PRZEWODNIK • KOMIKS • KARTY KOLEKCJONERSKIE

BIONICLE®

GLATORIAN VI

IND. 252069
6,90 zł
(VAT 0%)
NR 16

W ŚRODKU

PRZEPRAWA

ROZDZIAŁ 6

NOWA FASCYNUJĄCA POWIEŚĆ GREGA FARSHTEYA!

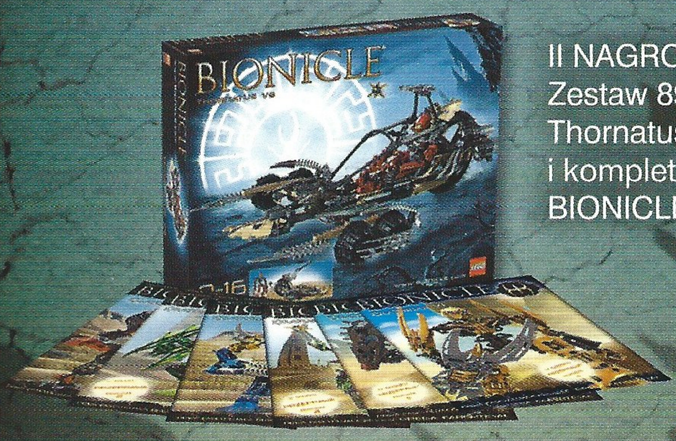
MÓJ BOHATER ZE ŚWIATA BARA MAGNA

KONKURS Z NAGRODAMI
szczegóły na odwrocie

Do wygrania:

I NAGRODA
Zestaw 8996
Skopio XV-1
i komplet 6 książek
BIONICLE® Glatorian



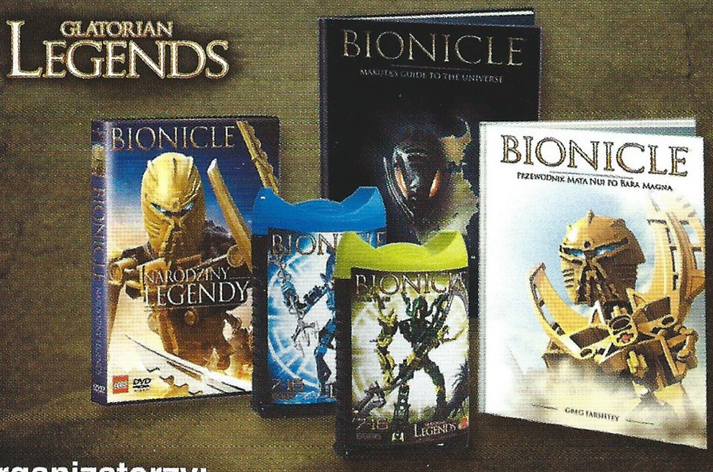


II NAGRODA
Zestaw 8995
Thornatus V9
i komplet 6 książek
BIONICLE® Glatorian

III NAGRODA
Zestaw 8993
Kaxium V3
i komplet 6 książek
BIONICLE® Glatorian



Nagrody pocieszenia
15 zestawów klocków BIONICLE® Glatorian Legends
15 płyt DVD z filmem „BIONICLE® Narodziny legendy"
15 książek „BIONICLE® Przewodnik Makuty po wszechświecie"
15 książek „BIONICLE® Przewodnik Mata Nui po Bara Magna"



Organizatorzy:

LEGO

AMEET®

TM film studio



MÓJ BOHATER ZE ŚWIATA BARA MAGNA

ZASADY KONKURSU:
Jeśli chcesz wziąć udział w konkursie, wymyśl, i stwórz w formie przestrzennej – wykorzystując dowolne materiały – własnego bohatera zamieszkującego planetę Bara Magna. Następnie wykonaj zdjęcie figurki na jednolitym tle, które wraz z krótkim opisem postaci i wypełnionym kuponem konkursowym wyślij na adres:

AMEET Sp. z o.o., ul. Obywatelska 137, 94-104 Łódź
Z dopiskiem „Mój bohater ze świata Bara Magna".

Uwaga! Do konkursu możesz również przystąpić poprzez stronę internetową:

www.ameet.pl/bionicle

Komisja złożona z przedstawicieli Ameet Sp. z o.o. i LEGO Polska przyzna I, II i III nagrodę oraz 60 nagród pocieszenia.

UWAGA! Prace wraz z kuponem konkursowym należy nadsyłać do dnia 30 listopada 2009 roku – decyduje data stempla pocztowego. Przypominamy o dokładnym podaniu imienia, nazwiska, adresu i numeru telefonu.
Prace bez dołączonego kuponu nie będą brały udziału w konkursie.
Laureaci konkursu zostaną powiadomieni o przyznanych nagrodach w grudniu 2009 roku.

KONKURS PRZEZNACZONY DLA DZIECI W WIEKU 7–16 LAT

KUPON KONKURSOWY

wiek..... imię.....

nazwisko.....

ulica.....

nr domu..... nr mieszkania.....

kod pocztowy..... miejscowość.....

nr telefonu..... e-mail *.....

Podając e-mail, jednocześnie wyrażam zgodę na otrzymywanie pocztą elektroniczną informacji o nowościach i promocjach LEGO Polska i AMEET Sp. z o.o.

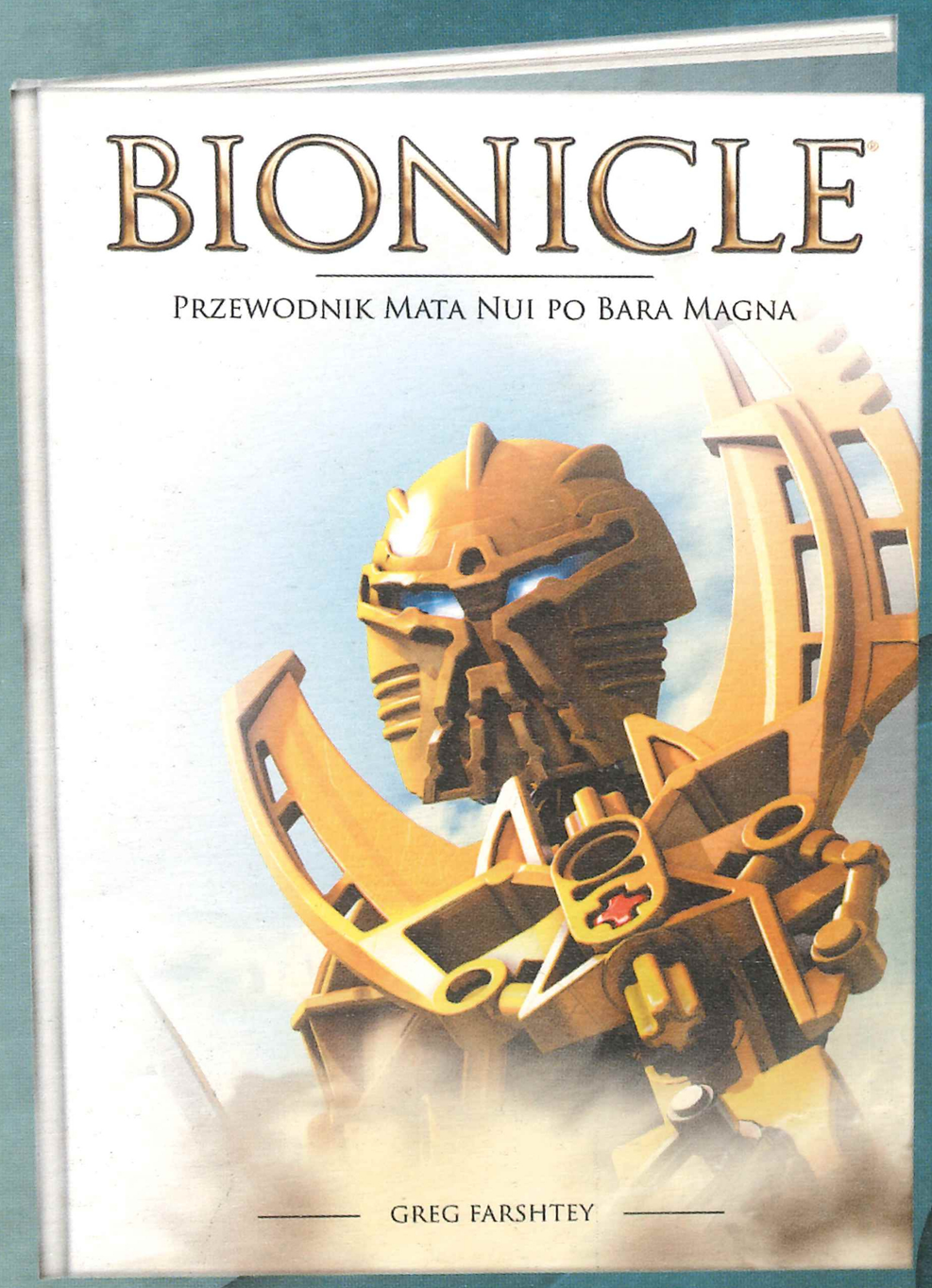
.....
podpis

* Pole nieobowiązkowe

Wszelkie oświadczenia w imieniu nieletnich składają ich przedstawiciele ustawowi.
Regulamin konkursu dostępny jest w biurze firmy Ameet Sp. z o.o., LEGO Polska oraz na stronie **www.ameet.pl/bionicle**

BIONICLE®

Przewodnik Mata Nui po Bara Magna



Niegdyś potężny Wielki Duch panujący nad całym wszechświatem, teraz – pozbawiony swej wielkiej mocy wygnaniec zabłąkany na nieznanej planecie. Mata Nui walczy o przetrwanie w sercu pustyni Bara Magna, gdzie czeka go przygoda, niebezpieczeństwo i... zdrada.

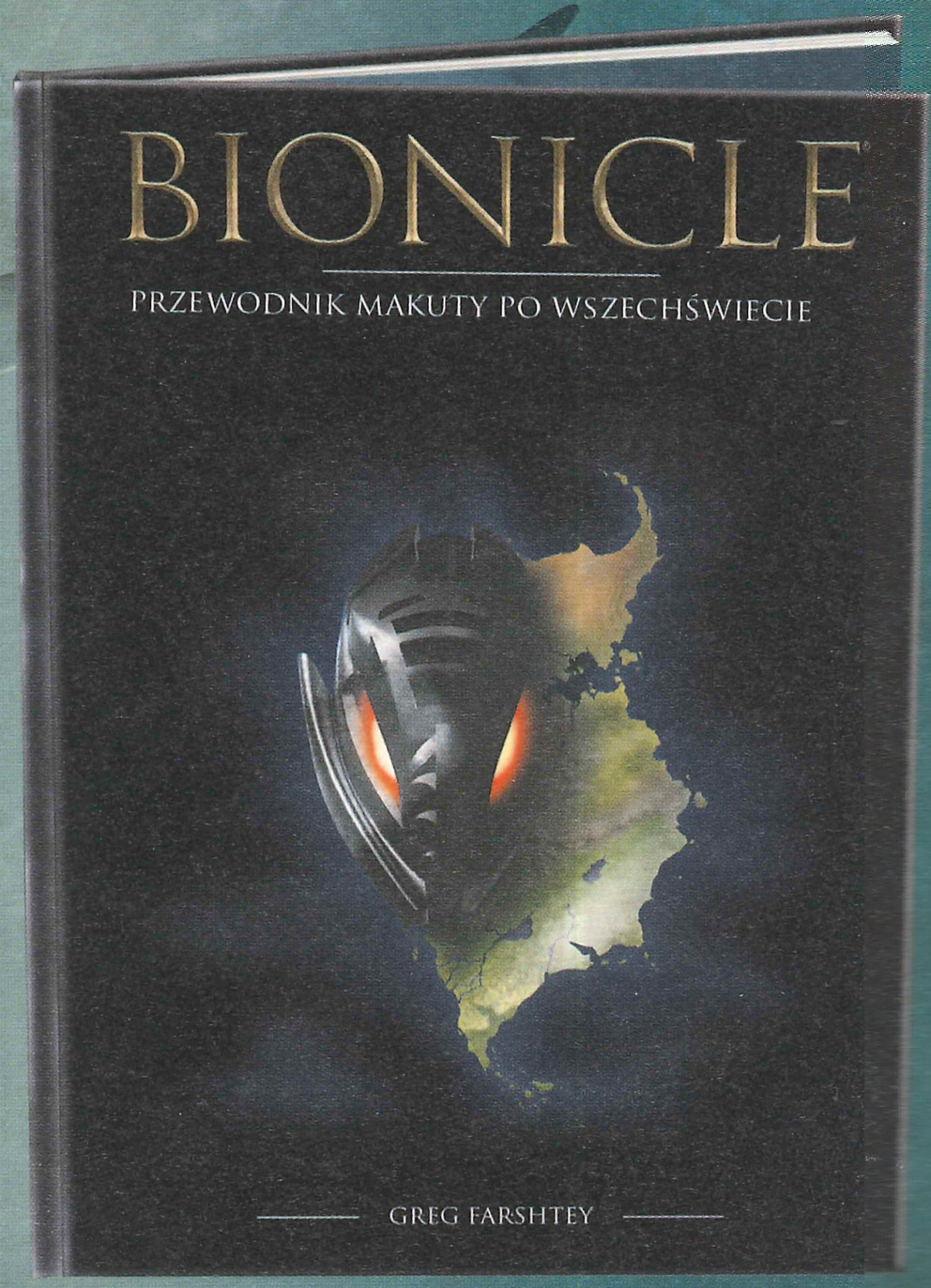
„Przewodnik Mata Nui po Bara Magna" zabierze Cię w podróż po krainach Bara Magna – od zdradliwych oceanów piasku po niegościnne Czarne Szczyty. Poznasz niezwykłą historię obcego świata, w którym splatają się losy dzielnych Agori, bohaterskich Glatorian, okrutnych łowców kości i bezwzględnych Skrallów – opowiedzianą przez samego Mata Nui. Oto początek nowej, fascynującej przygody!

Greg Farshtey

Przewodnik Makuty po wszechświecie

Od chwili powstania w 2001 roku, świat zabawek z serii BIONICLE® został wzbogacony o fabułę i tło historyczne, przeobrażając się stopniowo we współczesną mitologię. Fantastyczne krainy, nieszablonowe postacie, tajemnice, porywająca akcja – wszystko to stało się inspiracją do powstania opowiadań, powieści, filmów, a także tego przewodnika, będącego przekrojowym opisem wydarzeń w świecie BIONICLE z lat 2001–2008.

Nigdy dotąd niepublikowana mapa wszechświata BIONICLE, zaskakujące informacje oraz wspomnienia samego Makuty Teridaksa czynią z „Przewodnika Makuty po wszechświecie" pozycję, którą każdy wierny fan serii BIONICLE powinien mieć w swojej kolekcji. Teraz, gdy powstał już nowy rozdział sagi BIONICLE, masz okazję poznać historię, która od lat wzbudza emocje milionów fanów na świecie!



Greg Farshtey

PRZYBYCIE BOHATERA

Żył niegdyś wielki władca o imieniu Mata Nui. Był gigantem o ciele z metalu mierzącym ponad 13 tysięcy kilometrów, który władał potężną mocą. Podróżował przez kosmos, badając inne światy i obserwując ich mieszkańców. Jego twórcy – Wielkie Istoty – chcieli, by wypełnił ważną misję, lecz najpierw miał dowiedzieć się jak najwięcej o otaczającym go wszechświecie.

Mata Nui tak bardzo poświęcił się nauce, że skupiając swą uwagę na jednym wszechświecie, zapomniał o innym – tym, który istniał wewnątrz jego metalowego ciała. Miliony istot żyjących w ciele Mata Nui zapewniały mu moc, dzięki której egzystował. On miał w zamian dbać o ich bezpieczeństwo. Jednak zafascynowany cudami innych światów, zaniedbał sprawy tych, dla których on sam był całym światem.

Zaniedbanie często daje pożywkę dla złego. W wewnętrznym świecie Mata Nui narodził się spisek. Na skutek podstępnego ataku Wielki Duch zapadł w tysiącletni sen. Kiedy Mata Nui wreszcie przebudził się, okazało się, że potężny wróg odebrał mu ciało, a jego duch i świadomość zostały zamknięte w złotej masce wystrzelonej w otchłań kosmosu.

Lecąc przez kosmiczną pustkę, bez wpływu na swój los, Mata Nui poprzysiągł sobie, że znajdzie sposób na powrót i ocalenie swojego ludu, nawet jeśli miałoby mu to zająć tysiące lat. Nie powstrzyma go nic oprócz śmierci. Nie wiedział jednak, że jego więzienie mknęło właśnie niczym meteor w stronę nieznanej planety...





Mata Nui

Maska Życia niosąca świadomość Mata Nui wylądowała na obcej, pustynnej planecie. Dzięki nowemu ciału, które maska stworzyła dla niego z otaczającego piasku, Mata Nui postawił pierwsze kroki w świecie Bara Magna.

Sam pośrodku pustyni, Mata Nui wiedział, że w swojej obecnej formie nie będzie w stanie mierzyć się z potężnym Makutą Teridaksem i nie odzyska świata skradzionego mu przez tego mrocznego władcę. Jednak Mata Nui miał ogromny dług wdzięczności wobec wielu dzielnych istot, które walczyły o jego życie. Byli wśród nich Toa Inika, którym w trakcie poszukiwania Maski Życia niezbędnej do obudzenia Mata Nui z wiecznego snu przyszło zmagać się z gangiem okrutnych Piraka na wyspie Voya Nui. Jakiś czas później, przeobrażeni w Toa Mahri, nieomal stracili życie, walcząc z potwornymi Barraki w podwodnym świecie Mahri Nui. Kontynuowali swą misję nawet wtedy, gdy dotarła do nich wieść o śmierci Mata Nui. W obliczu przeważających sił wroga Toa Mahri Matoro poświęcił swoje życie, by teleportować resztę drużyny w bezpieczne miejsce, a potem dostarczyć Maskę Życia do Karda Nui, jądra wszechświata, skąd można było ożywić Wielkiego Ducha. Maskę przejęli inni bohaterowie – Toa Nuva – którzy wykorzystali jej moc do ostatecznego obudzenia Mata Nui. Trwająca setki lat walka o życie władcy przyniosła śmierć wielu jego poddanym. Mata Nui zawiódł ich raz i nie chciał zrobić tego ponownie.

Bara Magna od razu poddała przybysza testowi na umiejętność przetrwania we wrogim środowisku. Mata Nui został zaatakowany przez wojowniczą istotę zwaną Voroksem. Na szczęście moc Maski Życia

© 2009 Tinseltown Toons. All Rights Reserved.

przeobraziła małego żuka scarabax w potężną tarczę, dzięki której pierwsza walka Mata Nui zakończyła się zwycięstwem.

Kolejną istotą, którą spotkał Mata Nui, był Agori o imieniu Metus jadący do wioski Vulcanus. Metus chętnie zabrał przybysza ze sobą. W wiosce odbywał się pojedynek dwóch wojowników – Glatorian, jak wyjaśnił Metus. Mimo że walka dobiegła końca, jeden zamierzał zadać drugiemu podstępny cios. Mata Nui powstrzymał go. W zamian za uratowanie życia, Glatorianin zwany Ackarem został mentorem Mata Nui, a wkrótce obaj bardzo się zaprzyjaźnili. Ackar opowiedział mu o Bara Magna i jej mieszkańcach. Wyjaśnił zasady ich systemu społecznego opartego na rozwiązywaniu konfliktów między wioskami za pomocą pojedynków Glatorian (by w ten sposób uniknąć wojny i śmierci wielu niewinnych istot). Opowiedział


© 2009 Tinseltown Toons. All Rights Reserved.

o potężnych Skrallach zagrażających pokojowi na planecie. Nauczył go także technik walki, bez których nie przetrwałby długo na Bara Magna.

Ackar i jego przyjaciółka Kiina zabrali Mata Nui do Tajun – wioski Plemienia Wody. Po dotarciu na miejsce odkryli, że Tajun została spalona. Na pogorzelisku znaleźli rannego Gresha, młodego Glatorianina z Tesary, który często gościł w Tajun. Gresh powiedział im, że wioskę zaatakowały połączone siły Skrallów i łowców kości. Mata Nui na własne oczy zobaczył, do czego zdolni są Skrallowie. Postanowił, że nie opuści tej planety, zanim nie pomoże jej mieszkańcom.

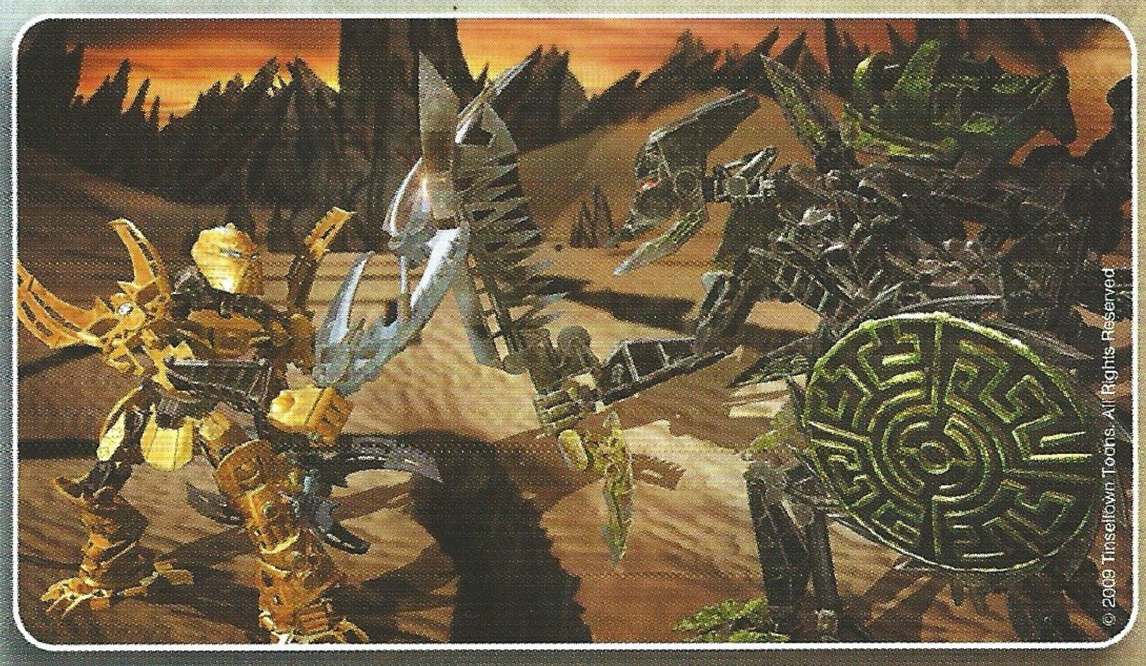
Przyjaciele udali się więc do Tesary, gdzie Ackar przy poparciu pozostałych Glatorian próbował namówić Agori do zjednoczenia się, aby stawić opór wspólnym wrogom. Jego apel początkowo nie odniósł skutku, ale demonstracja mocy Mata Nui oraz jego obietnica pomocy plemionom Bara Magna przekonały wszystkich. Podczas przygotowań do


© 2009 Tinseltown Toons. All Rights Reserved.

obrony Kiina i Agori o imieniu Berix zostali porwani przez Skrallów. Zostawiwszy wioskę pod opieką Glatorian, Mata Nui wyruszył, by ich uwolnić.

Sam przeciwko armii Skrallów w mieście Roxtus, Mata Nui rzucił wyzwanie ich przywódcy. Tuma jednak nie docenił siły przybysza i słono za to zapłacił. Skrallowie z łatwością pomściliby klęskę swojego wodza, gdyby przyjaciele Mata Nui nie pojawili się niespodziewanie z odsieczą. Wielka bitwa zakończyła się zwycięstwem obrońców Bara Magna. Dzięki Mata Nui, Glatorianie i Agori przekonali się, że prawdziwa siła leży w jedności. Cenna lekcja o ogromnej wartości wspólnego działania przyniosła natychmiastowy efekt: plemiona Bara Magna postanowiły zjednoczyć się i połączyć swoje wioski w jedno wielkie miasto.

Kiedy na Bara Magna znów zapanował pokój, Mata Nui mógł wreszcie zastanowić się, jak pomóc własnemu światu.


© 2009 Tinseltown Toons. All Rights Reserved.

Thornatus V9

Thornatus V9 jest prawdziwym mistrzem wśród pojazdów biorących udział w walkach na arenie. Jego boczne potrójne ostrza zdzierają pancerz z pojazdu przeciwnika, a cztery miotacze energii i miotacz Thornax zwykle kończą dzieło. Mimo ciężkiego opancerzenia, otwarty kokpit pojazdu zmusza jego kierowcę do trzymania przeciwników na dystans i unikania ataku od tyłu.

Perditus należy do ścisłej czołówki najlepszych kierowców na Bara Magna. Zaczął jako początkujący Glatorianin, następnie służył Vulcanusowi jako Drugi Glatorianin, by porzucić to zajęcie na rzecz kariery jako kierowca Thornatusa. Zdobył mistrzowski tytuł dzięki wytrwałości i ciężkiej pracy.

Thornatus V9 jest najpotężniej uzbrojonym pojazdem spośród wszystkich maszyn bojowych używanych przez Agori. Mimo swojej masy i rozmiaru jest zaskakująco szybki i zwrotny. Thornatus okazał się tak dobrą konstrukcją, że w innych wioskach zbudowano kilka mniejszych i lżej uzbrojonych wersji tej maszyny. Jedną z nich jeździ Kiiṇa, Glatorianka z Tajun.

A.



B.



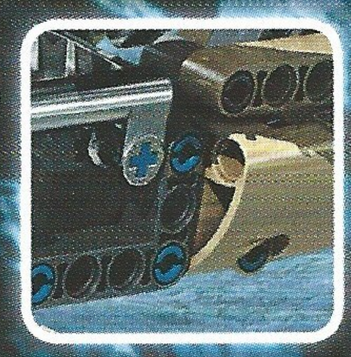
C.



D.



E.



F.



Przyjrzyj się uważnie pojazdowi na obrazku. Wśród elementów z boku strony znajduje się jeden, który do niego nie pasuje. Wskaż go.



ACKAR

Ackar, Pierwszy Glatorianin Vulcanusa, jest weteranem Wojny o Rdzeń i wielokrotnym zdobywcą mistrzowskiego tytułu. Ten najstarszy czynny zawodowo Glatorianin jest w trudnej sytuacji, ponieważ od czasu wypędzenia Maluma jest jedynym wojownikiem wioski i musi toczyć więcej walk niż zwykle. Nikt nie rozumie odpowiedzialności spoczywającej na Glatorianach lepiej od niego. Ackar nawet nie rozważał poddania Vulcanusa bez walki w obliczu najazdu łowców kości. To on także stanął na czele powstania przeciwko Skrallom.

OSOBOWOŚĆ
Mądry i charyzmatyczny wojownik, z którego zdaniem liczą się wszyscy. Czuje się odpowiedzialny za bezpieczeństwo swojego plemienia i przyjaciół.

BROŃ
Ackar używa ognistego miecza i miotacza Thornax. Jego poprzedni miecz został skradziony, ale Gresh i Strakk odzyskali go, włamując się do skarbca w Roxtusie.



ZDOLNOŚCI
Jest jednym z największych strategów w historii Bara Magna. Doskonały wojownik, obdarzony unikalnym talentem do przekazywania swojej wiedzy innym.

SŁABOŚĆ
Jest przekonany, że najlepsze czasy jako wojownik ma dawno za sobą. Obawia się, że nie jest już tak szybki i skuteczny na arenie jak dawniej.

KIINA

Kiina jest najsłynniejszą i najlepszą Glatorianką na Bara Magna. W wiosce Tajun pełni funkcję Drugiego Glatorianina. Jest nie tylko najbliższą przyjaciółką Ackara, ale także jedną z jego najbardziej utalentowanych uczennic. Kiina szczerze nienawidzi brutalnego świata, w którym przyszło jej żyć. Marzy o tym, by któregoś dnia znaleźć sposób na ucieczkę z Bara Magna i zamieszkać w bardziej przyjaznym miejscu. Mimo to zależy jej na przyjaciołach oraz na Agori z Plemienia Wody, których zawsze broni z największym poświęceniem.

OSOBOWOŚĆ
Zuchwała, odważna i skora do bitki. Pomimo wybuchowego temperamentu Kiina jest lojalną przyjaciółką i zawsze staje w obronie interesu innych Glatorian.

BROŃ
Jej skuteczność w walce zależy od umiejętności posługiwania się różnymi rodzajami broni, lecz dwustronny trójząb i miotacz Thornax należą do jej ulubionych.



ZDOLNOŚCI
Wszechstronnie utalentowana i zręczna Glatorianka, której każdy Glatorianin bez wahania powierzyłby własne życie. Walczy z zacięciem i zawsze do końca.

SŁABOŚĆ
Czasem daje się zbytnio ponieść swojemu temperamentowi, co w trakcie walki z bardziej doświadczonym przeciwnikiem może oznaczać przegraną.

Skopio XV1

Skopio XV1 to maszyna wojenna zaprojektowana do akcji przeciwko karawanom wroga oraz dzikim stworzeniom na pustkowiu. Jest czworonożną maszyną krocząca, a gdy trzeba, przeobraża się w szybkobieżny pojazd gąsienicowy. Dzięki temu może ścigać swoje ofiary w każdym terenie. Uzbrojona jest w miotacze energii, miotacz Thornax oraz potężne szczypce, które stanowią ogromne zagrożenie w walce bezpośredniej i na dystans.

Telluris jest obłąkanym wojownikiem, który z reguły działa na własną rękę, choć zdarza mu się też współpracować ze Skrallami. Jest gotowy wykorzystać potęgę Skopia przeciw każdemu, kto wejdzie mu w drogę, dlatego unikają go nawet łowcy kości. Gdyby nie jego obłęd i brak umiejętności praktycznego myślenia, już dawno mógłby stać się niepodzielnym władcą rozległej części pustyni.



A. 

B. 

C. 

D. 

E. 

F. 

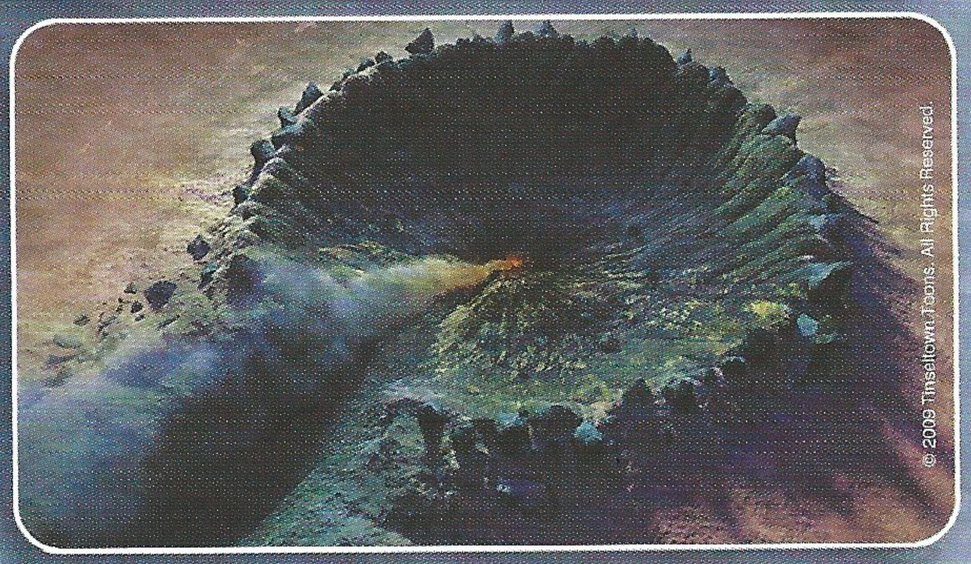
Przyjrzyj się uważnie pojazdowi na obrazku. Wśród elementów na górze strony znajdują się dwa, które do niego pasują. Wskaż je.

Przeznaczenie rzuca Mata Nui w sam środek konfliktu między Agori i Glatorianami a Skrallami. Jednak przygoda na Bara Magna jest tylko krótkim epizodem w jego trwającym tysiące lat życiu.

Przeczytaj zdania na dole strony i ponumeruj je tak, by znalazły się we właściwych miejscach listy wydarzeń związanych z życiem Mata Nui umieszczonych na linii czasu.


© 2009 Tinseltown Toons. All Rights Reserved.




© 2009 Tinseltown Toons. All Rights Reserved.


© 2009 Tinseltown Toons. All Rights Reserved.

1 Wielkie Istoty budują wielkiego robota i nazywają go „Mata Nui".

2

3 Toa Inika walczą z Piraka o Maskę Życia.

4

5 Toa Nuva ostatecznie budzą Mata Nui z wiecznego snu za pomocą Maski Życia.

6 Makuta Teridax zamyka ducha Mata Nui w Masce Życia i wysyła ją w kosmos.

7

8 Mata Nui ratuje życie Ackarowi w wiosce Vulcanus.

9

10 Mata Nui wyzywa Tumę, wodza Skrallów, na pojedynek, i pokonuje go.

Mata Nui, Ackar i Kiina odkrywają, że Skrallowie zniszczyli wioskę Tajun.
Maska Życia z duchem Mata Nui w swym wnętrzu ląduje na Bara Magna.
Mata Nui zapada w tysiącletni sen na skutek ataku wroga z jego świata.
Toa Mahri Matoro poświęca swoje życie, by ożywić Mata Nui.

OBRZEŻA WIOSKI TESARA.

MÓWIĘ WAM, TO PRAWDA! SAM WIDZIAŁEM!

DAJ SPOKÓJ, TARDUK. NIEJEDEN OPOWIADAŁ O RÓŻNYCH DZIWACH NA PÓŁNOCY. CZEMU MAMY WIERZYĆ TOBIE?

BO JA TAM BYŁEM! I NIE TYLKO JA. INNI AGORI TEŻ.

JA WIEM, TARDUK, ŻE TY RACZEJ NIE ZMYŚLASZ, ALE... ...POTWORY ZMIENIAJĄCE KSZTAŁT? DOLINA W KSZTAŁCIE LABIRYNTU?

W KAŻDYM RAZIE, MAMY W TEJ CHWILI WIĘKSZE ZMARTWIENIA. NIE CZAS NA GANIANIE ZA JAKIMIŚ MITAMI.

VASTUS MA RACJĘ. OSTATNIO PEŁNO WSZĘDZIE ŁOWCÓW KOŚCI. MUSIMY POSTAWIĆ MOCNIEJSZE MURY.

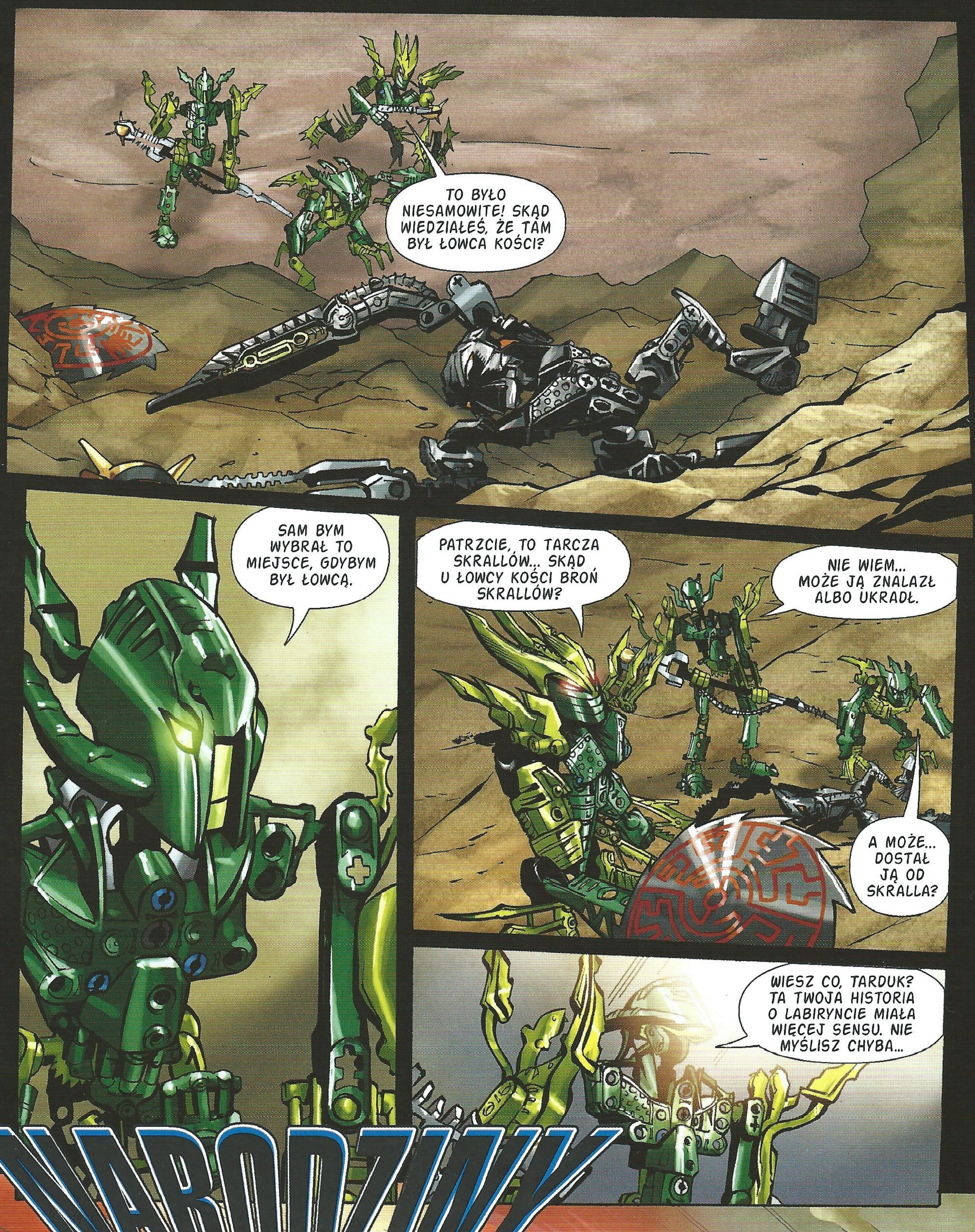
JASNE. JAKBY TO MIAŁO ICH ZATRZYMAĆ...

KZZZAK

TAK CZY OWAK, MUSIMY SIĘ TERAZ DOBRZE PILNOWAĆ.

UNNGHH!

KRAMM



KRADZIEŻ BOHATERA

CZĘŚĆ 2.

GREG FARSHTEY - SCENARIUSZ
POP MHAN - RYSUNKI
ULISES ARREOLA - TUSZ
ROB CLARK JR. - LITERNICTWO
TOBY DUTKIEWICZ - KIER. ARTYSTYCZNY/PROJEKT
JESSICA NUMSUWANKIJKUL - EDYCJA
PAWEŁ GRZEGORCZYK - PRZEKŁAD

„HMM. WYGLĄDA NA TO, ŻE NIE TYLKO ŁOWCY KOŚCI DZISIAJ PADAJĄ".

VULCANUS.

HA! JESTEM SZYBSZA NIŻ CI SIĘ ZDAJE, ACKAR... I SILNIEJSZA. TO DZIĘKI ĆWICZENIOM Z TARIKSEM.

UCH... MOŻE. A MOŻE TO JA NIE JESTEM JUŻ TAKI SZYBKI.

CHYBA SIĘ NIE PODDAJESZ, PRZYJACIELU?

NIE, TYLKO SOBIE ODPOCZYWAM. TOBIE TEŻ BY SIĘ TO PRZYDAŁO.

HEJ!

AUU! DRUGI RAZ NIE POZWOLĘ CI WYGRAĆ!

WHAM

A TERAZ POZWOLIŁAŚ? TO NIE W TWOIM STYLU. JESTEŚ PO PROSTU ZBYT PEWNA SIEBIE.

JESTEM PEWNA SIEBIE, BO ZNAM SWOJE MOŻLIWOŚCI. TY TEŻ JE ZNASZ.

MOGLIBYŚCIE JUŻ WRESZCIE SKOŃCZYĆ! ACKAR, CZEKA CIĘ WALKA ZE STRAKKIEM. MUSISZ BARDZIEJ SIĘ POSTARAĆ, JEŚLI MASZ ZAMIAR WYGRAĆ.

WIĘCEJ SZACUNKU, TY PCHŁO PUSTYNNA! TEN GLATORIANIN PARĘ DNI TEMU OCALIŁ TWOJĄ WIOSKĘ PRZED ŁOWCAMI KOŚCI.

NIC SIĘ NIE STAŁO. KIINA, USPOKÓJ SIĘ.

RAANU MA RACJĘ. STRAKK JEST SZYBKI, A DO TEGO WALCZY NIECZYSTO. MUSZĘ... KIINA, PATRZ!

„JAK MYŚLISZ, CO TO? MOŻE TO JAKIŚ POJAZD LATAJĄCY? MOŻE MOGŁABYM NA NIM ODLECIEĆ Z TEJ OHYDNEJ PIASKOWNICY?".

ALBO RACZEJ SPADAJĄCA GWIAZDA, KTÓRA ZARAZ ROZBIJE SIĘ NA PUSTYNI...

TAAK. DO TEGO BARA MAGNA ŚWIETNIE SIĘ NADAJE. TU ŚMIERĆ ŁATWO ZNALEŹĆ.

TU, WE WSCHODNIEJ CZĘŚCI PUSTYNI, NIKT NIE SZUKA ŚMIERCI. KAŻDY CHCE ŻYĆ, NAWET MAŁE SCARABAKSY, KTÓRE - JAK KAŻDEJ NOCY - RUSZYŁY NA POSZUKIWANIE POŻYWIENIA.

ALE TA NOC JEST NIEZWYKŁA.

TEJ NOCY NIEBO NAD PUSTYNIĄ ZAPŁONĘŁO ŻYWYM OGNIEM. TO MASKA ŻYCIA - STAROŻYTNY ARTEFAKT OBDARZONY WIELKĄ MOCĄ - PRZYBYŁA DO ŚWIATA BARA MAGNA...

...PO BARDZO DŁUGIEJ PODRÓŻY.

WHA-KAMMM

JAKIM CUDEM MASKA PRZETRWAŁA LĄDOWANIE, POZOSTANIE TAJEMNICĄ, KTÓREJ NIKT - TYM BARDZIEJ PRZERAŻONE SCARABAKSY - NIE ODKRYJE.

JEDEN DZIELNY OWAD POSTANOWIŁ JEDNAK PRZYJRZEĆ SIĘ TEMU, CO SPADŁO Z NIEBA.

ZAPEWNE SPODZIEWAŁ SIĘ CZEGOŚ INNEGO...

POD WPŁYWEM MOCY MASKI ŻYCIA PIASEK BARA MAGNA OŻYŁ. ROZPOCZĘŁA SIĘ TRANSFORMACJA.

A GDY OPADŁ PYŁ I UCICHŁY BŁYSKAWICE...

...NARODZIŁ SIĘ WOJOWNIK!

DALSZE LOSY MATA NUI W NOWYM ŚWIECIE ZNAJDZIESZ W KSIĄŻCE GREGA FARSHTEYA „PRZEWODNIK MATA NUI PO BARA MAGNA" ORAZ W FILMIE „NARODZINY LEGENDY" NA DVD.

Zwycięstwo przyniosło Mata Nui kilka niespodzianek. Połączone budowle wiosek Agori utworzyły gigantyczną konstrukcję – robota podobnego do tego, który niegdyś służył mu jako ciało. Mata Nui dostrzegł szansę na wykorzystanie go do powrotu do własnego świata i walki o swój lud. Brakowało mu jedynie źródła mocy niezbędnego do ożywienia metalowego ciała. Wtedy Berix pokazał kawałek metalu znaleziony na pustyni, na którym z jednej strony wyryto wizerunek olbrzyma, a z drugiej – tajemniczy wzór. Mata Nui domyślił się, że to mapa, lecz nikt nie wiedział, dokąd ona prowadzi.

Pomóż Mata Nui poszukać drogi do środka labiryntu, w którym ma on nadzieję odkryć tajemnicę mapy i znaleźć źródło mocy dla gigantycznego robota.



GREG FARSHTEY

PRZEPRAWA

ROZDZIAŁ VI

PRZEKŁAD: PAWEŁ GRZEGORCZYK

Dwaj Glatorianie, Gresh i Strakk, oraz dwaj Agori, Kirbold i Tarduk, wiozą ładunek cennego metalu zwanego eksydianem z wioski Iconox do wioski Vulcanus. Po drodze dołączają do nich Ackar i Kiina – ale nawet ich obecność może nie pomóc w starciu z oddziałem Skrallów i bandą Voroksów. Złapani w pułapkę pomiędzy dwiema wrogimi siłami, liczą minuty dzielące ich od tragedii...

UWAGA: Akcja tej historii toczy się przed atakiem Skrallów na Atero.

Gresh obejrzał się do tyłu. Skrallowie coraz bardziej deptali im po piętach. Spojrzał znów przed siebie – Voroksowie z Malumem na czele także ruszyli w ich kierunku. Czwórka Glatorian i dwaj Agori z wozem pełnym eksydianu znajdowali się teraz dokładnie pomiędzy pędzącymi na nich z przeciwległych stron wojownikami żądnymi ich krwi.

– Nie jest dobrze – mruknął.

– Zostawmy wóz – powiedział nagle Strakk. – Nie wierzę, że to powiedziałem, ale... im zależy na eksydianie. Niech go sobie wezmą.

– Niech pomyślę – Ackar pokręcił głową. – Oszukaliście Maluma, włamaliście się do skarbca w Roxtusie... a potem my pomogliśmy wam wkręcić Skrallów w wyłowienie dla nas eksydianu z rzeki. Wydaje mi się, że nie doceniasz naszego talentu do wkurzania przeciwnika, Strakk.

– Fajnie się gada – wtrąciła Kiina – ale pędzimy prosto na Voroksów, a Skrallowie są tuż za nami. Może powinniśmy skręcić?!

– Mam lepszy pomysł – odparł Ackar. – Kogo Voroksowie nienawidzą bardziej niż Gresha i Strakka?

– Skrallów – Gresh odpowiedział pierwszy.

– A kogo Skrallowie uważają za robactwo do wyplenienia? – podchwyciła Kiina.

– Voroksów – Strakk wyszczerzył zęby w uśmiechu, domyślając się zamiarów Ackara. – O, nie. To wredny podstęp... Podoba mi się!

Ackar spiął stalkera do szybszego galopu, prowadząc drużynę wprost na szarżujących Voroksów. Kiedy podjechali odpowiednio blisko, zatrzymali się, by zaczekać, aż Skrallowie znajdą się w zasięgu głosu. Na znak Ackara zawrócili i popędzili z powrotem, w kierunku Skrallów.

– Nasi przyjaciele Voroksowie przybyli w samą porę! – krzyknął Ackar ile sił w płucach. – Na Skrallów!

Słysząc to, dowódca Skrallów wydał z siebie gniewny ryk. Stronius gardził Voroksami z całego serca. Na samą myśl, że sprzymierzyli się z tymi glatoriańskimi złodziejami, kipiała w nim wściekłość. Te nędzne ryjące w piachu bestie śmiały występować przeciwko niemu? Zapłacą za to!



© 2009 Tinseltown Toons. All Rights Reserved.

Malum także usłyszał słowa Ackara. Natychmiast zrozumiał, o co chodziło jego staremu przyjacielowi. Wiedział też, że bez walki nie uda mu się wyjść z pułapki, w którą został wciągnięty. Ackar wykorzystał odwieczną nienawiść, jaką żywili wobec siebie Skrallowie i Voroksowie. Teraz wystarczyło, żeby któryś Skrall oddał choćby jeden strzał w kierunku Voroksów...

– Ognia! – wrzasnął Stronius. – Zniszczyć ich! Glatorian i Voroksów!

Jego wojownicy oddali salwę z miotaczy. Pierwszy Thornax eksplodował pomiędzy Voroksami, ciężko raniąc trzech z nich. Pozostali natychmiast zapomnieli o Ackarze i jego towarzyszach. Zostali zaatakowani przez Skrallów – instynkt kazał im oddać cios. Z furią rzucili się więc na wojowników w czarnych zbrojach.

Kiedy fala Voroksów przeszła obok w natarciu na znienawidzonego wroga, nastąpił właściwy moment, by usunąć się z pola bitwy. Glatorianie, Agori i ich zaprzęg czym prędzej oddalili się w swoją stronę. Odgłosy wybuchów Thornaksów i jęki rannych wkrótce zostały daleko w tyle.

– To była przednia myśl – ucieszyła się Kiina – tak zwrócić ich przeciw sobie.

– Nie zrobiłbym tego, gdyby było inne wyjście – przyznał Ackar. – Voroksowie może i nie są tacy jak kiedyś, ale nie zasługują na śmierć z rąk Skrallów. Ale dzisiaj stawką było nasze życie.

– A życie Glatorian jest przecież najważniejsze, prawda?

Ackar ściągnął wodze swojego wierzchowca i odwrócił się. Za nimi na stalkerze jechał Malum z mieczem i tarczą Skrallów. Był sam. Dłoń Ackara natychmiast znalazła się na rękojeści miecza.

– Widzę, że teraz jeździsz ze złodziejami – stwierdził Malum.

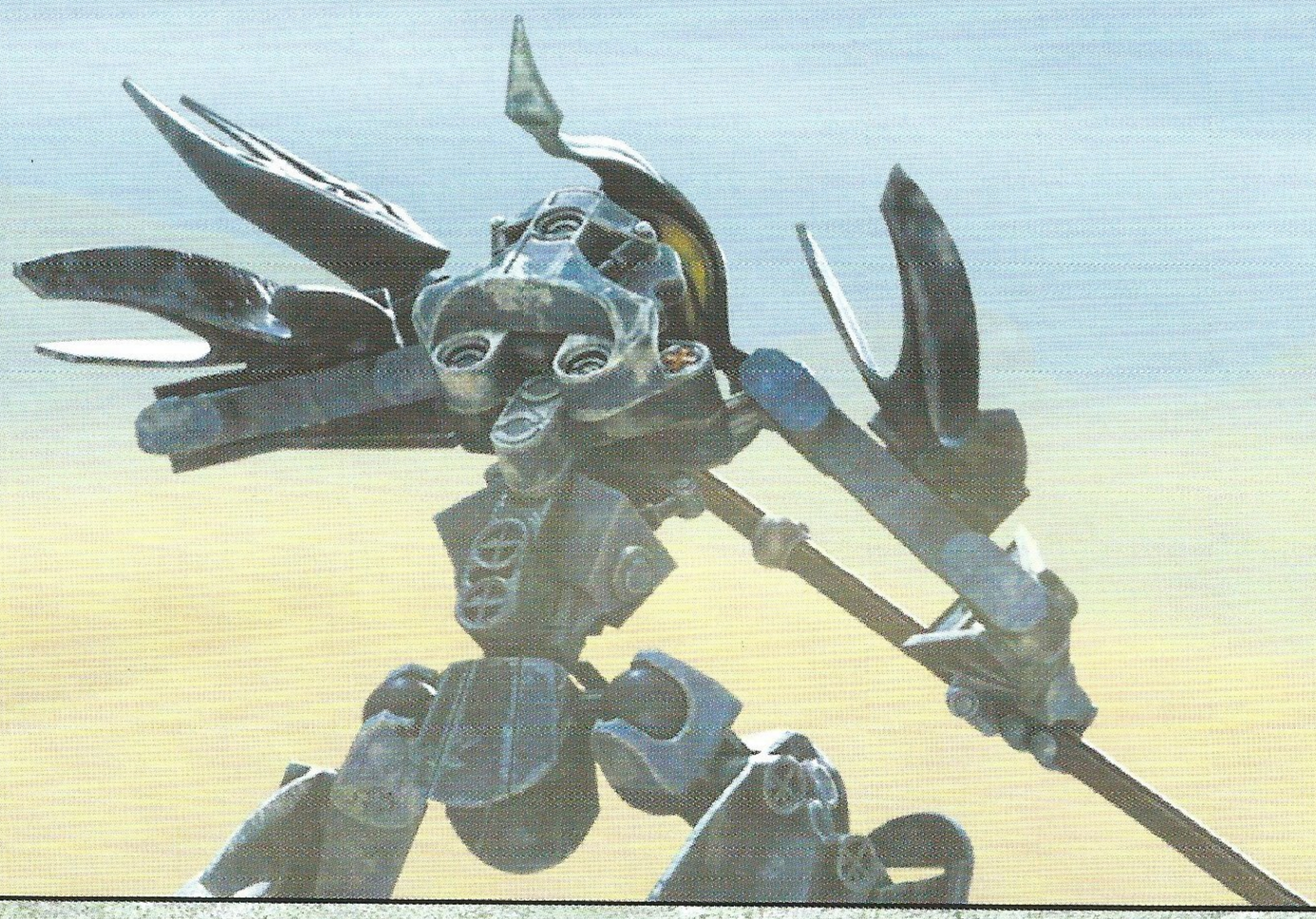
– To nie my szukaliśmy zwady z tobą – odciął się Gresh. – Ty nas złapałeś, pamiętasz? Ty zmusiłeś nas do kradzieży miecza w Roxtusie. A sam go przecież wcześniej ukradłeś Ackarowi.

– Już po bitwie? – zapytał Ackar.

– Obie strony poniosły ciężkie straty – odparł Malum – ale walka jeszcze trwa. Moi Voroksowie wiedzą, kiedy się wycofać. I zrobią to tak, że Skrallowie nie będą wiedzieli, jak ich ścigać. Niezły numer nam wyciąłeś.

– Zrobiłem to, co musiałem – powiedział Ackar. – Żałuję, że zginęli przez to twoi... wojownicy. Ale oni zabiliby nas na twój rozkaz.

– Nie mam do ciebie żalu, Ackar. Ucieczka z zasadzki to twoja specjalność... To u ciebie odruch, taki sam, jak polowanie u Voroksa. Ale ci dwaj, Gresh i Strakk, weszli na nasze terytorium nieproszeni. Któregoś dnia pustynia upomni się o nich.



© 2009 Tinseltown Toons. All Rights Reserved.

Gresh zeskoczył z wozu, z mieczem w dłoni, gotowy do walki.

– Możemy to załatwić tu i teraz. Tego chcesz, Malum?

– Przyjdzie na to czas – Malum uśmiechnął się chłodno i pokręcił głową. – Pustynia jest nieprzewidywalna, Gresh. Raz jest piękna i przyjazna, innym razem brutalnie zabija. Któregoś dnia przyniosę ci wodę, byś mógł ugasić pragnienie. Następnego dnia jedzenie, gdy będziesz przymierał głodem. Ale trzeciego dnia... mój miecz odbierze ci życie. Nigdy nie będziesz wiedział, czy przynoszę ci życie czy śmierć... aż nadejdzie ten czas.

Były Glatorianin ściągnął wodze tak gwałtownie i mocno, że jego stalker stanął dęba. Nie mówiąc nic więcej, odjechał.

– To już? – zdziwił się Strakk. – Tak po prostu pozwolimy mu odejść?

– Chcesz, to jedź za nim – wzruszyła ramionami Kiina. – O ile pamiętam, ciebie on naprawdę nie lubi.

Glatorianin Lodu wiedział, że Kiina ma rację. Malum kiedyś niemal pozbawił go życia podczas pojedynku na arenie i właśnie za to został wygnany z Vulcanusa.

– Nawet we czwórkę mielibyśmy z nim ciężką przeprawę. Wiem coś o tym – westchnął Ackar. – Najważniejsze jest teraz to, żebyśmy dowieźli eksydian do miejsca przeznaczenia. Kiedy Skrallowie skończą z Voroksami, pewnie przypomną sobie o nas.

* * *

Drużyna zmierzała na południe. Ciągle czujni i ostrożni, wszyscy powoli oswajali się z myślą, że uda im się dotrzeć do Vulcanusa. Kirbold obiecał sobie, że zaproponuje starszyźnie Iconox, by wypłaciła Ackarowi i Kiinie takie samo wynagrodzenie jak Greshowi i Strakkowi. Bez ich pomocy ta misja zakończyłaby się nad Rzeką Skrall.

– Kłopoty mamy już chyba za sobą – zagadnął go Tarduk. – Nie jestem tylko pewien, czy podczas tej wyprawy udało nam się sprawdzić, czy północny szlak przez Czarne Szczyty jest lepszy niż droga przez Wydmy Zdrady. Co powiesz w Iconox?

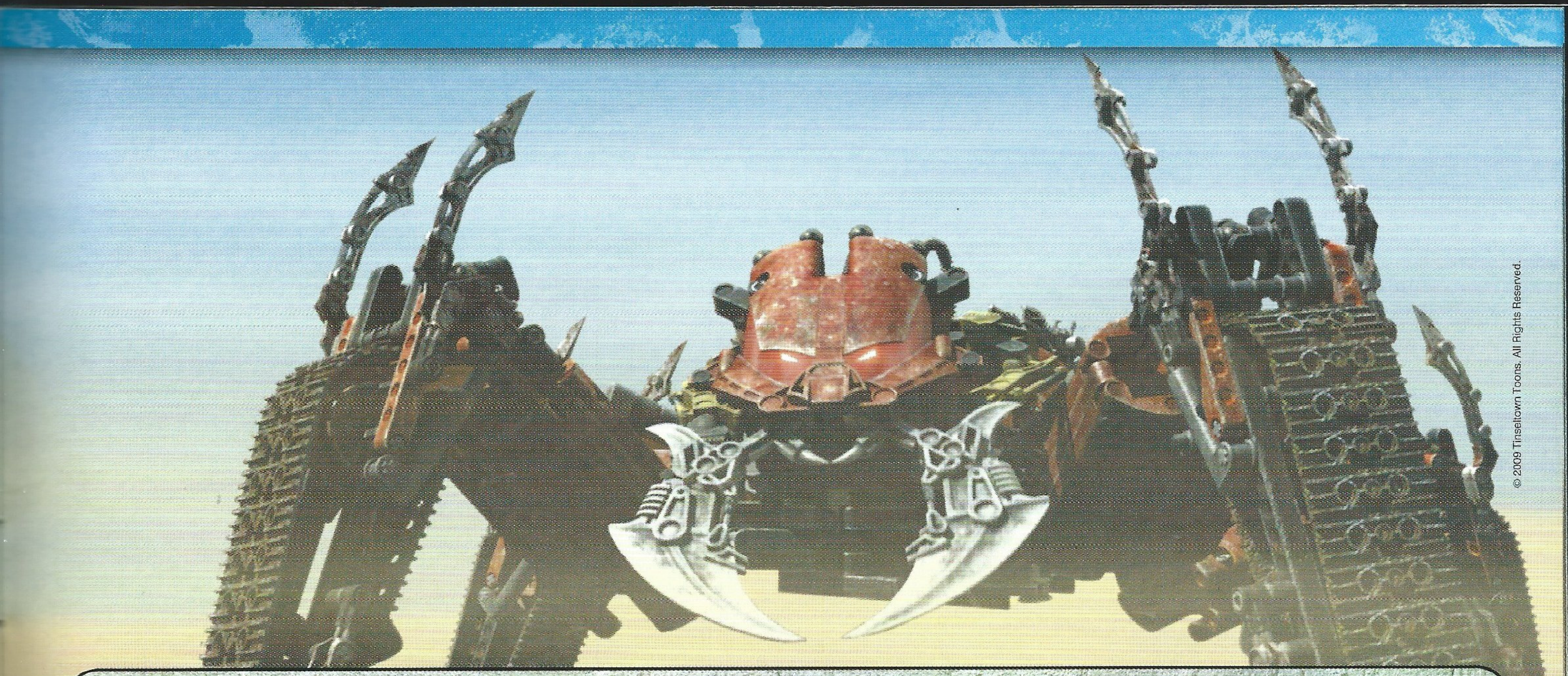
– Żartujesz, co? – roześmiał się Kirbold. – Łowcy kości, Skrallowie, Malum z Voroksami, a do tego pustynne nietoperze, węże, zabójczy wodospad... Mógłbym jechać przez Wydmy Zdrady nawet teraz.

Kiina podjechała do Ackara.

– O czym tak rozmyślasz?

– Nie zauważyłem żadnych oznak pościgu. Jeśli utrzymamy takie tempo, będzie dobrze. W najgorszym wypadku możemy jeszcze trafić na łowców kości.

– O nich mówisz? – wtrącił Gresh, pokazując przed siebie.



© 2009 Tinseltown Toons. All Rights Reserved.

To, co zobaczyli, przyprawiło ich o dreszcze. W niewielkiej odległości przed nimi pustynia była rozdarta przez olbrzymi krater. Dookoła leżały porozrzucane ciała łowców kości, jakby przeszło tędy tornado. Pośród martwych było także kilku ocalałych z pogromu, ale ich stan nie wróżył długiego życia. Ackar bezskutecznie szukał śladów po Thornaksach czy szczątków włóczni Voroksów. Znalazł za to coś, co przypominało ślady istoty o monstrualnych rozmiarach.

– Jak myślisz, kiedy to się stało? – zapytał Kiinę, która już zsiadła ze stalkera, by przyjrzeć się jednemu z łowców.

– Może godzinę temu – Kiina podeszła do drugiego i klęknęła. – Co tu się wydarzyło?

Łowca kości z trudem uniósł głowę, a jego usta poruszyły się bezgłośnie. Kiedy udało mu się wydać z siebie głos, Kiina pochyliła się nad nim jeszcze bardziej. Wypowiedział tylko jedno słowo, zanim zmarł. Kiina podniosła wzrok ku swym towarzyszom, mówiąc:

– Skopio.

– Zmywamy się stąd – Strakk nie potrzebował innych informacji.

– Godzinę temu? Może już sobie poszedł? – spytał Tarduk z nadzieją.

– A może siedzi w piasku właśnie pod tobą i zaraz zaatakuje? – parsknął Strakk.

Ackar myślał intensywnie. Skopio był największym i najgroźniejszym znanym stworzeniem na Bara Magna. Ten przypominający gigantycznego skorpiona stwór nie grzeszył szybkością, ale dzięki swoim rozmiarom jednym krokiem pokonywał sto metrów. Dotąd nie poznano wszystkich jego zwyczajów, dlatego trudno było przewidzieć, czy skopio zostanie w miejscu, w którym się pojawił, czy będzie szukał nowego terytorium. Jeśli ten, który zostawił po sobie to pobojowisko, wyniósł się, należało domyślić się, w którą stronę poszedł... i czym prędzej odejść w przeciwnym kierunku.

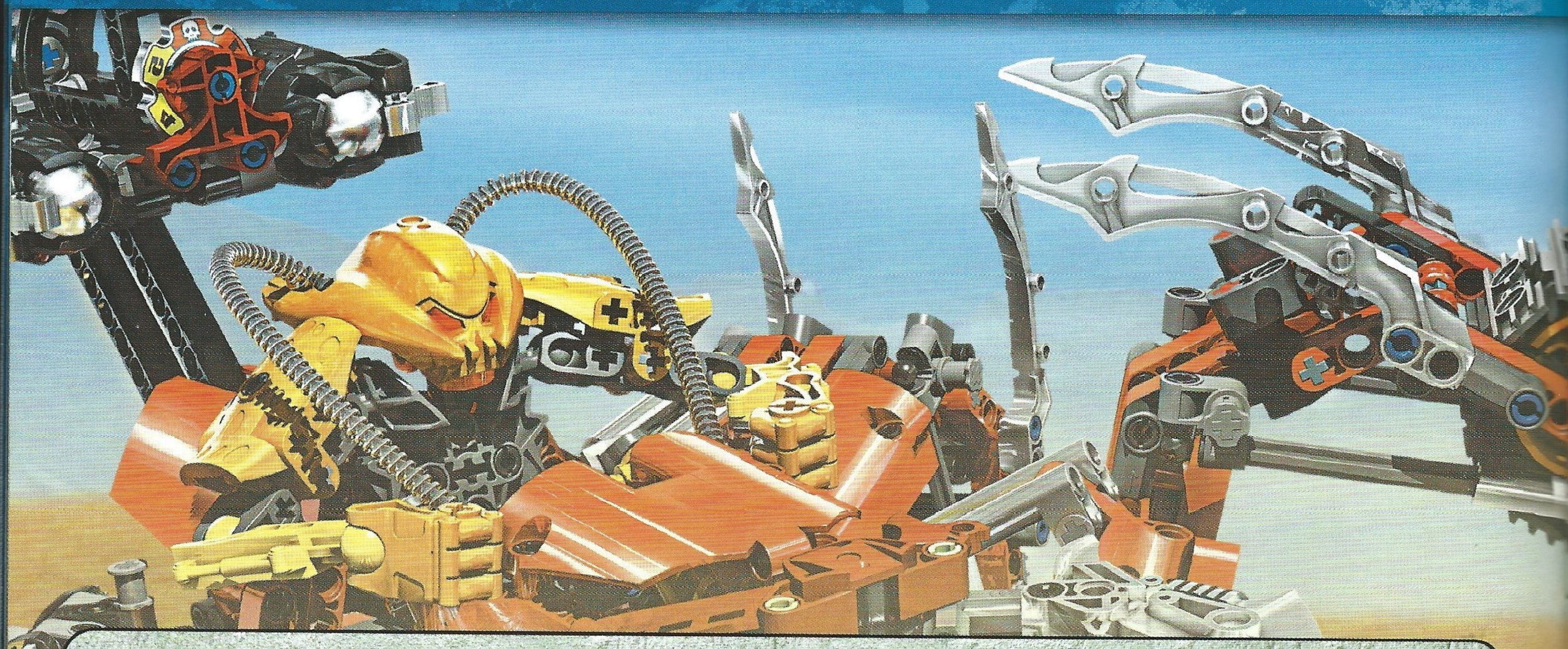
– Na południe – powiedział w końcu Ackar. – Te stworzenia chyba lubią przestrzeń. Mam nadzieję, że ten będzie się trzymał z dala od wioski.

Ruszyli więc dalej, prosto do Vulcanusa. Nie minęło kilka minut, a ziemia pod ich stopami zaczęła drżeć.

– O, nie... – jęknął Strakk.

Pierwszy wstrząs był dość lekki. Drugi już nie – stalker Ackara stanął dęba, niemal zrzucając jeźdźca z grzbietu. Potem nastąpiło prawdziwe trzęsienie ziemi. Gresh wylądował twarzą w piasku, a ziemia przed nim rozwarła się z trzaskiem. Do ogromnej szczeliny zaczął osuwać się piasek, wciągając w nią także Gresha. Kiina w samą porę chwyciła go za rękę i wyciągnęła z opałów.

Pustynia eksplodowała. W powietrze wystrzeliła chmura piasku, a z niej wyłoniło



się czerwone monstrum. Szykowała się kolejna bitwa.

A potem okazało się, że jest jeszcze gorzej.

Kiedy opadł piasek i pył, Ackar dostrzegł postać w złotej zbroi na grzbiecie skopia. To oznaczało, że bestia, z którą przyszło im walczyć, była maszyną. Na ich drodze stał Skopio XV1, a wojownikiem, który nim sterował, był...

– Telluris! – krzyknął Ackar.

Strakk rzucił Kirboldowi spojrzenie pełne gniewu.

– Kiedy wrócimy do Iconox, upomnę się o podwyżkę.

– Jeśli w ogóle wrócimy do Iconox – poprawił go Kirbold.

Skopio XV1 został zbudowany na podobieństwo prawdziwego skopia. Był jednak znacznie szybszy i jeszcze bardziej niebezpieczny. Obłąkany Telluris udoskonalał go przez lata, wykorzystując części innych pojazdów. Odkąd zaraza wybiła jego plemię 103 000 lat temu, Telluris był opętany obsesją gnębienia i zadręczania innych. XV1 doskonale się do tego nadawał.

Drużyna rzuciła się do ucieczki. W Vulcanusie było jeszcze kilku Glatorian-adeptów. Ich wsparcie być może pozwoliłoby stawić opór tej gigantycznej maszynie bojowej. Tyle że Telluris nie miał zamiaru dać im takiej szansy. Naciśnięciem guzika na konsoli sterowniczej zmienił ustawienie podwozia swojej maszyny. Cztery pająkowate nogi złożyły się tak, by XV1 poruszał się tylko na gąsienicach. Pojazd nie wyglądał teraz tak imponująco, ale mógł osiągnąć znacznie większą prędkość. Ze złośliwym uśmiechem na twarzy Telluris ruszył w pościg za nowymi ofiarami.

– Rozdzielmy się! – krzyknął Gresh. – Nie pojedzie za wszystkimi jednocześnie.

Pomysł był dobry. Gresh i Agori z zaprzęgiem pojechali prosto, a pozostali rozpierzchli się na boki. Bez względu na to, kogo Telluris zdecydowałby się gonić, inni mogli zatoczyć koło i zaatakować go od tyłu.

Widok Glatorian uciekających niczym rój spłoszonych scarabaksów sprawił Tellurisowi wielką przyjemność. Tylko którego z nich miał wziąć na cel w pierwszej kolejności? Wóz pełen eksydianu nie interesował go. Gdyby potrzebował eksydianu, wziąłby go sobie z Iconox i nikt nie byłby w stanie go powstrzymać. Za to Glatorianin w czerwonej zbroi był najwyraźniej mózgiem grupy – wykrzykiwał rozkazy, a reszta go słuchała. Warto byłoby go uciszyć. Telluris wycelował miotacz zamocowany na grzbiecie Skopia prosto w Ackara i wystrzelił.

Ackar usłyszał świst przecinającego powietrze Thornaksa. Szarpnął wodze stalkera, zmuszając go do gwałtownego zwrotu w prawo. Uniknął trafienia, lecz siła eksplozji



powaliła wierzchowca razem z jeźdźcem na ziemię.

– Ackar! – krzyknęła Kiina, zawracając w stronę przyjaciela. – Gresh, jesteś bliżej, pomóż mu! Ja mam do pogadania z Tellurisem.

Gdy tylko upewniła się, że tesaranin dotarł do oszołomionego Ackara, ruszyła do ataku. Uchylając się przed gradem Thornaksów, galopowała prosto na Skopia. Telluris przyspieszył, próbując rozjechać ją swym pojazdem, ale Kiina zręcznym unikiem uciekła na bok. Zanim Telluris zdążył odwrócić miotacz, Glatorianka zeskoczyła w biegu ze stalkera i wylądowała na pancerzu Skopia.

– Co ona wyprawia?! – Ackar patrzył na to z trwogą. – Zaraz będzie po niej!

– Niekoniecznie – zauważył Gresh. – Możemy odwrócić jego uwagę. Co ty na to?

Dwaj Glatorianie puścili się galopem w stronę Skopia. Ackar strzelił do niego, chociaż wiedział, że Thornax nie jest w stanie uszkodzić pancerza maszyny. Wystarczyło, że Telluris zauważył jeźdźców i skoncentrował się na nich, a nie na Kiinie.

– Uwaga! – krzyknął Ackar, lawirując stalkerem pomiędzy wybuchającymi dookoła pociskami.

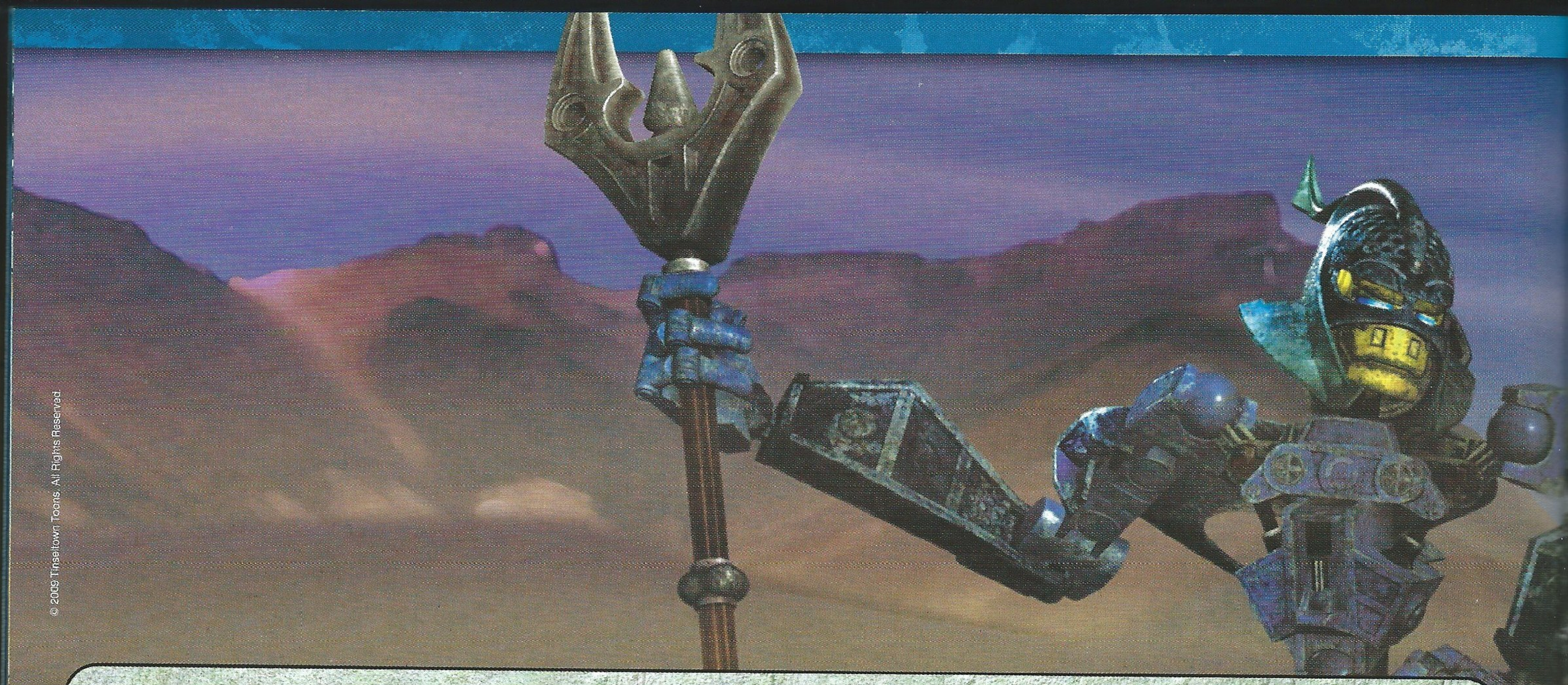
– Mam pomysł – powiedział Gresh. – Wracamy do wozu.

Glatorianie pognali w kierunku zaprzęgu. Nie zatrzymując się, Gresh pochylił się w siodle i chwycił dwie sztaby eksydianu. Kiedy Skopio podjechał dostatecznie blisko, Glatorianin zeskoczył na ziemię, przekoziołkował na bok, schodząc mu z drogi, i błyskawicznie wcisnął obie sztaby między gąsienice przejeżdżającego obok niego pojazdu. Po drugiej stronie Ackar zrobił dokładnie to samo.

Eksydian był ceniony za niezwykłą twardość i wytrzymałość. Żaden metal nie opierał się korozji i odkształcaniu tak jak on. Pod tym względem metal, z którego wykonano podwozie Skopia, nie mógł się z nim równać. Zgrzyt łamanych trybów i trzask pękających gąsienic oznajmił, że w pojedynku pomiędzy eksydianem a podwoziem XV1 zwycięzcą został eksydian.

Tymczasem Kiina wspinała się na grzbiet Skopia. Raz poślizgnęła się i niewiele brakowało, by spadła. Innym razem w ostatniej chwili uchyliła się przed uderzeniem „żądła" maszyny. Kiina uczepiła się go i pozwoliła unieść do góry, a gdy znalazła się odpowiednio wysoko, zeskoczyła prosto do kokpitu XV1, lądując tuż za plecami Tellurisa. Bez wahania wypchnęła go za burtę, chwytając jednak w locie za nogę.

– Strasznie mnie zmęczyła ta wspinaczka, wiesz? – powiedziała do dyndającego głową w dół Tellurisa. – Chyba nie będę w stanie długo cię utrzymać. Tym bardziej, że w drugiej ręce mam miotacz wymierzony w konsolę twojej zabawki.



© 2009 Tinseltown Toons. All Rights Reserved.

– A wiesz, co się stanie, jeśli strzelisz? – roześmiał się Telluris. – Będzie wielkie „bum" i wszyscy zginiemy. Ja, ty i twoi przyjaciele tam na dole. Zginiesz, rozumiesz?

Kiina podciągnęła go wysoko do góry, by mógł zobaczyć jej lodowate spojrzenie.

– Myślisz, że mi zależy?

Telluris nie okazał strachu. Albo był bezgranicznie odważny, albo opętany szaleństwem. Przemówił do niej z takim spokojem, jakby ich rozmowa dotyczyła pogody.

– To co masz zamiar zrobić?

– Dam ci wybór – odparła Kiina. – Mogłabym cię zrzucić i przekonać się, co jest twardsze – skały na dole czy twój zakuty łeb. Moi towarzysze do końca zdemolują twój pojazd i zostaniesz tu uziemiony albo...

– Albo co?

– Niedaleko stąd jest kilku namolnych Skrallów – ciągnęła Kiina. – Zawróć to swoje żelastwo i daj im popalić, a ja uznam, że jesteśmy kwita.

Telluris zawahał się przez moment. Do tej pory nie miał do czynienia z tymi przybyszami z dalekiej północy. Z tego co wiedział, Skrallowie byli twardymi przeciwnikami.

– No co ty? Chyba się nie boisz tych pajaców w czarnych zbrojach, co?

– Ależ skąd – odparł Telluris. – Zajmę się nimi. Ale jak was znowu spotkam na moim terytorium, nie pójdzie wam tak łatwo.

Kiina uśmiechnęła się i wystawiła Tellurisa z powrotem za burtę.

– Co robisz? Mówiłaś, że mnie nie zrzucisz! – zaprotestował Telluris.

– Nic takiego nie mówiłam – powiedziała Kiina. – Ty miałeś do wyboru kasację pojazdu lub użycie go dla mojej korzyści. Decyzja, czy cię zrzucę, czy nie, należy do mnie.

To mówiąc, puściła jego nogę. Wrzask Tellurisa trwał krótką chwilę, dopóki jego ciało nie gruchnęło na piasek. Ackar natychmiast rzucił się do niego, by sprawdzić, w jakim był stanie.

– Żyje – stwierdził z ulgą.

– Pewnie, że żyje. Celowałam w piasek z daleka od skał – powiedziała Kiina, schodząc ze Skopia. – Teraz przynajmniej nie będzie nam sprawiał kłopotów.

– Nie rozumiem – odezwał się Gresh. – Słyszałem, o czym mówiliście. On przecież obiecał rozprawić się ze Skrallami.

– Ech, dzieciaku – Kiina pokręciła głową. – Kiedy ty się wreszcie nauczysz? Powiedział „zajmę się nimi", ale pomyślał „jak tylko się odwrócisz, będzie po tobie". Jeśli masz zamiar długo pociągnąć jako Glato-



© 2009 Tinseltown Toons. All Rights Reserved.

rianin, musisz się nauczyć mowy takich pomyleńców.

* * *

Kilka godzin później na horyzoncie pojawił się charakterystyczny kształt ogromnej budowli w centrum Vulcanusa. Niedługo potem drużyna zbliżała się do pierwszych zabudowań, gdzie przywitał ją radosny okrzyk strażników. Mimo że Strakk nie darzył wioski ognia wielkim sentymentem, na jej widok wzruszył się tak, jak nigdy w całym swoim życiu.

Raanu, przywódca Vulcanusa, był tego dnia najszczęśliwszą osobą w wiosce. Ackar wiedział, że jego reakcja nie miała wiele wspólnego z eksydianem, który wreszcie dotarł do miejsca przeznaczenia. Chodziło o coś więcej: Iconox spłaciła swój dług wobec Vulcanusa. Uczciwe zwycięstwo Glatorianina wioski ognia znalazło swój sprawiedliwy epilog. Nie będzie wojny z wioską lodu. System glatoriański funkcjonował bez zarzutu i nic tego nie zmieni.

Metus podszedł, by przywitać się ze Strakkiem, Greshem, Kirboldem i Tardukiem. Po chwili odciągnął Strakka na stronę, mówiąc konfidencjonalnym szeptem:

– Wszystko załatwione. Zaraz po turnieju będziesz walczył z Ackarem. Raanu nalegał, żeby walka odbyła się tutaj, więc...

– On uratował mi życie... nam wszystkim – przerwał mu Strakk. – Ale to nie odbierze mi satysfakcji ze zwycięstwa. Umowa stoi.

Na skraju wioski Gresh i Kiina obserwowali zachód słońca nad pustynią.

– Udowodniłeś, że północny szlak jest zbyt niebezpieczny – powiedziała Kiina. – A więc misja częściowo się nie powiodła. Warto było przejść przez to wszystko?

– Tak. Chyba tak – odparł tesaranin. – Co prawda musiałem uciekać przed Skrallami, bić się z Voroksami, znosić głędzenie Strakka... ale odkryłem też, jakich mam przyjaciół. Ty i Ackar... no wiesz...

– Ty też jesteś w porządku. Musisz się jeszcze dużo nauczyć, ale jesteś naprawdę w porządku. Wpadnij kiedyś do Tajun, poćwiczymy razem.

– A nauczysz mnie wspinać się na pędzącego skopia? – uśmiechnął się Gresh.

– Na to będziesz potrzebował wielu lekcji – roześmiała się Kiina, gdy oboje ruszyli z powrotem do wioski. – Pogadamy, jak przeżyjesz pierwszą rundę walk podczas turnieju.

– Zgoda. Ale wiesz co? – Gresh zatrzymał się, przyglądając się Agori wyładowującym eksydian. – Chyba właśnie przeżyłem walkę, która naprawdę coś znaczyła.

Koniec

Wraz z przybyciem Mata Nui na Bara Magna wszystko się zmieniło. Zarówno Agori, jak i Glatorianie nigdy nie spotkali wcześniej kogoś takiego jak on. Mata Nui posiadał maskę mocy, jakiej nie miał nikt inny na planecie. Miał też zdolność tworzenia nowych rzeczy – tej umiejętności również im brakowało. Jednak najważniejsze było to, czego ten przybysz z obcego świata nauczył mieszkańców Bara Magna: tylko wspólny wysiłek pozwala pokonać przeciwności losu.

Sprawdź swoją wiedzę o najnowszej historii Bara Magna i jej mieszkańców. Jest tylko jedna poprawna odpowiedź na każde pytanie.

1. Mata Nui przybył do świata Bara Magna wewnątrz:
   a. olbrzymiego robota
   b. Maski Życia
   c. miotacza Thornax

2. Pierwszą wrogą istotą napotkaną przez Mata Nui na Bara Magna był:
   a. żuk scarabax
   b. Vorox
   c. Agori

© 2009 Tinseltown Toons. All Rights Reserved.

3. Glatorianin, któremu Mata Nui ocalił życie w Vulcanusie, to:
   a. Gresh
   b. Kiina
   c. Ackar

4. Ackar jest Pierwszym Glatorianinem wioski:
   a. Tajun
   b. Tesara
   c. Vulcanus

5. Thornatus V9 jest potężnym pojazdem kierowanym przez:
   a. Perditusa
   b. Mata Nui
   c. Tumę

6. Zjednoczone siły Skrallów i łowców kości spaliły wioskę:
   a. Iconox
   b. Roxtus
   c. Tajun

7. Gigantyczny Skopio XV1 należy do obłąkanego wojownika o imieniu:
   a. Malum
   b. Strakk
   c. Telluris

8. Wódz Skrallów, którego w pojedynku pokonał Mata Nui, nazywał się:
   a. Teridax
   b. Tuma
   c. Thornax

9. Agori, który wraz z Kiiną został uprowadzony z Tesary przez Skrallów, to:
   a. Berix
   b. Tarduk
   c. Metus

10. Po wielkiej bitwie wygranej przez Mata Nui i Glatorian, plemiona Agori:
   a. opuściły Bara Magna
   b. zjednoczyły się
   c. zbudowały labirynt

ODPOWIEDZI:

Str. 4/5



Str. 12

[**9**] Mata Nui, Ackar i Kiina odkrywają, że Skrallowie zniszczyli wioskę Tajun.
[**7**] Maska Życia z duchem Mata Nui w swym wnętrzu ląduje na Bara Magna.
[**2**] Mata Nui zapada w tysiącletni sen na skutek ataku wroga z jego świata.
[**4**] Toa Mahri Matoro poświęca swoje życie, by ożywić Mata Nui.

Str. 13



Str. 22/23

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

Str. 10/11



BIONICLE®



POZNAJ BOHATERÓW I ZŁOCZYŃCÓW ŚWIATA BIONICLE®!



KARTY KOLEKCJONERSKIE

KARTY KOLEKCJONERSKIE

BIONICLE

MATA NUI



SIŁA: 10/20

ZRĘCZNOŚĆ: 11/20

WYTRZYMAŁOŚĆ: 10/20

INTELIGENCJA: 12/20

Niegdyś potężny Wielki Duch panujący nad całym wszechświatem, teraz – pozbawiony wielkiej mocy wygnaniec zabłąkany na nieznanej planecie. Wyposażony w Maskę Życia, lecz tym razem jako zwykły wojownik, Mata Nui poznaje mieszkańców Bara Magna, od których uczy się wielu nowych rzeczy. Zdobywa pierwszych przyjaciół, Glatorian, i przyłącza się do ich rebelii przeciwko złym Skrallom, zanim znajdzie sposób na powrót do własnego świata.

BROŃ: Tarcza ze scarabaksa i potężny miecz.

ZDOLNOŚCI: Ma nieosiągalną dla mieszkańców Bara Magna moc tworzenia nowych rzeczy.

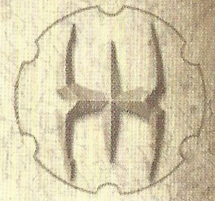
SŁABOŚĆ: Nie ma doświadczenia w walce wręcz.

GLATORIAN

© LEGO

BIONICLE

KIINA



SIŁA: 10/20

ZRĘCZNOŚĆ: 11/20

WYTRZYMAŁOŚĆ: 10/20

INTELIGENCJA: 9/20

Kiina, Glatorianka z Plemienia Wody o wybuchowym temperamencie, ma tylko jedno marzenie – za wszelką cenę uciec z Bara Magna. Pojawienie się Mata Nui jest dla niej szansą na spełnienie tego pragnienia. Ta doskonała wojowniczka jest wierna swoim przyjaciołom i gorliwie broni ich interesu w każdej sytuacji. Ackar z Plemienia Ognia jest Glatorianinem, którego Kiina darzy największym szacunkiem.

BROŃ: Dwustronny trójząb i miotacz Thornax.

ZDOLNOŚCI: Zręczna i zacięta wojowniczka.

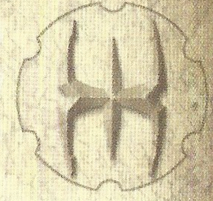
SŁABOŚĆ: Bywa impulsywna i lekko niefrasobliwa podczas walki.

GLATORIAN

© LEGO

BIONICLE

ACKAR



SIŁA: 11/20

ZRĘCZNOŚĆ: 9/20

WYTRZYMAŁOŚĆ: 10/20

INTELIGENCJA: 10/20

Ackar jest mądrym i szanowanym wojownikiem, który jako Pierwszy Glatorianin Plemienia Ognia stoczył w swojej karierze tysiące walk. Razem z nowym sojusznikiem – Mata Nui – podejmuje największe wyzwanie w swoim życiu – musi obronić Bara Magna przed inwazją Skrallów. Mimo że ogromne doświadczenie czyni go idealnym przywódcą, Ackar obawia się, że najlepsze lata jako wojownik ma już za sobą.

BROŃ: Ognisty miecz i miotacz kolczastych Thornaksów.

ZDOLNOŚCI: Doskonały strateg i świetny wojownik.

SŁABOŚĆ: Obawia się, że nie jest już tak sprawny i szybki na arenie, jak w przeszłości.

GLATORIAN

© LEGO

Na czym polega wielka siła Mata Nui?
Co jest największym zmartwieniem Ackara?
Kogo najbardziej podziwia i szanuje Kiina?

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

GLATORIAN



LB-16

ISBN 978-83-253-0481-2

9 788325 304812

AMEET Sp. z o.o.
Przybyszewskiego 176/178
93-120 Łódź – Poland
ameet@ameet.com.pl
www.ameet.pl

© 2009 Tinseltown Toons.
All Rights Reserved.

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.