GUIA • BANDA DESENHADA • CARTAS DESTACÁVEIS PARA COLECCIONAR

BIONICLE®

GLATORIAN III

NO INTERIOR:
A TRAVESSIA
CAPÍTULO 3

ASA

UMA NOVA HISTÓRIA CHEIA DE AVENTURAS DE GREG FARSHTEY!

CARTAS DESTACÁVEIS PARA COLECCIONAR

Quem criou o sistema dos combates?
Porque é que os outros Agori não gostam de Berix?
Quais os Glatorians que se assemelham a bestas primitivas?

Podes obter as respostas a estas perguntas e muitas mais preciosas informações sobre as personagens do universo BIONICLE® coleccionando as cartas destacáveis que se encontram na capa.

CARTAS DESTACÁVEIS PARA COLECCIONAR

BIONICLE

TARIX

FORÇA: 12/20

DESTREZA: 10/20

TENACIDADE: 12/20

INTELIGÊNCIA: 10/20

Um dos fundadores do sistema dos Glatorians de Bara Magna, Tarix tem muito respeito pelas tradições que foram criadas ao longo dos milénios. Quando ele fala, os Agori e os outros Glatorians param para ouvir. Um guerreiro valente da Tribo da Água, ele é um dos Glatorians mais respeitados e experientes, vencedor de milhares de combates e um adversário feroz mas que joga limpo na arena!

ARMAS: Espadas de água duplas; um lançador Thornax.
APTIDÕES: Tarix confia em golpes já bem conhecidos, é corajoso e recusa render-se para sobreviver.
PONTO FRACO: Convencido de que já viu tudo, é muitas vezes apanhado de surpresa.

GLATORIAN

©LEGO

BIONICLE

BERIX

FORÇA: 8/20

DESTREZA: 8/20

TENACIDADE: 8/20

INTELIGÊNCIA: 9/20

Berix é perito em recuperar equipamento danificado, dando-lhe uma nova vida. No fundo, tem bom coração, sendo visto como um membro à parte pela sua Tribo da Água. Aprendeu a sobreviver apanhando coisas do lixo e fazendo uso de bocados de equipamento recuperado por ele. Quase sempre ocupado à procura de artefactos antigos, Berix está sempre pronto a defender-se de quaisquer criaturas escondidas nas areias.

ARMAS: Uma espada de água e um escudo.
APTIDÕES: Furtivo e capaz de descobrir como várias engenhocas funcionam em conjunto.
PONTO FRACO: Os outros aldeões e os Glatorians, que tomam a sua procura de coisas no lixo por roubo, não gostam dele.

GLATORIAN

©LEGO

BIONICLE®

Há mais de 100 000 anos, os Grandes Seres forjaram a Máscara da Vida e escon-deram-na na longínqua ilha de Voya Nui. O seu objectivo era renovar e restaurar a vida do Grande Espírito Mata Nui, o grande senhor do universo dos Matoro, no caso de algum dia a sua vida ser ameaçada.

Um milénio depois do ataque perpetrado por Makuta Teridax, que fez com que Mata Nui caísse num sono eterno, a sua vida ficou em perigo. Seis Toa Inika partiram em busca da máscara, descobrindo que Voya Nui tinha sido invadida e que os seus habitantes Matoro tinham sido escravizados pelos diabólicos Piraka, que queriam apoderar-se da máscara.

Quando derrotaram os Piraka, os Inika pensaram que a sua missão tinha terminado. Mas a máscara escapou-se das suas mãos e caiu na água. Ao tentarem resgatá-la, descobriram uma aldeia subaquática dos Matoro chamada Mahri Nui, ameaçada pelos cruéis senhores da guerra denominados Barraki. O poder da máscara revelou-se e transformou os Inika em guerreiros aquáticos, os Toa Mahri.

Sobrevivendo a inúmeras batalhas, os Mahri, e em particular os Toa Matoro, acaba-ram por se apoderar da máscara. Numa corrida contra o tempo, os Matoro levaram a máscara até Karda Nui, o centro do universo e único local onde Mata Nui poderia ser acordado. Os Toa Nuva já lá se encontravam a lutar pelas vidas dos Matoro da Luz contra as forças demoníacas da Irmandade de Makuta.

Em Karda Nui, o poder da Máscara da Vida transformou os Matoro em energia, reanimando Mata Nui. Depois, este criou para si próprio um corpo de guerreiro e ressurgiu como Toa Ignika para ajudar os Nuva a triunfarem sobre os seus inimigos. No final, acabou por revelar-se um verdadeiro herói ao concordar em abdicar do seu novo corpo e da sua liberdade para usar o seu poder para acordar Mata Nui do seu sono milenar.

Mas algo não correu bem. Quando despertou para a vida, Mata Nui não conseguiu regressar ao seu corpo devido à invasão de Makuta Teridax, e o seu espírito foi condenado a vaguear pelo infinito. Quando o corpo do Grande Espírito acordou, o seu espírito foi forçado a entrar na própria Máscara da Vida. A máscara foi então roubada do universo dos Matoro pelo diabólico Makuta e atirada pelo Espaço, levando com ela a vontade e a consciência de Mata Nui pelo Desconhecido...

DESCOBRE OS HERÓIS E OS VILÕES DO UNIVERSO BIONICLE®!

OS MISTÉRIOS DO DESERTO

Os desertos de Bara Magna estão repletos de ruínas, indiciando a presença de um nível de civilização mais avançado a determinada altura de um passado distante. Diz-se que terão ocorrido feitos maravilhosos neste local, e que os vestígios desses feitos ainda poderão ser encontrados enterrados sob a areia dos desertos.

Aqui, os nomes dos Grandes Seres ainda são falados em sussurros abafados. Outrora reis-cientistas de todo um mundo, diz-se que eles criaram novas vidas... e também trouxeram a morte. Há rumores de que se podem ver indícios do seu trabalho em muitos locais, se se souber onde procurar. Mas ninguém deseja encontrar tais indícios, porque o poder que estes seres desencadeavam era algo de terrivelmente poderoso.

Contudo, por vezes, um viajante encontra algo de que não estava à procura... e locais há muito abandonados ainda podem tornar-se perigosos. Quem vagueia pelos desertos e montanhas de Bara Magna é avisado para permanecer no caminho traçado, porque nunca se sabe o que pode estar escondido nas sombras.

OS COMBATES NA ARENA

Os combates na arena são a parte essencial do sistema social que, acima que tudo, cumpre um objectivo: manter a paz em Bara Magna. Os combates permitem resolver conflitos entre as tribos Agori, proporcionando-lhes o acesso a alguns bens e recursos naturais sem o uso de violência excessiva, sem prejuízo para as aldeias e evitando assim mortes desnecessárias. Isto permite aos Agori trabalharem e criarem laços de amizade.

A ideia dos combates na arena teve origem e foi posta em prática após a ocorrência de uma guerra universal que desencadeou uma catástrofe denominada "a Destruição", que fez com que o planeta de Bara Magna se dividisse em três partes. A parte maior tornou-se o planeta Bara Magna, enquanto que as duas partes mais pequenas se tornaram as suas luas. Devido a esta catástrofe, os recursos hídricos e alimentares passaram a ser escassos.

Para evitarem disputas entre as aldeias, os Agori e vários Glatorians criaram um sistema em que cada tribo tem de contratar vários guerreiros Glatorians para lutarem por ela. O vencedor de cada combate reclamará o prémio em disputa para a tribo que contratou esse Glatorian. O resultado do combate é definitivo e não pode ser questionado.

Todos os anos, tem lugar um torneio na monumental Arena Magna, na antiga cidade de Atero. Todos os guerreiros se encontram lá para lutarem pelo título de campeão Glatorian.

Regras dos combates

Um Glatorian compromete-se a obeceder a certas regras quando luta numa arena. A violação destas regras é seriamente punida.

REGRA UM

Só um Agori pode acompanhar cada Glatorian em combate.

REGRA DOIS

Um Glatorian pode usar as suas armas e aptidões. E pode usar veículos durante um combate, mas apenas se todos os lutadores usarem veículos.

REGRA TRÊS

Num combate podem participar vários Glatorians, dependendo das regras desse mesmo combate.

REGRA QUATRO

Um Glatorian ganha o combate quando o seu adversário fica incapacitado para lutar.

REGRA CINCO

A morte ou o ferimento grave de um adversário que já se tenha rendido fará com que um Glatorian seja dispensado e exilado para as Terras Incultas.

REGRA SEIS

Os Glatorians não podem receber pagamentos por parte das outras tribos para influenciarem o desfecho de um combate.

GLATORIAN

TARIX

Tarix, da aldeia da Tribo da Água, Tajun, é um dos fundadores do sistema de combates entre Glatorians. Ele valoriza as tradições antigas de Bara Magna e é respeitado tanto pelos Agori como pelos Glatorians pela sua experiência e honestidade. Muito embora não seja tão exuberante como outros guerreiros, Tarix é um adversário feroz com mais de mil combates ganhos na arena.

PERSONALIDADE

Tarix joga sempre limpo e respeita todos os povos de Bara Magna. É altamente estimado pelo seu carisma e carácter de liderança.

ARMAS

Um infalível lançador de bolas de picos Thornax e um escudo protector.

PONTOS FRACOS

Devido à sua experiência, acredita que já viu tudo, o que pode torná-lo alvo de um ataque-surpresa.

APTIDÕES

Tarix confia em golpes já bem conhecidos, é corajoso e recusa render-se para sobreviver. Consegue respirar debaixo de água graças a um tubo de respiração com o qual ele está equipado.

BERIX

Berix é um membro poderoso da Tribo da Água da aldeia de Tajun. É perito em recuperar equipamento danificado, dando-lhe uma nova vida. Apesar de estar invariavelmente ocupado à procura de artefactos antigos, está sempre pronto a defender-se do ataque das criaturas escondidas nas areias.

PERSONALIDADE

Berix é visto como sendo um membro à parte, um pouco excêntrico, mas no fundo tem bom coração. Aprendeu a sobreviver apanhando coisas do lixo e utilizando bocados de equipamento recuperado por ele.

ARMAS

Uma espada potente e um escudo protector, típicos da Tribo da Água.

PONTOS FRACOS

Berix fica incomodado por os outros aldeões e os Glatorians não gostarem dele; eles tomam a procura de coisas no lixo por roubo.

APTIDÕES

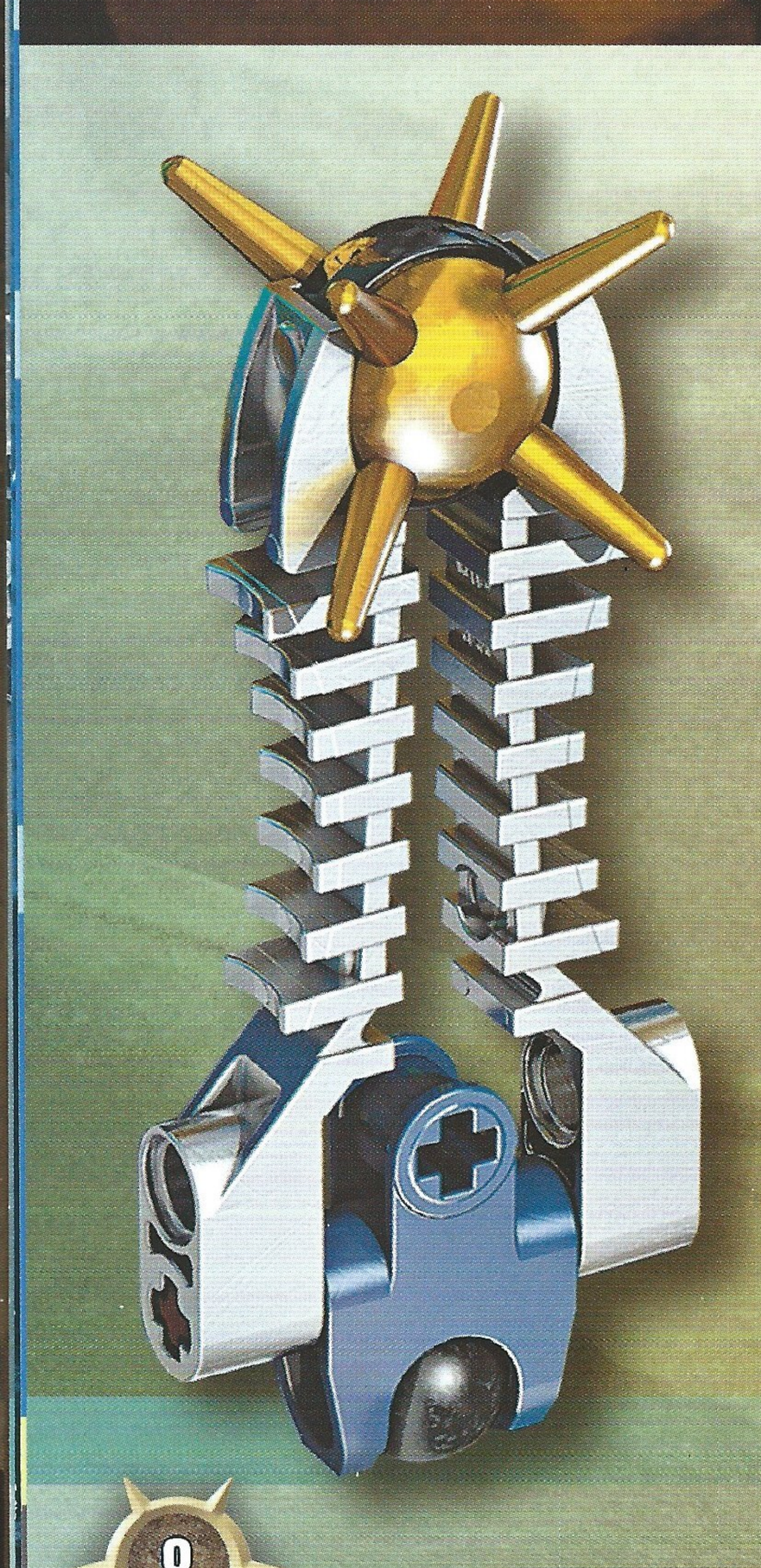
Furtivo e capaz de descobrir como várias engenhocas funcionam em conjunto, Berix também demonstra ter algumas capacidades curativas.

Grande parte dos Agori viveram nestas regiões áridas toda a sua vida, levando uma existência difícil com pouca água, pouca comida e poucos recursos disponíveis. Procuram comida e objectos no lixo e são lutadores fortes, mas com sentido de honra, seguindo as regras do instituído sistema dos Glatorians. Alguns, como Berix ou Tarduk, interessam-se por artefactos antigos, incitados pela sua curiosidade relativamente aos tempos passados. Contudo, os pequenos pedaços de história que eles encontram são muitas vezes demasiado difíceis para eles compreenderem.

Completa a grelha abaixo, indicando o número correspondente às diferentes peças do puzzle.

THORNAX

"A Destruição" tornou as terras de Bara Magna quase inférteis, com as plantas a crescerem esporadicamente em alguns locais do planeta. Apenas Tesara conseguiu continuar a plantar, apesar da natureza desértica da área circundante. Para além das árvores, vinhas e outras plantas que crescem na aldeia, existem também as plantas Thornax; o seu fruto revelou ser bastante útil para os habitantes de Bara Magna. Um exemplo das suas múltiplas aplicações é a tinta produzida a partir do suco do fruto.



LANÇADOR THORNAX

Os lançadores Thornax são usados há mais de 100 000 anos, inventados ainda antes do cataclismo. Duráveis, de manuseamento e reparação simples, também têm a vantagem de serem leves e fáceis de transportar em longas caminhadas pelo deserto. São os lança-mísseis preferidos dos Glatorians na arena, embora os Caçadores de Ossos também sejam conhecidos por os usarem.

Como todas as outras maquinarias complexas foram erradicadas após "a Destruição", o lançador tornou-se uma das tecnologias mais sofisticadas do planeta. Ele é composto por duas hastes metálicas, que comportam as munições. Constituído por um simples mecanismo de gatilho, dispara bolas de picos. Estas bolas são frutos Thornax, que já comprovaram ser um tipo de munição devastador.

Há três categorias principais do fruto Thornax:

Verde – O Thornax "verde" pode ser apanhado, amolecido pela cozedura e comido. Os Caçadores de Ossos fazem um estufado de Thornax especialmente malcheiroso e pouco saboroso.

Maduro – O Thornax maduro tem picos e é duro como pedra, tornando-o muito eficaz como míssil num combate.

Maduro de mais – O Thornax que amadurece demasiado tempo no calor do deserto pode de facto ser explosivo. Apesar de não ser ilegal, a sua utilização não é bem vista na maior parte das arenas das aldeias. Thornax explosivos são permitidos em combates na Arena Magna de Atero.

Observa atentamente as imagens abaixo e tenta encontrar dois frutos Thornax idênticos.

GLATORIAN

VOROX

Os Vorox são uma espécie de Glatorians da Tribo da Areia que retrocederam para um estado de semibestas devido a um desastre natural. Os Vorox foram em tempos guerreiros vaidosos, embora mais solitários do que os outros. Após "a Destruição", começaram a decair, acabando por perder toda a sua identidade individual. Os Vorox vivem e caçam nas Terras Incultas e não participam no sistema social, mas lutam na arena quando são forçados a isso.

PERSONALIDADE

Os Vorox tornaram-se pouco mais do que bestas primitivas, impulsionados por necessidades básicas de alimento e abrigo, sem grande inteligência.

ARMAS

Os Vorox são conhecidos por usarem espadas e lançadores Thornax. Devido à sua alteração evolucional, passaram a ter caudas com ferrões potentes.

PONTOS FRACOS

Astutos, mas não muito espertos. Tal como as bestas, reagem de forma primitiva e assustam-se com coisas como fogo ou relâmpagos.

APTIDÕES

Os guerreiros da areia são caçadores extremamente habilidosos com sentidos bastante apurados, não permitindo que ninguém atravesse o território que eles reclamam como seu.

ZESK

Os Zesk são uma subespécie dos Agori que vivem em Bara Magna, sendo aliados dos Vorox e pertencendo à Tribo da Areia. Após a catástrofe em Bara Magna, os Zesk tiveram o mesmo destino dos Vorox e retrocederam para selvagens, acabando por tornar-se umas bestas primitivas. Caminhando com braços e pernas, confiam nos seus quatro olhos para estarem atentos aos perigos quando detectam viajantes que se atrevem a passar pela sua região.

PERSONALIDADE

Com o passar dos milénios, os Zesk tornaram-se selvagens e perigosos. Já não são capazes de falar ou ir além de um pensamento primitivo.

ARMAS

Em combate, os Zesk dependem inteiramente das suas ferramentas inatas, que incluem um ferrão potente, semelhante ao dos escorpiões, e pinças afiadas.

PONTOS FRACOS

Pequeno em tamanho e não muito esperto, qualquer elemento da espécie Zesk não dura muito num combate com um Glatorian.

APTIDÕES

Os Zesk possuem sentidos apurados, especialmente a visão e o olfacto, que lhes permitem detectar as suas presas com facilidade quando estas se escondem sob a areia.

O MUNDO DESÉRTICO DE BARA MAGNA.
VIVENDO EM ALDEIAS DISPERSAS, OS AGORI LUTAM DIARIAMENTE PARA SOBREVIVER.
QUANDO AS ALDEIAS ENTRAM EM CONFLITO, RESOLVEM-NO COM COMBATES ENTRE GUERREIROS GLATORIANS NAS SUAS ARENAS.
UMA VEZ POR ANO, OS GLATORIANS DE TODA BARA MAGNA REÚNEM-SE PARA LUTAREM PELO TÍTULO DE CAMPEÃO GLATORIAN.

A QUEDA DE ATERO

PARTE 1

GREG FARSHTEY – AUTOR
POP MHAN – DESENHADOR
ULISES ARREOLA – COLORAÇÃO
SAL CIPRIANO – GRAFISMO
TOBY DUTKIEWICZ – DIRECÇÃO ARTÍSTICA/DESIGN
JESSICA NUMSUWANKIJKUL – EDITOR

DÁ-SE INÍCIO A UM COMBATE DE TREINO ANTES DO TORNEIO...

EU NÃO DEVIA ESTAR AQUI.

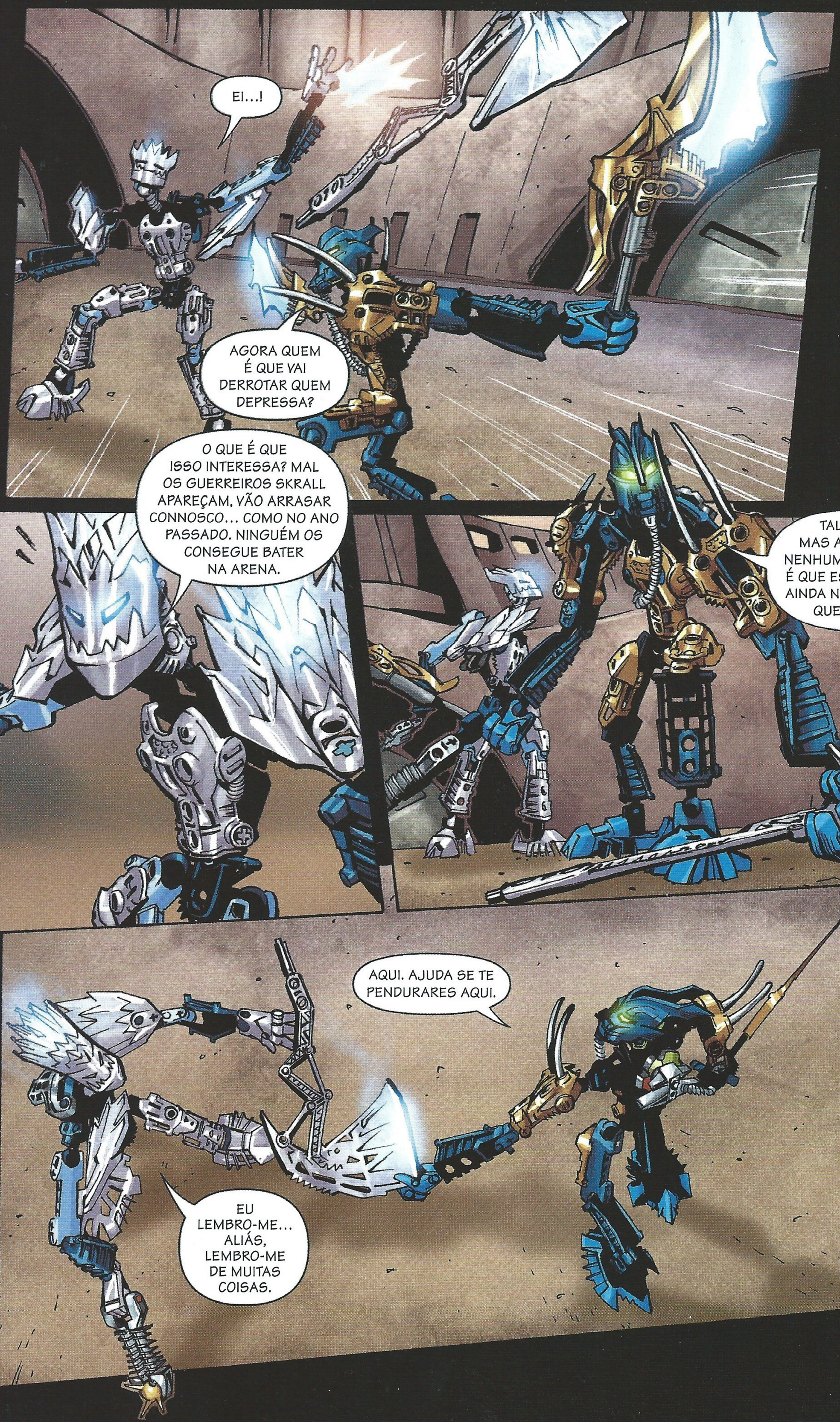
AH! ENTÃO, AMANHÃ VOU DERROTAR-TE DEPRESSA PARA PODERES IR LOGO PARA CASA.

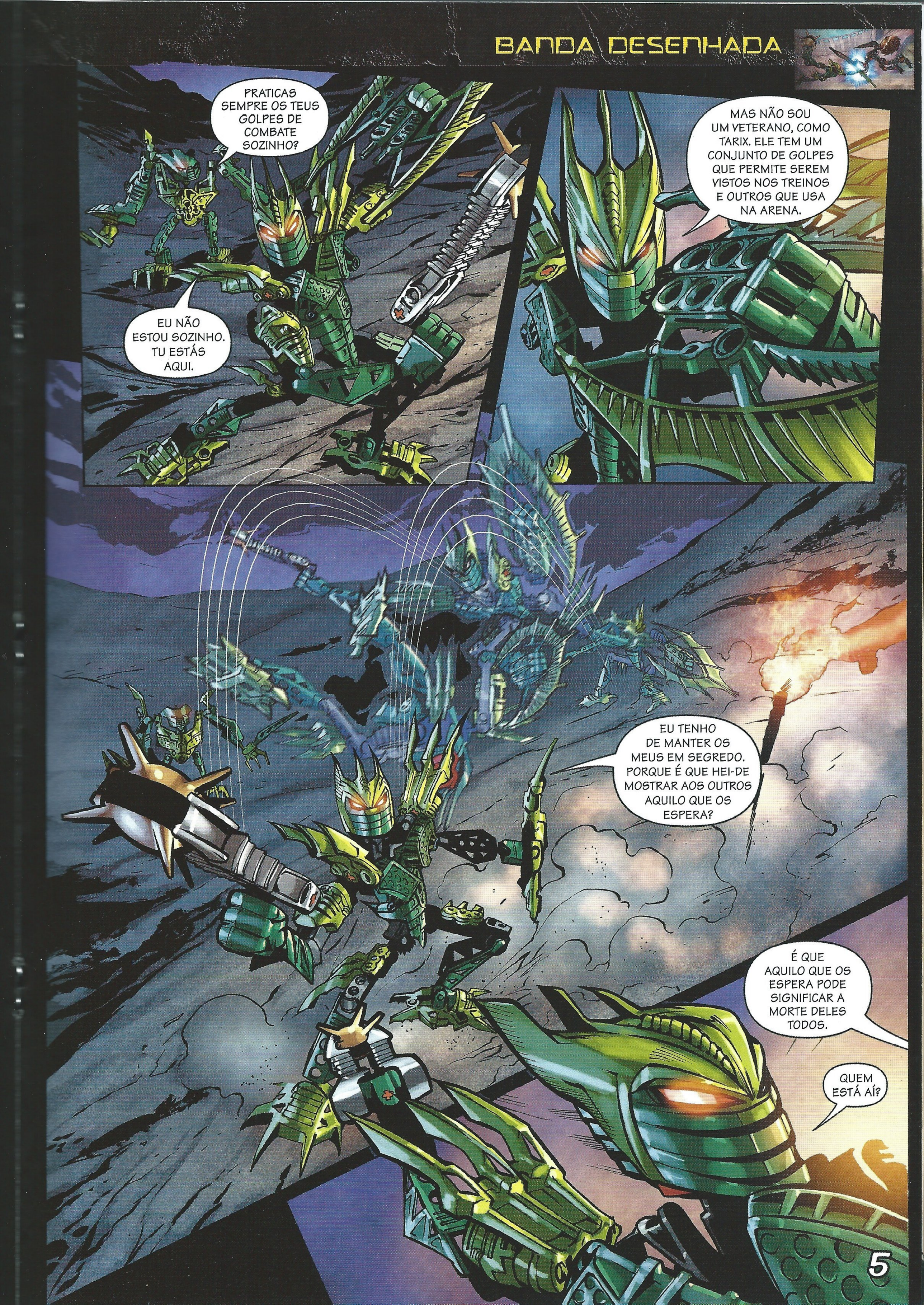
TRAMM

SABES BEM DO QUE ESTOU A FALAR... UMA CARAVANA QUE SE DIRIGIA PARA A MINHA ALDEIA, TAJUN, FOI ATACADA POR CAÇADORES DE OSSOS. EU DEVIA ESTAR COM O MEU POVO.

COM UM BOM GOLPE, ATIRO-TE PARA LÁ NUM INSTANTE.

ESTOU A FALAR A SÉRIO.


Ei...!
AGORA QUEM É QUE VAI DERROTAR QUEM DEPRESSA?
O QUE É QUE ISSO INTERESSA? MAL OS GUERREIROS SKRALL APAREÇAM, VÃO ARRASAR CONNOSCO... COMO NO ANO PASSADO. NINGUÉM OS CONSEGUE BATER NA ARENA.
TALVEZ NÃO. MAS AINDA NÃO VI NENHUM AQUI. E ONDE É QUE ESTÁ O GRESH? AINDA NÃO O VI DESDE QUE CHEGUEI.
AQUI. AJUDA SE TE PENDURARES AQUI.
EU LEMBRO-ME... ALIÁS, LEMBRO-ME DE MUITAS COISAS.


PRATICAS SEMPRE OS TEUS GOLPES DE COMBATE SOZINHO?
EU NÃO ESTOU SOZINHO. TU ESTÁS AQUI.
MAS NÃO SOU UM VETERANO, COMO TARIX. ELE TEM UM CONJUNTO DE GOLPES QUE PERMITE SEREM VISTOS NOS TREINOS E OUTROS QUE USA NA ARENA.
EU TENHO DE MANTER OS MEUS EM SEGREDO. PORQUE É QUE HEI-DE MOSTRAR AOS OUTROS AQUILO QUE OS ESPERA?
É QUE AQUILO QUE OS ESPERA PODE SIGNIFICAR A MORTE DELES TODOS.
QUEM ESTÁ AÍ?

SERÁ QUE JÁ ME ESQUECI? TALVEZ TENHA PERDIDO A NOÇÃO DE QUANTO TEMPO ESTIVE EXILADO...
MALUM! TARDUK, VOLTA PARA A CIDADE.
MAS...
EU DISSE PARA VOLTARES... AGORA!
DE QUE É QUE TENS MEDO, GRESH? DOS MEUS AMIGOS? ELES NÃO FAZEM MAL A NINGUÉM... A MENOS QUE EU LHES PEÇA. E NÃO VIM AQUI PARA MAGOAR NINGUÉM, MAS PARA TE AJUDAR.
JÁ OUVI FALAR DO TEU TIPO DE "AJUDA".
VEM AÍ UMA TEMPESTADE, GLATORIAN... NÃO UMA TEMPESTADE DE VENTO OU DE AREIA, ALGO DE QUE TE PODES ESCONDER ATÉ PASSAR. ESTA TEMPESTADE VAI ENGOLIR TUDO... TU E TODOS OS TEUS AMIGOS, AS VOSSAS ALDEIAS, O VOSSO POVO.

E VAIS AJUDAR-NOS A RESISTIR A ESTA... TEMPESTADE? OU ESTÁS AQUI APENAS PARA FALAR?
AH, ELES DISSERAM QUE EU NÃO ERA SUFICIENTEMENTE BOM PARA COMBATER COM OS DA TUA ESPÉCIE... DISSERAM QUE EU ERA UM ASSASSINO, LEMBRAS-TE? MAS DIGO-TE UMA COISA...
ESTA TEMPESTADE TEM UM NOME. TU E OS TEUS VÃO GRITÁ-LO NÃO TARDA MUITO, SE NÃO FUGIRES AGORA. CORRE, GRESH, CORRE DEPRESSA E REZA PARA QUE ELES NÃO TE ENCONTREM.
DESCULPA DESILUDIR-TE, MALUM. EU SOU UM GLATORIAN.
E OS GLATORIANS NÃO FOGEM.

EM ATERO, DÁ-SE INÍCIO AO TORNEIO.
EU DISSE-TE QUE ME LEMBRAVA!
NÃO PRECISO DE DUAS ESPADAS PARA TE DERROTAR, STRAKK.
POIS, TU AINDA TENS UMA. AGORA, VAMOS TENTAR SEM NENHUMA.
POUPA-ME... AINDA TU ANDAVAS A APRENDER A ANDAR E JÁ EU ME ESQUIVAVA DOS THORNAX.
ENTRE OS AGORI QUE ASSISTIAM ESTAVAM: RAANU, LÍDER DE VULCANUS; BERIX, QUE APANHA COISAS DO LIXO, DE TAJUN; E METUS, TREINADOR DE GLATORIANS, DE ICONOX.
STRAKK NÃO TEM A MÍNIMA HIPÓTESE... JÁ VI UMA VEZ TARIX A DERROTAR MALUM COM AQUELE GOLPE.
SE OS GUERREIROS SKRALL NÃO APARECEREM, TARIX ATÉ PODE GANHAR O TORNEIO. ONDE É QUE ELES ESTARÃO?
NEM PARECE DELES PERDER UMA HIPÓTESE DE HUMILHAR TODOS OS OUTROS...
CONTINUA...

A vida de um Glatorian, apesar de mais fácil do que a vida de um Agori, não é muito agradável. Espera-se que um bom Glatorian seja tão talentoso com uma espada ou machado como com um lançador Thornax. Estão sempre a treinar, a lutar ou a viajar para o local do combate seguinte. Um número elevado de derrotas leva ao exílio e à desonra. E até uma vitória pode levantar a questão: "O que é que vai acontecer da próxima vez que eu entrar na arena?"

Descobre os dois elementos que não fazem parte da imagem.

GREG FARSHTEY

A TRAVESSIA: CAPÍTULO III

Os Glatorians Gresh e Strakk foram contratados para escoltarem um carregamento de exsidiano, um metal valioso, da aldeia de Iconox para a aldeia de Vulcanus. Acompanhados por dois aldeões Agori, Tarduk e Kirbold, a sua missão é bastante perigosa. O itinerário normal e mais directo entre as aldeias está agora ameaçado por Caçadores de Ossos, portanto, eles têm de viajar pelas misteriosas Montanhas dos Cumes Negros para chegarem ao seu destino.

Infelizmente, as Montanhas dos Cumes Negros são o lar dos guerreiros Skrall, uma raça bárbara. O grupo é apanhado por uma patrulha de guerreiros Skrall pouco depois de terem entrado nas montanhas. Sabendo que se forem levados por eles provavelmente nunca mais regressarão, os heróis tentam fugir. Em desespero, Strakk usa um lançador Thornax para fazer com que uma encosta de pedra se desmorone. As rochas enterram os Glatorians, os Agori e a sua carruagem, e os guerreiros Skrall julgam-nos mortos.

Mas as coisas no mundo de Bara Magna nem sempre são o que parecem...

Strakk não conseguia ver.

Strakk não conseguia respirar.

Agora estava com dúvidas, claro... mas tinha quase a certeza que isto não era bom. "Acabou-se", pensou ele. "Esta é a última vez que faço alguma coisa para quem quer que seja. Tenho um coração demasiado mole, esse é o meu problema. Bem, acabou-se. Vou ser o campeão da arena, não importa o que tenho de fazer para o conseguir, e nunca mais aceito trabalhos como este".

Conseguiu libertar um punho e bateu em alguma coisa sólida. Essa coisa agarrou no punho de Strakk e puxou-o. Ele tropeçou, caiu e aterrou numa superfície dura. Quando olhou para cima, viu um brilho ténue e sombras a moverem-se por entre uma névoa de pó. Tossiu com violência seis ou sete vezes até que o ar finalmente encontrou o caminho até aos seus pulmões.

– Muito bem – disse ele, tossindo uma vez mais. – O que é que aconteceu?

– Aconteceste tu – respondeu Gresh, batendo na cabeça de Strakk. – Aquele último disparo do Thornax fez com que a encosta rochosa caísse sobre nós.

– E então, estamos mortos? – perguntou Strakk, pondo-se de pé. – Porque se estivermos, isto não me parece o lugar para onde fossem as boas pessoas.

– Quando as rochas nos atiraram contra o outro lado da encosta, este lado abriu-se. Eu vi – disse Tarduk. – E caímos para aqui... onde quer que isto seja.

– E a carruagem? A carga? – perguntou Strakk com ansiedade. Se tivessem perdido o exsidiano, não haveria pagamento e toda a viagem teria sido em vão.

– Os Spikit estão feridos, mas a carruagem está intacta – disse Kirbold. – Ah, e eu também estou bem, obrigado por perguntares.

Abanando o braço para afastar a poeira, Gresh fez o caminho de volta até onde eles tinham caído. A parede de rocha já se tinha fechado de novo. Empurrou-a e bateu-lhe, mas não adiantou.

– Mesmo que abra por este lado, tem meia montanha empilhada do outro lado. Acho que por ali não conseguimos sair.

Tarduk gesticulou com a sua tocha em direcção à escuridão à sua frente.

– Então, a questão é: haverá outra saída?

Strakk deu um passo em frente e olhou melhor para as paredes. Eram rochosas, mas macias e polidas. Tinha esperança que qualquer outra saída que pudesse existir não fosse no tecto, porque não haveria hipótese de escalar aquelas paredes. Seguiu em frente, esperando encontrar uma fenda que pudesse indicar a presença de uma porta, mas não havia nada. Parou assim que deixou de estar ao alcance da luz emitida pela tocha de Tarduk.

– Isto ainda se estende por muito mais? – perguntou.

– Não é um túnel natural – respondeu Gresh. – Alguém construiu isto. Mas aonde irá dar?

– Bem – disse Tarduk, encolhendo os ombros –, acho que aonde quer que vá dar, é para lá que nós vamos... a menos que queiram passar a viver aqui.

Afinal, o túnel era suficientemente largo para a carruagem, o que foi um grande alívio para toda a gente. Kirbold calculou que pelo menos a primeira parte do túnel foi escavada de oeste para leste, pelo que se o percorressem iriam mais ou menos na direcção que queriam. Claro que, se não encontrassem uma saída e fossem demasiado para leste, iriam passar completamente ao lado das Cataratas Negras e arriscavam-se a ir ter às Terras de Leste. Dado que todos os que viajaram para lá nunca conseguiram regressar – nem mesmo os guerreiros Skrall –, essa não era uma possibilidade que eles quisessem encarar.

A única luz provinha da tocha de Tarduk, que era agora transportada por Gresh, uma vez que era ele quem liderava o caminho. Não havia quaisquer sinais ou setas marcados na parede que indicassem para onde eles se dirigiam ou a razão por que este túnel existia. E também não havia qualquer sinal de vida, o que preocupava um pouco Tarduk. Se houvesse uma abertura para o exterior em qualquer lado, as criaturas do deserto há muito que já teriam entrado ali. Uma vez que não havia sinais disso, poderia significar que não havia uma saída, pelo menos, não uma que já estivesse aberta. E se a saída estava fechada... também podia estar barrada.

Por um momento, Tarduk desejou que as tribos de Bara Magna estivessem associadas aos seus elementos por outras razões que não apenas a geografia. E se a Tribo do Gelo controlasse efectivamente o gelo? Ou a Tribo da Selva controlasse as plantas? Se assim fosse, Strakk poderia ter congelado a entrada do túnel, tornando-a quebradiça e podendo assim desfazê-la com um golpe do seu machado!

Era uma boa fantasia, mas não passava disso mesmo. Afinal de contas, tinha sido apenas há 100 milénios que guerreiros como Strakk lutavam por todo o planeta. E todos sabiam onde isso os tinha levado... Tarduk nem conseguia imaginar como seria se todos tivessem poderes relacionados com os seus elementos.

– Ei, olha! – chamou Gresh. – O que é isto?

Estava junto à parede do lado direito do túnel, com a tocha próxima da rocha. Lá inscrita via-se uma espécie de escrita esquisita – uma série de círculos com linhas desenhadas em ângulos diferentes dentro deles. Tarduk riu-se.

– Já vi isso antes! – disse ele, aproximando-se para ver melhor. – Nas minhas escavações, nas ruínas, já vi símbolos iguais a esses!

– Óptimo – disse Strakk. – Diz-me por favor que a sua tradução é: "Sair por aqui".

– Não sei o que significam. Nunca consegui descobrir – disse Tarduk. – Mas tendo em conta onde os encontrei, acho que... bem... talvez...

– O quê?? – perguntou Strakk.

– Acho que estão de alguma forma ligados aos Grandes Seres... – respondeu Tarduk baixinho.

– Lindo! Isso é mesmo maravilhoso. Pergunto-me: como é que este dia pode melhorar? Talvez um banho de lava incandescente... – ironizou Strakk, erguendo os braços no ar.

– Essas não são as melhores notícias... – completou Gresh.

– Sabem, acho que deixei um estufado na fogueira em Iconox – murmurou Kirbold. – Adeusinho!

Tarduk percebeu o porquê daquelas reacções. Todos conheciam os Grandes Seres, apesar de ninguém de facto os conhecer pessoalmente. Os mais crentes atribuíam-lhes a invenção da pouca tecnologia que ainda existia em Bara Magna. Mas a maior parte culpava-os pelo estado calamitoso do mundo. Tarduk não tinha a certeza qual o motivo para isto; as histórias tornaram-se lendas ao longo dos anos. Pelo que tinha percebido, não tinha sido propriamente por os Grandes Seres terem *feito* algo terrível, mas por não terem feito nada importante. As consequências disso tinham sido um desastre completo.

Isso fez com que ninguém quisesse falar ou encontrar-se com eles (embora ninguém esperasse encontrá-los por Bara Magna). As suas tentativas passadas para os investigar foram consideradas uma "perda de tempo" pelo seu líder.

"Bem, ele não está aqui agora", pensou Tarduk. "Pode ser que eu aprenda alguma coisa".

– Porque é que os Grandes Seres haviam de abrir um túnel numa montanha? – perguntou Gresh.

– Para chegarem ao outro lado? – sugeriu Strakk sarcasticamente.

– Quem diz que foram eles que o abriram? – disse Kirbold. – Pode ter sido aberto por refugiados da guerra. Talvez esses símbolos sejam um *aviso* sobre os Grandes Seres.

– Ou talvez tenham sido mesmo os Grandes Seres a abrirem este túnel... e tenham deixado guardas – disse Tarduk. – Talvez tenham alguma forma de saberem se alguém entra aqui.

– Cem mil anos depois? Poupa-me! – disse Strakk.

Ecoou um som vindo da frente. Era um barulho oco, como se alguma coisa tivesse caído do tecto do túnel para o chão. Todos gelaram.

– Está alguém lá à frente – sussurrou Kirbold.

– Talvez sim, talvez não – respondeu Gresh, falando baixinho. – Vou dar uma vista de olhos.

Antes que Strakk pudesse protestar, Gresh desapareceu. O chão do túnel mudou após cerca de cem metros, passando de rocha macia a um conjunto de pedras pretas cimentadas umas às outras. Havia ali mais símbolos nas paredes. Strakk conseguia ouvir barulhos mais à frente, um leve arranhar e aquilo que parecia ser um assobio de vento. Estava com os nervos à flor da pele, agarrando no seu escudo com mais força.

– Gresh! – Era a voz de Tarduk atrás dele. – O chão por baixo dos teus pés... está a mexer-se!!

Gresh olhou para baixo. Tarduk tinha razão. As "pedras" por baixo dos seus pés, afinal, não eram nada pedras, eram escaravelhos grandes e pretos, um enxame deles, cobrindo o chão de um lado ao outro. Se fossem crias, teriam ficado esmagadas sob os pés dele, mas os escaravelhos adultos têm carapaças duras como metal. E também têm muito mau feitio.

Deu um passo rápido para trás. Houve outra agitação furiosa entre os insectos. Se eles o atacassem, não duraria mais de cinco segundos.

Naquele momento, ouviu-se um guinchar vindo da frente, e, de repente, Gresh tinha problemas mais graves com que lidar do que os escaravelhos. Um morcego da areia vinha a voar na direcção dele, sem dúvida esfomeado. Parecendo uma cobra gigantesca com asas idênticas às dos morcegos, os morcegos da areia normalmente vivem debaixo das areias do deserto, subindo de repente para atacar e depois mergulhando de novo para debaixo do chão. Extremamente perigosos, eram temidos e odiados por todos os que tinham de atravessar o deserto.

Gresh tropeçou, caindo de costas em cima dos escaravelhos. Atrás dele, Kirbold, Tarduk e Strakk (depois de pensar um pouco) correram para o ajudar. Mas sabiam que não chegariam a tempo... eles apenas seriam os próximos na ementa.

O morcego da areia precipitou-se para ele. Gresh apenas teve tempo de pensar na sua aldeia e nos seus amigos, Vastus e Kiina, antes do fim.

* * *

Num trilho da montanha, Fero parou para apreciar a vista à sua frente. De facto, era um grande mistério, e talvez muito mais do que isso.

Fero era um Caçador de Ossos, um dos melhores entre aqueles bandidos. Mas, ultimamente, andava numa maré de azar. O ataque que Fero tinha conduzido à aldeia de Vulcanus tinha terminado numa derrota desastrosa às mãos de um pequeno grupo de Glatorians. Não sabia por que razão tudo tinha corrido mal, e tinha de admitir que suspeitava de traição. Mas o resultado final tinha sido uma humilhação perante a sua tribo. Não podia permitir que isso ficasse impune.

Tinha deixado o acampamento logo após esse incidente, mas não para perseguir uma caravana de comércio ou raptar alguns Agori para vender. Não, ele andava atrás de presas maiores: os Glatorians que tinham derrotado os seus assaltantes. Ele ia persegui-los, um a um, até os seus corpos se fundirem com a areia. Só então a sua derrota seria vingada.

Apanhou o rasto de Strakk e seguiu-o até Iconox. A sua intenção era esgueirar-se pela aldeia durante a noite e matar os Glatorians, deixando uma lâmina dos Caçadores de Ossos para trás, como aviso para os outros lutadores. Mas enquanto ele estava a vigiar as redondezas, avistou Strakk com Gresh e uma carruagem cheia de exsidiano. Tinha ali a sua oportunidade de desforra sobre dois dos seus inimigos e, ao mesmo tempo, poderia apoderar-se de um prémio razoável.

Tinha de planear tudo com cuidado. Até um Caçador de Ossos habilidoso não quereria desafiar dois Glatorians sozinho, se o pudesse evitar. Mas de certeza que em algum momento da sua viagem os seus inimigos colocar-se-iam em posição para uma emboscada. E, nessa altura, ele atacaria.

O momento proporcionou-se nos Cumes Negros, mas os guerreiros Skrall atacaram primeiro. Fero ficou a observar, frustrado, enquanto os guerreiros capturavam o grupo e a carruagem, encaminhando-os para Roxtus. Depois, os Glatorians tentaram fugir, as rochas caíram sobre eles, e os guerreiros Skrall presumiram que os seus cativos tinham morrido e foram-se embora.

Agora, Fero estava sozinho com um monte de rochas, o suposto local da sepultura de dois Glatorians, dois Agori, e uma fortuna em exsidiano. Percebeu porque é que os guerreiros Skrall presumiram que ninguém teria sobrevivido à queda da encosta rochosa. Mas algo lhe dizia que as coisas podiam não ser como pareciam. Pode chamar-se-lhe instinto de Caçador de Ossos, apurado por anos de ataques no deserto, mas de alguma forma ele sabia que Gresh e Strakk não tinham morrido.

Havia uma forma de descobrir, claro: abrir caminho por entre as rochas e ver se os seus corpos estavam lá. Mas esse tipo de trabalho pesado não agradava a Fero, e, para além disso, os guerreiros Skrall poderiam voltar para trás. Então, teve uma ideia melhor. Se os Glatorians não tivessem morrido, era porque teriam encontrado uma gruta ou algo do género onde se esconderem quando as rochas desabaram, e se essa gruta tivesse outra saída algures nas montanhas, seria aí que eles iriam aparecer.

Fero virou o seu corcel de pedra e começou a andar. Ele iria encontrar essa outra saída e estaria à espera de Gresh e Strakk quando eles saíssem. Assim, o ataque em Vulcanus seria vingado.

* * *

Gresh queria manter sempre os seus olhos abertos, mas acabou por fechá-los por reflexo quando o morcego da areia atacou. Embora naquele momento não conseguisse ver, ainda conseguia ouvir, e o que ele ouviu foi um barulho estridente que abafava qualquer outro som. O barulho aumentou mais e mais e depois ouviu-se outro barulho, um guincho do morcego da areia.

Abriu os olhos. Um enxame de escaravelhos tinha voado do chão como um ciclone em miniatura e atacou o morcego da areia. A grande criatura já nem se conseguia ver por baixo da nuvem de escaravelhos. A seguir, o enxame voltou para o chão, seguido dos ossos do morcego da areia, tudo o que tinha sobrado daquele monstro. Eles corriam e faziam barulhos pelo chão fora à volta de Gresh. Ele levantou-se a tempo de ver os escaravelhos a correrem em todas as direcções.

– O que é que aconteceu? – perguntou ele, sacudindo a sua armadura para se certificar que nenhum escaravelho se agarrava a ele.

– Bem, andaste no meio de um enxame de escaravelhos, o que foi uma estupidez – disse Strakk. – Depois, caíste em cima de um enxame de escaravelhos, o que foi ainda mais estúpido. Felizmente, os morcegos da areia ainda têm menos inteligência do que tu.

Gresh conseguiu resistir ao impulso de dar um murro a Strakk. E disse entre dentes:

– E o que é que o morcego da areia fez de errado?

Kirbold interrompeu-o antes que Strakk ainda piorasse mais as coisas.

– Os escaravelhos reagem ao movimento. Quando estavas no chão, não te estavas a mexer, pelo menos, não tanto como o morcego da areia a voar. Como tal, eles esqueceram-se de ti e foram atrás dele.

– Mas então porque é que agora se foram embora?

Tarduk encolheu os ombros.

– Talvez tenham ido fazer uma sesta depois do almoço?

Strakk suspirou.

– Vocês não estão a pensar naquilo que verdadeiramente interessa aqui.

– Pensar em quê? – disse Kirbold.

– Os morcegos da areia não vivem em túneis nem nas montanhas – explicou Strakk, com uma impaciência latente. – Eles vivem no subsolo, por baixo do deserto, caçando criaturas que se deslocam para cima. Não há alimento para eles num lugar como este. Não percebem?

– Ele veio do exterior, tal como nós – respondeu Gresh. – Só que... veio da direcção contrária. E isso significa...

– Que tem de haver uma saída mais à frente! – completou Kirbold. – Temos é de encontrá-la.

– Acertaste – disse Strakk. – Vamos lá, antes que chegue de novo a hora de comer, pode ser?

O grupo pôs-se então em marcha. Tarduk prestou muito pouca atenção às curvas e voltas do túnel e àquilo que os esperaria pela frente. Estava mais concentrado nas gravuras das paredes, cujo significado não se tornou mais claro com o tempo. Alguns dos símbolos poderiam ter representado letras ou números, mas com a passada rápida que levavam, não havia tempo para as estudar.

– Acho que... estou a ver alguma coisa – disse Kirbold. – Ali à frente.

Tarduk semicerrou os olhos para tentar vislumbrar algo na escuridão. Kirbold tinha razão, via-se um fiozinho de luz ao longe. Gresh esqueceu as cautelas e correu para lá. Kirbold incitou o spikit a andar mais depressa para o poder acompanhar.

– O que é? – perguntou Strakk. – É uma porta? Vamos poder sair daqui?

Gresh chegou ao fim do túnel. Havia uma fresta na parede e a luz do exterior passava por ali. Tacteou pela parede, tentando encontrar um botão ou uma alavanca que permitisse abrir a porta.

– Acho que sim – respondeu ele. – Se ao menos encontrasse... aqui!

O Glatorian de armadura verde puxou um pequeno quadrado de pedra solta. Nesse momento, ouviu-se um gemido metálico que ecoou pelo túnel e o som de engrenagens a rangerem. Mas a porta não se abriu.

Contudo, o que aconteceu foi algo diferente daquilo que eles estavam à espera.

– Mmm... Não acham que está a ficar um bocado apertado cá dentro? – perguntou Strakk.

Tarduk saltou da carruagem para o chão. Strakk tinha razão; as paredes do túnel estavam a mover-se. Fez umas contas rápidas de cabeça. À velocidade a que as paredes se moviam, teriam cinco minutos até serem esmagados.

Strakk juntou-se a Gresh na tentativa frenética de encontrar nas paredes outro botão. Mas não estavam a encontrar nada. Kirbold também foi ajudar, tentando ignorar os rosnidos do spikit atrás dele. Os animais eram conhecidos por não gostarem de espaços apertados.

Tarduk não estava a tactear as paredes. Em vez disso, estava a analisá-las, em especial os símbolos lá gravados. Tinha a certeza de que havia alguma coisa ali, alguma pista que os ia tirar daquela situação. Os símbolos consistiam em círculos, por vezes com linhas, outras vezes com outros círculos dentro. Via-se que alguns estavam agrupados, como se formassem palavras, outros pareciam mais equações matemáticas. O problema era que não se assemelhavam nada com a sua linguagem.

"Espera lá!", pensou. "Aquele ali... será?"

Havia um símbolo que estava separado dos outros, um círculo incompleto com uma linha a atravessá-lo. Se o tivesse visto sozinho, teria pensado que seria a letra "A". "Será assim tão simples?", pensou. "A" de "abrir"?

Tarduk saltou e bateu no círculo com o punho. A pedra moveu-se! A luz inundou o túnel assim que a pedra se afastou totalmente para o lado. As paredes continuavam a fechar-se, mas agora tinham uma saída.

– Vamos! Vamos! – gritou ele.

Kirbold virou-se e agarrou as rédeas do spikit, conduzindo-o e à carruagem pela abertura. Tarduk seguiu-o, com Gresh e Strakk logo atrás. Mal saíram, ouviram um terrível som de esmagamento atrás deles. As paredes do túnel fecharam-se com violência.

– Bem, esta foi por pouco... – começou Strakk a dizer.

– Cala-te – sussurrou Gresh. – Temos de ver onde estamos.

O túnel ia dar ao sopé das montanhas. À frente deles só viam deserto, o Rio Skrall e, ao longe, uma água preta que caía em cascata do alto. Tinham conseguido atravessar os Cumes Negros e chegar às Cataratas Negras.

– É pena que mais ninguém possa fazer o mesmo caminho que nós – disse Kirbold. – A não ser que seja muito... muito... magro.

Gresh virou-se para o sítio de onde vinha o som de metal a roçar na rocha. A seguir, caiu alguma coisa das rochas mais acima. Embateu num pedregulho antes de cair aos pés dele. Chocado, o grupo viu que era o corpo de um Caçador de Ossos. Gresh virou-o para lhe ver o rosto.

– É Fero – disse ele.

– Ele está morto? – perguntou Strakk.

– Não. Mas alguém não gosta mesmo dele. Ele está... uma desgraça!

– Quem é que conseguiria fazer isto a um Caçador de Ossos? – perguntou Tarduk.

Ouviu-se um sussurro acima deles. Os quatro olharam para cima e viram os bárbaros Vorox no cimo das rochas, cercando-os. À frente deles, encontrava-se uma figura imponente numa armadura vermelha. Gresh e Strakk reconheceram-no imediatamente; era Malum, um Glatorian de Vulcanus que fora exilado por tentar matar um adversário na arena.

– Nós – disse Malum. – E foi o que fizemos. A questão agora é: vamos fazer o mesmo com vocês?

CONTINUA EM

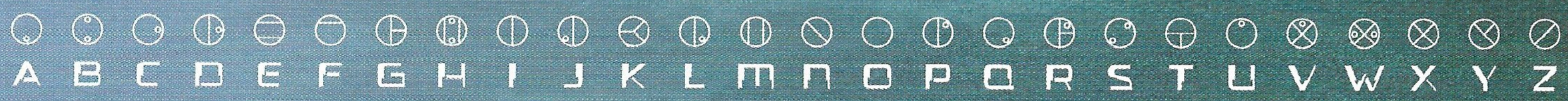
BIONICLE® Glatorian IV

Será que já conheces bem o Deserto de Bara Magna e os seus habitantes: os Glatorians, os Agori da Água e as tribos da Areia? Assinala as frases verdadeiras com a letra "V", e as frases falsas com a letra "F". Se leste atentamente todas as informações deste livro, vais seguramente escolher as respostas correctas.

BARA MAGNA

1. Bara Magna já fez parte de um grande planeta que se dividiu em cinco partes.
2. Tarix foi um dos fundadores do sistema dos Glatorians.
3. Os Glatorians têm de obedecer a um conjunto de regras quando lutam na arena.
4. Os Glatorians podem receber um pagamento das outras tribos para perderem um combate.
5. Berix, dos Agori, é perito em desfazer equipamento recuperado.
6. O suco do fruto Thornax pode ser usado como tinta.
7. Os lançadores Thornax são extremamente difíceis de usar e reparar.
8. Demasiadas derrotas significam o exílio e a desonra para um Glatorian.
9. Os Vorox são umas semibestas primitivas da Tribo da Areia.
10. Os Zesk usam os seus lançadores Thornax para caçarem quem viaja pelo deserto.

ALFABETO AGORI



As frases abaixo foram ditas em diferentes circunstâncias e em alturas distintas, mas referem-se todas a uma personagem. Qual?

Descobre a resposta usando os símbolos do alfabeto Agori. E decifra também os nomes dos autores dessas frases.

"Ui! Um lutador sozinho a desafiar um Caçador de Ossos? Será que os sóis te afectaram, ou és simplesmente estúpido?"

"Boa! Resististe quase três minutos... Isso é um novo recorde."

"Felizmente, os morcegos da areia ainda têm menos inteligência do que tu."

"Tenho de admitir... para um tipo da selva, és corajoso."

"Bem, miúdo, pareces do tipo que quer ser herói; parece que vais acabar por ser um herói morto."

SOLUÇÕES:

Pág. 9

Pág. 22

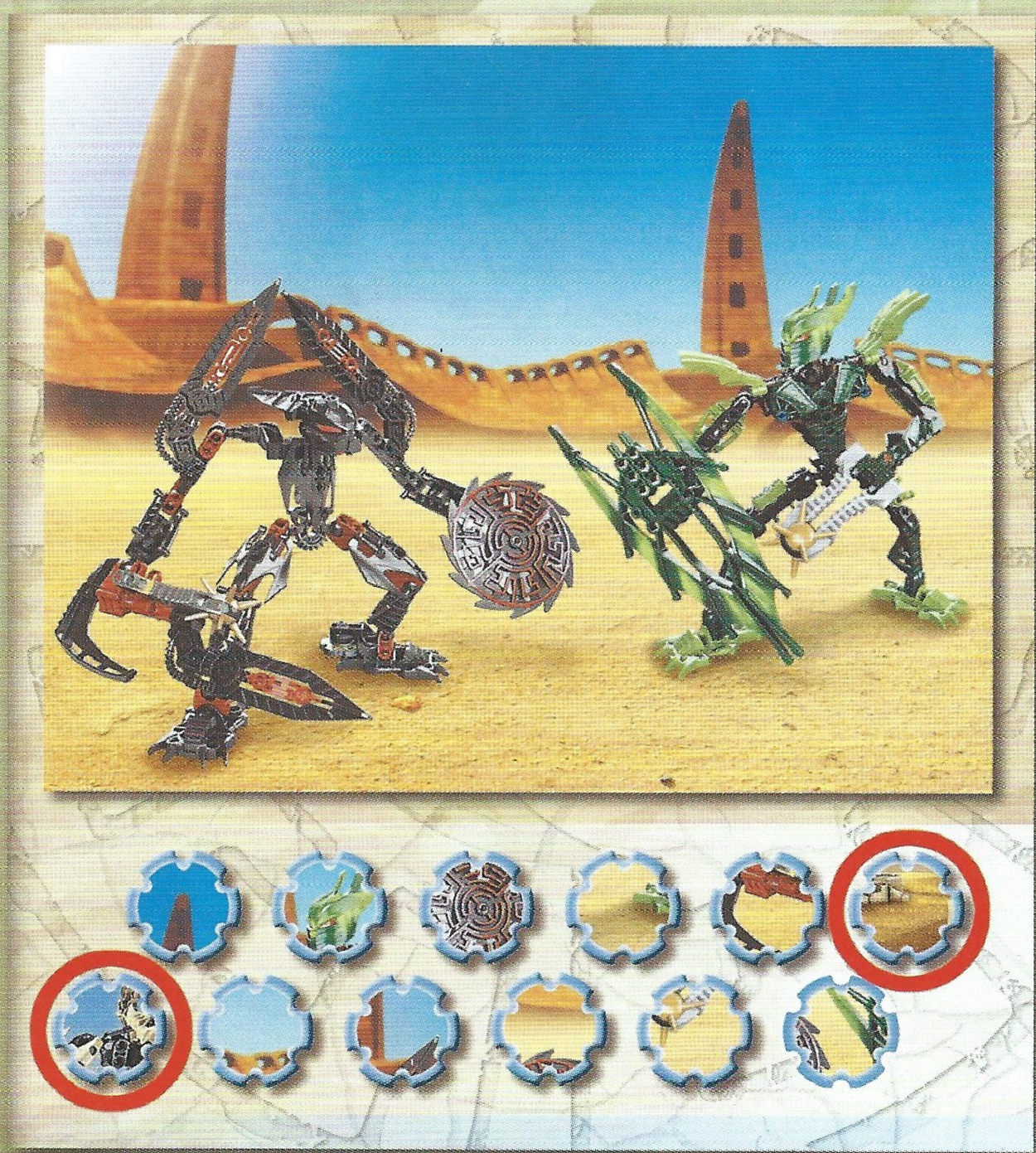
1 – F;
2 – V;
3 – V;
4 – F;
5 – F;
6 – V;
7 – F;
8 – V;
9 – V;
10 – F.

Pág. 23

Gresh

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

Pág. 13



Pág. 7

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

GLATORIAN

CARTAS DESTACÁVEIS PARA COLECCIONAR

Nos livros da colecção BIONICLE® podes encontrar e coleccionar cartas destacáveis que descrevem os heróis das aventuras do novo universo BIONICLE®.

CARTAS DESTACÁVEIS PARA COLECCIONAR

BIONICLE

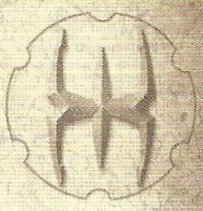
VOROX

FORÇA: 13/20

DESTREZA: 11/20

TENACIDADE: 13/20

INTELIGÊNCIA: 8/20



Os Vorox são guerreiros primitivos da Tribo da Areia, que, com o passar dos anos, evoluíram para uma espécie de semibestas, impelidos apenas por necessidades básicas de alimento e abrigo. Um Vorox ataca o seu inimigo usando a sua cauda com ferrão, uma espada e um lançador Thornax. A sua raiva torna-o um inimigo feroz de qualquer Glatorian que se atreva a atravessar os desertos de Bara Magna ou a combatê-lo na arena!

ARMAS: Uma espada, um lançador Thornax e uma cauda com ferrão.
APTIDÕES: Caçadores extremamente habilidosos com sentidos bem apurados.
PONTO FRACO: Astutos, mas não muito espertos, e, tal como uma besta, assustam-se com fogo, relâmpagos, etc

GLATORIAN

© LEGO

BIONICLE

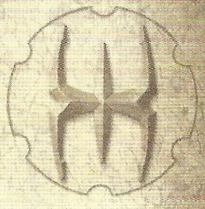
ZESK

FORÇA: 9/20

DESTREZA: 9/20

TENACIDADE: 8/20

INTELIGÊNCIA: 5/20



Os Zesk retrocederam até a um estado primitivo. Escondem-se na areia das Terras Incultas e atacam viajantes. Ferozes e perigosos, já não são capazes de falar ou ir além de um pensamento primitivo. Confiando nos seus quatro olhos para estarem atentos aos perigos e nas suas caudas idênticas às dos escorpiões para se defenderem, escondem-se sob a areia e atacam qualquer um que passe pelo território da sua Tribo da Areia.

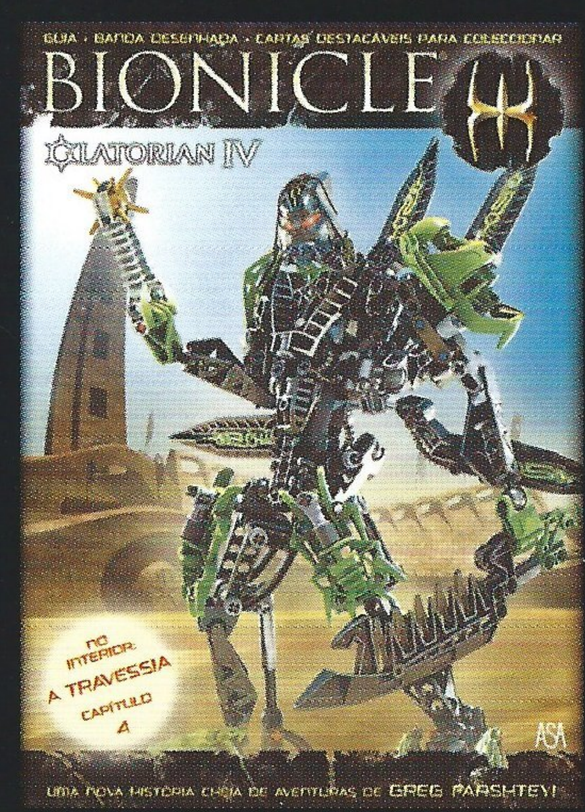
ARMAS: Pinças e ferrões iguais aos dos escorpiões.
APTIDÕES: Sentidos apurados, particularmente a visão e o olfacto, que lhes permitem detectar as suas presas.
PONTO FRACO: Pequenos e não muito espertos, estão longe de se poderem igualar a um Glatorian num combate.

GLATORIAN

© LEGO

BIONICLE®

Já publicados



CE Não aconselhado para crianças com idade inferior a 3 anos.

LeYa ASA
ISBN 978-989-23-0545-5
9 789892 305455
www.leya.com www.asa.pt

Versão portuguesa traduzida e adaptada
(a partir da versão inglesa) por Sara Costa
© 2010, Edições ASA II, S.A. – Portugal
1ª edição: Março de 2010
Dep. legal nº 293331/09
ISBN 978-989-23-0545-5
Impresso na Polónia
Todos os direitos reservados

AMEET®

LEGO, the LEGO logo and BIONICLE are trademarks of the LEGO Group.
©2010 The LEGO Group
Produced by Ameet Sp. z o.o., Poland, for Edições ASA II, S.A., Portugal, under license from the LEGO Group.

LEGO