się coś zupełnie nieoczekiwanego.

– Może mi się zdaje... ale chyba robi się tu coraz ciśniej – zauważył Strakk.

Tarduk zeskoczył z wozu. Strakk miał rację – ściany korytarza zbliżały się do siebie. Pospieszne wyliczenia nie wróżyły nic dobrego. Przy obecnym tempie przesuwania się ścian zostało im jakieś pięć minut, zanim zostaną zmiażdżeni.

Strakk razem z Greshem rozpaczliwie obmacywali ściany w poszukiwaniu czegoś, co zatrzymałoby działanie bezlitosnego mechanizmu. Póki co, bezskutecznie. Kirbold rzucił się do pomocy, ignorując pełne trwogi pomruki spikita, który z natury bał się zamkniętych przestrzeni.

Tarduk jako jedyny nie szukał drugiego przycisku na ścianach. Zamiast tego uważnie przyglądał się wyrytym na nich znakom. Był pewien, że kryją wskazówkę, która pomoże im wyjść z opresji. Wszystkie miały kolisty kształt. Wiele z nich miało wewnątrz linie, inne – mniejsze koła. Niektóre tworzyły grupy przypominające wyrazy, lecz duża część układała się na podobieństwo matematycznych równań. W niczym nie przypominało to języka, którym sam władał.



Zaraz, zaraz, pomyślał. Ten symbol, tutaj... czy to możliwe?

Jeden znak znajdował się w pewnym oddaleniu od pozostałych – zwykłe koło, bez dodatkowych linii czy innych wzorów w środku. Na pierwszy rzut oka kojarzyło się z zerem lub literą „O”.

To nie może być aż tak proste, zawahał się. „O” jak „Otwórz”?

Tarduk podskoczył i walnął pięścią w znak. Kamień drgnął! Skąta zamykająca wyjście powoli przesunęła się na bok, a korytarz wypełnił się światłem. Ściany ciągle zbliżały się do siebie, ale wreszcie otworzyła się przed nimi droga ucieczki.

– Teraz! Biegiem! – wrzasnął.

Kirbold odwrócił się, chwycił lejce i pociągnął spikita do wyjścia. Za zaprzęgiem wybiegł Tarduk, a zaraz po nim Gresh i Strakk. Ledwie znaleźli się na zewnątrz, z tyłu dobiegł ich łoskot zderzających się ze sobą ścian korytarza.

– Uff! Mało brakowało... – zaczął Strakk.

– Cicho! – szepnął Gresh. – Rozejrzyjmy się lepiej.

Znajdowali się u podnóża gór. Z miejsca, w którym stali, roztaczał się widok na pustynię, a w oddali czarne wody Rzeki Skrall spadały w dół z wielkiego uskoku. Właśnie patrzyli na Mroczną Kaskadę. Droga przez Czarne Szczyty była już za nimi.

– Szkoda, że następni już nie pójdą tą samą drogą, co my – powiedział Kirbold. – No, chyba że będą naprawdę... bardzo... ...chudzi.

Gresh odwrócił się, słysząc zgrzyt metalu o kamień. Sekundę potem coś spadło ze skały nad nimi, odbiło się od wystającej ściany i wylądowało z chrzęstem u jego stóp. Leżało przed nim ciało łowcy kości. Gresh odwrócił je ostrożnie.

– To Fero – oznajmił ze zdumieniem.

– Nie żyje? – zapytał Strakk.

– Żyje, ale kiepsko z nim. Najwyraźniej mocno komuś podpadł.

– To przecież łowca kości. Kto mógł go tak urządzić? – zastanawiał się zszokowany Tarduk.

Dookoła rozległ się złowrogi szelest. Wszyscy czterej znieruchomieli na widok otaczającego ich stada Voroksów. Z milczącego kręgu wyłonił się potężny wojownik w czerwonej zbroi. Gresh i Strakk rozpoznali go bez trudu. To był Malum – Glatorianin z Vulcanusa wygnany z własnej wioski za próbę zabicia swojego przeciwnika na arenie.

– My – powiedział Malum. – Pytanie tylko, czy powinniśmy to samo zrobić z wami?

Ciąg dalszy nastąpi w:
BIONICLE® Glatorian IV

Sprawdź, jak dobrze znasz Pustynię Bara Magna i jej mieszkańców – Glatorian oraz Agori z plemion Wody i Piasku. Zaznacz zdania prawdziwe literą „P”, a fałszywe – literą „F”. Jeśli przeczytałeś uważnie wszystkie informacje w książce, z łatwością udzielisz właściwych odpowiedzi.

BARA MAGNA

1. Bara Magna była częścią wielkiej planety, która rozpadła się na pięć kawałków.
2. Tarix jest jednym z założycieli systemu walk Glatorian.
3. Glatorianie zobowiązują się do przestrzegania ustalonych zasad na arenie.
4. Glatorianom wolno brać zapłatę od innych plemion za przegranie walki.
5. Agori Berix jest ekspertem w niszczeniu naprawionych urządzeń.
6. Sok owoców Thornax bywa wykorzystywany jako atrament.
7. Miotacze Thornax są skomplikowane w obsłudze i trudne do naprawienia.
8. Zbyt wiele przegranych walk oznacza dla Glatorianina hańbę i wygnanie.
9. Vorokowie są prymitywnymi wojownikami o zwierzęcej naturze.
10. Zeskowie używają miotaczy Thornax do polowania na pustynnych wędrowców.

ALFABET AGORI

ALFABET AGORI																												

Poniższe wypowiedzi towarzyszyły różnym wydarzeniom, w różnym czasie, lecz wszystkie dotyczą jednej postaci. O kim mowa?

Napisz odpowiedź, używając znaków alfabetu Agori. Odszyfruj także imiona autorów wszystkich cytatów.

1 Sam jeden, młokos z piaskiem
za uszami, a rzuca wyzwanie
łowcy kości! Udaru dostałeś czy
po prostu głupi jesteś?



5 Dobrze, że pustynne nietoperze
mają jeszcze mniej rozumu niż ty.



2 Nieźle. Wytrzymałeś prawie trzy
minuty... to nowy rekord.



3 Musisz przyznać... jest niezły,
choć pochodzi z dżungli.



4 Ty, młody, zawsze mi wyglą-
dałeś na takiego, co chce zo-
stać bohaterem. Teraz masz
okazję zginąć jak bohater.



ODPOWIEDZI:

Str. 9



Str. 22

- 1 – F,
- 2 – P,
- 3 – P,
- 4 – F,
- 5 – F,
- 6 – P,
- 7 – F,
- 8 – P,
- 9 – P,
- 10 – F.

Str. 23

Gresh

1. – Fero
2. – Tarix
3. – Tarix
4. – Strakk
5. – Strakk

Str. 13



Str. 7

9	17	13	6	5
19	1	15	7	20
14	12	3	11	4
2	16	10	18	8

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, nieznane 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

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-13

ISBN 978-83-253-0381-5



9 788325 303815



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.

