

LGU-2

Niegdyś potężny Wielki Duch panujący nad całym wszechświatem, teraz – pozbawiony swej wielkiej mocy wygnaniec zabłąkany na nieznaną planetę. 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, bohaterkich Glatorian, okrutnych łowców kości i bezwzględnych Skrallów, opowiedzianą przez samego Mata Nui. Oto początek nowej, fascynującej przygody!

Greg Farshtey

Greg Farshtey jest autorem ponad 25 powieści oraz wieloetapowego komiksu o świecie BIONICLE®. Pracuje jako redaktor naczelny i autor tekstów w dwumiesięczniku *LEGO® Club Magazine*. Greg mieszka razem ze swoją żoną w Connecticut, w USA.

„NARODZINY LEGENDY”

Nowy film z serii BIONICLE® już dostępny na DVD!

© 2009 Tinseltown Toons. All Rights Reserved.



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.



CE Przeznaczone dla dzieci w wieku powyżej 3 lat.

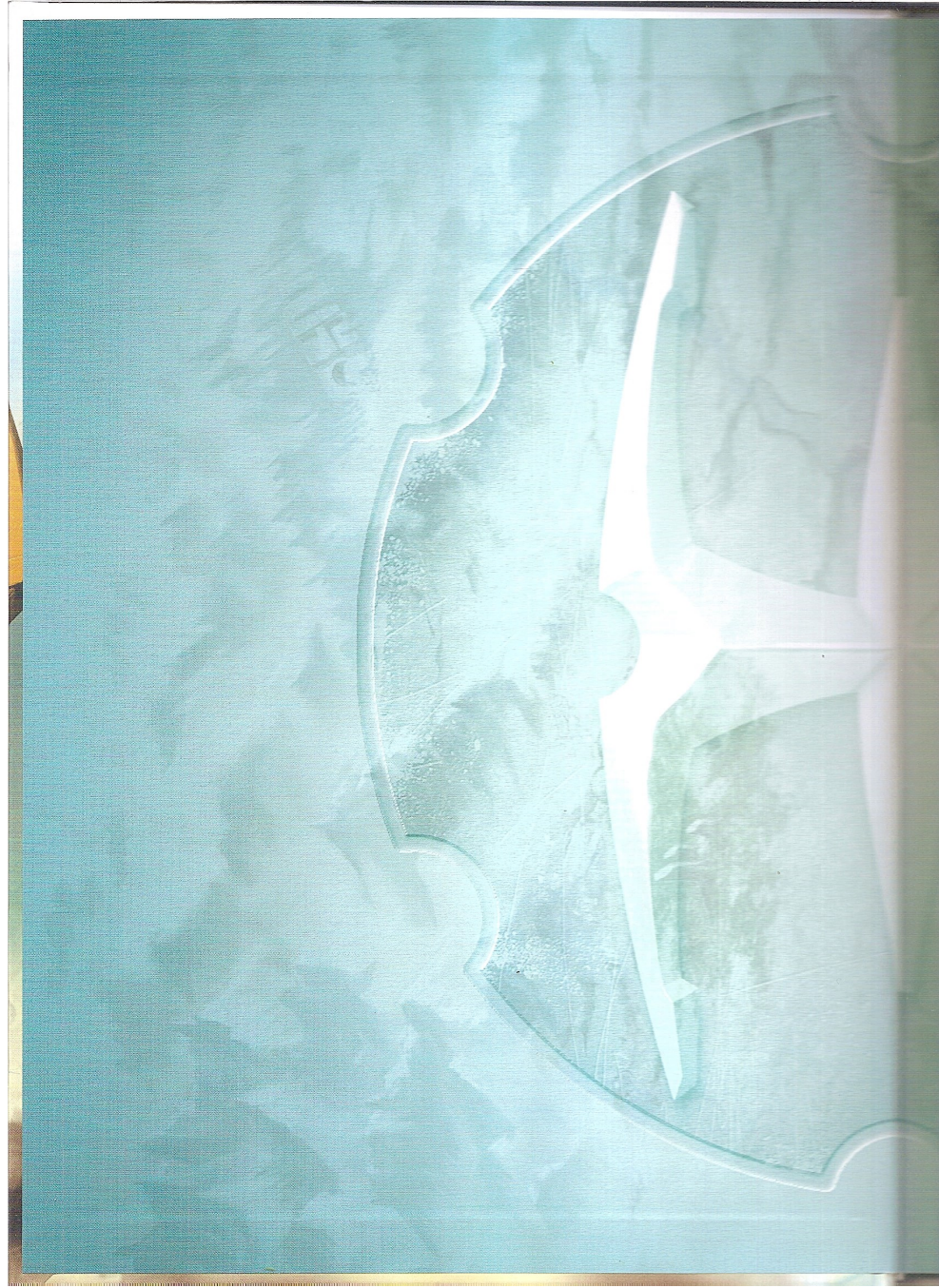


BIONICLE®

PRZEWODNIK MATA NUI PO BARA MAGNA



GREG FARSHTEY



Tytuł oryginalny: BIONICLE®. MATA NUI'S GUIDE TO BARA MAGNA
Tłumaczenie z języka angielskiego: Paweł Grzegorzczak



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.

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



Printed in Poland



PAMIĘTNIK MATA NUI WPIS PIERWSZY

Był czas, gdy rządziłem wszechświatem. Trudno w to uwierzyć, wszak niewiele różni mnie teraz od tutejszych wojowników. Tym bardziej nikt nie dałby temu wiary, widząc mnie kilka dni wcześniej, gdy pierwszy raz stanąłem na powierzchni planety Bara Magna. To jednak prawda... okrutna i gorzka, jak w każdym innym świecie.

Mógłbym długo opowiadać o wszechświecie, który niegdyś należał do mnie, o jego mieszkańcach, o bohaterach i o tych, którzy za nic mieli panujący w nim pokój. Lecz w tej chwili to już nie ma znaczenia. Straciłem mój świat, bo nie zadbałem o jego bezpieczeństwo. Opanował go władca mroku, którego zamiary wobec mojego ludu przepelniają mnie grozą. Ja zaś zostałem podstępnie zamknięty wewnątrz Maski Życia i wysłany w bezkresną otchłań kosmosu. Mój wróg sądził, że pozbył się mnie na zawsze, że jestem bezsilny. Był pewien, że już nie jestem dla niego zagrożeniem.

Udowodnię mu, jak bardzo się mylił. Skłamałbym, mówiąc, że miałem choćby cień pomysłu, jak tego dokonać. Byłem w szoku, byłem wściekły, byłem... tak, byłem przerażony. Bałem się... lecz bardziej o mój lud niż o siebie. Moje więzienie przyciągane siłą grawitacji mknęło ku nieznanaj obcej planecie, by niechybnie spłonąć w jej atmosferze, a ja zastanawiałem się, czy po 100 000 lat właśnie tak miało się zakończyć moje życie.

Jednak przeznaczenie miało wobec mnie inne plany. Maską Życia – niczym ognisty meteor – spadła na planetę Bara Magna, a huk potężnego uderzenia rozniósł się na wiele kilometrów dokoła. Gdy umilkło echo eksplozji, opadł piasek i pył, rozpalona maska wyłoniła się z dymiącego krateru. Unosząc się nad ziemią, zaczęła tworzyć dla siebie ciało z otaczającego ją piasku i skały.

A gdy jej dzieło zostało ukończone, ja – Mata Nui – postawiłem swój pierwszy krok w nowym, obcym świecie.

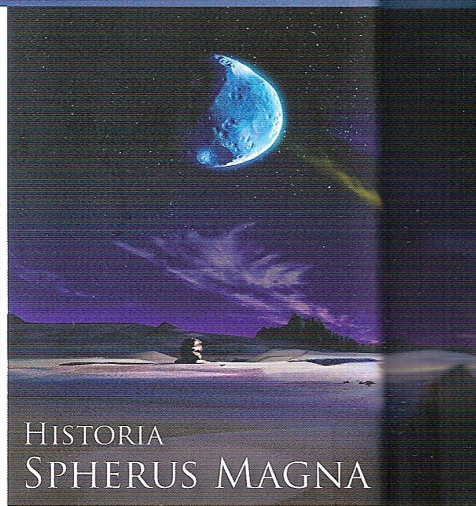
PAMIĘTNIK MATA NUI WPIS DRUGI

Nie miałem zbyt wiele czasu na oswojenie się ani z nowym ciałem, ani z moim nowym „domem”. Kiedy ciekawski mały żuk – pierwsza napotkana przeze mnie istota – zbliżył się na tyle, by dotknąć mojej maski, jej moc w mgnieniu oka przeobraziła go w imponującą tarczę. Nie zdążyłem jeszcze ochłonąć z szoku, gdy znikąd pojawiła się bestia w pancernej zbroi.

Bestia rzuciła się na mnie z dziką furją. Nigdy wcześniej nie walczyłem wręcz – nie musiałem – nie zdążyłem też przyzwyczaić się do mojego ciała. Mimo to zdołałem jakoś odeprzeć atak bestii i przegonić ją. Ta pierwsza walka wiele mnie nauczyła. Nie był to tak przyjazny świat, jak ten, którego wcześniej strzegłem. Musiałem być bardzo ostrożny, inaczej czekała mnie tu zagłada.

Pomyślałem o Wielkich Istotach, które tysiące lat temu stworzyły mnie i mój wszechświat. Czy w swej nieograniczonej mądrości wyobrażały sobie kiedyś, że właśnie tak potoczą się losy dzieła ich rąk? Czy przyszło im do głowy, że ich twór przestanie górować nad swoim światem, będzie pozbawiony mocy kształtowania planet czy podróży między odległymi światami? Stałem się nikim. Miałem tarczę i prymitywny miecz, lecz nie potrafiłem ich używać. Mój dom był daleko stąd, a ja tkwiłem na pustkowiu.

Ktoś inny pogrążyłby się w rozpacz, oszalał z wściekłości lub padł na kolana i stracił wolę życia. Mnie nie wolno było tego uczynić – nie wtedy, gdy mój lud stał w obliczu zagłady. Nie miałem innego wyboru, niż zmierzyć się z tym światem, licząc na to, że w końcu znajdę sposób, by wypełnić moje przeznaczenie.



HISTORIA SPHERUS MAGNA

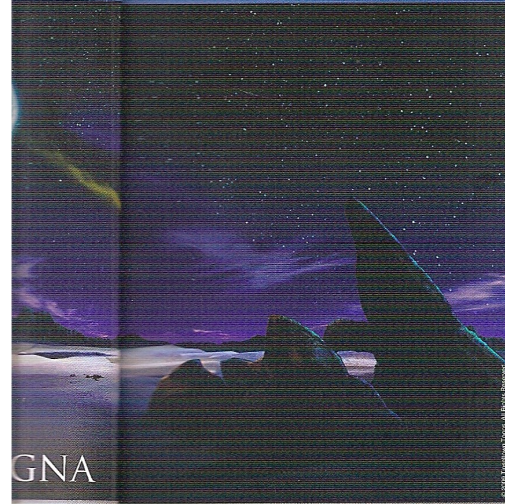
Tysiące lat temu Spherus Magna była kwitnącą, zieloną planetą. Bezkrzesny ocean, skąpana w słońcu pustynia, strzeliste góry, bujne lasy tropikalne i gęsta dżungla czyniły ją światem niemal idealnym. Jej mieszkańcy – sześć plemion Agori – żyli tu w harmonii i pokoju.

Światem tym sprawiedliwie rządziła grupa mędrców zwanych „Wielkimi Istotami”. Wszystko, co przez niemal sto lat stworzyły Wielkie Istoty, służyło mieszkańcom planety, by ich życie było łatwiejsze i przyjemniejsze. Jednak codzienny rygor sprawowania opieki nad całym światem z upływem czasu bardzo je znużył. Wielkie Istoty zapragnęły swobody i nowych doświadczeń. Podjęły więc decyzję, która pewnego dnia doprowadziła do katastrofy.

Wykorzystując swą ogromną wiedzę, Wielkie Istoty powołały do życia sześć potężnych bytów zwanych Władcami Żywiołów. Każdy posiadał moc kontrolowania jednego z żywiołów natury – ognia, lodu, piasku, skały, wody lub dżungli. Każdemu powierzono pod opiekę plemię Agori odpowiadające jego żywiołowi. Każdy z nich miał chronić swoich Agori od zła, pomagać im w ciężkich chwilach i przejąć odpowiedzialność za ich świat. Wszystko po to, aby Wielkie Istoty mogły żyć tak, jak chciały.

Taki układ bardzo długo działał bez zarzutu. Władcy Żywiołów nie pałali do siebie miłością, ale nie mieli też powodów do kłótni. Ich plemiona wiodły dostatnie życie.

Wszystko się zmieniło, gdy niewiele ponad 100 000 lat temu grupka Agori odkryła dziwną



GNA

...za była kwitnąca, skąpana w słońcu pustynia, strzeliste góry, bujne lasy tropikalne i gęsta dżungla czyniły ją światem niemal idealnym. Jej mieszkańcy – sześć plemion Agori

...działała grupa mędrców zwanych „Wielkimi Istotami”. Wszystko, co przez niemal sto lat stworzyły Wielkie Istoty, służyło mieszkańcom planety, by ich życie było łatwiejsze i przyjemniejsze. Jednak codzienny rygor sprawowania opieki nad całym światem z upływem czasu bardzo je znużył. Wielkie Istoty zapragnęły swobody i nowych doświadczeń. Podjęły więc decyzję, która pewnego dnia doprowadziła do katastrofy.

...ze. Wielkie Istoty powołały do życia sześć potężnych bytów zwanych Władcami Żywiołów. Każdy posiadał moc kontrolowania jednego z żywiołów natury – ognia, lodu, piasku, skały, wody lub dżungli. Każdemu powierzono pod opiekę plemię Agori odpowiadające jego żywiołowi. Każdy z nich miał chronić swoich Agori od zła, pomagać im w ciężkich chwilach i przejąć odpowiedzialność za ich świat. Wszystko po to, aby Wielkie Istoty mogły żyć tak, jak chciały.

...bez zarzutu. Władcy Żywiołów nie pałali do siebie miłością, ale nie mieli też powodów do kłótni. Ich plemiona wiodły dostatnie życie.

...wiele ponad 100 000 lat temu grupka Agori odkryła dziwną

substancję wypływającą spod ziemi. Srebrzysta ciecz nie przypominała niczego, co do tej pory widzieli na planecie. Jeden z nich dotknął jej... i został unicestwiony. Pozostali uciekli w płochu.

Więści o tym przerażającym odkryciu rozeszły się błyskawicznie. Ponieważ substancja pojawiła się na terenie Plemienia Lodu, Władca Żywiołu Lodu ogłosił się jej właścicielem. Jednak pozostali władcy nie mieli wątpliwości, że przysługuje im takie samo prawo do jej posiadania, jako że substancja z pewnością pochodziła z głębi planety, a na Spherus Magna cała szóstka sprawowała równorzędną władzę. W odpowiedzi Władca Żywiołu Lodu rozstał się z wojska wzdłuż granic swojego terytorium.

To była iskra, która wzniciła ogień konfliktu. Odezwały się długo skrywane animozje pomiędzy Władcami Żywiołów. Każdy zebrał armię wojowników z zamiarem wkroczenia na ziemie Plemienia Lodu. Szybko okazało się, że nie ma szans na zawarcie jakiegokolwiek przymierza pomiędzy armiami, ponieważ każdy z władców dążył jasno do zrozmienia, że po wygraniu wojny chce sam przejąć kontrolę nad źródłem. Wybuchła wojna domowa.

Domyślano się, że substancja, o którą toczył się ten tragiczny spór, wydobywała się z samego rdzenia planety, dlatego konflikt na Spherus Magna zyskał nazwę „Wojny o Rdzeń”. Walki toczyły się wszędzie, historyczne miasta obracały się w gruz, maszyny wojenne kaleczyły powierzchnię planety. Plemię Lodu zostało wyparte ze

swoich umocnień, a źródło z wyciekającą substancją przechodziło z rąk do rąk.

Wielkie Istoty z przerażeniem obserwowały bieg wydarzeń. Początkowo prosiły, a potem żądały zaprzestania wojny i rozpoczęcia pokojowych negocjacji. Lecz minęło tak wiele czasu, odkąd przekazały Władcom Żywiołów bezpośrednią władzę nad tym światem, że ci przestali liczyć się z nimi. Cała szóstka była za to zgodna co do jednego: Wielkie Istoty nie powinny wtrącać się do ich spraw, jeśli cenili sobie swoje życie.

Wojna toczyła się więc w najlepsze, kiedy Wielkie Istoty wysłały ekspedycję Agori po próbkę tajemniczej substancji. Skrupulatne badania przyniosły porażające wnioski – substancja miała niewyobrażalną moc, lecz jej zachowanie było nieprzewidywalne do tego stopnia, że próba wydobycia jej na powierzchnię mogła wywołać rozpad całej planety. Gdyby jedna z armii utrzymała kontrolę nad źródłem wystarczająco długo, by rozpocząć wydobycie, wkrótce nastąpiłby koniec świata. Niestety, także ten argument nie przekonał nikogo do przerwania wojny.

W akcie rozpaczy Wielkie Istoty przyjęły inną taktykę. Podjęły dawno zarzucony, nieudany eksperyment polegający na skonstruowaniu gigantycznego robota zdolnego do badania innych światów. Przed laty prototyp rozpadł się na kawałki podczas testów na pustyni Bara Magna, ale źródło jego mocy było nadal przechowywane w tajnej fortecy zlokalizowanej w dolinie na północ od Czarnych Szczytów. Jednocześnie rozpoczęto produkcję „ostatycznej broni” – malej armii zmiennokształtnych mechanicznych istot zaprogramowanych do wyszukiwania i likwidowania każdego uzbrojonego wojownika. Za ich pomocą Wielkie Istoty miały nadzieję wymusić na walczących stronach zaprzestanie działań wojennych, zanim będzie za późno.

Kiedy legion śmiertelności maszyn, znanych później jako „bateria”, był gotowy do akcji, nad Spherus Magna już unosiło się widmo zagłady. Władca Żywiołu Ognia podbił teryren Plemienia Lodu i przymierzał się do eksploatacji źródła. Wielkie Istoty musiały działać szybko.

Bateria rozpoczęły śmiertelne żniwa w szeregach wszystkich armii, a tymczasem Wielkie Istoty doglądały budowy nieprzebytego labiryntu wokoło swojej fortecy, który miał uniemożliwić Władcom Żywiołów dostęp do ukrytego w niej źródła mocy. Agori później nazwali ten obszar „Doliną Labiryntu”. Prace nad konstrukcją robota zostały szybko ukończone. Mierzący ponad 13 tysięcy kilometrów kolos wypełniony był nanotechnicznymi istotami, zaprojektowanymi przez Wielkie Istoty tak, by nieustannie dbały

o bezawaryjne działanie gigantycznego robota. Nazwano go „Mata Nui”.

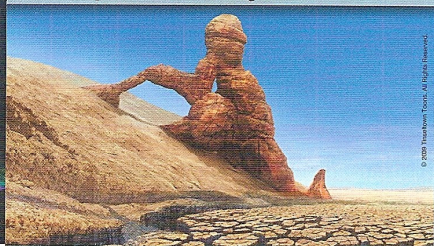
Przezuwając rychłą katastrofę planety, Wielkie Istoty zaprogramowały Mata Nui do wykonania misji badawczej polegającej na obserwacji innych światów i innych cywilizacji, aby wykorzystać zdobytą w ten sposób wiedzę w celu zapobieżenia tragedii podobnych Wojnie o Rdzeń. Mata Nui miał powrócić, gdy nadejdzie właściwy czas, i zaleczyć blizny Spherus Magna.

Złowieszcze drgania raz po raz wstrząsały planetą, gdy Wielkie Istoty przygotowywały Mata Nui do jego misji. W chwili startu gigantycznego robota, działania Władców Żywiołów przyniosły ostateczną katastrofę. We wnętrzu planety rozpoczęła się nieodwracalna reakcja łańcuchowa, której rosnąca siła gwałtownie rozsądziła Spherus Magna na trzy kawałki. W historii wszechświata kataklizm ten znany jest jako „Rozpad”.

Katastrofa i chaos, który po niej nastąpił, pochłonęły tysiące istnień. Ci, którzy przetrwali, nierzadko zostali na zawsze odcięci od swoich rodzinnych stron. Dla większości – jak w przypadku nowych mieszkańców Bara Magna – oznaczało to konieczność przystosowania się do diametralnie innego klimatu, innych warunków środowiska oraz... dramatycznego braku jakichkolwiek zasobów.

Mówi się, że Władcy Żywiołów przeżyli katastrofę. Substancja, o którą tak żarliwie walczyli, uleciała w kosmos, więc ponoć skupili swą uwagę na labiryncie broniącym dostępu do ukrytego w im źródła mocy. Póki co, nikomu nie udało się rozgryźć ostatniej zagadki Wielkich Istot.

Nie wiadomo natomiast, co stało się z Wielkimi Istotami. Z pewnością nawet one nie były w stanie przewidzieć losów Mata Nui – buntu istoty stworzonej, by mu służyć, obalenia władzy w mikroświecie wnętrza robota, uwięzienia jego ducha w Masce Życia i wystrzelenia go w nieznaną. Tym bardziej nie mogły też przewidzieć, że pewnego dnia Mata Nui, pozbawiony swego prawdziwego ciała i wielkiej mocy, mimo wszystkich powróci na Bara Magna.



4

Świat Bara Magna składa się w większości z rozległej pustyni ograniczonej na północy łańcuchami gór. Jedynym źródłem wody są tu nieliczne oazy i topniejący śnieg zalegający na górskich szczytach. Sześć plemion zamieszkujących ten świat żyje w pięciu wioskach i na pustkowiu.

Wielki Wulkan

Olbrzymi wulkan znajdujący się w środku Doliny Labiryntu. Nikt nie pamięta jego ostatniej erupcji, lecz Agori, którzy dotarli w pobliże doliny, twierdzą, że widzieli dym i popiół wydobywające się z krateru.

Niektórzy wierzą, że wulkan w istocie nie jest tym, czym się wydaje – że kryje on jakąś tajemnicę Wielkich Istot. Wielu próbowało pokonać labirynt, by to zbadać. Nikt do tej pory nie powrócił.

Czarne Szczyty

Te wyjątkowo niegościnnie góry są siedzibą Skralłów. Z rzadka występująca tu roślinność zapewnia byt kilku gatunkom zwierząt. Wieść niesie, że w Czarnych Szczytach czyhają baterra. Mało kto zapuszcza się tu z własnej woli, ponieważ Skrallowie nie tolerują nieoczekiwanych gości.

Góry kryją sieć tuneli wydrążonych w ich wnętrzach. Podobno Wielkie Istoty wykorzystywały je dla siebie tylko z różnych celów. Wiele tuneli wciąż czeka na odkrycie.

Białe Góry Kwarcowe

Wśród kryształowych górskich szczytów znajduje się wioska Iconox. W północnej części gór grasują niebezpieczne, biomechaniczne żelazne wilki posłużone okaleczonemu wojownikowi z Plemienia Lodu, o imieniu Surel.

Ze względu na dominację Skralłów w Czarnych Szczytach, jedyny przejezdny szlak na północ wiedzie właśnie przez Białe Góry Kwarcowe. Jednak srogi zimowy klimat i rzekoma obecność Władcy Żywiołu Lodu nie czynią tej drogi bezpieczną.

Rzeka Skrall

Rzeka Skrall jest prawdziwą rzeką jedynie na krótkim odcinku od źródła, gdzieś w Czarnych Szczytach, aż do miasta Atero.

Zasilana przez wodę z topniejącego w górach śniegu rzeka pokonuje przełom Mrocznej Kaskady, gdzie gwałtownie paruje pod wpływem zabójczego upału. W jej korycie na terenie łowców kości jest już tylko suchy piasek.

Wydmę Zdrady

Przez Wydmę Zdrady, znajdujące się na północ od wioski Tajun, wiodą szlaki, którymi podróżują handlarze i inni wędrowcy udający się do Vulcanusa, Tajun lub Tesary.

Kraina ta zyskała swoją nazwę z powodu polujących tu Voroków. Niewinnie wyglądające wydmy często okazują się dzikimi bestiami ukrytymi w piasku tak, że nie sposób ich dostrzec.

Morze Płynnego Piasku

Rozległy obszar zdradliwych, ruchomych piasków, ciągnący się na południowy zachód od Vulcanusa. Każdy, kto bezzmyślnie zapuści się w te rejony, znika bez śladu.

Maska Życia wyładowała na północnym skraju tego obszaru. Gdyby stało się to kilka kilometrów dalej na południe, „morze” pochłonęłoby ją na zawsze wraz z zamkniętym w niej duchem Mata Nui.

PUSTYNIJA BARA MAGNA

Na północ Wielki Wulkan



5



Wioska Vulcanus

Żelazny Kanion

VULCANUS

Vulcanus – siedziba Plemienia Ognia – należy do najstarszych osad na Bara Magna. Mimo że znajduje się w jednym z najbardziej niebezpiecznych i niedostępnych obszarów pustyni, jest drugą, po wiosce Plemienia Skąły, osadą pod względem liczebności mieszkańców. Zdarzają się opinie, że to Plemię Piasku jest najliczniejsze, jednak koczowniczy tryb życia uniemożliwia dokładne oszacowanie wielkości jego populacji.

Na wschód od wioski znajduje się Żelazny Kanion – pole wielu bitew podczas Wojny o Rdzeń – skalny labirynt doskonały jako miejsce zasadzek. Z jego obrzeży wypływa strumień lawy, który, przepływając przez wioskę, zapewnia jej mieszkańcom ciepło w chłodne noce. Od południa ciągnie się obszar zdradliwych ruchomych piasków, zwany Morzem Płynnego Piasku. Odnalezienie bezpiecznej ścieżki – choć możliwe – graniczy z cudem, dlatego ktokolwiek tu zawędruje, nigdy nie wraca. Terytorium na północno jest nawiedzane przez łowców kości – tu także podróże wiąże się ze śmiertelnym ryzykiem.

Wioska składa się z jednego masywnego budynku i wielu małych, zbudowanych w większości z miejscowej skały wulkanicznej. Inne rodzaje budulca pozyskiwane są na drodze wymiany handlowej między wioskami. Arena do walk Glatorian jest jednym z najważniejszych obiektów w Vulcanusie.

Agori Ognia są znani jako rzemieślnicy parający się głównie obróbką metalu. Strumień lawy umożliwił im przetapianie metalowych przedmiotów i nadawanie im nowych kształtów – dzięki czemu łatwo naprawiają swoją broń i narzędzia. Szczęśliwi posiadacze ekzydianu (patrz str. 10: Iconox) przynoszą go do przetopienia i pokrycia nim broni. Agori Ognia często wymieniają swoje usługi na dobra pochodzące z innych wiosek – zwłaszcza na wodę z Tajun.

Vulcanus był miejscem ważnej potyczki w nowym konflikcie na Bara Magna. Krótko po ataku Skrallów na Atero, w ręce Gelu – Glatorianina z Iconox – wpadły informacje o planowanym najeździe łowców kości na wioskę Plemienia Ognia. Przekazawszy je mieszkańcom Vulcanusa, Gelu zasugerował, aby wynajęli Glatorian do obrony wioski. Wiedząc, że atak nastąpi od strony Żelaznego Kanionu, Glatorianie i Agori zastawili w nim pułapki, dzięki którym siły wroga zostały zdziesiątkowane. Łowcy kości wycofali się, lecz niebawem znów przypuścili atak – tym razem z południa. Niespodziewana pomoc Glatorian z Tesary i Tajun przechyliła szalę zwycięstwa na stronę obrońców Vulcanusa.

Pierwszym Glatorianinem Vulcanusa jest doświadczony weteran, Ackar (niektórzy twierdzą, że lata świetności ma już dawno za sobą). Drugim Glatorianinem był Malum, jednak tylko do czasu, gdy odkrył się hańba i wygnano go z wioski. Ich dwaj najbardziej obiecujący uczniowie zginęli na pustyni z rąk łowców kości.

RAANU

Raanu jest nie tylko przywódcą Vulcanusa, lecz również przewodniczącym Rady Starszych, w skład której wchodzi większość pozostałych przywódców wiosek na Bara Magna. Do tej pory żaden starszy Vulcanusa nie piastował stanowiska związanego z tak wielką władzą.

W czasach przed Rozpadem, Raanu pracował w twierdzy Władcy Żywiotu Ognia. Skala zniszczenia, jakiego doznał jego świat po wybuchu wojny, przepełniła go grozą. Bez chwili wahania przyjął więc propozycję emisariusza Wielkich Klat, by wziąć udział w misji mającej pomóc planecie. Raanu wraz z drugim Agori zostali wysłani po próbkę zenergizowanej protodermis. Po wielu burzliwych przygodach dzielni Agori wypełnili zadanie, a protodermis została wykorzystana przy konstrukcji mechanicznego ciała Mata Nui.

W trakcie Bitwy o Żelazny Kanion, Raanu służył w szeregach oddziału pomocniczego przy

armii Władcy Żywiotu Ognia. Po rozpadzie planety pozostał na Bara Magna i zamieszkał w pogrążonym w chaosie Vulcanusie. Wielu spośród ocalałych mieszkańców wioski uciekło na pustynię. Pozostali, przerażeni, kryli się w pozostałościach swoich domostw. Raanu pomagał w organizacji odbudowy wioski i wpadł na pomysł wykorzystania lawy do naprawy broni i narzędzi.

Kiedy Certavus wyszedł z propozycją ustanowienia systemu walk rozstrzygających na arenie spory między wioskami, Raanu pierwszy go poparł. Jego pełna poświęcenia postawa i praca na rzecz Vulcanusa zaowocowały wyborem na starszego wioski po śmierci jej poprzedniego przywódcy z rąk Voroków.

Raanu przedkłada dobro swego ludu nad wszystko. Z tego powodu często popada w konflikt sam ze sobą – rwie się do walki w obronie Vulcanusa, a jednocześnie pragnie zapewnić bezpieczeństwo jego mieszkańcom. W obliczu najazdu łowców kości Raanu uległ namowom, by zatrudnić Glatorian do walki z wrogiem, choć pierwotnie chciał po prostu ewakuować Agori z wioski.

Raanu ma mieszane uczucia wobec Glatorian. Szanuje ich sztukę i zdaje sobie sprawę z ich roli w systemie społecznym, lecz trudno mu zapomnieć o koszmarze wojny, którą prowadzili. Dlatego obecność Glatorian – zwłaszcza obcych – w wiosce nie jest przez niego mile widziana, jeśli nie jest konieczna.

W głębi serca Raanu boi się Glatorian. Wie, że zdolni są do tego, by w każdej chwili zaatakować wioskę, wyciąć w pień wszystkich Agori i zagarnąć, co tylko chcą. Dokładnie z tej przyczyny zachęca Agori, takich jak Crotelius, do szkolenia się w walce przy użyciu pojazdów, aby potrafili w razie potrzeby odprzeć napaść Glatorian.

Pogwałcenie zasad walki na arenie przez Maluma zmusiło Raanu do podjęcia decyzji o wygnaniu go z wioski. Mimo prób zwerbowania Mata Nui, Vulcanus do tej pory nie ma nowego Drugiego Glatorianina.





TAJUN

Tajun – niegdyś jedna z najbogatszych wiosek na Bara Magna – ucierpiała najbardziej podczas wojny ze Skrallami. Jeśli Plemię Wody przetrwa ten konflikt, miną długie lata, nim uda się mu odzyskać dawną świetność.

Wioska położona jest na południowym zachodzie Bara Magna, na terenie największej oazy na pustyni. Agori z Tajun budują swoje domy głównie z drewna i pnących roślinnych uzyskanych dzięki wymianie z Tesarą, a także z kamienia. Oaza jest źródłem wody, której w wiosce nigdy nie brakuje, w przeciwieństwie do innych dóbr, takich jak metal, drewno, a nawet żywność (miejscowe rośliny są w większości niejadalne). Aby przetrwać, Tajun musi utrzymywać handel z innymi wioskami lub wysyłać swych Glatorian do walki na arenie o zasoby.

Mieszkańcy Tajun uczynili z handlu swoją specjalnością. Znane jest powiedzenie, że gdy Agori Wody ubijają interesy, są „ostrzejsi niż zęby skalnego rumaka”. Nawet Plemię Lodu ustępuje im na tym polu. Niestety, całkowite uzależnienie od handlu stało się dla nich również dużym zagrożeniem.

Przed atakiem armii Skrallów na Atero łowcy kości coraz częściej napadali na karawany handlowe na szlaku do Tajun. Zrodziły się podejrzania o istnieniu zdrajcy, który miał informować bandytów o cennych transportach. Wielu wymieniało wtedy imię Beriksa. Jednak, niezależnie od

przyczyn, napady łowców kości poczyniły ogromne straty w Tajun. W ciągu kilku tygodni handel z innymi wioskami zamarł, a w Tajun zapanował głód. (W rzeczywistości zdrajca sprzedawał informacje Skrallom. Ci zaś przekazywali je łowcom kości, którzy – niczym pionki w grze – wykonywali za nich czarną robotę. Prawdziwe intencje Skrallów pozostawały w ten sposób tajemnicą).

W sytuacji, gdy handel okazał się niemożliwy, jedynym sposobem na zdobycie dóbr niezbędnych do przetrwania była walka o nie na arenie. Większa liczba pojedynków doprowadziła do wyczerpania Glatorian reprezentujących Tajun. Po wybuchu wojny ze Skrallami bandy łowców kości nadal nękały Agori Wody. Pewnego dnia, podczas nieobecności obojga Glatorian, połączone siły łowców kości i Skrallów przysięściły szturm na wioskę. Tajun spłonęła, a jej mieszkańcy uciekli na pustynię.

Zniszczenie Tajun przeraziło Agori z pozostałych plemion bardziej niż upadek Atero. Z obawy o życie rozpoczęli więc przygotowania do obrony. Jednak Mata Nui przekonał ich, że powinni czynnie stawić czoło zagrożeniu i walczyć. Słowo „Tajun” stało się odtąd okrzykiem bojowym zagrzewającym do boju przeciw Skrallom.

Pierwszym Glatorianinem Tajun jest Tarix – jeden z twórców systemu glatoriańskiego, doświadczony wojownik i aktualny mistrz Glatorian. Rolę Drugiego Glatorianina wioski pełni Kiina.

Wioska Tajun

BERIX

Berix – wprawny zbieracz z Plemienia Wody – mieszkał w Tajun do chwili jej zniszczenia przez mścicieli. Większość czasu spędzał jednak na pustyni, poszukując wszystkiego, co nadawało się do modyfikacji lub naprawy innych przedmiotów.

Niestety, jego częste wypadki poza wioskę i ogromna kolekcja rzeczy mniej lub bardziej wartościowych dały niektórym mieszkańcom wioski powody, by sądzić, że Berix jest zwykłym złodziejem. Szczególną niechęć żywiła wobec niego Kiina. Berix naraził się jej jeszcze bardziej, gdy odkrył w pobliżu wioski jaskinię – tajny azyl Kiiny.

Berix posiada niezwykle zdolności. Potrafi z precyzją naprawiać broń, zbroje i pojazdy. Zna również tajniki ziołolecznictwa dzięki naukom przajaciół z Tesary. Jego umiejętności uzdrowicze okazały się wyjątkowo przydatne, gdy Gresh został ciężko ranny podczas obrony Tajun.

Mimo licznych talentów Berix czuje się niedoświadczony. Co prawda Agori i Glatorianie zlecają

mu ogromny handel, a on zapanował nad handlem w wiosce. W rzeczywistości zdrajca sprzedawał informacje Skrallom. Ci zaś przekazywali je łowcom kości, którzy – niczym pionki w grze – wykonywali za nich czarną robotę. Prawdziwe intencje Skrallów pozostawały w ten sposób tajemnicą).

W sytuacji, gdy handel okazał się niemożliwy, jedynym sposobem na zdobycie dóbr niezbędnych do przetrwania była walka o nie na arenie. Większa liczba pojedynków doprowadziła do wyczerpania Glatorian reprezentujących Tajun. Po wybuchu wojny ze Skrallami bandy łowców kości nadal nękały Agori Wody. Pewnego dnia, podczas nieobecności obojga Glatorian, połączone siły łowców kości i Skrallów przysięściły szturm na wioskę. Tajun spłonęła, a jej mieszkańcy uciekli na pustynię.

Zniszczenie Tajun przeraziło Agori z pozostałych plemion bardziej niż upadek Atero. Z obawy o życie rozpoczęli więc przygotowania do obrony. Jednak Mata Nui przekonał ich, że powinni czynnie stawić czoło zagrożeniu i walczyć. Słowo „Tajun” stało się odtąd okrzykiem bojowym zagrzewającym do boju przeciw Skrallom.

Pierwszym Glatorianinem Tajun jest Tarix – jeden z twórców systemu glatoriańskiego, doświadczony wojownik i aktualny mistrz Glatorian. Rolę Drugiego Glatorianina wioski pełni Kiina.

mu różne naprawy, ale nikt nie traktuje go na równi z innymi członkami ich społeczności. Berix stał się przez to drażliwy i często przyjmuje postawę obronną. „Nie jestem złodziejem”, obrusza się, „jestem zbieraczem”.

Jednym z artefaktów, które Berix znalazł podczas swoich wypraw, był kawałek pergaminu pochodzący z legendarnej Księgi Certavusa. Słynny Glatorianin z Iconox opisał w niej swoją niedoścignioną technikę walki, dzięki której co roku zdobywał mistrzowski tytuł. Berix był przekonany, że pozostała część księgi znajduje się pośród ruin na zachód od Tajun. Ze względu na ogromne ryzyko, jakie niesła wyprawa w pojedynkę w tamte rejony, Berix namówił Gresha, by mu towarzyszył.

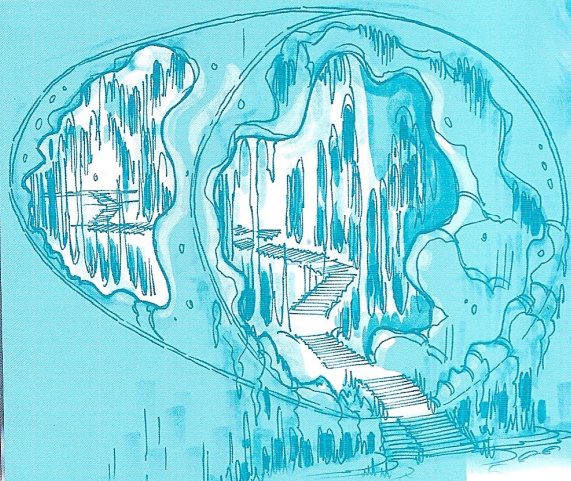
Berix i Gresh trafili do miejsca, którego szukali, lecz wcześniej grupa Voroków wpadła na ich trop. Uwięzieni w ruinach starej areny, nie mieli szans na ucieczkę przed napastnikami. Pewien śmiały pomysł pomógł im ocalić życie. Pozbierali stare manekiny ćwiczebne, upodobnili je do prawdziwych wojowników za pomocą znalezionych w piasku szczątek zbroi i broni,

po czym porzucali je dookoła areny. Na widok „oddziału uzbrojonych Glatorian” Vorokowie wycofali się w panice. Berix w końcu odnalazł Księgę Certavusa. Chciał ją przekazać Greshowi, a gdy ten odmówił, Agori zatrzymał ją dla siebie.

Berix był jedynym Agori Wody, który nie uciekł z Tajun przed najazdem Skrallów i łowców kości. Uczynił to jednak z obawy o swoją kolekcję artefaktów. Ukrywał się w jaskini do chwili spotkania z Mata Nui i jego przajaciółmi Glatorianami. Berix towarzyszył im potem w drodze do Tesary.

Berix używa miecza wodnego i tarczy. Zdarza mu się marzyć o walce na arenie u boku Tariksa, ale zdaje sobie sprawę, że nie ma szans na Glatorianina. Wbrew pozorom, w ciężkich chwilach prędzej stanie do walki, niż weźmie nogi za pas.





Białe Góry Kwarcowe

Wioska Iconox

ICONOX

Siedziba Plemienia Lodu znajduje się na zachodnim krańcu Bara Magna. Łańcuch Białych Gór Kwarcowych zapewnia jej chłodniejszy klimat od tego, który panuje w wioskach innych Agori. Iconox była pierwszą nową osadą zbudowaną na Bara Magna podczas Wojny o Rdzeń. Właśnie w tym miejscu kataklizm zatrzymał Agori Lodu, gdy uciekali na południe przed koszmarem wojny.

Podobnie jak w pozostałych wioskach, w Iconox znajduje się pojedynczy, wielki budynek służący mieszkańcom jako ogólne schronienie, szereg mniejszych budynków oraz arena Glatorian. Podstawowym budulcem dla Agori Lodu jest kryształ z okolicznych gór. Kryształowe elementy ścian i stropów budynków są dokładnie dopasowane i podparte filarami dla zabezpieczenia konstrukcji.

Iconox zawdzięcza swój byt zasobom ekscydyanu – metalu, który charakteryzuje się wyjątkową odpornością na rdzę i erozję powodowaną przez surowy, pustynny klimat planety. Dzięki swoim właściwościom ekscydyan jest wysoko ceniony jako doskonały materiał do naprawy broni i narzędzi lub niezwykle wartościowy towar na wymianę. Z tego samego powodu często jest stawką w walkach Glatorian. (Ostatnio dwaj Glatorianie i dwaj Agori podjęli ryzyko przewiezienia dużej ilości ekscydyanu – zapłaty dla Plemienia Ognia – z Iconox do Vulcanusa nowym, niebezpiecznym szlakiem).

Agori z Plemienia Lodu stali się ekspertami w handlu i górnictwie z konieczności. Z czasem wyspecjalizowali się także w szkoleniu Glatorian i organizowaniu walk. Sławą najlepszego fachowca w tej dziedzinie cieszy się Agori imieniem Metus. Mówi się, że Agori Lodu potrafi sprzedać swojego najlepszego przyjaciela, by za chwilę odkupić go taniej, połączyć odrobiną ekscydyanu i wymienić na 400 litrów wody z Tajun.

W początkowych latach istnienia wioski Pierwszym Glatorianinem Iconox był Certavus – jeden z ojców systemu glatoriańskiego na Bara Magna, a zarazem wojownik, którego imponujące umiejętności i liczba zwycięstw na arenie uczyniły legendą jeszcze za życia. Zbiór opisanych przez niego technik i szczegółów taktyki walki znany jest jako osławiona Księga Certavusa, którą Berix i Gresh odnaleźli po latach w ruinach starej areny. (Skrallowie także prowadzili długie, choć bezskuteczne, poszukiwania księgi – wojownicy obarczeni tym zadaniem skończyli jako obiad dla spikotów).

Certavus zmarł wiele lat temu. Funkcję Pierwszego Glatorianina objął po nim Strakk, a Drugim Glatorianinem został Gelu. Obecnie Metus szuka nowego kandydata na Drugiego Glatorianina Iconox, ponieważ Gelu niedawno zrezygnował z walk na arenie.

METUS

Metus jest promotorem walk i trenerem Glatorian. Iconox jest jego rodzinną wioską, ale Metus rzadko w niej przebywa. Spędza większość życia w podróży z wioski do wioski, werbując nowych Glatorian i organizując kolejne walki. Nie ma takiego miejsca na Bara Magna, którego Metus nie odwiedził. Wszystko już widział i wszystkiego doświadczył. Nic nie jest w stanie go zaskoczyć.

Metus należał do tej grupy członków Plemienia Lodu, która jako ostatnia dotarła do miejsca, w którym obecnie znajduje się Iconox. Kiedy jego współplemieńcy wznosili nową osadę, Metus zajmował się ubijaniem interesów z innymi wioskami. Odkrycie złóż ekscydyanu – jak się okazało – bardzo pożądanego przez wszystkie plemiona – znacznie ułatwiło mu pracę. Metus podsycał to pożądanie do tego stopnia, że wioski, takie jak Vulcanus i Tajun, chciały nawet toczyć wojnę o ekscydyan. Właśnie to zainspirowało

spertami
Z czasem
Glatorian
tego fatori
imie
u potrafi
ela, by za
miną ekscy
Tajun.

a wioski
Certavus –
o na Bara
imponują
na arenie
rów opisa
w taktyki
ęga Certav
po latach
także pro
szukiwania
zadaniem

kcję Pierw
kk, a Dru
nie Metus
o Glatoria
no zrezyg



Certavusa do pracy z Ackarem i Tariksem nad systemem, który rozstrzygałby podobne konflikty.

Nowy system również stał się źródłem pokaznych dochodów dla Metusa. Podczas Wojny o Rdzeń, Metus pracował w obozie przygotowawczym armii Plemienia Lodu. Dzięki sporemu doświadczeniu, które wtedy zdobył, szkolenie Glatorian przyszło mu z łatwością. Metus pracował z Certavusem nad podstawowymi manewrami, przydatnymi w walce na arenie, by potem ćwiczyć je z Gelu i Strakkiem. Pasma zwycięstw Glatorian z Iconox przekonało inne wioski, że Glatorianie szkoleni przez Metusa są lepsi od innych.

Organizowanie walk było naturalną konsekwencją szkolenia wojowników. System glatoriański jest dość skomplikowany. Harmonogram pojedynków musi być tak zorganizowany, by na arenie spotykali się wojownicy o wyrównanych umiejętnościach. Glatorianie powinni mieć też odpowiednio długi czas na regenerację sił. Koordynacja walk wymagała zatem ogromnego zaangażowania i czasu – tego zaś Agori nigdy nie

mieli w nadmiarze. Wioski coraz częściej zlecały to zadanie Metusowi, chociaż każda z nich miała kogoś, kto także się tym zajmował. Nikt jednak nie mógł równać się z Agori z Iconox. Metus był bystry, uparty i sprytny, ale także uczciwy i sprawiedliwy. Szanowano go za to, że w interesach zawsze starał się jak najwięcej ugrać dla swojej wioski i nigdy tego nie ukrywał.

Metus stał się jednym z nielicznych Agori pracujących także dla innych wiosek. Jeśli w Vulcanusie potrzebny był nowy Glatorianin, zwracano się do niego. Jeśli Tesara chciała zapewnić szkolenie dla Gresha, Metus zgłaszał swoje usługi. Jadąc do Vulcanusa, by omówić z Raanu sytuację po stracie Maluma, spotkał po drodze Mata Nui, nowo przybyłego na Bara Magna. Metus zabrał go ze sobą, próbując później – bezskutecznie – zwerbować do walk na arenie.

Metus jest uzbrojony w miecz lodowy i tarczę.



Wioska Tesara

TESARA

„Podwójna wioska” Tesara leży w samym środku jedynej porośniętej dżunglą części Bara Magna. Niegdyś była to rozległa zielona kraina, lecz zmiany klimatyczne na skutek Rozpadu doprowadziły do wymarcia roślinności na ogromnym obszarze. Przetrwały nieliczne gatunki drzew i krzewów zadowolające się niewielką ilością wody spływającej tu z Czarnych Szczytów.

Tesara zyskała swój przydomek krótko po jej założeniu. Wojna o Rdzeń spowodowała rozłam wśród członków Plemienia Dżungli. Zwolennicy wojny i jej zagorzali przeciwnicy, którzy po katalizmie znaleźli się na Bara Magna, nie chcieli dłużej mieszkać razem. Dla zachowania jedności plemiennej starsi wioski postanowili wykorzystać zalety współzawodnictwa i postawili Agori przed wyzwaniem: ta część plemienia, która wykaże się najwyższym kunsztem w budowie wioski, otrzyma prawo osiedlenia się w dżungli. Przegrani przeniosą się na południe – na pustynię. Obie grupy pracowały równie ciężko i wytrwale, lecz starszyzna celowo zorganizowała budowę w taki sposób, by żadna z nich nie miała wszystkich materiałów niezbędnych do pracy. W rezultacie Agori musieli przełamać wzajemną niechęć i pomagać sobie w celu ukończenia zadania. Wewnętrzny konflikt wkrótce poszedł w niepamięć, a pomiędzy wioskami wzniesiono arenę.

Agori z Tesary spędzają większość czasu w koronach drzew, zbierając owoce i rośliny nadające

się do jedzenia lub przyrządzania lekarstw. Efektem ich trybu życia są kończyny, które nadają im dość dziwny wygląd, lecz umożliwiają sprawne wdrapywanie się na drzewa. Tesarani słyną z umiejętności leczniczych. Są świetnymi tropicielami i zapałonymi historykami. Ich głównym towarem eksportowym jest żywność. W Tajun wymieniają ją za wodę, w Vulcanusie za narzędzia, a w Iconox za ekzydian.

Pierwszym Glatorianinem Tesary jest Vastus. Drugim – Gresh. Mimo że Vastus jest lepszym wojownikiem, to Gresh staje do większości pojedynków na obcych arenach. Vastus woli nie oddalać się od wioski, aby móc zawsze stanąć w jej obronie w przypadku ataku łowców kości lub Voroksov.

Po najeździe Skrallów na Tajun, Tesara miała być ich następnym celem. Mata Nui, Ackar, i Dżungli do zawieszenia walk Glatorian na czas wojny. Kiedy mieli jednak opuścić Tesarę, chcąc stawić czoło Skrallom w Roxtusie, Agori oburzyli się, że Glatorianie zostawiają ich bez ochrony. Mata Nui zdecydował wtedy, że sam uda się do Roxtusa, podczas gdy Glatorianie zostaną na straży wioski na wypadek niespodziewanego ataku.

TARDUK

Tarduk – dzielny Agori z Tesary – jest żądnym przygód poszukiwaczem artefaktów, zafascynowanym historią Bara Magna. W pogoni za wiedzą jest gotów wyruszyć do najbardziej niedostępnych i niebezpiecznych miejsc. Niejeden raz ryzykował życiem, lecz dzięki temu dokonał wielu zadziwiających odkryć.

Podobnie jak wszyscy tesarani, Tarduk używa gumnych kończyn jako dodatkowej pary nóg. Jest wyjątkowo sprawny i doskonale się wspina. W trudnych chwilach często dawał dowód swej inteligencji oraz zdolności przywódczych.

Przed wojną ze Skrallami Tarduk pracował w Atero przy przygotowaniach do turnieju. Lekko znużony, kopiąc od niechcenia w piasku, znalazł kawałek metalu z wyrytymi na nim intrygującymi symbolami oraz rysunkiem przypominającym czerwoną gwiazdę. Chcąc za wszelką cenę poznać znaczenie diagramu, namówił

dwóch innych Agori, Crotesiusa i Kirbolda, na wspólną wyprawę.

Zaden z nich nie spodziewał się, że droga na północ będzie tak niebezpieczna. Agori ledwo uszli z życiem podczas konfrontacji ze stadem żelaznych wilków. Z opałów wybrał ich Surel, wojownik-weteran z Plemienia Łodu, który ostrzegł ich także o obecności Władców Żywiołów w okolicy. Kontynuując podróż przez Las Noży, gdzie omal nie wpadli w ręce Władcy Żywiołu Wody, Agori dotarli do tajemniczej bramy prowadzącej rzekomo do „upragnionego przez nich miejsca”. Strudzeni i przekonani, że nie zbliżyli się ani o krok do rozwiązania zagadki metalowego artefaktu, wszyscy w głębi serca marzyli o powrocie. Brama spełniła życzenie, posłusznie teleportując ich do domu ku rozpaczy Tarduka. Jego nagłe pojawienie w wiosce wywołało popłoch wśród tesaran. Tarduk z trudem rozwiązał podejrzenia, że to sprawka Skrallów i ich nowej broni, ale nie śmiał powiedzieć prawdy – nikt by mu nie uwierzył.

Tarduk wkrótce znów spotkał się z Kirboldem – tym razem wioząc ładunek ekzydianu z Iconox do Vulcanusa, pod ochroną Gresha i Strakka. Podczas wyprawy Tarduk i jego towarzysze musieli stawić czoło Skrallom, łowcom kości i Voroksom. Ratując się z opresji, trafili do ukrytego w górach tunelu. Kiedy Tarduk odkrył w nim symbole podobne do tych na znalezionym wcześniej artefakcie, jeszcze bardziej zapragnął poznać jego tajemnicę.

Tarduk chce jeszcze raz ruszyć na północ. Wierzy, że symbol czerwonej gwiazdy pozwoli odkryć ważną tajemnicę, która na zawsze odmieni bieg rzeczy na Bara Magna. Jego zdaniem symbol oznacza środek „dolini labiryntu” znajdującej się rzekomo za łańcuchem Czarnych Szczytów.

Bronią Tarduka są jego szpony oraz ostrza zamocowane na zbroi.

stw. Efek-
nadają im
ajają spraw-
anie słyną
ymi tropi-
głównym
W Tajun
za narzę-

jest Vastus,
est lepszym
większości po-
us woli nie
wsze stanąć
woców kości

Tesara miała
Nui, Ackar,
i Dżungli do
wojny. Kiedy
stawić czoło
li się, że Gla-
y, Mata Nui
do Roxtusa,
straży wioski





ROXTUS

Na długo przed zasiedleniem Roptusa przez Skrallów nazwa tego miasta kojarzyła się z mroczną tajemnicą. Nie wiadomo, kto w nim mieszkał na początku, ani dlaczego miasto zostało wyludnione. Niektórzy twierdzą, że poprzedni mieszkańcy Roptusa z nieznanego przyczyn wynieśli się na północ w czasach Wojny o Rdzeń, a po Rozpadzie utknęli na innym kawałku planety. Zdaniem wielu zginęli z rąk Voroków lub innych pustynnych bestii. Są też tacy, którzy wierzą, że nigdy nie opuścili swego miasta, a Roptus jest obecnie domem złych duchów, które z ochotą dręczą innych.

Prawda nadal pozostaje tajemnicą, a faktem jest, że Roptus był opuszczony zanim wprowadzili się do niego Skrallowie i Agori Skąły, uciekając ze swoich fortecz na północy przed zmiennokształtnymi istotami, które nazywali „baterra” („cicha śmierć” w języku Skrallów). Przybysze szybko zbudowali nowe mury i ufortyfikowali miasto. Tuma, przywódca Skrallów, zabronił mieszkańcom innych wiosek wstępu do Roptusa, chyba że ich obecność była przez niego pożądana.

Izolowanie się Skrallów od innych plemion dało początek wielu plotkom krążącym po Bara Magna. Wieści niósły o porwanych Agori wykorzystywanych do niewolniczej pracy; o polowaniach na Voroków, których brutalnie „tresowano” na zwierzęta bojowe; o wziętych do niewoli Glatorianach, zmuszanych do walki ze Skrallami

na śmierć i życie na arenie w Roptusie. Najbardziej przerażające jest jednak to, że te wszystkie plotki okazały się prawdą.

Bez względu na porę w Roptusie panuje ruch jak w ulu. Zbrojne oddziały co chwilę wyjeżdżają z miasta na północ lub południe, mijając wojowników, którzy właśnie wracają z patrolu. Łowcy kości przywożą porwanych Agori lub Glatorian, licząc na dobry zarobek. Dookoła słychać zawodzenie dręczonych Voroków. Panujący nad tym wszystkim Tuma nadzoruje swą armię, układając nowe, złowieszcze plany.

Miasto jest pilnie strzeżone, lecz to nie oznacza, że nie można się do niego dostać... lub z niego uciec. Gresh i Strakk przemknęli się doń pod osłoną karawany wiozącej zaopatrzenie, aby wykraść Skrallom miecz należący do Ackara, a potem popisali się brawurową ucieczką. Jakiś czas później Malum wyrwał się z rąk Skrallów, uwalniając przy tym kilku Voroków, którzy rozpełtali w mieście istne piekło. Mata Nui zaś z zyczajnie podszedł do bram Roptusa i zażądał, by go wpuszczono.

Roptus leży na południowym skraju Czarnych Szczytów, w pobliżu górnego biegu Rzeki Skrall. Tereny na północ od miasta to głównie łańcuchy górskie poprzecinane dolinami. Zapuszczają się tam jedynie zwiadowcy wypatrujący śladów baterra. Skrallowie uważają południową część gór za swoje terytorium – każdy, kto na nie wkroczy, musi liczyć się z utratą wolności... lub życia.

ATAKUS

Atakus jest wyjątkowo podłym i nikczemnym Agori z Plemienia Skąły, który czerpie ogromną satysfakcję z wywyższania się nad Agori z innych plemion. Poza Roptusem, Atakus nie może liczyć na czyjkolwiek sympatię. Krąży o nim nawet powiedzenie: „Jeśli nie zwiżysz wobec Atakusa niezawisłości, to znaczy, że go jeszcze nie poznajesz”.

Atakus pełni szereg różnych obowiązków w Roptusie. Służy jako asystent Skrallów Glatorian – ostatnio towarzyszył jednemu z nich w Vulcanusie przy okazji walki z Greshem. To on pełnił straż u bram miasta podczas brawurowej nocnej akcji Gresha i Strakka. Często bywa także uczestnikiem Tuma podczas rozmów z innymi plemionami Agori. Kiedy Agori z Vulcanusa zwrócił się do niego w sprawie wynajęcia wojowników do obrony jego wioski przed najazdem łowców kości, Atakus najpierw zażądał łapówki w postaci ogromnej ilości Thornaksów, a potem dopuścił do jego rozmowy z samym Skrallem.

Najbardziej przerażające jest jednak to, że te wszystkie plotki okazały się prawdą.

Atakus jest wyjątkowo podłym i nikczemnym Agori z Plemienia Skąły, który czerpie ogromną satysfakcję z wywyższania się nad Agori z innych plemion.

Atakus jest wyjątkowo podłym i nikczemnym Agori z Plemienia Skąły, który czerpie ogromną satysfakcję z wywyższania się nad Agori z innych plemion.

Atakus jest wyjątkowo podłym i nikczemnym Agori z Plemienia Skąły, który czerpie ogromną satysfakcję z wywyższania się nad Agori z innych plemion.



Przed przybyciem Skrallów do Roptusa, Atakus pracował w ostatniej ocalałej twierdzy w północnej części Czarnych Szczytów. Był jednym ze strażników przy głównej bramie, którzy pewnego pamiętnego dnia zezwolili na wjazd transportu drewna na opał. Zbyt późno zorientowali się jednak, że pod postacią drewna do wnętrza twierdzy przedostali się zmiennokształtne baterra. Rozpętała się dramatyczna walka. Agori, którzy ją przeżyli, uciekli z Atakusem na czele i podążyli na południe śladem zdziesiątkowanej armii Skrallów, by dołączyć do nich w Roptusie.

Jeśli Atakus ma swojego idola, to z pewnością jest nim należący do elity wojownik imieniem Stronius (patrz: strona 66). Po służbie Atakus stara się zawsze przebywać w jego pobliżu w nadziei na to, że uda mu się czegoś od niego nauczyć. Stroniusowi nie przeszkadza jego towarzystwo, a kiedy jest znużony, pozwala mu nawet poznać się nad Vorokami dla rozrywki.

Nikt, poza Tumą, nie wie, że to Atakus jako pierwszy nawiązał kontakt z tajemniczym osobnikiem, który zdradził inne plemiona Agori dla korzyści ze współpracą ze Skrallami. Tuma początkowo traktował udział obcego Agori w marszu Skrallów ku zwycięstwu z dużą podejrzliwością,

dlatego nakazał Atakusowi sprawdzać wiarygodność jego informacji. Gdyby okazało się, że jest w nich cień nieprawdy, Atakus zapłaciłby głową za rekomendację zdrójcy. Informacje zbierane przez Atakusa dotyczyły grafiku szkoleń Glatorian, nowych technik walki, a nawet zapasów wody w poszczególnych wioskach.

Atakus jest uzbrojony w dwa miecze emitujące tajemniczy niezmierny blask, które znalazł w miejscu uznanym przez Skrallów za opuszczone obozowisko baterra. Ponieważ Skrallowie są ogólnie bardziej zainteresowani skutkami działania swojej broni niż tym, jak ona działa, nikt z Plemienia Skąły nie wie, jak zrobić podobne miecze, ani jak je naprawiać. Atakus dźmierzy je z nieskrywaną dumą i chętnie używa ich przeciwko innym Agori.



PUSTKOWIE

Pustynne tereny pomiędzy wioskami nazywane są powszechnie „pustkowiec”. Ta wyludniona kraina charakteryzuje się licznymi naturalnymi zagrożeniami, do których zalicza się kilka gatunków pustynnych drapieżników. Z braku innej możliwości Agori i Glatorianie przemierzają ją każdego dnia.

Każdy wędrowiec musi liczyć się z tym, że na pustyni nie znajdzie łatwo ani wody, ani żywności, dlatego wszystko, czego może potrzebować w podróży, musi zabrać ze sobą. Łowcy kości i Vorokowie zamieszkujący pustynię nauczyli się radzić sobie z tutejszymi rzadko występującymi roślinami, które dla innych są niejadalne. Mimo że w ciągu dnia panuje tu nieznosny upał, noce bywają przenikliwe zimne. Podróż za dnia jest bezpieczniejsza niż nocą, ponieważ łatwo dostrzec zbliżające się zagrożenie, ale wędrowiec jest wtedy także doskonale widoczny.

Każda z części pustkowiec charakteryzuje się innym rodzajem zagrożenia. Podróż przez Wydmy Zdrady to ryzyko śmiertelnego spotkania z Vorokami. Wędrówka zbyt daleko na południe od Vulcanusa zwykle kończy się pochłonięciem podróżnika przez Morze Płynnego Piasku. Północna część pustyni aż po Czarne Szczyty to terytorium niezbyt gościnnych Skralłów i łowców kości.

Grożne bestie można spotkać w każdym zakątku pustyni. Oto niektóre z nich:

Pustynne nietoperze: Wielkie, skrzydlate węże, kryjące się w piasku przed światłem słonecznym. Polują z zaskoczenia, wciągając ofiarę pod powierzchnię piasku. Mata Nui pokonał jednego z nich, nie pozwalając mu skryć się przed palącym słońcem. Innego pożarły scarabaksy, gdy zaatakował Gresha.

Węże wydmore: Inny rodzaj węży żyjących w gniazdach tuż pod powierzchnią piasku. Reagują na wszelkie wibracje dochodzące z zewnątrz, szybko otaczają ofiarę i uśmiercają ją mnóstwem ukąszeń.

Skalne rumaki: Ostre kły i kolczaste ogony tych gadopodobnych bestii skutecznie odstraszały każdego przeciwnika. Jednak łowcy kości, a czasem także Skralłowie, używają ich jako wierzchowców ze względu na ich wytrzymałość, siłę, wierność i walory bojowe. Skalne rumaki mają wyostrzone zmysły wzroku, słuchu i węchu, co pomaga im wytopić wroga z dużej odległości. Mata Nui i Ackar walczyli ze skalnym rumakiem w drodze do Tajun.

Skopio: Jeszcze jeden gatunek bestii zamieszkujący pod ziemią. Co najmniej jeden z tych przypominających kraby olbrzymów został uzbudowany przez Wielkie Istoty w zdalnie sterowany pojazd. Nawet bez niego rozmiar i siła skopia budzą grozę w każdym przeciwniku. Mata Nui, Kiina i Ackar z trudem pokonali go w drodze do Tajun. Pojazd Tellurisa zbudowano na podobieństwo skopia.

ZESKOWIE

Zeskowie są rdzennymi mieszkańcami pustynnego obszaru planety Spherus Magna, którzy w czasach przed kataklizmem należeli do Plemienia Piasku. Prowadząc koczowniczy tryb życia, trzymali się blisko większych i silniejszych Voroków. W zamian za ochronę Zeskowie zdobywali dla nich żywność i wodę. Ich relacje przypominały obecne stosunki między Agori i Glatorianami.

Rozpad zmienił wszystko. Pogorszenie klimatu utrudniło dostęp do wody i jedzenia oraz niezbyt skomplikowana struktura społeczna przyczyniła się do szybkiej regresji Zesków. Inne plemiona nie chciały mieć nic wspólnego ze zdziwaczami, prymitywnymi i brutalnymi Zeskami. W efekcie Zeskowie stracili umiejętność posługiwania się językiem Agori i zaczęli swym zachowaniem przypominać stada pustynnych zwierząt.

Braterstwo z Vorokami jednak przetrwało. Ci potężni wojownicy do dziś dbają o bezpieczeństwo mniejszych braci, a Zeskowie nadal zapewniają im zaopatrzenie. Obie grupy zamieszkują

skrzydlate węże, kryjące się w piasku przed światłem słonecznym. Polują z zaskoczenia, wciągając ofiarę pod powierzchnię piasku. Mata Nui pokonał jednego z nich, nie pozwalając mu skryć się przed palącym słońcem. Innego pożarły scarabaksy, gdy

żyjących w gniazdach tuż pod powierzchnią piasku. Reagują na wszelkie wibracje dochodzące z zewnątrz, szybko otaczają ofiarę i uśmiercają ją

ostre ogony skutecznie odstraszały każdego przeciwnika. Jednak łowcy kości, a czasem także Skralłowie, używają ich jako wierzchowców ze względu na ich wytrzymałość, siłę, wierność i walory bojowe. Skalne rumaki mają wyostrzone zmysły wzroku, słuchu i węchu, co pomaga im wytopić wroga z dużej odległości. Mata Nui i Ackar walczyli ze skalnym rumakiem w drodze do Tajun.

Skopio: Jeszcze jeden gatunek bestii zamieszkujący pod ziemią. Co najmniej jeden z tych przypominających kraby olbrzymów został uzbudowany przez Wielkie Istoty w zdalnie sterowany pojazd. Nawet bez niego rozmiar i siła skopia budzą grozę w każdym przeciwniku. Mata Nui, Kiina i Ackar z trudem pokonali go w drodze do Tajun. Pojazd Tellurisa zbudowano na podobieństwo skopia.

sieć tuneli pod ziemią, wychodząc na zewnątrz tylko po to, by zapolować na intruza na ich terytorium.

Los nie poskąpił Zeskom cierpienia. Stronią od kontaktów z innymi plemionami, ponieważ wszyscy boją się ich i nienawidzą zarazem. Łowcy kości i Skralłowie polują na Zesków dla sportu. Są prześladowani nawet przez handlarzy, bezwzględnie wykorzystujących ich umiejętność wyszukiwania cennych owoców Thornax w odległych zakątkach planety.

Zeskowie charakteryzują się niezwykle ciętymi cechami. Wciąż noszą swoje stare zbroje i helmy, których kształt sprawia wrażenie, jakby mieli czworo oczu. Mają wyjątkowo wyostrzone zmysły wzroku i węchu. Ich ślina pachnie piżmem, kojarzonym przez Voroków z zapachem istoty im przyjaźnej. Każdy, kto natarłby się odrobina tej cieczy, mógłby bezpiecznie przejść przez środek armii Voroków.

Nie dysponując wielką siłą, żaden Zesk raczej nie ryzykuje walki w pojedynkę. W starciu z przeciwnikiem większym od nich, Zeskowie działają w grupie. Jeśli cel porusza się pieszo, otaczają go, wrzeszcząc i skrzecząc, i rzucają się na niego całą masą. Jeśli mają do czynienia z jeźdźcem, próbują przstraszyć wierzchowca tak, by zrzucił go z siodła. Z tego powodu handlarze, Glatorianie, a nawet łowcy kości zawsze wypatrują dziur w piasku, które zdradzają obecność Zesków lub Voroków.

Zeskowie nie odegrali poważniejszej roli w konflikcie pomiędzy Agori i Skralłami. Co prawda Malum nieraz powiódł swoich Voroków do ataku na Skralłów i łowców kości, lecz uczynił to z zemsty za krzywdy, których doznało od nich Plemię Piasku. Ani Malum, ani Vorokowie, ani tym bardziej Zeskowie nie uważali tej wojny za swoją.

Zeskowie nie używają broni innej niż ich własne ogony z kolcami, którymi posługują się z nadzwyczajną szybkością. Niektórzy twierdzą, że ogony są efektem manipulacji Wielkich Istot przy procesie ich ewolucji. Zeskowie z natury poruszają się na czterech kończynach.



ARENA MAGNA



Arena Magna jest częścią miasta Atero i należy do najstarszych budowli na Bara Magna. Powstała na długo przed Rozpadem jako publiczne miejsce wydarzeń sportowych i rozrywkowych. Po kataklizmie, który dotknął Spherus Magna, arena przez jakiś czas nie była używana. Dzięki wprowadzeniu systemu glatoriańskiego stała się miejscem corocznego Wielkiego Turnieju Glatorian.

Atero ma status „wolnego miasta”. Oznacza to, że każdy Agori może je odwiedzać, a nawet w nim zamieszkać. Mimo to jest miastem o niewielkiej populacji, głównie ze względu na swoją lokalizację – w całym regionie panoszą się łowcy kości, którzy nie zawahaliby się przed najazdem na Atero, gdyby wiedzieli, że jest w ogóle zamieszkaną.

Miasto ożywa przed każdym turniejem, gdy Agori ze wszystkich wiosek przybywają, by przygotować arenę do walk. Ich praca ma ogromne znaczenie, ale rzadko bywa eksycytująca. Ostatnio trzech Agori zatrudnieni przy organizacji turnieju – Tarduk, Crotiesius i Kirbold – wymknęli się z miasta na krótką wyprawę w północne rejony Bara Magna i z trudem zdążyli z powrotem na rozpoczęcie rozgrywek. Jednak większość Agori pracuje z poświęceniem, ponieważ nagrodą są dla nich miejsca w pierwszym rzędzie podczas wszystkich walk. Turniej wzbudza tak wielkie emocje, że często dochodzi do bójek na trybunach między rozgorączkowanymi Agori.

Jednym z najświęniejszych miejsc w Arena Magna jest Ściana Mistrzów. Są na niej wyryte imiona i podobizny wszystkich zwycięzców poprzednich turniejów – Certavusa (pierwszego mistrza w historii), Ackara, Tariksa, Vastusa i wielu innych. Każdy Glatorianin marzy o tym,

by zobaczyć tu swoje imię. Są też tacy jak Strakk, którzy za wszelką cenę dążą do zdobycia mistrzowskiego tytułu. Mistrz może stawiać wyższe warunki za pracę dla swojej wioski lub dla innych, jeśli jego pracodawcy nie chcą mu płacić. Zatrudnianie mistrza jest wielkim zaszczytem, dlatego Agori z reguły znajdują sposób na spełnienie wymagań zwycięzcy turnieju.

Tegoroczny turniej był długo oczekiwany wydarzeniem. Do tej pory pewnym kandydatem do tytułu był Tarix, lecz w tym roku po raz pierwszy w turnieju mieli uczestniczyć Skrallowie. W ostatnich rozgrywkach nie brali udziału, ponieważ nie mieszkali jeszcze w tych okolicach. Zaden Skrall nie przegrał dotąd walki na arenie, dlatego uważano, że Tarix może mieć kłopoty z obroną tytułu.



Strakk. Wygranie mistrzostwa jest dla niego ważniejsze niż dla innych. Agori nie chcą mu płacić. Zatrudnianie mistrza jest wielkim zaszczytem. Agori z reguły znajdują sposób na spełnienie wymagań zwycięzcy turnieju. Tegoroczny turniej był długo oczekiwany wydarzeniem. Do tej pory pewnym kandydatem do tytułu był Tarix, lecz w tym roku po raz pierwszy w turnieju mieli uczestniczyć Skrallowie. W ostatnich rozgrywkach nie brali udziału, ponieważ nie mieszkali jeszcze w tych okolicach. Zaden Skrall nie przegrał dotąd walki na arenie, dlatego uważano, że Tarix może mieć kłopoty z obroną tytułu.

Ko powszechnemu zdziwieniu, w przedturniejowych walkach zabrakło Skrallów. Nie było ich w Atero nawet po rozpoczęciu turnieju. Agori, którzy zeszli z trybun, by wypatrywać spóźniającej się reprezentacji Skrallów, zamarli na widok zbliżającej się do miasta armii. Skrallowie zainicjowali ogromną siłę. Pomimo dzielnej obrony Glatorianie nie zdołali powstrzymać wroga przed zniszczeniem Atero i Arena Magna. Ta chwila była początkiem wojny pomiędzy Skralłami i resztą świata Bara Magna. Nie sposób przewidzieć, czy Atero i Arena Magna zostaną kiedykolwiek odbudowane. Mówi się natomiast o wzniesieniu w tym miejscu pomnika ku chwale Glatorian i Agori poległych w walce ze Skralłami.



Arena Magna została zbudowana na skale na środku Rzeki Skrall, a dostęp do niej zapewniał most łączący tę monumentalną budowlę z wschodnim brzegiem rzeki. Od czasu, gdy wody rzeki zastąpił piasek, do areny można dotrzeć również z innych stron.

Trybuny areny są w stanie pomieścić ponad tysiąc Agori. Każdy mieszkaniec Tajun, Iconox, Vulcanusa i Tesary zazwyczaj kibicuje przynajmniej części turniejowych zmagani. Zeskowie z Plemienia Piasku nie są zapraszani, chociaż zapewne i tak nie pojawiliby się w mieście.

Arena Magna powstała w całości z kamienia. Jedyne podłoże, na którym rozgrywają się pojedynki, to piasek. Do środka prowadzą dwie ogromne bramy we wschodniej ścianie. Z czasem dobudowano kilka mniejszych wejść, aby ułatwić Agori wchodzenie i schodzenie z trybun podczas turnieju.

PAMIĘTNIK MATA NUI

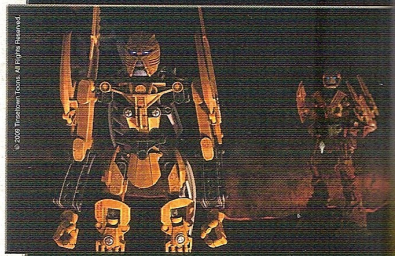
WPIS TRZECI

Krótko po starciu z Voroksem spotkałem na pustyni osadnika. Przedstawił się jako Metus i zaferował mi podwiezienie do Vulcanusa – wioski, do której zmierzał. Perspektywa wędrowki przez pustynię była mało kusząca, więc zgodziłem się, mimo że mój dobroczyńca był straszliwie gadatliwy. Naszą podróż zakłóciła jedynie drobna potyczka z istotą nazwaną przez Metusa pustynnym nietoperzem.

W pierwszej chwili po dotarciu do Vulcanusa doznałem szoku. Na arenie w samym środku wioski dwaj wojownicy toczyli pojedynek, któremu przyglądał się tłum kibiców. W tym barbarzyńskim świecie brutalną walkę najwyraźniej traktowano jak sport! Nie dawało mi to spokoju nawet wtedy, gdy Metus wyjaśnił, że w ten sposób rozstrzygane są konflikty między wioskami, dzięki czemu udaje im się uniknąć wojen na tej planecie. W moim świecie wojownicy walczą o sprawiedliwość, a nie o to, komu należy się kawałek ziemi czy wóz pełen żelastwa.

Tak czy owak, w każdej cywilizacji jest dobro i zło. Widziałem, jak wojownik w czerwonej zbroi zwany Ackarem pokonał wojownika w białej zbroi, Strakka. Strakk poddał się, słyszałem wyraźnie, a jednak znow sięgnął po broń, gdy tylko Ackar odwrócił się do niego plecami. Nikt nie zareagował... ale ja nie mogłem biernie patrzeć na podstępny atak od tyłu. Wpadłem na arenę i skoczyłem na Strakka, zbijając go z nóg.

Oczywiście, zaraz potem to ja znalazłem się w tarapatkach. Ja znalazłem swoje ciało raptem parę godzin, a Strakk był zaprawionym w boju wojownikiem. Błyskawicznie pozbierał się, przeciągnął mnie po arenie i przygwoździł do piasku gotowy zabić... Wtedy wydarzyło się coś niezwykłego. Kawałek kolca z ogona Voroksa, który służył mi za broń, musnął przypadkiem moją maskę, by w mgnieniu oka zmienić się w potężny miecz! Wykorzystałem zdumienie Strakka, powaliłem go na ziemię i zmusiłem do poddania się – tym razem naprawdę. Nie domyślałem się nawet, że ta krótka walka zupełnie odmieni moją przyszłość na Bara Magna.



SYSTEM GLATORIAŃSKI

Podstawą systemu społecznego na Bara Magna są walki Glatorian wymyślone przez Certanusa, Tariksa i Ackara prawie 100 000 lat temu. Rozproszone po pustyni wioski dysponowały słabymi zasobami, dlatego konflikty na tym tle wydawały się nieuniknione. Po Wojnie o Rudeń nikt nie chciał kolejnych bitew dziesiątkujących plemiona Bara Magna. Zrodził się zatem pomysł, by rozwiązywać spory między wioskami na arenie poprzez sportowe zmagania wojowników zwanych Glatorianami.

Glatorianami zostali głównie weterani Wojny o Rudeń. Ich zapłatą za reprezentowanie wioski była żywność, opieka medyczna, broń i inne dobra, które zapewniali im Agori. Większość wojowników z zadowoleniem zaakceptowała taką pracę. Jeśli alternatywą jest życie bandyty na pustkowiu, wybór wydaje się oczywisty. Każda wioska utrzymuje dwóch wojowników – Pierwszego i Drugiego Glatorianina – oraz kilku adeptów. Na większą liczbę wojowników nikogo raczej nie stać.

W przypadku, gdy między wioskami powstaje spór o źródło wody, nowe terytorium lub inne zasoby, ich Glatorianie stają do pojedynku. Zwycięzca zdobywa dla swojej wioski prawo do posiadania przedmiotu sporu. Przegrany zostaje z niczym. Walki dostarczają Agori rozrywkę, ale ich wynik często przesądza o zapewnieniu im środków do przeżycia.

Walki rozgrywane są najczęściej w jednej z pięciu wiosek. Raz w roku Glatorianie zbierają się w Arena Magna w Atero, by wziąć udział w turnieju, który wyłania najlepszego spośród nich. Obecnym mistrzem jest Tarix z Tajun.

Walki Glatorian toczą się według ustalonych zasad:

- 1) Wojownicy muszą walczyć najlepiej jak potrafią. Przyjmowanie łapówek za przegranie walki lub wypaczenie jej wyniku w jakikolwiek sposób jest niedozwolone.
- 2) Starcie kończy się, gdy jeden z wojowników podda się lub nie jest w stanie walczyć z innych powodów. Walka na śmierć i życie jest zabroniona.
- 3) Atak na poddającego się przeciwnika jest zabroniony. Glatorianin, który się poddał, również nie ma prawa ponownie atakować.
- 4) Wyboru broni strony dokonują przed walką. Rodzaj starcia – Glatorianin przeciwko Glatorianinowi, pojazd przeciwko pojazdowi lub Glatorianin z Agori przeciwko Glatorianinowi z Agori – także zależy od uprzednich ustaleń.
- 5) Strona przegrana musi przekazać zwycięzcom przedmiot sporu w rozsądnie krótkim czasie, inaczej kolejne spory będą z góry rozstrzygane na jej niekorzyść.
- 6) Naruszenie zasad walki przez Glatorianina może zostać ukarane zawieszeniem, wygnaniem lub dożywotnim zakazem wstępu na arenę.

Spośród wszystkich plemion jedynie Plemię Piasku nie jest częścią systemu glatoriańskiego. Vorokowie stają na arenie tylko wtedy, gdy porwani przez Skrallów są zmuszeni do walki o życie na arenie Rostusa dla rozrywki swych wrogów.

Dwie wioski borykają się obecnie z brakiem jednego z głównych wojowników. Małum został wygnany z Vulcanusa, zaś Gelu z Iconox zajął się inną pracą. Obie wioski pilnie poszukują dla nich zastępstwa.

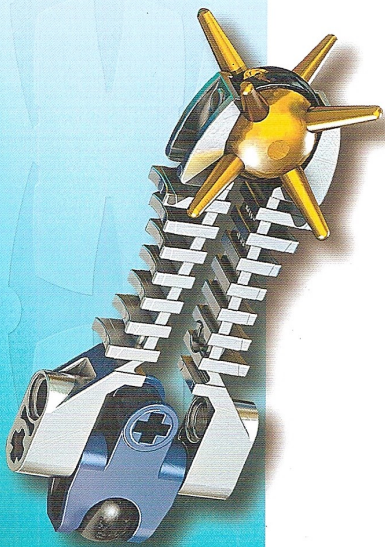


THORNAX

Thornax jest owocem dzikiej rośliny występującej na pustyni Bara Magna. Jego twarda, kolczasta skorupa kryje miękki miąższ. Niedojrzały owoc można zmiękczyć przez gotowanie i przyrządzić z niego gulasz. Robią go przeważnie łowcy kości i Voroksowie – nikt poza nimi nie jest w stanie znieść jego odoru, który ponoć daje się wyczuć z odległości wielu kilometrów.

Dojrzałe owoce stają się twarde jak kamień. Zrywa się je wtedy z przeznaczeniem na amunicję do miotaczy Thornax używanych przez Glatorian, Skrallów, łowców kości i innych. Kolce dojrzałego Thornaksa są wystarczająco twarde i ostre, by uszkodzić zbroję Glatorianina. Handlarze zbierający Thornaksy sprzedają je we wszystkich wioskach.

Przejrzałe Thornaksy zyskują właściwości wybuchowe. Używanie ich w walce na arenie jest dozwolone tylko w wyjątkowych przypadkach, ale Glatorianie podróżujący po pustyni często wożą ze sobą kilka sztuk dla samoobrony. Wybuchowy owoc jest bezpieczny, pod warunkiem że jego skorupa jest nienaruszona. Użyty jako pocisk eksploduje po uderzeniu w cel z siłą zdolną kruszyć skały.



MIOTACZ THORNAX

Ta lekka i prosta broń jest w użyciu od ponad 100 000 lat. Początkowo miotacz uważany był za prymitywne narzędzie walki, którego używali głównie członkowie Plemienia Piasku. W wyniku zapaści technologicznej, która po Rozpadzie ogarnęła cywilizację Bara Magna, miotacz Thornax awansował do grupy bardziej wyrafinowanych mechanizmów znajdujących się w rękach mieszkańców planety.

Miotacz składa się z dwóch równoległe zamocowanych metalowych sztab trzymających w uścisku owoc Thornax. Mechanizm spustowy ścisną sztaby, wystrzelując pocisk pomiędzy nich z ogromną prędkością. Miotacz zaprojektowano tak, by nie uszkodził skorupy owocu, gdyż mogłoby to doprowadzić do przedwczesnej eksplozji.

Glatorianie otrzymują miotacze Thornax do walki na arenie, gdy podejmują pracę dla wybranej wioski. Niezawodne i proste w naprawie miotacze są także bronią Skrallów, łowców kości, Voroksów oraz niektórych Agori trudniących się handlem. To jedyna broń miotająca używana na pustyni.

PAMIĘTNIK MATA NUI

WPIS CZWARTY

Szybko stało się dla mnie jasne, że mieszkańcy Bara Magna mieli poważne kłopoty. Brakowało im dosłownie wszystkiego, doświadczałem bezlitosny klimat, dręczyły ich bandy łowców kości i drapieżni Voroksowie – tacy jak ten, z którym walczyłem pierwszego dnia. Na dodatek ostatnio doczekali się najazdu bezwzględnych Skrallów. Wszystko to wyglądało nad wyraz znajomo.

Słuchałem opowieści Glatorian i nie wiedziałem, co począć. Nie miałem nic wspólnego z ich problemami. Trafiłem na tę planetę przypadkiem, wyrzucony z własnego świata. Zawiodłem – przez to mój lud był teraz zagrożony. Czy mogłem sobie pozwolić na angażowanie się w tutejszy konflikt, kiedy ciążyła na mnie odpowiedzialność za ratowanie mojego wszechświata?

Oczywiście, że nie. A jeśli wojna ciągnęłaby się latami? Kto ocaliłby mój lud, gdybym zginął? Ci Glatorianie wydawali się inteligentni i silni, na pewno daliby sobie radę sami. Zresztą, jak mogłem im pomóc? Pozbawiony mojej mocy, nie mogłem nawet równać się z Ackarem, Strakkiem czy z kimkolwiek innym. Oni mieli za sobą lata wojennego doświadczenia... ja byłem tu niecały dzień.

A jednak... już raz odwróciłem się od problemów jednego świata, poświęcając swoją uwagę innym. Tak bardzo skupiłem się na misji powierzonej mi przez Wielkie Istoty, że nie zważałem na sprawy z tego, co działo się w świecie oddanym pod moją opiekę. Nie podejrzewałem nawet, że siły mroku będą w stanie go opanować. Zbyt późno dostrzegłem spisek przeciwko mnie. Czy mogłem teraz tak po prostu odejść, nie zrozumiawszy, jak pozwolić złu zatriumfować także tutaj?

Musieliem się nad tym poważnie zastanowić. Od mojej decyzji być może zależały losy dwóch światów. A przy tym dręczyła mnie jeszcze jedna myśl – czy dla ratowania mojego świata będę w stanie zostawić tych nieszczęśliwików ich własnemu losowi, mając świadomość, że tym samym skazuję ich na zagładę?



POJEDYNEK NA PUSTYNI

Fero ściągnął wodze. Skirmix zatrzymał się, a jeździec powoli powiódł wzrokiem po linii horyzontu. Niewiele dziłało się dziś na piaskach Bara Magna. Tu i ówdzie paru Zesków wynurzyło się z piasku w poszukiwaniu jedzenia. Stado padlinożerców zataczało kręgi na niebie, wypatrując łatwego łupu. Spokój na pustyni nie był niczym dziwnym. Gdy słońce było w zenicie, tylko szaleńcy lub głupcy nie uciekali przed palącym żarem.

Lecz wojownik w czarnej zbroi nie był ani szaleńcem, ani głupcem. Nie mógł rozkoszować się odpoczynkiem w cieniu. Miał zadanie do wykonania. Każdy, komu przyszło przemierzać pustynię o tej porze dnia, musiał poruszać się wolno – zbyt wolno, by umknąć łowcy.

Sprawdził swoją broń. Naznaczony bliznami po setkach stoczonych bitew miecz był wciąż ostry jak brzytwa. Fero znalazł go dawno temu w ruinach areny treningowej Glatorian. Teraz miecz był niemal jego częścią, wypełniał jego ducha pragnieniem walki, dawał siłę. Przy odrobinie szczęścia zapewni mu dziś kolejną zdobycz.

Skalny rumak mruknął niecierpliwie. Zwierz nie znosiło bezczynności. Jego ciało miało zdolność do chłodzenia się, ale tylko w ruchu. Fero miał już spać wierzchowca do biegu, ale Skirmix zaczął nagle potrząsać głową i kłapać zębami. Wyczuwał zwierzynę.

Podobnie jak wszyscy łowcy kości, Fero miał drugą parę powiek dla lepszej ochrony przed suchym i gorącym powietrzem. Ich polaryzacyjny efekt pozwalał mu lepiej widzieć w blasku słońca. Przymknął je teraz, by przyrzeć się małym punkcikom daleko na zachodzie. To karawana Agori z Iconox. A razem

z nimi Glatorianin, którego Fero od razu rozpoznał.

– Gelu – uśmiechnął się łowca. – No, to oprócz pracy będzie też trochę zabawy.

Gelu był dzisiaj w świetnym humorze. Nawet ten okropny upał i smród pustynnego stalkera, na którym jechał, nie mogły mu zepsuć nastroju. Jak by nie było, wkrótce miał zostać całkiem majątym Glatorianinem.

Dla wielu mieszkańców Bara Magna ostatnie dni były prawdziwym koszmarem. Wioski na południu przez długi czas cieszyły się względnie pokojowymi relacjami ze Skrallami na północy. Co prawda wojownicy Skrallów regularnie zwyciężali Glatorian w pojedynkach na arenie, ale ogólnie postępowali zgodnie z zasadami systemu i szanowali prawa innych wiosek. Teraz wszystko się zmieniło.

Zaczęło się z pozoru niewinnie. Skrallowie rzucali wyzwania mieszkańcom Tajun i Vulcanusa pod byle pretekstem, począwszy od zapasów broni, po oazy i szlaki handlowe. Odkąd takie spory rozstrzygano na Bara Magna za pomocą walk Glatorian, wyzwania Skrallów nie można było odrzucić. Wynik był niestety zawsze taki sam – Skrallowie zwyciężali, brali, co chcieli, a przegrani tracili kolejne dobra.

Wreszcie Skrallowie stracili cierpliwość. Zaczęli sięgać po nowe terytoria i zasoby bez marnowania czasu na pojedynki na arenie. Wszczyniali bitwy, w których ich przeciwnicy ginęli – śmierć Glatorian nazywana była wtedy „nieszczęśliwym wypadkiem”. Mnożyły się



EK
NI

roz-
so, to
e. Na-
nnego
y mu
e miał
n.
ostat-
Wioski
y się
allami
rallów
jedyn-
zgod-
prawa
tło.
llowie
Vulca-
od za-
dłowe.
Bara
zwania
nik był
e zwy-
tracili
rliwość.
by bez
arenie.
wnicy
ta wte-
rzyły się

roz-
so, to
e. Na-
nnego
y mu
e miał
n.
ostat-
Wioski
y się
allami
rallów
jedyn-
zgod-
prawa
tło.
llowie
Vulca-
od za-
dłowe.
Bara
zwania
nik był
e zwy-
tracili
rliwość.
by bez
arenie.
wnicy
ta wte-
rzyły się

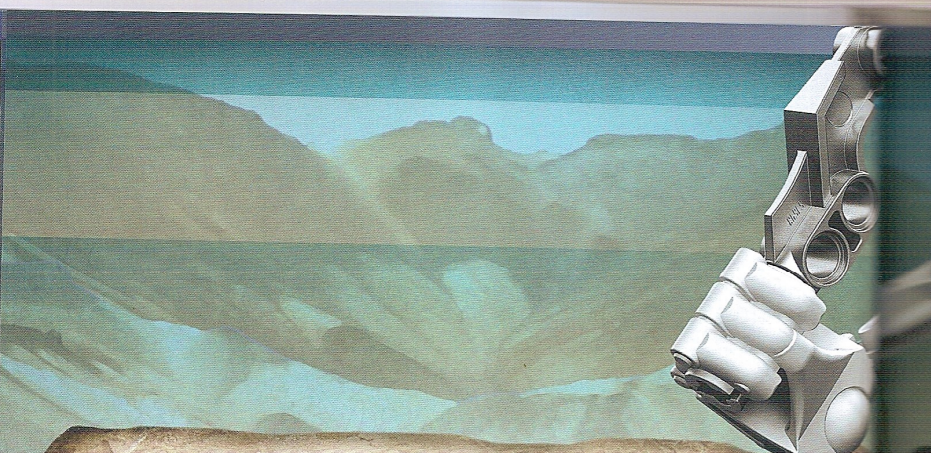
roz-
so, to
e. Na-
nnego
y mu
e miał
n.
ostat-
Wioski
y się
allami
rallów
jedyn-
zgod-
prawa
tło.
llowie
Vulca-
od za-
dłowe.
Bara
zwania
nik był
e zwy-
tracili
rliwość.
by bez
arenie.
wnicy
ta wte-
rzyły się

roz-
so, to
e. Na-
nnego
y mu
e miał
n.
ostat-
Wioski
y się
allami
rallów
jedyn-
zgod-
prawa
tło.
llowie
Vulca-
od za-
dłowe.
Bara
zwania
nik był
e zwy-
tracili
rliwość.
by bez
arenie.
wnicy
ta wte-
rzyły się

roz-
so, to
e. Na-
nnego
y mu
e miał
n.
ostat-
Wioski
y się
allami
rallów
jedyn-
zgod-
prawa
tło.
llowie
Vulca-
od za-
dłowe.
Bara
zwania
nik był
e zwy-
tracili
rliwość.
by bez
arenie.
wnicy
ta wte-
rzyły się

roz-
so, to
e. Na-
nnego
y mu
e miał
n.
ostat-
Wioski
y się
allami
rallów
jedyn-
zgod-
prawa
tło.
llowie
Vulca-
od za-
dłowe.
Bara
zwania
nik był
e zwy-
tracili
rliwość.
by bez
arenie.
wnicy
ta wte-
rzyły się

roz-
so, to
e. Na-
nnego
y mu
e miał
n.
ostat-
Wioski
y się
allami
rallów
jedyn-
zgod-
prawa
tło.
llowie
Vulca-
od za-
dłowe.
Bara
zwania
nik był
e zwy-
tracili
rliwość.
by bez
arenie.
wnicy
ta wte-
rzyły się



- Na mój znak pryskacie stąd tak szybko, jak tylko się da. Na zachodzie zbiera się na burzę. W razie czego ona da wam osłonę. Ja wkrótce do was dołączę.

- Co jest? - zaniepokoił się jeden z Agori.
- Coś nam zagraża?

- Agori, życie w zagrożeniu odkąd Bara Magna ma dwa księżycy. Róbcie, co mówię.

Łowca kości już zjeżdżał z wydmy, zmierzając w ich kierunku. Gelu wydał krótki okrzyk, a Agori pognali spikita do galopu. Po kilku sekundach, upewniwszy się, że zaprzęg oddalił się już na stosunkowo bezpieczną odległość, Gelu ruszył na spotkanie przeciwnika.

Zbliżając się do Fero, przypomniał sobie ich poprzednie starcia. Na jego twarzy pojawił się gorzki uśmiech. Fero już kilka razy zniszczył lub ograbił karawany jego klientów. Podczas wielu innych spotkań górą był Gelu, skutecznie broniąc dobytku Agori. Glatorianin wiedział, jak trudno przekonać Agori do walki. Zresztą, ucieczka w głąb pustyni jest mniejszym ryzykiem niż starcie z Fero.

- Będą daleko stąd, zanim tu skończymy - powiedział Gelu.

- Skąd wiesz, że gdzieś tam nie czeka na nich zasadzka? - odparł Fero.

- Wiozą małą fortunę - zaśmiał się Gelu. - Żywność, narzędzia... wszystko, czego potrzebują Tajun. A ty przecież nie lubisz się dzielić.

Miecz Fero nagle przesyłał powietrze. Gelu zrobił błyskawiczny unik, zachowując głowę na karku. Skirmix spróbował schwycić zębami wierzchowca Gelu, lecz stalker cofnął się i wierzgnął kopytami. Celne kopnięcie w lewo kolano pozbawiło Skirmiksa równowagi.

Fero musiał chwycić wodze obiema rękami, żeby nie wylecieć z siodła, a Gelu wykorzystał okazję i uderzył go w bok płaską częścią miecza. Fero nie zdołał utrzymać się na grzbiecie Skirmiksa. Spadł na piasek, lecz błyskawicznie stanął na nogi z wycelowanym w Gelu miotaczem Thornax.

- Zła! - warknął.

Gelu posłusznie zsiadł z wierzchowca i spojrział w oczy Fero.

- A teraz rzuć swój miotacz. Daleko! - rozkazał łowca, ani na chwilę nie opuszczając broni.

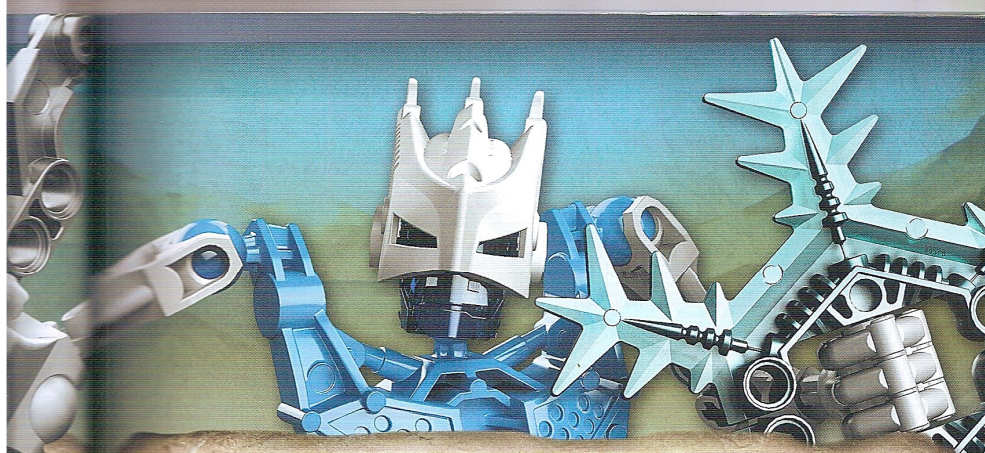
Nie widząc innego wyjścia, Gelu odrzucił miotacz na bok! Ale w drugiej dłoni wciąż trzymał swój miecz. Ku jego zdziwieniu, Fero uczynił dokładnie to samo. Wojownicy stali naprzeciw siebie uzbrojeni tylko w miecze.

Fero zaatakował pierwszy, szybko ci osami spychając Gelu do obrony. Glatorianin parował silne uderzenia łowcy jak mógł, ale kilka z nich dotarło do celu, uszkadzając jego pancerz. Gelu ząkał pod nosem. Zniszczony element był cenną zdobyczą w pojedynku z innym Glatorianinem, a poza tym naprawa będzie go słono kosztowała.

Mineło ledwie kilka minut, a mięśnie Gelu już bolały od blokowania ciosów Fero. Lejący się z nieba żar też mu nie pomagał. Musiał szybko zakończyć tę lekcję fechtunku, inaczej walka nie skończy się dla niego dobrze.

Czując osłabienie przeciwnika, łowca natarł ze zdwojoną siłą. Nie miał zamiaru dawać Glatorianinowi czasu na odpoczynek. Spychał go coraz bardziej w tył...

Nagle Gelu padł na plecy. Gwałtownym kopnięciem z obu nóg trafił Fero prosto w brzuch,



wyrzucając go ponad sobą w powietrze. Gelu stał już na nogach, gdy Fero ładował twarzą w piasek. Skirmix szarpał się z jego dzielnym stalkerem, więc chwilowo też nie stanowił dla niego zagrożenia.

Łowca kości zaczął się podnosić. Gelu podszedł do niego szybkim krokiem i kopnął jego miecz daleko w bok. Wtedy dostrzegł na piasku kawałek pergaminu z rysunkami przypominającymi mapę. Trzymając miecz w gotowości na wypadek, gdyby łowca miał zamiar zrobić coś głupiego, zbliżył się i podniósł pergamin.

Już na pierwszy rzut oka poznał, że to mapa Vulcanusa. Obok szczegółowego szkicu wioski widniały daty, a obok nich jakieś liczby.

- Co to jest? - zapytał Gelu.

- Niech cię piasek pochłonie - splunął Fero. - Nic ci nie powiem.

- Chcesz iść do domu piechotą? - Gelu podniósł miotacz Thornax i wycelowwał w Skirmiksa.

Fero popatrzył na swojego wierzchowca, potem na Gelu. Jego spojrzenie było zimne jak lód w Iconox.

- Jeśli będę musiał.

Gelu zmarszczył brwi. Kiedy łowcy kości zamykają się w sobie, nie sposób z nich nic wydobyć. Jeśli Fero nie chciał nic powiedzieć, Gelu nie był w stanie go do tego zmusić. Glatorianin zastanawiał się teraz, co powinien z nim zrobić. Postanowił darować mu życie, inaczej na własne życzenie stałby się celem dla wszystkich łowców kości. Poza tym, rywalizacja z Fero dawała mu dziwną satysfakcję.

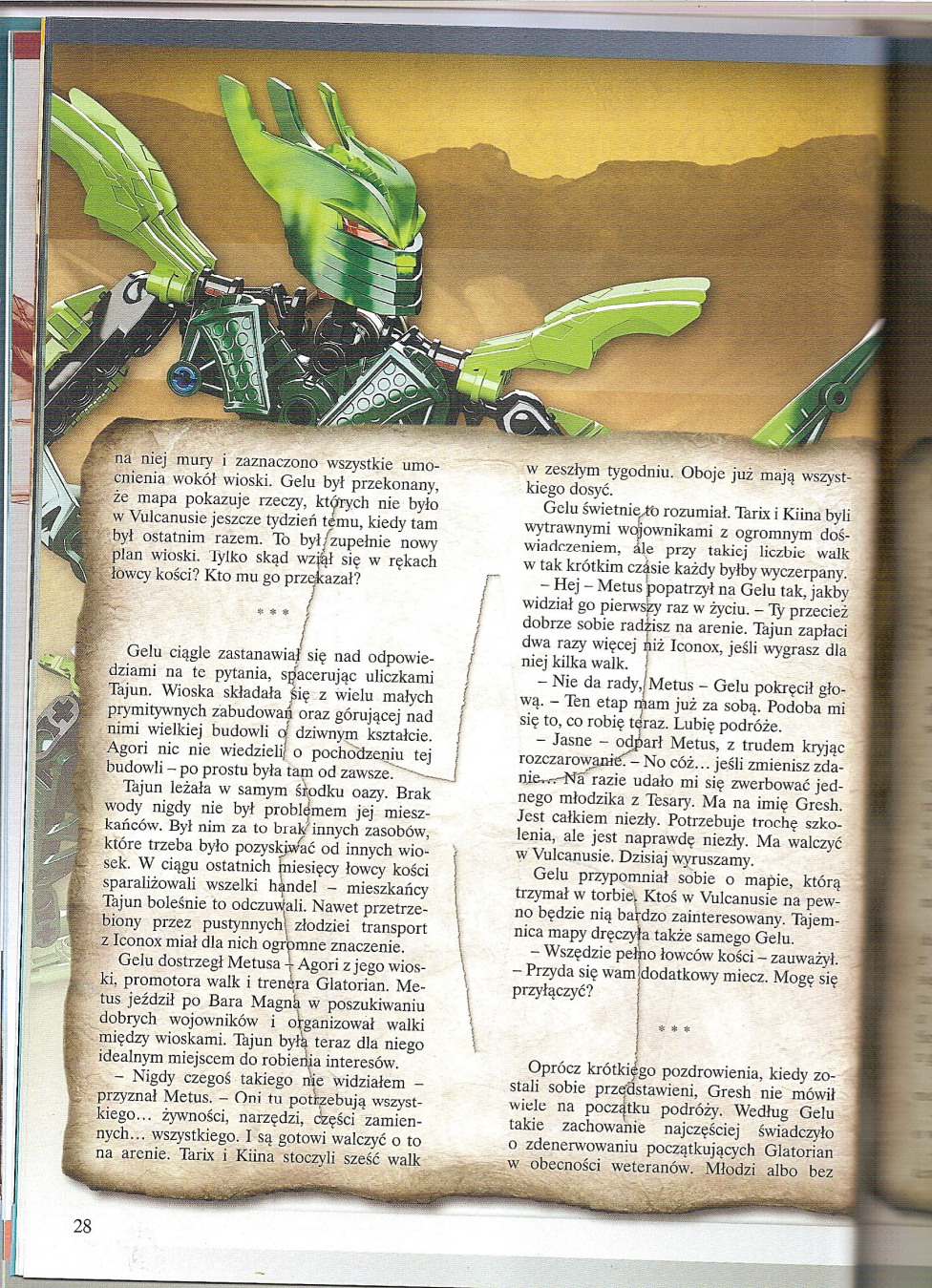
Gelu wsiadł z powrotem na swojego stalkera. Wystrzelił dwa Thornaxy w stronę Skirmiksa. Pierwszy pocisk przeleciał nad jego głową, drugi - tuż pod nosem. Zwierzę zrobiło kilkanaście kroków wstecz. Stalker Gelu ruszył do przodu, niedbale zgniatając pod kopytem miotacz Fero.

- Powinieneś nauczyć się dzielić - rzucił Gelu na odchodnym.

Karawana była w oplakany stan. Handlarze zostali napadnięci przez Zesków, którzy zrabowali część towaru, zanim Agori zdążyli ich przepłoszyć. Narzekali, że Glatorianin zostawił ich bez ochrony. Gelu przypomniał im, że łowcy kości nie da się tak łatwo wystraszyć jak Zesków, a Fero odebrały im wszystko. Życie także.

Pozostała część drogi upłynęła bez niespodzianek. Gelu miał dużo czasu na przestudowanie mapy, którą odebrał Fero. Zauważył w niej coś dziwnego. Łowcy kości posługiwali się własnym pismem, opartym na piśmie Agori, lecz znacznie się od niego różniącym. Dla obcego było niemal nie do odczytania. Gelu raz czy dwa widział znaki Skrallów na rzeczach należących do łowców, zwłaszcza odkąd coraz częściej widywano ich w pobliżu Rostusa. Łowcy kości mieli wystarczająco dużo rozumu, by nie atakować tych potężnych wojowników, ale nie mieli nic przeciwko rabowaniu poległych.

Notatki na mapie zapisano jednak perfekcyjnym Agori. To nie była też zwykła mapa pokazująca drogę do Vulcanusa. Narysowano



na niej mury i zaznaczono wszystkie umocnienia wokół wioski. Gelu był przekonany, że mapa pokazuje rzeczy, których nie było w Vulcanusie jeszcze tydzień temu, kiedy tam był ostatnim razem. To był zupełnie nowy plan wioski. Tylko skąd wziął się w rękach łowcy kości? Kto mu go przekazał?

Gelu ciągle zastanawiał się nad odpowiedziami na te pytania, spacerując uliczkami Tajun. Wioska składała się z wielu małych prymitywnych zabudowań oraz górującej nad nimi wielkiej budowli o dziwnym kształcie. Agori nic nie wiedzieli o pochodzeniu tej budowli – po prostu była tam od zawsze.

Tajun leżała w samym środku oazy. Brak wody nigdy nie był problemem jej mieszkańców. Był nim za to brak innych zasobów, które trzeba było pozyskiwać od innych wiosek. W ciągu ostatnich miesięcy łowcy kości sparaliżowali wszelki handel – mieszkańcy Tajun boleśnie to odczuwali. Nawet przetrzebiony przez pustynnych złodziei transport z Iconox miał dla nich ogromne znaczenie.

Gelu dostrzegł Metusa – Agori z jego wioski, promotora walk i trenera Glatorian. Metus jeździł po Bara Magną w poszukiwaniu dobrych wojowników i organizował walki między wioskami. Tajun była teraz dla niego idealnym miejscem do robienia interesów.

– Nigdy czegoś takiego nie widziałem – przyznał Metus. – Oni tu potrzebują wszystkiego... żywności, narzędzi, części zamiennych... wszystkiego. I są gotowi walczyć o to na arenie. Tarix i Kiina stoczyli sześć walk

w zeszłym tygodniu. Oboje już mają wszystkiego dosyć.

Gelu świetnie to rozumiał. Tarix i Kiina byli wytrawnymi wojownikami z ogromnym doświadczeniem, ale przy takiej liczbie walk w tak krótkim czasie każdy byłby wyczerpany.

– Hej – Metus popatrzył na Gelu tak, jakby widział go pierwszy raz w życiu. – Ty przecież dobrze sobie radzisz na arenie. Tajun zapłaci dwa razy więcej niż Iconox, jeśli wygrasz dla niej kilka walk.

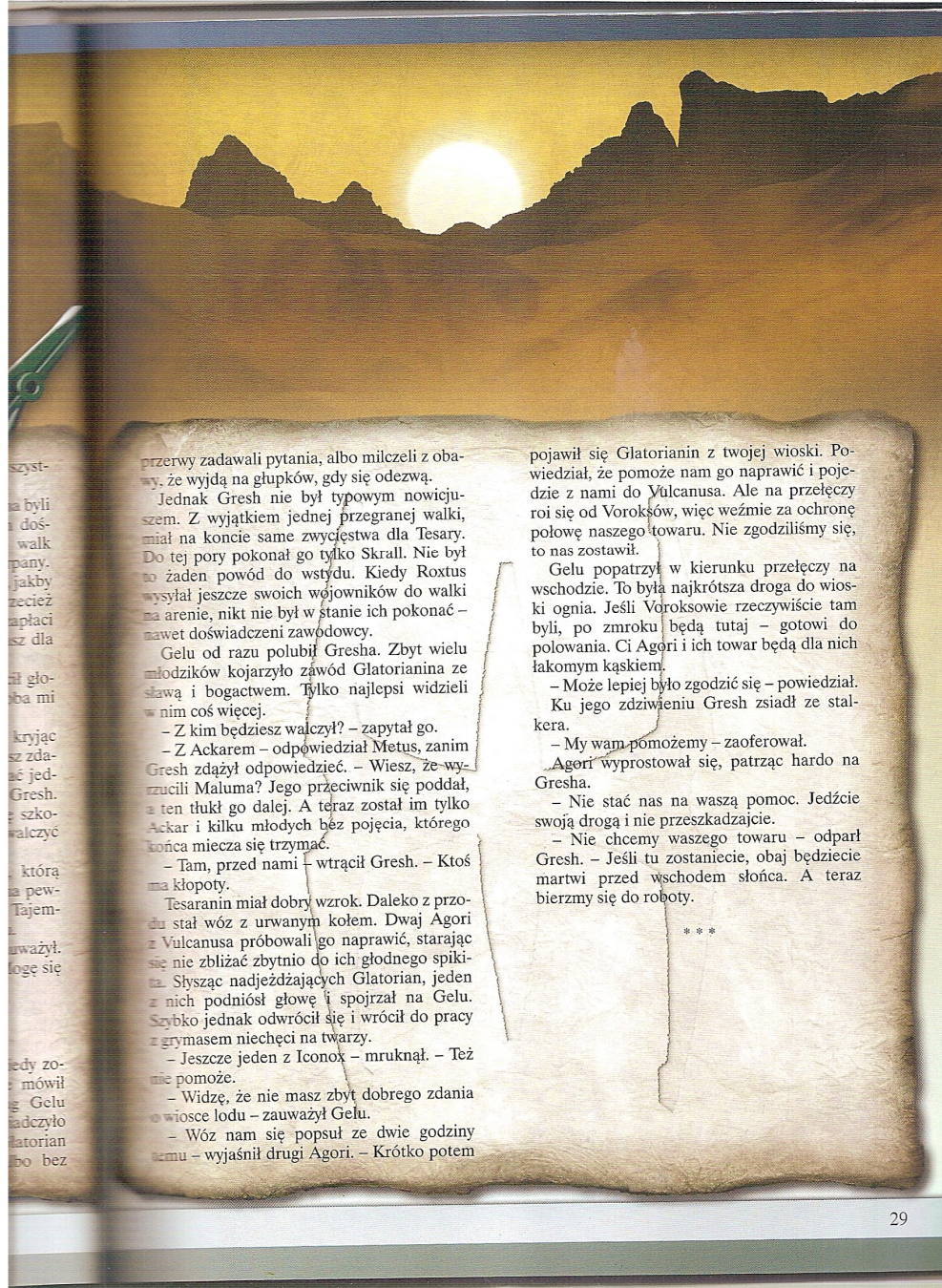
– Nie da rady, Metus – Gelu pokręcił głową. – Ten etap mam już za sobą. Podobają mi się to, co robisz teraz. Lubię podróże.

– Jasne – odparł Metus, z trudem kryjąc rozczarowanie. – No cóż... jeśli zmienisz zdanie... Na razie udało mi się zwerbować jednego młodzika z Tesary. Ma na imię Gresh. Jest całkiem niezły. Potrzebuje trochę szkolenia, ale jest naprawdę niezły. Ma walczyć w Vulcanusie. Dzisiaj wyruszamy.

Gelu przypomniał sobie o mapie, którą trzymał w torbie. Ktoś w Vulcanusie na pewno będzie nią bardzo zainteresowany. Tajemnica mapy dręczyła także samego Gelu.

– Wszędzie pełno łowców kości – zauważył. – Przysłać się wam dodatkowy miecz. Mogę się przyłączyć?

Oprócz krótkiego pozdrowienia, kiedy zostali sobie przedstawieni, Gresh nie mówił wiele na początku podróży. Według Gelu takie zachowanie najczęściej świadczyło o zdenerwowaniu początkujących Glatorian w obecności weteranów. Młodzi albo bez



przerwy zadawali pytania, albo milczeli z obawy, że wyjdą na głupków, gdy się odezwą.

Jednak Gresh nie był typowym nowicjuszem. Z wyjątkiem jednej przegranej walki, miał na koncie same zwycięstwa dla Tesary. Do tej pory pokonał go tylko Skrall. Nie był to żaden powód do wstydu. Kiedy Roxtus wysłał jeszcze swoich wojowników do walki na arenie, nikt nie był w stanie ich pokonać – nawet doświadczeni zawodowcy.

Gelu od razu polubił Gresha. Zbyt wielu młodzików kojarzyło zawód Glatorianina ze sławą i bogactwem. Tylko najlepsi widzieli w nim coś więcej.

– Z kim będziesz walczył? – zapytał go.

– Z Ackarem – odpowiedział Metus, zanim Gresh zdążył odpowiedzieć. – Wiesz, że wyzwalili Maluma? Jego przeciwnik się poddał, a ten tłuł go dalej. A teraz został im tylko Ackar i kilku młodych bez pojęcia, którego końca miecza się trzymać.

– Tam, przed nami – wtrącił Gresh. – Ktoś ma kłopoty.

Tesaranin miał dobry wzrok. Daleko z przodu stał wóz z urwanym kołem. Dwaj Agori z Vulcanusa próbowali go naprawić, starając się nie zbliżyć zbyt blisko do ich głodnego spikiera. Słyszając nadjeżdżających Glatorian, jeden z nich podniósł głowę i spojrzał na Gelu. Szybko jednak odwrócił się i wrócił do pracy z grymasem niechęci na twarzy.

– Jeszcze jeden z Iconox – mruknął. – Też nie pomoże.

– Widzę, że nie masz zbyt dobrego zdania o wiosce lodu – zauważył Gelu.

– Wóz nam się popsuł ze dwie godziny temu – wyjaśnił drugi Agori. – Krótko potem

pojawił się Glatorianin z twojej wioski. Powiedział, że pomoże nam go naprawić i pojedzie z nami do Voroków, więc weźmie za ochronę połowę naszego towaru. Nie zgodziliśmy się, to nas zostawił.

Gelu popatrzył w kierunku przełęczy na wschodzie. To była najkrótsza droga do wioski ognia. Jeśli Vorokowie rzeczywiście tam byli, po zmroku będą tutaj – gotowi do polowania. Ci Agori i ich towar będą dla nich łakomym kąskiem.

– Może lepiej było zgodzić się – powiedział. – Ku jego zdziwieniu Gresh zsiadł ze stal-kera.

– My wam pomożemy – zaferował. – Agori wyprostował się, patrząc hardo na Gresha.

– Nie stać nas na waszą pomoc. Jedźcie swoją drogą i nie przeszkadzajcie.

– Nie chcemy waszego towaru – odparł Gresh. – Jeśli tu zostaniecie, obaj będziecie martwi przed wschodem słońca. A teraz bierzmy się do roboty.

SKRALL



Skarrahowie są najgroźniejszymi wojownikami na Bara Magna. Rygorystyczne szkolenie, któremu są poddawani od urodzenia, oraz surowa dyscyplina w połączeniu z wrodzonymi umiejętnościami czynią z nich bezlitosnych i praktycznie niepokonanych wojowników.



Społeczeństwo Skarrahów dzieli się na trzy klasy:

Szeregowi wojownicy tworzą większą część armii. Są nieustraszeni, twardzi, zaradni i bezgranicznie lojalni – tylko takie cechy są cenione w ich społeczeństwie. Karą za złamanie rozkazu lub za ucieczkę z pola walki jest natychmiastowa egzekucja. Życie Skaraha polega na zdobywaniu – nie ma w nim miejsca na litość czy współczucie. Szeregowy wojownik uzbrojony jest w miecz, obrotową tarczę-pilę i miotacz Thornax. Podczas walki dosiada skalnego rumaka lub pustynnego stalkera. Wszyscy Glatorianie z rasy Skarrahów wywodzą się spośród szeregowych wojowników.

Elitarni wojownicy są naturalnie obdarzeni nieporównywalnie większą siłą i szybkością niż szeregowi wojownicy. Dysponując doskonałymi umiejętnościami, często wypełniają strategiczne misje, których celem jest zwiad lub zniszczenie obozu bądź wioski przeciwnika. Ich wysoki status społeczny oznacza przywilej pierwszeństwa przy podziale łupów i wyborze broni. Jednym z weteranów elity jest Stronius.

Przywódcy zawdzięczają swoją nadrzędną pozycję szlachetnemu urodzeniu. Górząc wzrostem i siłą zarówno nad szeregowymi, jak i elitarnymi wojownikami, dowodzą całymi legionami. Jedynym przedstawicielem tej klasy, ocalałym z pogromu, którego wśród Skarrahów dokonała baterra, jest Tuma.

W czasach Wojny o Rdzeń Skarrahowie walczyli pod rozkazami Władcy Żywiołu Kamienia. Stanowili trzon najpotężniejszej i najliczniejszej armii, która z łatwością rozgromiła siły przeciwników. Niezwykła moc, wyzwolona podczas rozstrzygającej bitwy o kontrolę nad zasobami

protodermis na Spherus Magna, spowodowała rozpad planety.

Od chwili przybycia na Pustynię Bara Magna Skarrahowie wzbudzali podejrzliwość i poczucie zagrożenia wśród innych plemion. Mimo to kilkakrotnie okazali się pomocni, na przykład informując mieszkańców Vulcanusa o planowanym ataku łowców kości na ich wioskę. Później okazało się, że najazd był efektem manipulacji Skarrahów, którzy postanowili poddać testowi siłę łowców kości, a wyciek informacji o ich planach miał tylko podnieść im poprzeczkę.

W pierwszym roku pobytu w nowym otoczeniu Skarrahowie wystawiali swoich wojowników do udziału w walkach Glatorian. Odnosili same zwycięstwa, pokonując nawet tak doświadczonych wojowników jak Ackar czy Tarix. Spodziewano się, że jeden z nich zdobędzie tytuł mistrza podczas Wielkiego Turnieju w Atero, lecz Skarrahowie przypuścili nieoczekiwany atak na miasto, a Arena Magna legła w gruzach.

Ciekawą cechą społeczności Skarrahów jest to, że niewielu z nich ma własne imiona – każdy Skarrah nazywany jest po prostu „wojownikiem”. Jedynie ten, kto odznaczy się w walce wyjątkową odwagą lub bohaterskim czynem, może dostąpić zaszczytów nadania imienia przez samego Tumą. Wojownicy często podejmują ogromne ryzyko, by zasłużyć na ten najwyższy honor.

Jedną z tajemnic Skarrahów jest nieobecność przedstawicieli płci żeńskiej w Rostusie. Prawda jest taka, że kiedy Skarrahowie ruszyli na południe, zostawili je wszystkie w małej enklawie na swoim starym terytorium. Wojowniczki tej rasy są bardziej okrutne, podstępne i niebezpieczne niż wojownicy. Lepsza żywność czy większy zapas wody jest dla nich wystarczającym pretekstem do walki na śmierć i życie nawet w wojownikiem z tej samej wioski. Tuma postanowił zabić je na łasce baterra prześladowających jego lud. Nie wiadomo, jaki spotkał je los.



MALUM



32

Malum był niegdyś Drugim Glatorianinem na usługach wioski Vulcanus. Silny i potężnie zbudowany, wygrywał większość pojedynków. Jednak zdaniem Raanu, przywódcy wioski, walczył zbyt brutalnie. Niejeden Glatorianin otarł się o kalectwo w wyniku ran zadanych przez Maluma na arenie. Żadna wioska nigdy nie wniosła na niego skargi, ponieważ nie sposób było udowodnić, że robi to celowo.

Gwałtowny charakter musiał prędzej czy później wpędzić go w kłopoty. Podczas pewnej zażartej walki ze Strakkiem, Malum wpadł w szal z powodu nieczystych sztuczek przeciwnika. Glatorianin z Iconox został powalony i poddał się, lecz Malumowi to nie wystarczyło. Rozwścieczony atakował dalej, dopóki Gresh nie odciągnął go od Strakka, który cudem uniknął śmierci. Iconox zgłosiła oficjalny protest, a Raanu nie miał innego wyjścia, niż wygnać Maluma z wioski.

Zycie Glatorianina na wygnaniu jest okrutne i zazwyczaj nie trwa długo. O ile wygnaniec nie padnie ofiarą drapieżników czy łowców kości i nie umrze z głodu oraz pragnienia, najczęściej kończy jako bandyta lub – co gorsza – szaleniec. Spotkanie z Vorokami wróżyło Malumowi bardzo zły koniec.

Jeśli któryś z Voroksów widział w nim łatwą ofiarę, mylił się. Malum poświęcił walce całe swoje życie – najpierw w szeregach armii Władcy Żywiu Ognia, potem jako Glatorianin. Rzucił więc wyzwanie najsilniejszemu Vorokowi, a gdy zwyciężył, pozostali uznali go za przywódcę grupy. Glatorianin znalazł nowy dom wśród dzikich mieszkańców pustyni.

Malum stał się odpowiedzialnym przywódcą i opiekunem swojego nowego plemienia. Nie



chciał mścić się na Agori z Vulcanusa, ani też nie miał zamiaru im w niczym pomagać. Jego największym zmartwieniem byli łowcy kości, rywalizujący z Vorokami o wodę i żywność, oraz Skrallowie, którzy z nieznanym mu powodów porywali członków jego plemienia.

Kiedy Ackar poprosił go o wsparcie w walce z łowcami kości, Malum początkowo odmówił. W końcu jednak zgodził się poprowadzić swoich wojowników przeciwko łowcom. Atak na obóz wroga powiódł się, lecz z czasem coraz więcej Voroksów ginęło z rąk żądnych odwetu łowców kości.

Skrallowie porwali Maluma, by poznać sekret jego władzy nad Vorokami, a następnie wykorzystać umiejętność poskramiania ich dla własnych celów. Jednak Malum zdołał się uwolnić razem z grupą Voroksów i uciec na pustynię. Od tego czasu śledził poczynania Skrallów. Próbował ostrzec Gresha o marszu ich armii na Atero, lecz młody Glatorianin, który nie ufał Malumowi, zlekceważył jego słowa.

Po wybuchu wojny, Malum i jego wojownicy kilkakrotnie napadali na patrole Skrallów lub na karawany z zaopatrzeniem dla ich armii. Mimo to Malum nie pozwolił swojemu plemieniu ponownie sprzymierzyć się z Agori i Glatorianami. Jego zdaniem traktowali oni Voroksów niewiele lepiej niż zienawidzeni Skrallowie.

Malum uzbrojony jest w miotacz Thornax oraz kolczaste rękawice z „ognistymi szponami”. Przez krótki czas używał miecza wykutego dla Ackara, zanim ukradli mu go Skrallowie.



33

GRESH



34

H

Gresh – najmłodszy Drugi Glatorianin w historii Bara Magna – jest niezwykle utalentowany jak na wojownika w jego wieku. Jeszcze jako uczeń zadziwił Agori z Tesary zwycięstwem nad Kiiną. Podczas turnieju w Atero wygrał trzy walki z rzędu, zanim pokonał go Gelu. Z czasem, dzięki wytrwałemu treningowi, nieomal dorównał umiejętnościami Vastusowi, Pierwszemu Glatorianinowi Tesary.

Gresh nie jest Glatorianinem, który przeszedłby obojętnie obok Agori w potrzebie, gdyby ten nie był w stanie mu zapłacić. Jego zdaniem silniejszy ma obowiązek zawsze bronić słabszego. Transport eksydianu z Iconox do Vulcanusa był dla Gresha surowym sprawdzianem jego umiejętności. Stawił wtedy czoło Skrallom i Voroksom, za każdym razem ledwie uchodząc z życiem.

nych Glatorian, którzy wspólnie trenują na arenie, Gresh ćwiczy w odosobnieniu. Tłumaczy to tym, że weterani znają mnóstwo różnych sztuczek i w trakcie walki mogą w mgnieniu oka zmienić taktykę. Mniej doświadczony Gresh do ostatniej chwili zachowuje swoje atuty w tajemnicy, by przez zaskoczenie zdobyć przewagę nad przeciwnikiem.

O wyjątkowej pozycji Gresha świadczy fakt, że jest on jedynym Glatorianinem, któremu wolno trenować w obcych wioskach. Zwykle nie jest to mile widziane, a w niektórych miejscach nawet zabronione. Jednak Gresh tak często pomagał Agori z różnych plemion, że ich przywódcy chętnie robią dla niego wyjątek. Gresh przeważnie trenuje z Kiiną w Tajun.

Postawa Gresha wobec obcych Agori bywa przyczyną konfliktów z pozostałymi Glatorianami. Jego relacje ze Strakiem nie są najlepsze, chociaż obaj nieraz brali udział we wspólnych misjach. Często też kłóci się z Vastusem, który uważa, że Glatorianie powinni bronić interesów swojego plemienia i nie przejmować się innymi.

Według powszechnej opinii Gresh ma potencjał, by w przyszłości równać się z tak znamienitymi Glatorianami jak Ackar, Tarix czy nawet Certavus. Możliwe jednak, że w obliczu inwazji Skrallów nikt nie będzie miał czasu na zdobywanie doświadczenia i doskonalenie umiejętności.

Gresh posługuje się miotaczem Thornax i tarczą, która rozkłada się na dwie części służące jako miecze. Tarcza ta została zniszczona na arenie podczas walki ze Skralliem, lecz Agori z Vulcanusa naprawili ją w zamian za dostawę żywności z Tesary.



Pasmo zwycięstw Gresha w ciągu ostatniego roku zostało przerwane przez porażkę w pojedynku ze Skralliem w Vulcanusie. Niedługo potem Gresh brał udział w Bitwie o Atero zakończonej zniszczeniem Arena Magna przez armię Skrallów. Później walczył u boku Ackara, Kiiny i Strakka przeciwko łowcom kości w obronie Vulcanusa.

Gresh stara się uchodzić za poważnego i zaangażowanego Glatorianina, chociaż – jak wszyscy w jego wieku – jest pełen młodzieńczego entuzjazmu. Kiina uważa, że oniesmiela go towarzystwo tak znanych i doświadczonych Glatorian jak Tarix i Ackar. Mimo to udało się jej przekonać Gresha, że warto cieszyć się życiem i czasem to okazywać.

Znaną cechą Gresha jest jego wyjątkowy system treningu przed walką. W przeciwieństwie do in-



35

TARIX



Tarix, Pierwszy Glatorianin wioski Tajun, należy do najważniejszych postaci w historii Bara Magna – legendarnych założycieli systemu walk Glatorian. Utrzymując się od lat w czołówce najlepszych wojowników, jest aktualnym posiadaczem tytułu mistrza.

Wiele tysięcy lat temu Tarix brał udział w Wojnie o Rdzeń. Był dowódcą batalionu w armii Władcy Żywiło Wody, któremu między innymi przyszło walczyć z oddziałem Ackara w bitwie na Polach Mgieł na Sferus Magna. Wsławił się zwycięstwem niemal w pojedynkę twierdzy Plemienia Lodu, a także śmiałym atakiem podczas bitwy o Bród Leina.

Na krótko przed Rozpadem oddział Tariksa patrolował pustynię Bara Magna. Straszliwy kataklizm zniszczył wojowników na środku pustkowi. Wielu z nich umarło z wycieńczenia, próbując znaleźć schronienie. Garstka ocalałych, w tym Tarix i Kiina, dotarła do Tajun.

Z biegiem czasu stało się oczywiste, że nowo powstała społeczność Bara Magna potrzebuje skutecznego sposobu na rozwiązywanie konfliktów. Kolejna wojna mogła doprowadzić do zagłady Agori. System walk Glatorian, opracowany przez Tariksa, Certavusa, Ackara i Vastusa, pozwalał jej uniknąć.

Idea walki na arenie według określonych zasad spotkała się z niechęcią ze strony niektórych Glatorian. Zwycięstwo przez poddanie się przeciwnika było szczególnie trudne do zaakceptowania, tym bardziej, że tak niedawno walczyli ze sobą na śmierć i życie. Tarix napisał zatem

Manifest Glatorian, w którym szczegółowo wyjaśnił zasady systemu i powody, dla których został on stworzony. Glatorianie do dziś powołują się na jego słowa.



Gdy Tarix starał się rozwiązać wątpliwości Glatorian, Ackar przekonywał Agori do nowego systemu. Mawiał wtedy, że Tariksowi przypadło łatwiejsze zadanie, ponieważ marudzącego wojownika można zawsze przekonać siłą, natomiast negocjacje z Agori wymagały cierpliwości i taktu.

Tarix zawsze plasował się w gronie czterech najbardziej utytułowanych Glatorian, mimo że przez kilka pierwszych tysięcy nie wygrał corocznych turniejów w Arena Magna. Po śmierci Certavusa mistrzowski tytuł krążył przeważnie między Tariksem, Ackarem i Vastusem. Tarix ma na swoim koncie wyjątkowy rekord – wygrał turniej 93 razy z rzędu.

Tarix często trenował z Kiiną i Greshem. W odróżnieniu od innych weteranów nie traktuje młodszych wojowników jak rywali, lecz jak kontynuatorów zapoczątkowanej przez niego tradycji. Zawsze więc znajduje czas, by dzielić się z nimi swoim doświadczeniem.

Uzbrojony w dwa miecze wodne i miotacz Thornax, Tarix walczył ostatnio u boku Ackara przeciwko łowcom kości w obronie wioski Vulcanus. Oslaniał także ucieczkę Agori podczas ataku na Atero. Jego ostatni pojedynek – z Vastusem – został przerwany przez pojawienie się Mata Nui. Poparcie Tariksa pozwoliło przełamać nieufność Agori wobec obcego przybysza.

STRAKK



38

Strakk jest jednym z najbardziej kontrowersyjnych Pierwszych Glatorian na Bara Magna. Praktycznie nikt go nie lubi, ale mieszkańcy Iconox nie mogą narzekać na jego pracę. Spektakularne zwycięstwa Strakka nad Vastusem i Kiiną są tego niezbitym dowodem. Poza tym Iconox jest od niego uzależniona, odład Drugi Glatorianin, Gelu, przeszedł w stan spoczynku.

Największym pragnieniem ambitnego Strakka jest zdobycie tytułu mistrza Glatorian. Zrobi wszystko, byle tylko osiągnąć swój cel. Rzuca przeciwnikowi piaskiem w oczy, oślepia blaskiem słońca odbitym od ostrza topora, fauluje w każdy możliwy sposób. Stał się mistrzem nieczystych zagrywek na arenie i – jak dotąd – nigdy nie przylapano go na oszustwie. Większość wojowników z ogromną przyjemnością odpłaca mu za to podczas walki, jeśli tylko mają ku temu okazję.



Zapytany o najuczciwszego spośród Glatorian, Strakk wskazałby siebie. Nigdy nie twierdził, że walczy dla dobra Iconox czy w imię pokoju na świecie. Zawsze z dumą przyznawał, że zależy mu wyłącznie na własnym zysku. On z pewnością nie pochyliliby się nad Agori w potrzebie, gdyby nie mogli liczyć na sowiłą zapłatę.

Razem z Greshem i dwoma Agori podjął się transportu eksydianu z Iconox do Vulcanusa. W trakcie misji cała czwórka stawiała czoło łowcom kości, Voroksom i Skrallom. Strakk na próżno próbował przekonać towarzyszy, że lepiej odpłacaloby im się sfingować napad, ukryć cenny ładunek, a potem podzielić się nim po równo. Później, uciekając przed Skrallami, nierozważnym strzałem z miotacza Thornax sprowadził na wszystkich kamienną lawinę.

Po powrocie z wyprawy Strakk wyruszył z Greshem i Tariksem do Atero, by wziąć udział w Wielkim Turnieju. Wraz z innymi bronił miasta przed Skrallami, lecz szybko zrozumiał, że stoją na straconej pozycji. Gdy zasugerował ucieczkę,

pozostali Glatorianie musieli przyznać mu rację. Strakk sprzeciwiał się idei zorganizowanego oporu przeciwko najeźdźcom, argumentując, że to rozwieściłoby ich tylko i skłoniło do dalszych aktów agresji. Przemyśle kilku wiosek w walce ze Skrallami okazało się zbyt kruche i wkrótce się rozpadło.

Gresh najlepiej wie, jak postępować ze Strakkiem, chociaż tych dwóch dzieli wszystko, co tylko może dzielić Glatorian. Jeżeli trzeba przekonać Strakka do uczestnictwa w niebezpiecznej misji, Gresh kusi go opowieściami o bogactwach, które można przy okazji zdobyć (nawet gdy w rzeczywistości nie istnieją). Kiedy zaś Strakk nie ma ochoty iść tam, dokąd chce Gresh, wyceLOWANY w niego miotacz Thornax jest zazwyczaj najskuteczniejszym argumentem.

Oprócz Ackara, Kiiny i Gresha także Strakk został wynajęty przez mieszkańców Vulcanusa do obrony wioski przed najazdem łowców kości. Świadkowie twierdzili jednak, że próbował się wymknąć po cichu jeszcze przed rozpoczęciem bitwy, lecz wrogowie szczelnie otoczyli wioskę, uniemożliwiając mu powrót do domu.

Jego ostatni pojedynek w imieniu Iconox rozegrał się na arenie Vulcanusa. Strakk doznał druzgocącej porażki z rąk Ackara. Poddał się więc, lecz chwilę później zaatakował przeciwnika od tyłu wbrew regułom. Jego nieczyny zamysł został zniweczony przez interwencję Mata Nui, który właśnie pojawił się w wiosce. Po krótkiej walce, przybysz zdołał go pokonać i zmusić do kapitulacji. Problem kary dla Glatorianina z Iconox, nad którym debatowali starsi wioski, został zepchnięty na dalszy plan przez alarmujące wieści o najeździe Skrallów na Tajun.

Przywódcza rola Mata Nui niezbyt odpowiada Strakkowi. Gdyby jednak Glatorianie połączyli siły pod jego rozkazami, Strakk czułby się zobowiązany dołączyć do nich, wspomagając ich swym miotaczem Thornax i lodowym toporem.



39

VOROX



Voroksowie należą do najgroźniejszych mieszkańców Bara Magna. Choć jednocześnie powszechny strach i nienawiść, trudno im nie współczuć. Inne plemiona zdają sobie bowiem sprawę, że tragedia, która napętlowała Voroksów, mogła równie dobrze dotknąć każde z nich.

Podczas Wojny o Rdzeń Voroksowie służyli w szeregach armii Władcy Żywiotu Piasku. Znani byli z nieprzewidywalnego i do pewnego stopnia prymitywnego zachowania w walce. Pustynia zawsze była ich naturalnym środowiskiem, a silnie zakończone kołcami ogony upodobniały ich do pustynnych drapieżników. Patrząc wstecz, wydaje się oczywiste, że Voroksowie od zarania balansowali na granicy cywilizacji i dzikiego świata.

© 2007 The LEGO Group. All Rights Reserved.



Zdawaloby się, że to właśnie oni, zaprawieni w ciężkim życiu wśród piasków pustyni, byli najlepiej przystosowani do przetrwania na Bara Magna po Rozpadzie. Los bywa jednak okrutny i czasem najtwardsza skała kruszy się pierwsza, jak mawiają Agori. Ciągłe pogarszanie się klimatu oraz utrudniony dostęp do kureczących się zasobów planety spowodowały regresję Voroksów do poziomu barbarzyńców. Podczas gdy społeczności Tesary, Tajun, Iconox i Vulcanusa pracowały wspólnie nad ustanowieniem systemu glatoriańskiego, Voroksowie i Zeskwowie zasiedlali ruiny lub tunele, które drążyli w piasku.

Powodowani głodem, czasami kradli żywność w wioskach innych plemion. Atakując wszystkich, którzy wkraczali na terytorium uznawane przez nich za swoje, szybko zyskali reputację groźnych bestii. Bramy wiosek zostały przed nimi zamknięte, a gdy zdarzyło im się pojawić w pobliżu, przepędzano ich niczym pustynne drapieżniki. Traktowani jak zwierzęta, po latach niemal się nimi stali.

Ich stare zbroje, miecze i miotacze służą im równie dobrze jak podczas wojny, z tą różnicą, że teraz Voroksowie są postrachem karawan prze-

mierzających pustynię. Uderzają w najmniej spodziewanym miejscu i czasie jak burza piaskowa, nie zostawiając przy życiu żadnych świadków. W odróżnieniu od łowców kości, nie interesują się eksydianem czy innym bogactwem. Zależy im na wodzie i żywności. Czasem wydaje się, że atakują wyłącznie pod wpływem dzikiego szału – uśmiercają handlarzy, niszczą ich wozy, lecz towar pozostawiają nieknięty na pustyni.

Łowcy kości darzą Voroksów wyjątkową nienawiścią. Widzą w nich mocną konkurencję, ponieważ, podobnie jak oni, Voroksowie są kocownikami rabującymi innych, by utrzymać się przy życiu. Są dla nich bezrozumnymi zwierzętami, na które często polują. W oczach Voroksów łowcy kości są najeźdźcami, których należy likwidować przy każdej sposobności.

W ciągu ostatnich miesięcy Voroksowie doznali wielu krzywd także od Skrallów. Porywani i przetrzymywani w klatkach, mieli im służyć jako zwierzęta bojowe. Jednak wszelkie próby „oswajania” Voroksów spęłży na niczym. Skrallowie postanowili zatem wykorzystać ich do wykrywania obecności batera. Prowadzili małe grupy Voroksów na północ w góry, a gdy ci nagle umierali jeden po drugim, oznaczało to, że batera są w pobliżu.

Voroksowie nie są zwierzętami, choć mogą sprawiać takie wrażenie. Niektórzy z nich wciąż obdarzeni są inteligencją pozwalającą im posługiwać się językiem Agori. Wbrew pozorom Voroksowie mają swój własny system społeczny – gromadzą się w grupach pod przywództwem najsilniejszego wojownika. Są wierni i lojalni wobec



siebie i swojego przywódcy, czasem poświęcając nawet własne życie w obronie słabszych członków grupy. Dzięki wyostrozonym zmysłom są urodzonymi łowcami i, mimo że boją się ognia czy błyskawic, są twardymi przeciwnikami w walce.

Jedyną znaną istotą innej rasy związaną z Voroksami jest Malum. Obecnie jest przywódcą dużej grupy, ale nie sposób przewidzieć, kiedy inny, silny Vorox rzuci mu wyzwanie.



W NIEWOLI

Tuma przebudził się nagle. Od dawna potrzebował snu, ale powracające koszmary nie miały nic wspólnego z ukojeniem zbolętej duszy. Siedząc w spowitej mrokiem komnacie, wpatrywał się w rozgwieżdżone niebo nad Bara Magna.

Nigdy nie należał do tych, którzy marnują czas na rozmyślenia czy wątpliwości. Przedstawiciele jego klasy, którym natura powierzyła rolę przywódców, nie cenili zbyt wiele refleksji na temat swojego stanu ducha lub minionych wydarzeń. Jego życie rządziło się prostymi zasadami: przeć do przodu, zdobywać, zabezpieczać to, co zdobyte i przeć dalej. Dzięki temu Skrallowie byli niepokonaną siłą podczas wojny i przetrwali jako plemię po Rozpadzie.

Katakлизм odciął Skrallów od ich odwiecznego terytorium. Osiedlili się zatem tam, gdzie zastała ich nowa rzeczywistość – wśród wulkanów na północ od Czarnych Szczytów. Mimo że niektóre zakątki ich nowego imperium okazały się zbyt niebezpieczne nawet dla nich, nie przeszkodziło im to stać się jego niekwestionowanymi władcami.

Jednak pewnego dnia wszystko się zmieniło. Pojawił się bezszelestni, zmiennokształtni zabójcy, którzy atakowali bez ostrzeżenia, siejąc spustoszenie w szeregach Skrallów, i znikali tak samo niespodziewanie. Tuma ocalał z pogromu jako ostatni z klasy przywódców. Obejmując władzę, wbrew swojej naturze podjął decyzję o opuszczeniu ich ziemi i poprowadzeniu Agori Skąty oraz resztek armii Skrallów w południowe rejony Czarnych Szczytów, do nowego, bezpiecznego miejsca.

Ostatnie bitwy – te w obozach Skrallów czy w Dolinie Labiryntu – wiele go nauczyły.

Odtąd żadne terytorium nie jest zbyt wielkie dla jego plemienia, żaden system obronny nigdy nie jest wystarczająco dobry i nigdy nie wolno się wahać przed kolejnym podbojem. Pustynia wprawdzie nie obfitowała w zasoby naturalne, ale dawała mu to, czego potrzebował każdy strateg – dużo miejsca do walki. A czas walki miał znów nadejść – tego Tuma był pewien. Pewnego dnia ich prześladowcy z północy dotrą tu za nimi.

Póki co Tuma mógł skoncentrować się na południowej części Bara Magna. Wioski tutejszych Agori były rozsiępane po całej pustyni, a stosunki między nimi były albo obojętne, albo lekko napięte. Zorganizowany opór z ich strony wydawał się mało prawdopodobny. Ale „mało prawdopodobny” nie oznaczało „niemożliwy”. Konflikt z Glatorianami i Agori w obliczu ponownego ataku tajemniczych wojowników z gór, wiązał się z bardzo ryzykowną strategią prowadzenia wojny na dwa fronty. Tak być nie mogło. Kiedy Skrallowie będą gotowi do ataku, Bara Magna musi być przygotowana na upadek.

Dowódca patrolu wyrwał go z zadumy. Tuma zmierzył go wzrokiem. Broń wojownika nosiła ślady niedawno stoczonej walki.

– Melduj – rzucił krótko.

– Łowcy kości odcięli Tajun od szlaków handlowych – zaczął Skrall. – Twój wysłannik, wodzu, spotkał się z nimi, by przekonać ich, że plan ataku na Vulcanus to zły pomysł.

– A to gwarantuje nam, że i tak to zrobią – Tuma uśmiechnął się przebiegle. – Doskonale. Masz kopię ich planów?

Skrall skinął głową, wyjął z torby zwój pergaminu i wręczył go wodzowi. Tuma rozwinął pergamin i przyjrzał mu się z uwagą.

LI

– Oczywiście łowcy kości nie wiedzą, że mamy kopię?

– Nie, wodzu.

– Jeśli dowiem się, że kłamiesz... lub choćby myśliś się... twoja głowa ozdobi mury Rox-tusa. Zdziesz sobie z tego sprawę?

– Tak, wodzu.

– Z kim dzisiaj walczyłeś?

– Z Glatorianinem z wioski ognia i stadem Voroksów, wodzu – wyjaśnił Skrall. – Daliśmy odpocząć naszym rumakom na północ od Rzeki Skrall i wtedy nas zaatakowali.

– Są martwi, jak rozumiem.

Skrall tym razem nie odpowiedział.

W oczach Tuma pojawił się błysk gniewu.

– Mów!

– Oni zapadli się pod ziemię.

Tuma pochylił się, rzucając Skrallowi jadowite spojrzenie.

– Glatorianie nie zapadają się pod ziemię. Dlaczego nie widzę czerwonej zbroi i miecza Glatorianina wśród twoich zdobyczy?

Skrall i tym razem nie odpowiedział. Nie musiał. Tuma domyślił się, że tym, kto napadł na jego patrol, był Malum – pogrążony w szaleństwie wygnaniec z wioski Vulcanus, który mieszkał na pustyni wśród Voroksów. Wojownicy tacy jak on byli najgroźniejsi – nie bali się śmierci, ponieważ śmierć była dla nich luksusem w porównaniu z życiem, które przyszło im wieść. Malum mógł być największym wrogiem Skrallów... ale mógł też stać się ich cennym sojusznikiem.

– Weź wyczętę wierchowce – rozkazał Tuma – i dwunastu wojowników. Przywieź mi Maluma. Nie wracaj z pustymi rękami... Z pewnością pamiętasz, jaki los spotkał tych, którzy mnie ostatnio zawiedli.

Skrall skinął głową. Wojownicy wystąpi na Księgę Certavusa wrócili z niczym. Dostali za karę następne zadanie – dyżur w zagrodzie spikitów. Te dwugłowe zwierzęta pociągowe miały paskudny nawyk zjadania tych, którzy je karmili.

– Tak się stanie, wodzu – powiedział Skrall.

Oddział wyruszył o świcie. Obiekt ich misji – Malum – mieszkał teraz razem z grupą Voroksów, a powszechnie wiadomo było, że Voroksowie polują w nocy. Za dnia, kiedy spali pod powierzchnią piasku, łatwiej było zastawić na nich pułapkę.

Skrallowie jechali w milczeniu. Spośród wszystkich plemion na Bara Magna jedynie Voroksowie nie czuli strachu przed nimi. Być może ich prymitywne umysły nie ogarniały rozmiaru zagrożenia ze strony Skrallów. A może prawdziwą przyczyną był fakt, że po latach życia na pustkowiu śmierć stała się dla nich czymś zwyczajnym.

Uwagę dowódcy oddziału przykuł szereg małych podłużnych wzniesień pod skałą nieopodal. Wyglądało to tak, jakby ktoś wydrążył kilka tuneli tuż pod powierzchnią piasku. Trudno było ocenić, kiedy to się stało, ponieważ skała częściowo ostaniała to miejsce przed wiatrem. Dla Skrallów był to jednak wyraźny ślad obecności Voroksów. Co więcej, na zboczach skały znajdowało się wejście do małej jaskini. Niewykluczone, że Skrallowie właśnie trafili na kryjówkę Maluma.

Dowódca dał znak do zatrzymania się. Gestem rozkazał kilku wojownikom otoczyć wejście do tuneli. Reszta została z tyłu razem z nim. Przyszedł czas na rzućnię przynęty.

Skrallowie podjechali do skały. Jednak zamiast zatrzymać się przy tunelach, jeździli



wokół nich w tę i z powrotem. Jeśli byli tam Vorokowie, musieli wyczuć wibracje wywołane krokami skalnych rumaków. Wibracje zwykle skłaniają ich do wyjścia na powierzchnię niezależnie od tego, czy koczują się im z obecnością wroga czy potencjalnego posiłku – jedno często wiąże się z drugim.

Oczywiście, Vorokowie nigdy nie wychodzą tą samą drogą, którą weszli. Najczęściej wynurzają się nagle z piasku tuż za plecami niczego niepodjęzdzającej ofiary. Właśnie dlatego część oddziału Skrallów czekała w pewnym oddaleniu w bezruchu i absolutnej ciszy. Gra w zasadzkę była zabawą dla dwóch stron.

Skrallowie czekali.

Pięć minut.

Dziesięć.

Dwadzieścia.

Niektórym przyszło do głowy, że Voroksów nie ma tu już od dawna.

Mylił się. Ziemia pod tylną strażą Skrallów nagle rozstąpiła się, pochłaniając w swej czeluści zaskoczonych wojowników i ich rumaki. Pozostali ruszyli im na pomoc. W tej samej chwili z pozostałych bez straży tuneli wyskoczyło ponad dwudziestu Voroksów. Ubrojeni w miecze i włócznie rzucili się na wroga, wydając z siebie złowrogie wycie. Jedna z włóczni dosięgła celu. Skalny rumak trafiony w bok padł na piasek, zrzucając z grzbietu jeźdźcę, a Vorokowie dopilnowali, by pechowy Skrall nie zdołał się już podnieść.

W wejściu do jaskini stanął Malum, przyglądając się bitwie z satysfakcją. Po wydarzeniach poprzedniego dnia tylko głupiec nie spodziewałby się odwetu ze strony Skrallów. Kazał więc Vorokom zostawić subtelne ślady, które zwabiłyby wroga w pułapkę.

Tymczasem dowódca patrolu i jego wojownicy zdołali wygrzebać się na powierzchnię, zostawiając w dole swoje skalne rumaki. Bez wahania oddał salwę ze swoich miotaczy w kierunku Voroksów, a wybuchowe Thornaksy zgarnęły wśród nich śmiertelne żniwo. Skrallowie dosiadający wierzchołców zawrócili i także wystrzelili kilka Thornaksów. Vorokowie rozproszyli się.

Skrallowie przegrupowali się i przygotowali do kontrnatarcia. Wtedy z tyłu dobiegły ich groźne powąkiewania. Około pięćdziesięciu Voroksów wynurzyło się spod piasku kilkaset metrów dalej. Dowódca patrolu rozkazał wojownikom, którzy stracili swe wierzchołce, natychmiast dosiąść się do jeźdźców. Nie zapominając o małej armii Voroksów za plecami, Skrallowie przypuścili szturm na grupę, która zaatakowała ich wcześniej.

– Celować wysoko! – krzyknął dowódca.

Kilku Skrallów wjechało w środek grupy Voroksów, mieczami siejąc spustoszenie w ich szeregach. Pozostali, trzymając się nieco z tyłu, strzelili salwą w zbroczone nad jaskinią Maluma. Kilka niemal równoczesnych eksplozji spowodowało małą kamienną lawinę, która spadła na byłego Glatorianina. Posiłki Voroksów niemal dotarły już do pola bitwy.

Skrall, z którym dowódca patrolu jechał na jednym rumaku, osunął się nagle z wbitym w pierś mieczem Voroksa. Dowódca zepchnął go na piasek, chwycił wodze i popędził wierzchołca w stronę jaskini. Gdy dotarł do rumowiska, zeskokczył z siodła i dopadł nieprzytomnego Maluma, przystawiając miotacz do jego głowy.

– Wracać do swoich dziur! – krzyknął do Voroksów. – Bo będzie po nim!

Skrall nie był pewien, czy Vorokowie zrozumieją jego słowa, ale to, co zrobił oraz ton głosu nie pozostawiały wątpliwości, co do jego zamiarów. Jednak Vorokowie nie wycofali się. Nie zrobili też ani kłoku naprzód. Po prostu stanęli i czekali.

– Nie atakujemy? – zapytał jeden ze Skrallów. – Teraz mamy ich jak na dłoni.

– To plugastwo jest nie lepsze od scarabaków – dodał drugi. – Trzeba ich wybić do nogi.

Dowódca oddziału podzielał jego zdanie. On też nienawidził Voroksów. Byli nieprzewidywalni i zbyt groźni, by zostawić ich przy życiu. Dostał jednak jasny rozkaz: sprowadzić Maluma do Roxtusa, żywego. Czas na zemstę na Voroksach przyjdzie później.

– Dostyc! – uciał dowódca, po czym złapał nieprzytomnego Maluma, za gardło i wyłócił spod kamieni. – Mamy to, po co przyszliśmy. Sprawiedliwość Tuma dosięgnie Maluma... i te zwierzęta też, w swoim czasie.

Wrzucił Maluma na grzbiet skalnego rumaka i sam wskoczył na siodło. Widząc to, kilku Voroksów rzuciło się do ataku, lecz strzał z miotacza Thornax ich uziemił. Reszta wycofała się. Kiedy Skrallowie odjeżdżali z ich przywódca, w oczach Voroksów pojawił się... smutek? Czyżby te okrutne pustynne bestie były zdolne do odczuwania smutku? A może to raczej obawa przed niechybnym powrotem Skrallów?

Nikt – zapewne nawet sami Vorokowie – tego nie wiedział.

Na widok dwóch Voroksów Malum poczuł ulgę. Jego pierwszą myślą po odzyskaniu

przytomności było to, że atak Skrallów i porwanie to tylko zły sen. Ostatnio miewał ich mnóstwo.

Niestety, Vorokowie byli skuci łańcuchami – to rozwiłało jego złudzenia. Przywykli do koczowniczego życia na pustyni Vorokowie nienawidzili każdej formy ograniczenia ich swobody. Nawet krótka chwila z łańcuchem na szyi była dla nich okrutną torturą. Więdzeni przez długi czas tracili wolę życia. Maluma ogarnęła wściekłość na tych, którzy śmieli zakuć w kajdany tę „bestię”.

Jego wzrok spoczął teraz na dwóch Skrallach. Jeden wyglądał jak wojowniczy, który napadł na jego obóz. Drugi, znacznie wyższy, odziany w czarno-zieloną zbroję musiał być przywódca.

– Jestem Tuma – odezwał się przywódca. – A ty jesteś Malum, zhańbiony Glatorianin, a obecnie... przyjaciel zwierząt.

– Jesteś śmieciem na pustyni – wycharczał Malum – a ja jestem tym, kto zatańczy na twym grobie.

Wojownik przyskokczył do Maluma i kopnął go w bok.

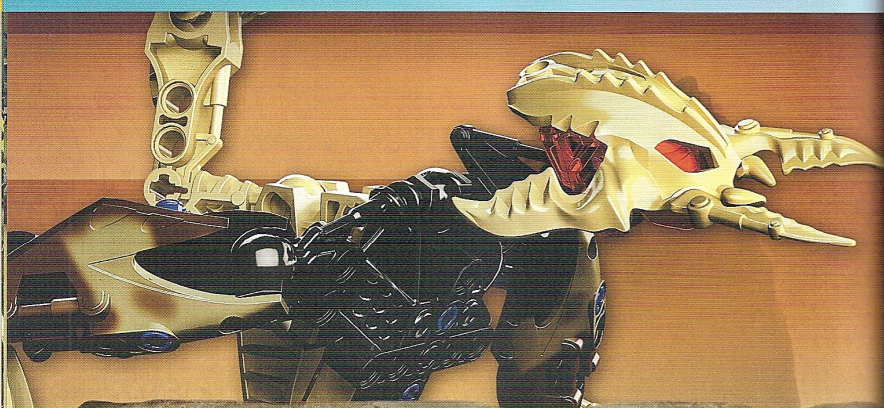
– Nieładnie tak mówić – powiedział Tuma. – Sprowadziłem cię tu, żeby z tobą kulturalnie porozmawiać.

Malum wstał, krzywiąc się z bólu. Ze zdziwieniem zauważył, że nie był skuty. Tuma musiał być bardzo pewny siebie.

– Sprowadziłeś mnie tu dla zemsty – sprośował były Glatorianin. – Nie możesz znieść tego, że moi wojownicy utoczyli krwi twoim.

Skrall ruszył, by znowu uderzyć Maluma, lecz Tuma go powstrzymał.

– Masz rację... częściowo. Od dłuższego czasu Vorokowie mocno nam się naprzykrzają.



Twoja śmierć tego raczej nie zmieni, chociaż sprawiłaby mi wiele radości. Wierz mi, gdybym tylko chciał, już dawno byłbyś martwy. Nawet twoje zwierzaki nie wywahałyby wszystkich twoich szczątków.

Malum rozejrzył się dokoła. Znajdował się w Rostusie – miejscu pełnym Agori Skały i Skrallów. Nie zapraszano tu Glatorian, ale także nigdy żadnego stąd nie wypuszczono. Na murach stały uzbrojone straża, a patrole Skrallów nieustannie przejeżdżały przez bramy miasta. Do Rostusa nie zapraszano na kurtuazyjne wizyty.

– To dlaczego tu jestem?

– Masz władzę nad Vorokсами – odparł Tuma, wskazując na skute łańcuchami, osowiałe istoty. – Rozkazujesz im, a oni cię słuchają. Dlatego jesteś dla nas zagrożeniem... ale możesz stać się naszym sojusznikiem. Potrzebuję tylko dowodu, że oni naprawdę zrobią to, co im każesz.

– A jeśli odmówię? – spytał Malum, choć z góry znał odpowiedź.

Tuma uśmiechnął się. Na jego twarzy uśmiech zmieniał się w okropny grymas.

– Oczywiście wtedy odeślemy cię z powrotem do twoich przyjaciół... żeby ci wyprawili pogrzeb lub jakiś inny rytuał, którym żegnają swoich zmarłych.

– Tak myślałem.

Skrallowie nie mieli o niczym pojęcia. Wydawało im się, że Malum miał jakąś tajemniczą moc, dzięki której zmuszał Voroksov do posłuszeństwa, podczas gdy on zwyczajnie pokonał przywódcę swojej grupy i zajął jego miejsce. Prowadził ich tam, gdzie była żywność i woda, chronił przed niepotrzebnym ryzykiem – postępował jak prawdziwy przywódca

stada, nie więcej. Właśnie dlatego Vorokso wie go słuchali. Lecz robili to jako wolne istoty, nie jako niewolnicy. Malum był pewien, że Skrallowie nie potrzebowali sojuszników – potrzebowali mięsa armatniego.

– Zabrać go na arenę – rozkazał Tuma.

Wojownik szarpnął Maluma za ramię i zaciągnął na arenę na środku miasta. Byli tam jeszcze dwaj Vorokso wie z grupy Maluma, obaj przykuci do ściany. Ich widok podsunął Malumowi pewien pomysł, ale jego powódzenie zależało od wielu nieprzewidywalnych czynników. Jak bardzo głodni i zdesperowani byli ci Vorokso wie? Czy jeszcze go w ogóle pamiętali? Czy zrozumią jego zamiary?

Wokół nich na arenie pojawiło się sześciu Skrallów. Siódmy zajął pozycję w przegrodzie za Vorokсами. Na sygnał Tuma uwolnił ich obu.

Vorokso wie rzucili się w kierunku Maluma. Pomimo dzielącej ich odległości Malum zauważył, że byli okrutnie traktowani. Chcieli krwi, nieważne czyje, ale Malum nawet nie drgnął. Spojrzył prosto w oczy najpierw jednemu, potem drugiemu, a potem uniósł prawą rękę i powoli ją opuszczał, jednocześnie cicho gwizdząc.

Vorokso wie zwolnili i zatrzymali się. Przykucnęli na piasku i popatrzyli wyczekująco na Maluma. Dla obserwujących wszystko Skrallów zakrawało to na cud – dwie dzikie bestie poskromione w kilka sekund.

– To całkiem łatwe, jeśli zdołasz się ich zaufanie – powiedział Malum, nie odrywając oczu od Voroksov. – Sądząc po ich ranach, powiedzielibyśmy, że przynajmniej pogodzili się z tym, jak doskonale potraficie wymierzać karę.



– Nauczysz tego moich wojowników? – zapytał Tuma. Skrallowie mieli kłopoty z opanowaniem Voroksov, odkąd zaczęli ich wyłapywać na pustyni. Od czasu do czasu któryś z nich zrywał się z łańcucha i wyrządzał mnóstwo szkód zanim udało się go „uspokoić”.

– Widzieli, jak to robisz – odparł Malum. – Na pewno dadzą sobie radę.

Sześciu Skrallów zbliżyło się do trwających w bezruchu Voroksov.

– Zwolnij ich – Tuma polecił Malumowi.

Malum gwizdnął krótko i ostro. Vorokso wie jakby przebudziły się i znów wpadli w dziki szal. Skrallowie rzucili się na nich całą gromadą i zaciągnęli z powrotem na drugi koniec areny. Tuma przywołał wojownika, który wcześniej kopnął Maluma. To on miał jako pierwszy dostąpić zaszczytu wypróbowania nowej metody poskramiania Voroksov.

Tuma ponownie dał znak, by wypuścić krnąbrne bestie. Vorokso wie wystartowali w kierunku spokojnie wyczekującego Skralla. Naśladując zachowanie Maluma, Skrall uniósł dłoń i zaczął powoli ją opuszczać, gwizdząc tak cicho, jak jego poprzednik. Skutek był zdumiewający.

Vorokso wie nie zatrzymali się. Nawet nie zwolnili biegu. Staranowali Skralla z siłą kamiennej lawiny, po czym obaj skoczyli na Tumę. Malum wykorzystał zamieszanie, by podnieść miecz powalonego wojownika. Wybiegł poza arenę i jednym ciosem przeciął łańcuchy dwóch pozostałych Voroksov.

– Tędy, bracia! – krzyknął, biegnąc w stronę bram miasta.

Vorokso wie wycofali się i pomknęli za nim. Skrallowie rzucili się w pościg. Agori pełniący

straż przy bramie osłupiał na widok Maluma i czterech Voroksov pędzących prosto na niego, lecz rozsądnie zszedł im w porę z drogi. Wybuch Thoraksa położył trupem jednego Voroksa, a drugiego ranił, ale Malum i pozostała dwójka wydostali się z miasta.

Rozwścieczony Tuma wstał na równe nogi, nie zważając na rany zadane przez Voroksov.

– Za nimi! Macie przywlec ich tu z powrotem! – wrzasnął.

Skrallowie rozproszyli się po pustyni, ale wszelki ślad po uciekierach zagał. Malum i jego towarzysze ukryli się w jednym z podziemnych tuneli Voroksov, których rozległa sieć sięgała nawet tutaj. Po zmroku wyszli znów na powierzchnię, by ruszyć w długą wędrówkę do domu.

Pustynia to miejsce samych skrajności, pomyślał Malum. Potworny upał, przejmujący chłód, dozgonna wierność... i wściekła nienawiść. Skrallowie nie zapomną tego dnia... już ja o to zadbam.

ACKAR



48

Ackar jest Pierwszym Glatorianinem wioski Vulcanus, byłym mistrzem Glatorian i weteranem Wojny o Rdzeń. Ten najstarszy czynny zawodowo Glatorianin nie jest już tak szybki jak niegdyś, lecz jego przeciwnicy wciąż czują wobec niego ogromny respekt.

Gdyby Ackar mógł toczyć pojedynki z rozsądną częstotliwością, liczba jego zwycięstw byłaby większa. Niestety, w Vulcanusie nadal brakowało Drugiego Glatorianina, dlatego Ackar musiał walczyć dwukrotnie częściej. Zmęczenie osłabiło jego skuteczność do tego stopnia, że rozważano nawet zwolnienie go z obowiązków Glatorianina i powierzenie mu stanowiska trenera.



W ciągu ostatnich lat największym wrogiem Ackara był on sam. Przekonany o nieodwracalnym spadku swojej formy, martwił się, że sprawi zawód Vulcanusowi. Nie chciał być jednym z tych Glatorian, którzy wciąż wychodzą na arenę, choć szczyt możliwości mają dawno za sobą. Jednak w sytuacji, gdy Vulcanus stracił Maluma, a kilku najlepszych uczniów zginęło z rąk łowców kości, Ackar nie widział innego wyjścia, niż walczyć dalej.

Mimo to Ackar cieszy się stawą świętego stratega i dzielnego wojownika. Kiedy łowcy kości zagrozili bezpieczeństwu Vulcanusa, Ackar zrobił wszystko, by chronić swoją wioskę. Narażając się na ogromne ryzyko, pojechał na pustkowia szukać pomocy u Maluma i jego Voroków. Opracował plan obrony wioski i wraz z innymi zastawił na najeźdźców sieć pułapek w Żelaznym Kanionie.

To właśnie Ackar razem z Kiiną gwałtownie przyspieszył na pomoc Greshowi,

Strakkowi, Tardukowi i Kirboldowi ściganym przez Skrallów. Kiedy przyjaciele nieoczekiwanie znaleźli się pomiędzy Skrallami a grupą Voroków, Ackar wpadł na pomysł, który uratował ich z opresji i pozwolił na bezpieczny powrót do Vulcanusa.

Krótko potem Ackar miał stoczyć pojedynek ze Strakkiem. Do Vulcanusa zawiązał wtedy Metus z obcym przybyśsem o imieniu Mata Nui, by obejrzeć walkę. Mimo że Ackar odniósł sprawiedliwe zwycięstwo, Strakk zaatakował go z zienacka od tyłu. Mata Nui uratował Ackarowi życie – był to początek ich wielkiej przyjaźni. Podczas podróży do Tajun, Ackar szkolił Mata Nui w sztuce walki, podkreślając ogromne znaczenie uważnej obserwacji przeciwnika i przewidywania jego posunięć.

Widząc zniszczoną Tajun, Ackar wyruszył w towarzystwie Kiiny i Mata Nui do Tesary, by ostrzec jej mieszkańców przed atakiem Skrallów. Obecność Ackara przekonała Tariksa i Vastusa o powadze sytuacji. Kiedy Mata Nui opuścił wioskę, by stawić czoło Skrallom w Rostusie, Ackar zajął się obroną Tesary.

Chociaż wiele łączy Ackara z Tariksem i Vastusem, jego najlepszą przyjaciółką jest Kiina. Zdziorna, odważna i zawsze gotowa do walki Glatorianka przypomina mu siebie samego sprzed

lat. Ackar stara się trzymać w ryzach jej temperament, ale w bitwie nie ufa nikomu innemu tak jak Kiinie. Wie o jej marzeniach o ucieczce z Bara Magna, lecz ma cichą nadzieję, że ten dzień nigdy nie nadejdzie.

Ackar włada miotaczem Thornax i ognistym mieczem. Jego niezwykle miecz został niegdyś skradziony, lecz Gresh i Strakk odzyskali go podczas śmiałej akcji w Rostusie.



49

VASTUS



50

Vastus – doświadczony wojownik naznaczony bolesną przeszłością – jest Pierwszym Glatorianinem Tesary. Jest przeznaczony na punkcie bezpieczeństwa swojego plemienia. Vastus przeważnie nie opuszcza Tesary, by nie zostawić jej bez należytej ochrony, a do walk w innych wioskach wysyła Gresha.

W czasach Wojny o Rdzeń, Vastus głęboko wierzył, że Plemię Dżungli ma wyłączne prawo do posiadania niezwyklej substancji wydobywającej się z wnętrza planety i walczył o nie z pełnym poświęceniem. Vastus dowodził elitarnym oddziałem dokonującym aktów sabotażu w wioskach wroga.

Podczas jednej misji, jego wojownicy zakradli się do wioski Plemienia Lodu, by wywołać lawinę, która miała zablokować główny szlak wodociągów z gór. Na skutek małego błędu, kilkuset niewinnych Agori straciło życie, gdy ogromna masa śniegu zniszczyła pół wioski. Ten wypadek wzbudził w Vastusie głębokie poczucie winy i skłonił do przewartościowania swojego życia. Krótko potem Rozpad gwałtownie zakończył konflikt na planecie.

Odkąd los rzucił go na Bara Magna, Vastus postanowił uczynić wszystko, by na tym świecie nie było wojen. Razem z Certavusem i innymi weteranami opracował system glatoriański, dzięki któremu rozstrzyganie konfliktów poprzez starcia wielkich armii stało się zbędne. Vastus był świetnym wojownikiem i wielokrotnym zdobywcą tytułu mistrza, ale własne zwycięstwa nie znaczyły dla niego tyle, co świadomość, że Agori nie muszą już toczyć wojen o zasoby planety.

Na wieść o ataku łowców kości, Vastus w pierwszej chwili nie zgodził się na udzielenie pomocy Vulcanusowi, mimo usilnych prób Gresha. Nie chciał zostawić Tesary bez ochrony, twierdząc, że obowiązkiem Glatorianina jest przede wszystkim bronić własnej wioski. Później jednak zmienił zdanie, by u boku Tariksa i innych Glatorian odeprzeć atak najezdźców.

Vastus brał udział w Bitwie o Atero. Był także w Tesarze, gdy w trakcie jego walki z Tariksem pojawili się Mata Nui, Ackar, Kiina i Gresh z wieścią o ataku na Tajun. Vastus skłonił widzów oburzonych przerwaniem pojedynku do wysłuchania przybyszów. Wsparcie ze strony Vastusa pomogło Ackarowi przekonać wszystkich o konieczności zawieszenia walk Glatorian do czasu zażegnania niebezpieczeństwa ze strony Skrallów. Vastus uczestniczył także w ataku na Roxtus.

Mało znanym faktem dotyczącym Vastusa jest to, że jego trening nie polega jedynie na ćwiczeniach fizycznych. Podczas Wojny o Rdzeń, Vastus natknął się na zapiski na temat starożytnych technik medytacyjnych stosowanych przez przodków Agori. Dzięki nim Vastus nauczył się wyostrzać swoje zmysły do tego stopnia, że często walczył z zamkniętymi oczami, polegając jedynie nauchu. W jego przypadku, atak od tyłu – taki, jak podstępny atak Strakka w Vulcanusie – nie miałby szans na powodzenie, ponieważ Vastus natychmiast wyczułby ruch powietrza za plecami. Vastusa nie da się zaskoczyć, dlatego handlarze z Tesary błagają go o ochronę ich karawan, chociaż on rzadko się na to zgadza.

Vastus jest uzbrojony w miotacz Thornax i włócznię z paraliżującym jadem, ale sprawnie posługuje się każdym rodzajem broni.



51

KIINA



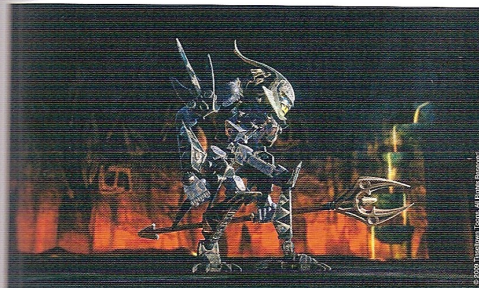
K
go G
Jej
cierp
jest l
wrog
metc
Ki
Poch
lecz
po ty
brała
gdzie

potr
stak
Kiir
la je
że
na i
zaki
Dzi
wie
E
naj
ma
Gla
Do
odp
Ki
kat
obr
na
tak
do
i t

Kiina jest najsłynniejszą i najlepszą Glatorianką na Bara Magna. Agori Wody z Tajun powierzyli jej stanowisko Drugiego Glatorianina.

Jej impulsywny charakter czasami wystawia cierpliwość towarzyszy na ciężką próbę. Kiina jest lojalna wobec przyjaciół, lecz bezlitosna dla wrogów. Ackar mawia: „Nie zawsze popieram jej metody... ale zawsze mogę na niej polegać”.

Kiina żywi ogromną niechęć do Bara Magna. Pochodzi z północy – z okolic Rzeki Dormus – lecz postanowiła nie wracać w rodzinne strony po tym, jak Rozpad położył kres bitwie, w której brała udział, oraz całej Wojnie o Rdzeń. Tam, gdzie zastał ją kataklizm, mieszkali Agori Wody



potrzebujący jej ochrony. Ucieczka z tej planety stała się odtąd jej największym pragnieniem. Kiina zawsze wierzyła, że Spherus Magna nie była jedynym zamieszkanym światem w galaktyce, że pewnego dnia znajdzie sposób, by znaleźć się na innej planecie. Glatorianie żartowali z niej, zakładając się o to, że inne światy nie istnieją. Dzięki pojawieniu się Mata Nui, Kiina wygrała wiele takich zakładów.

Kiedy łowcy kości planowali najazd na Vulcanus, Kiina i Tarix znaleźli na pustyni ciała dwóch Glatorian-adeptów z tej wioski. Domyślając się, kto może być odpowiedzialny za ich śmierć, Kiina postanowiła ostrzec mieszkańców Vulcanusa. Nie dawała obrońcom wioski wielkich szans na odparcie ataku hordy łowców kości, a mimo to przyłączyła się do nich. Zrobiła to niechętnie i tylko ze względu na lojalność wobec Ackara.



Kiina i Ackar wspólnie pomogli Greshowi, Strakkowi i dwóm Agori wykaraskać się z kłopotów, w które wpadli podczas transportu eksydianu do Vulcanusa. To właśnie Kiina wymyśliła sposób na wydobycie cennego ładunku z Rzeki Skrall, do której wpadł ich zaprzęg, gdy uciekali przed Vorokami. Jej ryzykowny pomysł polegał na namówieniu patrolu Skrallów na wyłowienie eksydianu, a następnie wykradzeniu im go. Ku zdziwieniu wszystkich, plan się powiódł.

Po Bitwie o Atero, Kiina wróciła do Tajun. Krótco potem znów pojawiła się w Vulcanusie, by wziąć udział w zorganizowanej dla niej walce. Właśnie wtedy do wioski przybył Mata Nui. Podszuchawszy rozmowę, z której wynikało, że nieznamy jest przybyszem z innego świata, Kiina nie mogła powstrzymać wybuchu radości. Opowiedziała mu o tajemniczej jaskini pełnej starożytnych napisów i nieznanymi urządzeniami, którą znalazła w pobliżu Tajun. Sugerując, że w jaskini być może znajduje się coś, co pomoże Mata Nui wrócić do domu, Kiina obiecała zaprowadzić go do niej pod jednym warunkiem – opuszczając Bara Magna, Mata Nui zabierze Kiinę ze sobą.

Kiina, Ackar i Mata Nui podążyli więc do Tajun, lecz – jak się okazało – wioska była już doszczętnie zniszczona przez Skrallów i łowców kości. Kiina zaprowadziła przyjaciół i ranionego w bitwie Gresha do jaskini, gdzie ku swojemu zaskoczeniu spotkała Beriksa. Kiina nigdy nie kryła, że uważa go za złodzieja, ale zgodziła się, by opatrzył Gresha i towarzyszył im w drodze do Tesary.

Kiina włada miotaczem Thornax oraz dwustronnym trójzębem.

GELU



54

Gelu był niegdyś Drugim Glatorianinem wioski Iconox. Podobnie jak inni wojownicy, on także brał udział w Wojnie o Rdzeń, lecz bez większego zaangażowania. Wyniszczający konflikt trawił planetę i jej mieszkańców. Gelu nie chciał być jego częścią, więc zdezercerował i zaszył się w Białych Gorach Kvarcowych. Jednak wojna i tam go dosięgła. Kiedy jego najlepszy przyjaciel Surel został ciężko ranny w jednej z większych bitew, Gelu postanowił go odnaleźć. Poszukiwania okazały się bezskuteczne – Gelu uznał, że Surel zginął. Nigdy nie dowiedział się, że się mylił.

Wojownikiem, który szkolił Gelu do walki na arenie, był legendarny Certavus. Gelu spisywał się świetnie jako Glatorianin, ale traktował swoje zajęcie wyłącznie jako pracę. Lubił zwycięzać, ale tytuł mistrza i miejsce w historii obok innych wielkich wojowników nie było jego ambicją. Chciał służyć swojej wiosce i żyć wygodnie za

godziwe wynagrodzenie. Przy odrobinie chęci mógłby bez problemu zostać Pierwszym Glatorianinem, gdyby za kilka lat trzeba było zastąpić Strakka. Na krótko przed tegorocznym turniejem Gelu nie sprostował jednak Ackarowi. Zapłatą za przegraną walkę był duży ładunek ekzydianu, który Iconox wysłała do Vulcanusa nowym, niebezpiecznym szlakiem.

Atak Skrallów na Atero skłonił Agori do zapewnienia ochrony swoim karawanom handlowym. Gelu dostrzegł w tym szansę dla siebie. Porzucił pracę jako Glatorianin i stał się ochroniarzem do wynajęcia. Na arenie nie walczone o śmierć i życie – na pustyni było inaczej. Z nowym zajęciem wiązało się zatem większe



ryzyko, ale także wyższe wynagrodzenie. Gelu szybko zdobył dobrą renomę, zawsze przedkładając bezpieczeństwo swoich klientów ponad własne życie.

Podczas jednej ze swoich misji Gelu stał się z łowcą kości o imieniu Fero. W trakcie walki Fero upuścił mapę z planami ataku na Vulcanus. Gelu odebrał mu ją i przekazał w ręce Raanu,

który w pierwszej chwili chciał zarządzić ewakuację Agori. Gelu przekonał go, że znacznie rozsądniej będzie wynajmując Glatorian do obrony Vulcanusa.

Faktem jest, że Gelu nie miał na myśli siebie – liczył jedynie na dobrą zapłatę za znalezienie najemników dla Raanu. Lecz kiedy Aekar poparł jego pomysł, zakładając, że Gelu chce stanąć w szeregach obrońców wioski, nie było już odwrotu. Gelu walczył jednak z ogromnym poświęceniem.

Innym razem Gelu wpadł w zasadzkę patrolu Skrallów uzbrojonych w miotacze z wybuchowymi Thornak-

sami. Ucieczka spod ostrzału wydawała się niemożliwa, dopóki na niebie nie pojawił się oslepiający błysk, który odwrócił uwagę jego prześladowców. Gelu nie mógł wiedzieć, że to Maską Życia spadła właśnie na pustynię Bara Magna.

Gelu walczył wśród innych Glatorian przeciwko Skrallom w Roxtusie. Podczas tej bitwy został ranny przez Stroniusa – elitarnego wojownika Skrallów. Stronius uciekł w góry, a Gelu, chcąc dokończyć walkę, ruszył za nim w pośpiechu mimo odniesionych ran. Obecne losy Gelu nie są nikomu znane.

Niezawodna broń Gelu to miotacz Thornax i miecz lodowy.



55

PAMIĘTNIK MATA NUI

WPIS PIĄTY

Ackar jest niesamowity. Mimo że dręczą go własne koszmary – zamartwia się, że nie jest już tak sprawny jak kiedyś, że czeka go przymusowa emerytura – postanowił pomóc mi odnaleźć mój dom. Chce spłacić dług wdzięczności za uratowanie mu życia w Vulcanusie, ale ja czuję, że kryje się za tym coś więcej. Być może Ackar chce jeszcze raz poczuć się częścią jakiejś większej sprawy.

Kiedy o nim myślę, przypomina mi się Onua – bohater z mojego świata, który mimo niezwyklej siły fizycznej zawsze kierował się w życiu wielką mądrością. Był doskonałym strategiem i cieszył się ogromnym szacunkiem wszystkich, którzy go znali. Podobnie jak Ackar, mój nowy przyjaciel, którego każde słowo, każda pochwała jest tu wysoko ceniona – zwłaszcza przez Kiinę.

Ackar słusznie zauważył, że muszę się wiele nauczyć o sztuce walki. Zaproponował nawet siebie na mojego trenera. Przyznał, miał dość specyficzne metody. Zamiast uczyć mnie uników i ciosów, kazał mi obserwować ptaki. Musiałem śledzić ich lot i przewidywać na podstawie ruchów ich ciała i skrzydeł, w którą stronę miały w danej chwili skręcić. Miałem wrażenie, że nie szło mi najlepiej.

Mój nauczyciel zabrał mnie później do miejsca, w którym spotkał się istotę zwaną skalnym rumakiem. Ackar oznajmił mi, że te wielkie drapieżne gady dają się oswoić dopiero wtedy, gdy się je pokona. Chciał pokazać mi, jak to się robi, lecz bestia mocno go poturbowała. Widząc przyjaciela w opałach, wkroczyłem do akcji... i uświadomiłem sobie, że instynktownie robię to, czego mnie uczył – obserwuję ruchy przeciwnika i przewiduję jego następne posunięcia. Zwyciężyłem, bestia uciekła, a Ackar – jak się okazało – wcale nie był ranny. Wiedział, że dam z siebie wszystko i wyciągnę z walki najlepszą naukę, myśląc, że jego życie zależy tylko ode mnie. I miał rację.

Ackar jest prawdziwym mędrcem.



ZASADZKA NAD RZEKĄ SKRALL

Po kilku godzinach jazdy Ackar skręcił na zachód, przecinając koryto rzeki. Kiedy za plecami jeźdźców zaczęło wschodzić słońce, Gelu zauważył ślady wskazujące na obecność Voroksów. Im dalej się posuwali, tym więcej było znaków na piasku. Tunele Voroksów zostawiały na powierzchni charakterystyczny wzór. Dokładnie taki, jak w tej chwili otaczał kręgiem obu jeźdźców. Gelu dla pewności położył dłoń na swoim młotacu.

Ackar wskazał dłoń najbliższe wzniesienie, nad którym dominował niewielki łańcuch górski. W połowie drogi na środkowy szczyt, Gelu dostrzegł wejście do jaskini.

– Właśnie tam zmierzamy – oznajmił Ackar. Gelu zaczął z niepokojem domyslać się, kim był ów „przyjaciel” Ackara. Tylko co wspólnego mieli z nim Voroksowie? Początkowo nie widział związku, potem stwierdził, że lepiej go nie szukać.

Od skał dzieliło ich około pięciuset metrów, gdy wokół nich spod piasku wystrzelili Voroksowie. Zeskowię – podobni do nich, lecz znacznie mniejsi – także pojawili się wśród wojowników, hałasując i strasząc Glatorian groźnymi gestami. Gelu sięgnął po broń, ale Ackar chwycił go za rękę.

– Naprawdę wydaje ci się, że to nam w czymś pomoże? – powiedział cicho. – Jeśli coś pójdzie nie tak, pędźmy do jaskini – łatwiej się tam bronić. Póki co, zdej się na mnie... Boisz się?

Mijały długie sekundy.

– Jasne – odparł Gelu.

– To dobrze. To znaczy, że masz wszystkie kłepki. Nie czuję się pewnie w towarzystwie szaleńców – mówiąc to, Ackar odwrócił się

w stronę jaskini. – Malum! Musimy porozmawiać.

Voroksowie, powarkując między sobą, poszli bliżej. Jeden z nich wyciągnął rękę w kierunku pustynnego stalkera, na którym siedział Gelu. Glatorian z trudem powstrzymał się od użycia miecza, ale wystarczyło jego spojrzenie, by Vorox się wycofał.

– Pokaż się, Malum! – Ackar zawałał jeszcze raz.

Skazany na wygnanie Glatorian pojawił się w wejściu do jaskini. Jego szkarłatna zbroja miała liczne spęknięcia, a w wielu miejscach pokrywał ją piasek. Malum był zawsze większy i silniejszy od Ackara – tego czas spędzony na pustkowiu nie zmienił. Gelu był jednak pewien, że zmieniło się znacznie więcej. Życie wśród piasków nie pozostaje bez wpływu na osobowość.

– Ackar – odezwał się Malum ledwo słyszalnym głosem.

Malum burknął coś w języku, którego Gelu nie zrozumiał, a Voroksowie natychmiast odstąpili od Glatorian. Mimo to żaden z nich nie opuścił broni.

– Co was sprowadza do mojego... imperium? – Malum wskazał szerokim gestem otaczającą ich pustynię. – Spodziewacie się gościnności? Tutaj jej brak. Liczycie na żywność? Wode? Wszystko, co tu mam, potrzebne jest moim braciom.

– Braciom? – zdumiał się Gelu. – Masz na myśli Voroksów? Oni nie są naszymi braćmi. Są po tej samej stronie barykady, co pustynne nietoperze.

– Masz słuszność – przyznał Malum. – Ale cywilizacja uznała, że nie ma w niej miejsca



dla mnie. Vorokowie znaleźli mnie, dali mi schronienie, przyjeźli do swojego plemienia. Nie chcemy mieć nic wspólnego z waszym światem, Ackarze. W imię starej przyjaźni pozwolę wam odejść w pokój... jeśli ruszycie natychmiast.

Gelu przyznał w duchu, że to nie taki zły pomysł. Nie ze strachu – nie można zarzucić tchórzostwa komuś, kto był gotów przyjąć wyzwanie od każdego wojownika, nawet od Skralla. Tyle że to miejsce za bardzo kojarzyło mu się z „obozowiskami” tych, którym życie na pustyni i piekielny żar słońca pomieszały zmysły.

– Potrzebujemy pomocy – powiedział Ackar. – Vulcanus jest w opałach.

Grymas obrzydzenia wykrzywił twarz Maluma.

– Wracaj do domu, Ackarze. Wracaj, póki jeszcze możesz – rzekł, cofając się do jaskini.

– Vulcanus był i twoim domem, Malumie. Agori utrzymywali cię, zbroili, traktowali jak króla – przypomniał mu Ackar. – Jesteś im coś winien.

Malum odwrócił się gwałtownie. Na jego twarzy malowała się z trudem hamowana wściekłość.

– Nic im nie jestem winien! Spójrz na mnie. Zobacz, czym się stałem. „Król”, jasne, a potem „wynoś się i nie wracaj”. Nagle okazało się, że nie jestem godny, by walczyć i umrzeć za nich!

– Może mieli rację – powiedział Ackar. – Może wcale nie jesteś...

Zapadła martwa cisza. Vorokowie postąpili krok bliżej. Reka Gelu znów zawędrowała na rękojeść miotacza. Ackar miał rację,

miotacz niewiele by pomógł, ale kilka bestii udałooby się położyć.

– ...ale jest w tym też korzyść dla ciebie – ciągnął Ackar. – Łowcy kości.

Malum drgnął. Łowcy kości byli zniechęconymi wrogami Voroksów. Dawali się we znaki wszystkim – napadali, okradali, a nawet porywali Agori i Glatorian, ale Voroksów traktowali wyjątkowo okrutnie. Przy każdej sposobności polowali na nich dla czystej przyjemności. Natura nie obdarzyła dzikich Voroksów wysoką inteligencją, dlatego nie potrafili unikać pułapek łowców kości. Nie byli też na tyle szybcy, by umknąć przed ich skalnymi rumakami. Jediną formą obrony Voroksów była ucieczka pod powierzchnię piasku. Niestety, ich prześladowcy słyszeli z cierpliwością.

– Mów – wycedził Malum.

Ackar opowiedział mu wszystko, co wiedział o planach najazdu na Vulcanus. Na koniec wspominał o obozowisku – niedaleko, na wschodzie – w którym łowcy kości szykowali się do ataku.

– Są coraz śmielsi – dodał. – Jeśli teraz zajmą jedną wioskę, jutro zajmą twoje „imperium”.

Malum w milczeniu zszedł na dół. Krąg Voroksów rozstąpił się, przepuszczając go do Glatorian.

– Nie dbam o Vulcanus. Niech spłonie. Ale chcę, żeby łowcy kości też spłoneli w jego ogniu. Jakie masz dla nas zadanie?

Gelu i Malum stali u boku Ackara. Voroksów nie było w zasięgu wzroku. Vorokowie



nigdy nie maszerowali do walki jak regularne armie. Przemieszczali się podziemnymi tunelami, atakując przeciwnika z zaskoczenia. Widok Voroksa na długo przed atakiem oznaczał jego błąd.

Glatorianie spędzili cały dzień w jaskini Maluma, opracowując plan akcji. Malum raz po raz wściekał się, złościąc na mieszkańców Vulcanusa, którzy tak niesprawiedliwie go potraktowali. Gelu rzucał wtedy pytające spojrzenie Ackarowi: *Jesteś pewien, że on może nam pomóc?*, choć wiedział, że odpowiedź z pewnością brzmiałaby: *Nie*.

Ackar przyklęknął, obserwując w skupieniu obóz łowców kości. Noc była bardzo zimna, nawet jak na Bara Magna, a wiatr bezlitośnie smagał ich broje piaskiem. Ciszę nocy zakłócało długie, żalonne wycie wilków wydmych w oddali. Wilki zwoływały stado na polowanie.

– Każdy wie, co robisz? – spytał Ackar. – Działamy szybko i likwidujemy tyłu, ilu się da.

Malum popatrzył w niebo.

– Po kilku pierwszych dniach na pustyni dopadli mnie łowcy kości. Pozbawili mnie żywności i wody. Pewnie pozabawili i życia, gdybym nie potrafił walczyć mieczem. Plan, który zakłada użycie miecza przeciwko łowcom, łatwo zapamiętać.

– Hmm... to dobrze – powiedział Ackar. – Spróbujmy spłoszyć ich rumaki. Będzie świetnie, jeśli się uda, ale najważniejsze, żeby postawić ich na baczność. Mają się obawiać następnego ataku. Ostrożni łowcy poruszają się wolniej, a Vulcanus zyska na czasie.

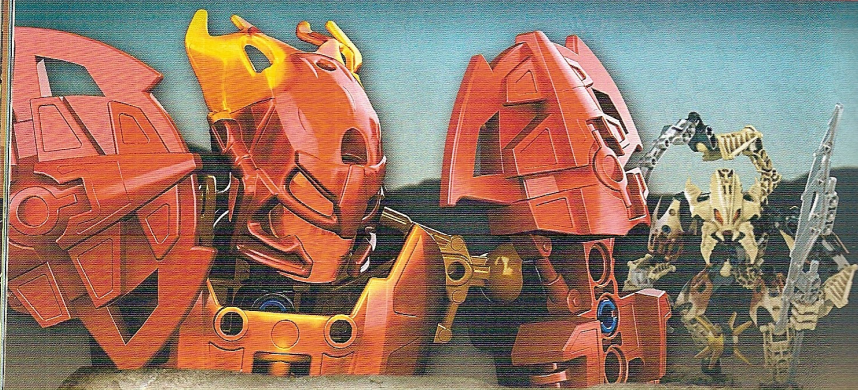
Glatorianie zajęli pozycje. Kilka chwil później ostry gwizd rozpełnął na pustyni burzę.

Vorokowie wyskoczyli z piasku zarówno na terenie obozu, jak i dookoła niego. Skalne rumaki spłoszyły się na widok obcych. Kompletnie zaskoczeni łowcy kości chaotycznie próbowali zorganizować obronę. W ciągu zaledwie kilku sekund padło trupem co najmniej pół tuzina łowców, lecz już po chwili reszta uformowała szyk i wypaliła salwę z miotaczy Thornax w kierunku napastników. Kilku zginęło na miejscu, wielu innych odniosło rany, ale nie powstrzymało to kolejnej fali rozszuszonych Voroksów.

Nieliczni łowcy, którym udało się dosięgnąć rumaków, uciekliw kierunku pustyni. Słyszcząc zduszony krzyk jednego z nich, Ackar domyślił się, że wpadł w zasadzkę Maluma. Po swojej lewej zaś widział Gelu walczącego z dwoma innymi łowcami, próbującymi wyrwać się z pułapki piechota.

Ackar wskoczył na swojego stalkera i puścił się galopem w kierunku strzelców. Podjeżdżając od tyłu, staranował ich i rozrzucił na wszystkie strony święta, niczym burza piaskowa, po czym zawrócił i zaatakował ponownie. Tym razem łowcy zdążyli się przygotować. Cios miecza łowcy niemal wysadził Ackara z siódła, ale udało mu się utrzymać na tyle, by bezpiecznie wyjechać poza obóz.

Kiedy zawrócił wierzchowca, zobaczył, jak jeden z łowców kości wrzuca coś do paleniska na środku obozu. Chwilę później, w ognisku nagle zaiskrzyło i pod niebo wystrzelił ogromny płomień, dwadziestokrotnie większy niż przedtem. Prerażeni Vorokowie rzucili się do ucieczki. Łowcy kości przeszli do kontrataku, zadając ogromne straty wojownikom próbującym skryć się w podziemnych tunelach.



Malum ruszył na nich, starając się za wszelką cenę osłonić odwrót towarzyszy.

Ackar uznał, że już nie są w stanie więcej tu zdziałać. Ruszył w stronę Gelu, wciąż zmagającego się z dwoma łowcami, staranował ich i w biegu zgarnął przyjaciela, wrzucając go na grzbiet swego wierzchowca. Razem wyjechali galopem z płonącego obozu. Kiedy Gelu przesiadł się na swojego stalkera, Glatorianie pognali do jaskini Maluma.

Malum już tam czekał w otoczeniu ocalałych towarzyszy. Wielu Voroków poległo w walce, jeszcze więcej odniosło ciężkie rany, ale Malum wydawał się zadowolony.

– To był mocny cios – powiedział z prawdziwą dumą w głosie. – Już nigdy nie wejda na naszą ziemię bez strachu. Teraz wiedzą, co znaczy zadzierać z Vorokami!

Wojownicy unieśli do góry broń. Ich zło-wieszczy okrzyk triumfu przyprowadził Ackara i Gelu o zimny dreszcz.

– Łowcy będą szukali okazji do zemsty – ostrzegł Ackar. – Może nie od razu, ale na pewno wam nie odpuszcza. Uważaj na siebie, Malum.

– Nie znajdą nas – odrzekł były Glatorianin. – Potrafimy być niewidoczni jak pojedyncze ziarnko piasku na pustyni.

– Na pewno nie pomożesz nam w Vulcanusie? – upewnił się Ackar. – Twój miecz byłby znów wielką pomocą.

– Ten rozdział jest już zamknięty – Malum pokręcił głową. – Ale życzę wam siły i szczęścia.

– Dziękuję – powiedział Ackar.

Malum zwrócił się do Gelu, ściskając jego prawicę.

– Giń z godnością, wojowniku.

– Yyy... dobrze – odparł Gelu, odsuwając się od niego nieznacznie. – I ty także.

Dwaj Glatorianie opuścili obóz Maluma, gdy świt znów zawiatał na Bara Magna. Byli strasznie zmęczeni i poobijani, ale cieszyli się, że z pierwszej bitwy wyszli zwycięsko.

Raanu przyglądał się Agori budującym umocnienia na zachodnim skraju Vulcanusa. Gdy wpadła im w ręce mapa łowców kości, Raanu zarządził przerwanie wszelkich innych prac i nakazał skupić się na budowie zewnętrznych i wewnętrznych murów obronnych. Stare zabezpieczenia chroniły wioskę przed pustynnymi drapieżnikami, ale nie mogły zatrzymać łowców kości czy armii Skrollów.

Popatrzył jeszcze raz na mapę. Był pewien, że jego plan miał sens. Łowcy kości nadejdą z północy i z zachodu. Natarcie z południa, od strony morza ruchomych piasków, było niemożliwe, a Żelazny Kanion na wschodzie sam w sobie stanowił śmiertelną pułapkę. Żadna armia nie zaryzykowałaby marszu przez labirynt wąskich ścieżek, mając do wyboru otwartą przestrzeń pustyni.

Jeden z Agori zwrócił uwagę Raanu na zbliżającego się do wioski jeźdźca w niebieskiej zbroi. Gdy tylko Raanu rozpoznał Glatoriankę Kiinę, wyszedł jej naprzeciw.

– A więc dostałaś naszą wiadomość? – zauważył, lecz na widok lodowatego spojrzenia powalnym uśmiechem szybko zniknął z jego twarzy.

– Nie – Kiina rzuciła mu pod nogi resztki strzaskanej broni. – Dostałam twoich posłańców. A raczej łowcy kości ich dostali. Co ty

sobie myślałeś, wysyłając ich do mnie w środku nocy?!

Raanu skulił się, słysząc gniew w głosie Kiiny. Nie należało się jednak dziwić jej reakcji. Kiina zawsze gorliwie broniła interesu swoich przyjaciół Glatorian. Wioski, które narażały ich na zbędne ryzyko lub zalegały z zapłatą za walkę, musiały liczyć się z jej interwencją. Raanu wiedział, że miała rację. Praca Glatorian była niebezpieczna. Takich, którzy mogli ją wykonywać, nie było wielu. Nie wolno było szastać ich życiem.

Raanu pospiesznie wyjaśnił Kiinie sytuację. Kiedy mówił, jej gniew zastąpiło zmartwienie. Zsiadła z wierzchowca z pośępną miną.

– Musicie natychmiast uciekać z Vulcanusa – powiedziała cicho z troską w głosie. – Nikt nie darzy Ackara większym szacunkiem niż ja, ale tym razem on się myli! Garstka Glatorian nie powstrzyma łowców kości. Czekają tylko bezsensowna śmierć.

Raanu odwrócił się. W głębi serca czuł, że to prawda. Ale Gelu i Ackar napelnili go nadzieją, że wioskę da się obronić, i nie chciał tak łatwo tej nadziei porzucić. Nie przejmował się zniszczeniem domostw czy utratą dóbr. Martwił się, co będzie dalej z Agori, jeśli teraz ustąpią.

– Myślałem o tym. Ale co zrobimy, kiedy nie będziemy już mieli dokąd uciekać? Łowcy kości wytopią nas wszędzie. Odwlecemy jedynie to, co nieuniknione. Tyle że przez ten czas będziemy żyć w ciągłym strachu. Wolę walczyć i zginąć, tu i teraz, niż umierać dzień po dniu jak chór.

– A twoje plemię? Jesteś pewien, że oni też tego chcą? – spytała ostrym tonem Kiina. –

A jeśli oni wolą cieszyć się kolejnym dniem życia, zamiast czekać na pewną śmierć? Jakim prawem dokonujesz wyboru za nich?

Raanu popatrzył jej prosto w oczy, ledwo kryjąc kipiący w nim gniew.

– Jestem ich przywódcą! Obdarzyli mnie zaufaniem, więc robię to, co według mnie, jest dla nich najlepsze. Moją powinnością jest pozwolić im walczyć i umierać z godnością, jak przystało na Agori, a nie uciekać z podwiniełym ogonem pod osłoną nocy, jak skalne szakale. Nie chcesz pomóc – wsiadaj z powrotem na swego wierzchowca i opuść naszą wioskę.

Zanim Kiina zdołała mu odpowiedzieć, jej uwagę odwrócił stumiony odgłos kopyt pustynnych stalkerów. Sięgnęła po broń i odwróciła się błyskawicznie, gotowa do obrony przed łowcami kości. Z ulgą jednak rozpoznała nadjeżdżających przyjaciół. Zarówno Ackar i Gelu, jak i ich wierzchowce wyglądały na wyczerpanych.

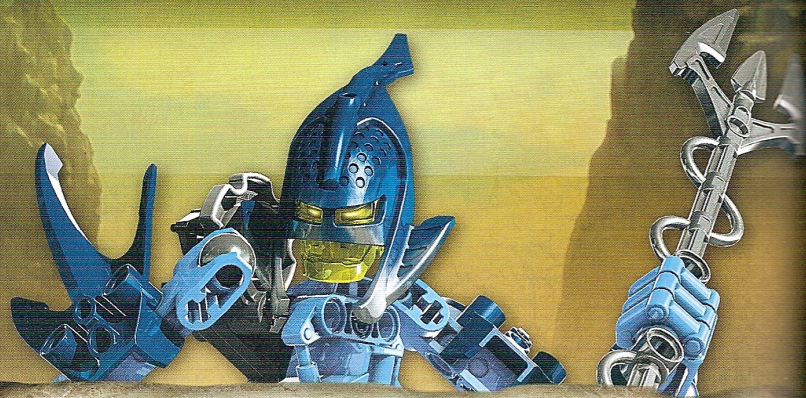
– Opóźniliśmy ich atak – oznajmił Gelu. – Malum nam pomógł.

– Malum? – oprócz zdziwienia w głosie Raanu zabrzmiała pogarda.

– Tak – potwierdził Gelu, zsiadając ze stalkera. – Jest trochę dziwny... no, bardziej niż trochę... ale nie zawiódł w potrzebie.

– Dobrze cię widzieć, Kiina – powiedział Ackar, oddając wodę swojego wierzchowca Agori, który miał go nakarmić i napić.

– Chciałabym móc powiedzieć to samo – brzmiała odpowiedź. – Dlaczego mamisz tych Agori złudzeniami, że są w stanie ocalić swoją wioskę? Przecież wiesz, do czego zdolni są łowcy kości.



– To prawda – przyznał Ackar. – Ale jeśli uciekniemy przed nimi, co zrobimy, gdy nadejdą Skrallowie? Możemy równie dobrze odrzucić broń, klęknąć i oddać im nasze głowy na tacy.

Ackar chwycił dłoń Kiiny.

– Wiem, że nie znosisz Bara Magna – dodał łagodnie – ale to jedyny świat, jaki mamy. Nie pozwolę, żeby męty pokroju łowców kości odebrały nam go bez walki.

– A czas walki się zbliża – wtrącił Gelu. – Te męty są może dzień jazdy stąd. Mogą poruszać się wolniej, jeśli choć trochę obawiają się kolejnych ataków Voroksov. Nasza akcja na pewno dała im więcej do myślenia.

– Nie mają powodu, by się spieszyć – zauważył Ackar. – Vulcanus się stąd raczej nie ruszy.

– Jeśli tak ma zostać, to lepiej weźmy się wreszcie do roboty – skwitował Gelu.

Kilka godzin później Glatorianie wciąż pracowali z Agori nad umacnianiem fortyfikacji. Kiina początkowo stała na uboczu, aż wreszcie wruszyła ramionami i dołączyła do nich. Kiedy Ackar jej podziękował, powiedziała:

– Daruj sobie. Chcę tylko, by w tej bitwie straty wśród łowców kości były na tyle duże, żeby choć przez chwilę łąli odetchnąć Tajun. Dlatego tu jestem. Nie wierzę w szanse na zwycięstwo.

– Bez twojego optymizmu nie byłoby nam tak lekko – mruknął Gelu.

– Jeźdźcy! – krzyknął Agori na straży zachodniego muru.

Wszyscy rzucili się w jego kierunku. Do wioski przyjechał Gresh w towarzystwie

Strakka, Glatorianina z Iconox, oraz kilku innych tesaran, których imion nikt nie znał. Ackar domyślił się, że to początkujący Glatorianie.

Gdy tylko Gresh zsiadł ze stalkera, Gelu wziął go na stronę.

– Jak ci się udało namówić Strakka?

– Powiedziałem mu, że w Vulcanusie znalaziono eksydian wysokiej jakości – szepnął Gresh. – I jeszcze, że mamy zamiar się nim podzielić, kiedy skończymy z łowcami kości.

– Co? Przecież tu nie ma eksydianu przynajmniej od 15000 lat – zdziwił się Gelu. – Wszyscy to wiedzą.

– Wszyscy z wyjątkiem Strakka – uśmiechnął się Gresh. – Znasz go, nie kiwnie palcem, dopóki nie usłyszy o nagrodzie. No, to pozwoliłem mu myśleć, że będzie ją miał.

– A co mu powiesz, kiedy się zorientuje, że w Vulcanusie nie ma niczego, prócz skał i piasku?

Gresh powiódł palcem po krawędzi swojej tarczy, sprawdzając jej ostrość. Zadowolony z wyniku testu spojrział na Gelu, mówiąc:

– Mam nadzieję, że dożyjemy tej chwili... wtedy będę się tym martwił.



PAMIĘTNIK MATA NUI WPIS SZÓSTY

Pierwszy raz poznałem „dzieło” Skrallów, gdy przybyłem z Ackarem i Kiiną do Tajun. Miałem w pamięci wiele miejsc dotkniętych koszmarem wojny, ale tu doświadczyłem czegoś zupełnie nowego. Agori nie chcieli tej walki. Zostali do niej zmuszeni przez chciwość i chorą ambicję Skrallów i łowców kości. Wcześniej, obserwując walczące armie z bezpiecznej odległości, nie rozumiałem, czym naprawdę jest wojna. Z perspektywy pola bitwy wszystko wygląda inaczej. Zobaczyłem ciężko rannego młodego Gresha, spalone domy, wioskę obróconą w popiół... Wtedy dotarło do mnie, że tragedia, która dotknęła Plemię Wody, była tak samo straszliwa, jak nigdy katastrofa ich planety.

Nigdy dotąd nie targały mną takie emocje, jak tu, na Bara Magna. Wielkie Istoty obdarzyły mnie uczuciami, to prawda... ale zawsze dzielił mnie tak wielki dystans od otaczającej rzeczywistości, że nie czułem nic. Tutaj poznałem strach, walcząc z Voroksem... przyjaźń, dzięki Ackarowi i Kiinie... a teraz czuję wściekłość i nienawiść

wobec tej bezsensownej przemocy, którą widzę wszędzie.

Skrallowie w pewnym sensie nieświadomie wyświadczyli mi przysługę. Jeszcze nie tak dawno miałem dylemat – czym prędzej opuścić Bara Magna, by ratować własny świat, czy zostać i pomóc tutaj. Teraz nie mam wątpliwości. Krzywdy wyrządzone przez Skrallów trzeba pomścić.

Kiina wskazała mi wysokiego, potężnego wojownika, idącego przez zgliszcza. To był Tuma, przywódca Skrallów, dumny, pewny siebie, wyraźnie zadowolony z dzieła swoich żołnierzy. Przypominał mi kogoś z mojej przeszłości – starego wroga, z którym muszę się jeszcze policzyć. Mam zamiar wymierzyć temu Tumię zasłużoną karę. Myślę, że sprawi mi to olbrzymią satysfakcję.

Na razie jednak czekają nas inne zadania. Kiina zna miejsce, w którym Gresh będzie bezpieczny. To ta jaskinia wypełniona starożytną technologią i dziwnymi symbolami, o której wspominała. Mam przecucie, że wcale nie jestem tak daleko od domu, jak mi się zdawało.

TUMA



64

Tuma jest wodzem Skrallów dążącym do opanowania Bara Magna. Jest przedstawicielem klasy przywódców – najwyższej spośród czterech klas tworzących strukturę społeczną Skrallów. Przewyższający zwykłych Skrallów wzrostem i siłą Tuma był przywódcą całe swoje życie.

Arogancki, przebiegły i potężny Tuma na pierwszy rzut oka wydaje się zwykłym osiłkiem. W rzeczywistości jest jednak zręcznym strategiem, który nie wysłał swoich legionów do walki, zanim nie dowie się wszystkiego o przeciwniku i miejscu bitwy. Tuma zdaje sobie sprawę, że jest ostatnim żyjącym przedstawicielem swojej klasy, dlatego bardzo poważnie i odpowiedzialnie traktuje swoją misję, wodząc Skrallów na podbój Bara Magna.

Po Rozpadzie, wojownicy i Agori z Plemienia Skały pod wodzą Tumy ruszyli na południe, by osiedlić się w Czarnych Szczytach. Zbudowali tam sieć fortec i stworzyli imperium, w którym żyli spokojnie przez wiele tysięcy lat, dopóki nie pojawiły się baterra. Te zmiennokształtne maszyny wielokrotnie dokonywały ataków na Skrallów, odcinając ich w efekcie od dostępu do zasobów planety. Zastanawiając się pewnego dnia nad ostatnią linią obrony, Tuma zdumiał się na widok transportu drewna wwożonego na teren fortecy. Chwilę potem „drewno” okazało się baterra, które natychmiast przystąpiły do ataku.

Bitwa zakończyła się klęską Skrallów. Wróg zmusił ich do opuszczenia fortecy i ucieczki wraz z Agori Skały daleko na południe. Zatrzymali się dopiero na granicy gór i Pustyni Bara Magna, w opuszczonym mieście Roxtus. Tuma zarządził zajęcie i ufortyfikowanie miasta.



Osiedlenie się w nowym miejscu nie uspokoiło Tumy. Wiedział, że baterra znów ich znajdą, lecz tym razem chciał być przygotowany na ich przybycie. Wierzył, że najlepszą strategią będzie opanowanie jak największej części pustyni, by zmusić baterra do marszu po rozległej, otwartej przestrzeni bez możliwości ukrycia się. Jego armia miałaby w ten sposób większą możliwość manewru i zastawienia pułapek na wroga. Tuma szybko obmyślił plan ataku na wioski Agori.

Skrallowie poświęcili rok na badanie mocnych i słabych stron swoich przyszłych przeciwników. Zdrajca, pochodzący z jednej z wiosek, dodatkowo ułatwił im zadanie, dostarczając informacje o trasach transportów handlowych. Później oświadczył także, że posiada wiedzę o tym, jak pokonać baterra. Obiecał zdradzić Tumie swój sekret w zamian za równy udział we władzy. Zdrajca pełnił także rolę negocjatora pomiędzy Skrallami a łowcami kości, pomagając im w związaniu przymierza.

Na wieść o baterra zbliżających się do Roxtusa, Tuma wydał rozkaz uderzenia na Atero. Następnym celem została Tajun. Tuma planował marsz z powrotem na północ, zdobycie Tesary,

a potem Iconox, dzięki czemu odciałyby dostawę żywności i wody do Vulcanusa oraz zmusił także tę wioskę do poddania się. Jego śmiałe plany pokrzyżował jednak Mata Nui, pokonując go w pojedynku w Roxtusie. Miasto zostało zaatakowane przez Glatorian, którzy rozgromili armię Skrallów, pozwalając niedobitkom uciec na pustynię. Ostateczne losy Tumy pozostają nieznane.

Tuma nosi zbroję najczoną ostrzami oraz wielki miecz.



65

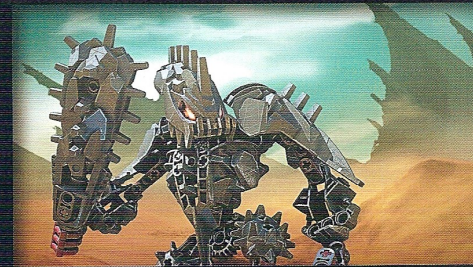


Stronius należy do elity Skrallów jest prawą ręką Tuma. Jako jeden z wybrańców, cieszy się przywilejem posiadania imienia. Brakuje mu cierpliwości jego przywódcy, a ponadto jest wyjątkowo brutalny i gwałtowny nawet jak na Skralla. Bezczyność po ataku na Atero znużyła go do tego stopnia, że zaczął wałęsać się po pustyni, napadając na napotkanych tam Glatorian.

Stronius zapracował na swoją pozycję podczas Wojny o Rdzeń. Dowodzony przez niego patrol urządził zasadzkę na znacznie liczniejszy oddział wojowników Plemienia Dżungli i zadał mu druzgocącą klęskę. Później, już jako dowódca legionu, podstępem wywiódł z Czarnych Szczytów siły Plemienia Lodu. Jego manewr przyniósł nieoczekiwany skutek uboczny – korzystając z okazji, armia Plemienia Ognia zaatakowała Plemię Lodu od północy i przejęła kontrolę nad źródłem proto-dermis. Niedługo potem podjęta przez Władcę Żywiołu Ognia próba ujazwienia mocy źródła doprowadziła do Rozpadu.

Zadaniem Stroniusa w nowej rzeczywistości było zadbanie o sprawne zasiedlenie Czarnych Szczytów. Skrallowie pod jego rozkazami wypędzili z gór bardziej niebezpieczne gatunki zwierząt, a także porywali na pustyni przypadkowych wędrowców z innych plemion, by wykorzystać ich do niewolniczej pracy przy budowie fortec. Stronius zajął się także radykalnym rozwiązaniem problemów z dyscypliną w szeregach armii. Kara w postaci „obowiązków karmienia spikotów” była jego pomysłem.

Odkąd Skrallowie przybyli na południe i osiedlili się w Rostusie, Stronius nie krył rozczarowania nadmierną ostrożnością Tuma. Jego zdaniem, szybka inwazja na wioski wszystkich plemion jednocześnie była najlepszą



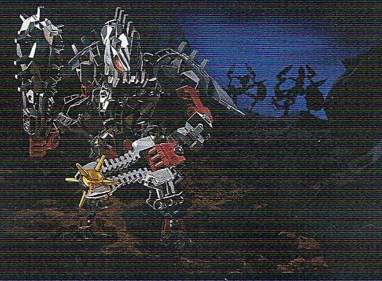
strategią. Jednak po ciosie, jaki Skrallom zadała bateria, Tuma wolał najpierw dokonać szczegółowego rozpoznania, zanim wyda rozkaz do ataku. Ważną informacją dla niego było to, czy wioski potrafiły zorganizować wspólną obronę.

Aby przyspieszyć bieg wydarzeń, Stronius podjął działania na własną rękę. Utworzył mały oddział dokonujący aktów dywersji w wioskach Agori. Jego wojownicy zakradali się do wiosek, by kraść i niszczyć dobra, zawsze zostawiając przy tym ślady wskazujące na innych Agori. Celem Stroniusa było zburzenie zaufania pomiędzy Agori. Do pewnego stopnia udało mu się to, lecz pamięć o wojnie nie pozwoliła im dopuścić do wybuchu podobnego konfliktu. Kiedy Tuma dowiedział się o akcjach Stroniusa, ukarał go w wyjątkowo okrutny i bolesny sposób. Wykorzystując Skrallów do dywersji, Stronius naraził strategię Tuma na utratę jej głównego atutu – elementu zaskoczenia.

Tuma przywrócił Stroniusa do łask przed atakiem na Atero. Mimo to doszło między nimi do kolejnego spięcia – tym razem na tle wykorzystania informacji od zdrajcy. Stronius nie chciał ufać komuś, kto dopuścił się zdrady wobec własnych braci. Tuma, zmęczony jego ciągłym narzekaniem, nie powiedział mu o podziale władzy między nim a zdrajcą. Jak się później okazało, był to poważny błąd, ponieważ wyjawienie tego faktu zaskoczyło Skrallów w najgorszym możliwym momencie.

Nie ma pewnych informacji o losach Stroniusa po bitwie w Rostusie. Wieść niesie, że kryje się razem z Tumą w Czarnych Szczytach, planując zemstę na Mata Nui i Glatorianach.

Bronią Stroniusa jest maczuga nabijana metalowymi kolcami oraz miotacz Thornax.



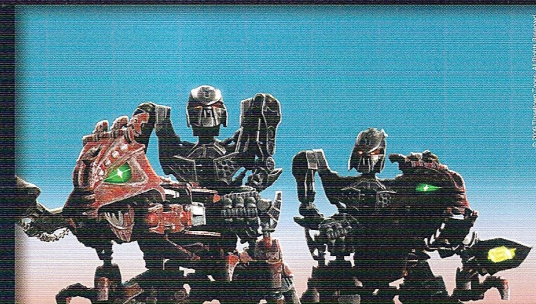


Fero jest łowcą kości – jednym z wielu grasujących na Bara Magna. Razem ze Skirmixem – wiernym skalnym rumakiem – są postrachem pustyni.

Łowcy kości są spokrewnieni z Agori Skąły, od których odłączyli się tysiące lat temu. Plemię Skąły zamieszkuje wioski lub miasta, podczas gdy łowcy kości są koczownikami bez stałego siedliska, którzy nie chcą być częścią jakiegokolwiek systemu społecznego. Wybrali życie na pustkowiu, jako złodzieje i bandyci. Mogli stać się największym zagrożeniem dla innych mieszkańców Bara Magna, lecz przeszkodził im w tym brak organizacji i niechęć do zawierania sojuszków.

Sytuacja zmieniła się kilka miesięcy temu, kiedy wśród Agori pojawił się zdrajca, który zaproponował łowcom kości przymierze ze Skrallami. Po krótkim wahaniu łowcy zgodzili się. Od tego czasu drastycznie wzrosła liczba porwań Agori, Glatorian i Voroksów na sprzedaż dla Skrallów. Informacje od zdrajcy pomogły łowcom w organizacji częstszych napadów na handlarzy z Tajun oraz w ataku na Vulcanus.

Dowódcą, który poprowadził atak na Vulcanus, był Fero. On też częściowo ponosi winę za jego niepowodzenie. To właśnie jemu Gelu odebrał mapę wskazującą cel ataku podczas starcia na pustyni, dzięki czemu Vulcanus zdołał przygotować obronę. Pozwalając na wyciek informacji o tym, że uderzenie nastąpi od strony Żelaznego Kanionu, Skrallowie chcieli sprawdzić skuteczność bojową łowców i zdolność Glatorian do obrony wioski. Zastawione w kanionie



pułapki udaremniły atak. Łowcy kości uderzyli ponownie od strony Morza Płynnego Piasku, lecz i to natarcie zostało odparte, a najeźdźcy – zdziesiątkowani.

Mimo to, Skrallowie ponownie wykorzystali siłę łowców kości przy okazji najazdu na Tajun. Widząc, że podczas bitwy w Rostusie sprawy przybrały niekorzystny obrót, łowcy kości szybko wycofali się z przymierza ze Skrallami. Fero i jego towarzysze powrócili do dawnego trybu życia, kontynuując swój bandycki proceder, tak jak to robili przez ostatnie lata. Ackar planuje zbrojną wyprawę, której celem ma być wygnanie łowców kości z pustyni.

Fero jest typowym przedstawicielem swojej rasy. Jego styl życia to nie tylko kwestia przetrwania – to rozrywka, niemal sport. To sprawdzian jego umiejętności walki i przyjemność wyczekiwania na okazję do rewanżu z Glatorianinem bądź Agori, który wcześniej mu się wymknął. Fero jest dobrym strategiem – użyje każdego podstępu, by wygrać. Rozumie, że nie ma szans na zwycięstwo ten, kto nie dorównuje przeciwnikowi siłą lub nie ma nad nim przewagi liczebnej. Jego zdaniem samotny wędrowiec jest zbyt głupi, by żyć – przecież każdy o zdrowym rozsądku wie, że na pustyni jest pełno łowców kości cychających na nowe ofiary.

Łowcy kości używają mieczy, miotaczy Thornax i wielu innych rodzajów broni. Czasem dosiadają pustynnych stalkerów, lecz ich ulubionymi wierzchowcami są skalne rumaki, lepiej sprawdzające się w boju.



ATAK SKOPIA

– Nie podoba mi się tu – powiedział Ackar.
– To idealne miejsce na zasadzkę.

Ich pojazd właśnie wjeżdżał do kanionu. W takich miejscach Ackar wznosił czujność. Niedawno sam zakładał pułapki na łowców kości w Żelaznym Kanionie. Spryt i doświadczenie w niczym nie pomogły bandytom, gdy znaleźli się w wąskim przesmyku pod ostrzałem Glatorian ukrytych wysoko między skałami.

– Daj spokój – westchnęła Kiina. – Nawet łowcy kości nie są aż tak głupi, żeby zasadzać się na trójkę Glatorian.

To nie była prawda. Przy potencjalnym ataku z zaskoczenia nie miałoby większych szans, ale Kiina nie chciała straszyć Mata Nui. Mógłby jeszcze zrezygnować z udziału w wyprawie.

Ackar wyczuł, o co jej chodziło, i nie miał zamiaru przyznać oka na kłamstwo. Zbyt wiele zawdzięczał Mata Nui. Jeśli groziło mu niebezpieczeństwo, miał prawo wiedzieć, czego może się spodziewać.

– Przecież wiesz, że ostatnio są coraz śmielsi – przypomniał. – Składowie także. Od kilku miesięcy zachowują się tak, jakby znali nasz każdy krok, zanim my sami go zrobimy.

– To prawda – przyznała Kiina. – Ale nie martw się. Nie mamy nic, co mogłoby ich zainteresować. No, chyba że Mata Nui ma...

Jakby na potwierdzenie jej słów, żuk scarabax, siedzący na ramieniu Mata Nui, zaklekał entuzjastycznie szczypcami.

– Myślałam o jego mieczu, robaku – poprawiła się Kiina, natychmiast zdając sobie z zażenowania sprawę z tego, co zrobiła. – Co ja wyprawiam? Rozmawiam z owadem!

Mata Nui nawet się nie uśmiechnął. Myślał o tym, co powiedział Ackar.

– Z własnego doświadczenia wiem, że jeśli wróg ma tak wiele informacji, oznacza to tylko jedno... wśród was znajduje się zdradca.

– I ja tak myślę – zgodził się Ackar. – Ale kto nim jest?

Nagle rozległ się stłumiony rumor. Gwałtowne wstrząsy targnęły pojazdem Glatorian. Hałas przybrał na sile, a droga przed nimi nieoczekiwanie wypiętrzyła się.

– Chyba mamy teraz większy problem! – wrzasnęła Kiina.

Pustynia eksplodowała, a spod ziemi wyrosła z ogłuszającym rykiem gigantyczna czerwona istota. Mata Nui widział coś takiego pierwszy raz w życiu. Prawie piętnastometry stwór był skrzyżowaniem maszyny i żywej istoty. Na końcach każdej z czterech pajakowatych nóg znajdowały się masywne gąsienice i potworne szpony. Ostre szczypcy przy paszczy dopełniały zatrzważający obraz monstrum. Każdy krok istoty wywoływał nowy wstrząs, a pojazd Glatorian jechał wprost na nią.

– Skopio! – krzyknął Ackar. Już kiedyś widział tego potwora z daleka. Bezpośredniego spotkania nie było na liście rzeczy, które Ackar chciał koniecznie zrobić przed śmiercią.

– Musimy zawrócić – powiedział Mata Nui.

– Nie – odparł Ackar, pokazując do tyłu. – Tamci są jeszcze gorsi.

Mata Nui odwrócił się. Wrzeszcząc głośnie i wymachując mieczami, ścigali ich jeźdźcy w czarnych zbrojach na dwunożnych, gadopodobnych wierzchołkach.

– A to kto znowu? – zapytał Mata Nui.

– Łowcy kości. Niedobrze – dużo ich.

– W mojej widoczce jest jeszcze jeden Glatorianin – rzuciła Kiina, pochylając się nad kierownicą. – Musimy tylko jakoś się tam dostać!



Kiina skierowała pojazd w stronę wąskiego przesmyku pomiędzy przednią lewą nogą skopia a ścianą kanionu. Bestia zmużyła oczy i machnęła nogą w lewo, blokując drogę. Kiina nagle skreśliła, a pojazd zarzucił tyłem w prawo tuż przed nosem bestii.

– Trzymajcie się! – krzyknęła Kiina.

Skopio dźgnął piasek prawą nogą, minimalnie chybiając celu. Kiina pędziła wzdłuż ściany kanionu w kierunku łowców kości. Bestia zadała kolejny nieudany cios. Kolejny manewr Kiiny nie był wystarczająco szybki – atak skopia powiódł się tym razem. Pojazd przeokołkował w powietrzu kilka razy, wyrzucając po drodze pąsazerów, zanim spadł na piasek kilkanaście metrów dalej.

Ackar i Mata Nui podnieśli się pierwsi, chwycili za broń gotowi na atak łowców kości.

– Pomóż Kiinie – powiedział Mata Nui do Ackara. – Ja odciągnę od was bestie.

– Powodzenia – odrzekł Ackar, przyjmując postawę obronną.

Mata Nui spojrział na Kiikę.

– Jesteś gotowy?

Żuk zacisnął szczypcę w odpowiedzi. Nastąpił krótki, oślepiający błysk i owad w jednej sekundzie ponownie zmienił się w potężną tarć. Tak uzbrojony Mata Nui ruszył na skopia.

Za jego plecami Ackar i Kiina byli już w irze walki. Kiina wytrwale parowała cieciami jednego z jeźdźców, szukając miejsca na zadanie ciosu swoim trójzębem. Kiedy łowca wreszcie opuścił gardę, uderzyła zamaszyście, wyrzucając go z siodła. Dwaj następni rzucili się w jej kierunku. Kiina ruszyła się niczym błyskawica, blokując ich ciosy i obdziałając po równo zwalającymi z nóg kopniakami.

Kilka kroków dalej Ackar także nie miał lekko.

Walka przeciwko jeźdźcom to pewna klęska, pomyślał. Czas wyrównać szanse.


Jeden z łowców podjechał do Ackara. Jego miecz błysnął w świetle słońca. Ackar zablokował cios, podskoczył, mocnym wykopem zrzucił napastnika na ziemię i sam dosiadł jego rumaka.

Tymczasem przyciśnięta do ściany kanionu Kiina stawiła zaciekły opór większemu i silniejszemu łowcy. Ackar ruszył w jej stronę, po drodze posyłając do piachu dwóch bandytów. Gdy zbliżył się na odpowiednią odległość, stanął na siodle, odbił się i po trzech saltach w powietrzu wyładował z hukiem na przeciwniku Kiiny, pozbawiając go przytomności. Glatorianie stanęli plecami do siebie, gotowi razem odeprzeć atak kolejnych łowców.

Zgodnie z planem, Mata Nui skupił uwagę skopia na sobie. Niestety, ciosy bestii łądowały coraz bliżej uciekającego Mata Nui, który właśnie zdał sobie sprawę z poważnego problemu – jego nowe ciało traciło siłę. Gdyby jednak zwolnił choć odrobinę, skopio dogoniłby go w sekundę.

Skopio zaczął tracić cierpliwość. Chciał wreszcie dopaść tego małego szkodnika. Uruchomił więc siłą umysłu mechanizm wbudowany w jego ciało setki lat temu. W towarzystwie syku pneumatycznych silowników zmieszanego z metalicznym zgrzytem przekładni, miotacz Thornax wysunął się z grzbietu bestii i zablokował w gotowości bojowej. Biorąc Mata Nui na celownik, skopio wyrzelił.

Mata Nui zamarł ze zdumienia, nie wierząc własnym oczom. Ta chwila niemal kosztowała



go życie. Zdążył zastonić się tarczą, lecz siła uderzenia pocisku i tak zabiła go z nóg. Gigantyczny pazur skopia miał dokończyć dzieło, lecz Mata Nui pozbierał się szybko i uskokczył w bok, unikając zmiądzenia. Wtedy usłyszał głos Kiiny:

– Ackar! Nie damy rady. Chyba że uda nam się uciec do wioski.

– Spróbujcie dotrzeć do pojazdu – Mata Nui krzyknął w stronę Glatorian. – Mam pomysły.

Tym razem, kiedy skopio wziął kolejny zamach swoją wielką nogą, Mata Nui wskoczył na nią, by parę chwil potem znaleźć się na grzbiecie bestii. Ledwie kilka sekund zajęło mu zorientowanie się w działaniu mechanizmu operującego miotaczem. Wycelowal w łowców kości przypierających Ackara i Kiinę do muru i wystrzelił. Siła wybuchu wyrzuciła napastników do góry niczym ziarnka piasku na wietrze. Ackar i Kiina skorzystali z wyłomu w kordonie wroga i pobiegli do pojazdu. Łowcy, którzy chcieli ich gonić, dołączyli do ziarenek piasku na wietrze, gdy kolejny Thornax wybuchł między nimi.

Skopio, rozwścieczony obecnością pasażera na gapę, zamachnął się potężnym ogonem i zrzucił go z grzbietu. Mata Nui zrobił salto w powietrzu i bezpiecznie wylądował na skalnej półce. Zobaczył, jak Ackar i Kiina dobiegli do pojazdu i ruszyli w stronę wyjścia z kanyonem w nadziei, że zdolają przejechać pod brzuchem skopia. Łowcy kości galopowali za nimi na skalnych rumakach.

Mata Nui wyjął miecz i wbił go w szczelinę w skale. Moc miecza powiększyła pęknięcie i masywny blok skalny runął z hukiem w dół. Już po chwili ze zbocza schodziła kamienna

lawina przy akompaniamencie tysiąca grzmotów.

Kiina usłyszała odgłos lawiny. Na widok pierwszych kamieni lądujących w piasku daleko przed nimi, maksymalnie przyspieszyła, wykorzystując całą moc pojazdu.

– Możemy nie zdążyć – krzyknęła do Ackara, gdy metalowa rama pojazdu wpadła w niepokojące drgania, a śruby mocujące zaczęły pękać i strzelać we wszystkie strony. Kiina ścisnęła kierownicę z całych sił tak, jakby chciała ją zmiążyć w dłoniach. Kierowała się na szczelinę, przez którą mieli szansę przejechać. Maszyna śmignęła na drugą stronę w chwili, gdy lawina z wielkim hukiem spadła na skopia, grzebiąc go – oraz pechowych łowców kości uwięzionych pod jego brzuchem – pod setkami ton skalnej masy.

Zbliżając się do wyjścia z kanyonem, Kiina rozluźniła się i odetchnęła. Zaraz jednak zdała sobie sprawę, że o czymś zapomniata.

– Hej! A gdzie jest...?

– Tam! – Ackar wskazał palcem na wschód.

Kiina też już go dostrzegła. Mata Nui zjeździł po zboczu góry na swojej tarczy, omijając szczeliny i większe gązdy z taką swobodą, jakby całe życie nie robił nic innego. Wjeżdżając na ostatnią muldę, wybił się mocno, okręcił się wokół własnej osi, zrobił salto i wylądował na masce pojazdu Kiiny.

– Najlepsza sztuczka, jaką w życiu widziałem – zaśmiał się Ackar.

– Ho, ho! Ci łowcy mają teraz zapas kości na ładnych parę tygodni – powiedziała Kiina z szerokim uśmiechem na twarzy. – Całkiem nieźle, przybyszu.

Ackar nagle spowaźniał. Położył dłoń na ramieniu Kiiny, jak gdyby chciał przygotować



ją na szok. Spojrzała na niego, a potem tam, gdzie patrzył Ackar. I zamarła.

Nad oazą widoczną na horyzoncie unosiły się smugi czarnego dymu. Przez chmurę popiołu i sadzy przebiegały języki ognia. Wśród trzasku płomieni, łoskotu rozpadających się domostw i ryku przerażonych stalkerów slychać było wyraźnie inny straszliwy odgłos – okrzyki wojenne Skrallów.

Tajun płonęła.

Kiedy dotarli do wioski, było już za późno. Niegdyś dumna i zasobna Tajun była teraz ponurym pogorzeliiskiem. Zrozpaczona Kiina stała na zgłiszczach swojej wioski, rozglądając się wokóło z poczuciem całkowitej beznosności.

– Wygląda na to, że Agori udało się uciec – powiedział Ackar. – Atak w biały dzień... strażę musiały zawczasu wypatrzeć najeźdźców.

– Cała wioska... mój dom... to moja wina! Nie powinienam ich zostawiać. Gdzie jest Tarrix? A Gresh? Mieli dzisiaj razem trenować. Gresh ma małe doświadczenie, jeszcze nie dałby rady...

Gresh był młodym Glatorianinem z Tesary. Mimo że dopiero zaczynał swoją karierę na arenie, miał duże umiejętności i szybko zdobył reputację jako przyszły kandydat do tytułu mistrza. Jednak w obliczu ataku Skrallów nawet weterani musieli liczyć się z klęską.

– Jest! – Ackar wskazał postać na zachodnim skraju wioski.

Gresh z trudem szedł przed siebie. Trzymał się za bezwładnie zwisające ramię, a jego zbroja była mocno poobijana.

– Jest ranny! – Kiina podbiegła do niego. Ackar i Mata Nui podążyli za nią.

– Spokojnie, chłopcze – powiedział Ackar, wyciągając rękę, by go wesprzeć.

– Nic mi nie jest – odparł Gresh słabym głosem, odpychając go.

Nagle jego twarz wykrzywił grymas bólu. Znow chwycił się za ramię. Kolana ugięły się pod nim, lecz Ackar i Mata Nui zdążyli go podtrzymać.

– Lepiej nie mów i pozwól sobie pomóc – mruknął Ackar.

– Musimy go stąd zabrać – powiedział Mata Nui. – Kiina, twoja jaskinia...

– Racja – zgodziła się Kiina. – Tędy.

Przyjaciele ruszyli w drogę na tyle szybko, na ile mogli z rannym Greshem. Glatorianin oddychał ciężko, lecz wciąż próbował mówić.

– Oszczędzaj siły – powiedział Mata Nui. – Zaraz będziemy w bezpiecznym miejscu.

– Nie o to... chodzi – nie poddawał się Gresh. – Skrallowie... i łowcy kości... oni napadli na nas razem.

– Niemożliwe – odparł Ackar. – Ani jeden, ani drudzy nigdy nie szukają sojuszników. A już na pewno nie zawiązałyby przymierza między sobą. Są przecież rywalami.

Gresh mocno chwycił Ackara za rękę.

– Nic nie rozumiesz... byłem tam, widziałem, jak palili wioskę... chciałem... – jego oczy rozszerzyły się nagle i po chwili zamknęły. Gresh opadł bezwładnie w ramiona Ackara.

– Gresh! – zaniepokoiła się Kiina. – Czy on...?

– Jeszcze żyje – zapewnił Ackar.

– Ale nie pożyje długo, jeśli zobaczy nas tamten dzikus – zauważył Mata Nui.

Słyszac te słowa, pozostali odwrócili się w stronę wioski. Po pogorzelsku kroczył dumnie olbrzym w czarno-zielonym pancerzu z wielkim mieczem w dłoni. Kiina widziała go wcześniej tylko raz, ale bijąca od niego groza nie pozwoliła jej o nim zapomnieć.

– Tuma... – wyszeptata. – Wódz Skrallów.

Z chmury dymu wylaniały się kolejne sylwetki. Za plecami Tumy pojawili się Skrallowie, a wraz z nimi łowcy kości na swoich wierzchowcach. Kiina poczuła wzbierającą wściekłość. Największy, niewyobrazalny do tej pory koszmar każdego Agori na tej planecie, właśnie się ziścił.

– A więc to prawda – powiedział cicho Ackar. – Łowcy kości połączyli siły ze Skrallami.

Kiina nacisnęła wystający fragment skalnej ściany. W tej samej chwili kamienna płyta odsunęła się na bok, a przed Glatorianami pojawiło się wejście do tunelu. Gdy tylko weszli do środka, wrota zamknęły się za nimi.

– Tu nas nie znajdują – powiedziała, ruszając w głąb lekko opadającego korytarza.

Ściany jaskini były pokryte dziwnymi wizerunkami i symbolami wrytymi prawdopodobnie w dawnych czasach. Mimo że czas nie sprzyjał kontemplacji, Mata Nui nie mógł oderwać od nich oczu.

– Zaczekajcie – powiedział zamyślony. – Te znaki... ja...

– Później – ucięła Kiina. – Najpierw musimy zająć się Greshem. Zaraz będziemy na miejscu.

Korytarz doprowadził ich do gigantycznej jaskini. Już na pierwszy rzut oka było widać, że nie stworzyły jej siły natury. Kilka marmurowych obelisków emitujących stonowany blask dominowało na środku jaskini, oświetlając jej większą część. Sześć innych koryta-

rzy wiodło do pomieszczeń przypominających miniaturowe ekosystemy.

To mi wygląda na... jakąś pracownię, pomyślał Mata Nui. Może laboratorium. Ale, po co tutaj aż sześć różnych środowisk? Ktoś prowadził tu doświadczenia? Testował coś? Tylko co?

Idąc dalej, odkrywał coraz więcej dowodów na potwierdzenie swoich domysłów. Tu i ówdzie porozstawiane były kamienne stoły, na których wały się narzędzia i części maszyn. Ktoś tu pracował i to wcale nie tak dawno – wskazywały na to ślady na warstwie pokrywającego wszystko kurzu.

– Położcie go tu – Kiina podeszła do jednego ze stołów.

Ackar i Mata Nui położyli nieprzytomnego Gresha na blacie. Tesaranin oddychał równo, ale jego ramię nie wyglądało dobrze. Mata Nui był bezsilny i nie podobało mu się to uczucie. Nie potrafił opikować się rannym. Nie wiedział nawet, jak poważny jest jego stan. Czy rana jest śmiertelna? Czy może takie obrażenia to zwykła rzecz dla Glatorianina walczącego regularnie na arenie? Chyba jednak nie, wnosząc z tego, jak bardzo Kiina martwiła się o Gresha.

Wyczulony słuch Ackara wychwycił szelest w zakamarkach jaskini.

– Wyłaż! – krzyknął, wyjmując miecz. – No już!

Zapadła martwa cisza. Po chwili z mroku nieśmiało wyszedł Agori odziany w niebieską zbroję. Był raczej niski i do tego sprawiał wrażenie, jakby nie mógł ani przez chwilę ustać w spokoju. Wyciągnął przed siebie dłoń w obronnym geście, spoglądając to na Ackara, to na Kiinę.



– Dobrze, już dobrze – przemówił Agori. – Spokojnie. To tylko ja – Berix.

– Ty wstrętny mały złodzieju! – Kiina wycelowała w niego swój trójząb w nagłym wybuchu gniewu. – Ostrzegajam, że jak cię tu jeszcze kiedyś zobaczę, to...

– To miejsce nie jest twoją własnością – Berix schował się za Mata Nui. – I nie jestem wcale złodziejem. Jestem zbieraczem.

To mówiąc, Berix przyjrzał się swojemu „obroncy”. Jego spojrzenie padło na maskę Mata Nui, a w oczach pojawił się błysk.

– Och... jakie чудо. Dasz mi ją?

Agori bez namysłu wyciągnął rękę, by dotknąć Maski Życia. Zanim jednak zdołał jej dosięgnąć zauważył, jak Kiina robi krok w jego stronę. Cofnął natychmiast rękę, jakby maska miała go ugryźć.

– Chodź tu, ty...! – syknęła Glatorianka.

Berix dał krok do tyłu, starając się, by Mata Nui wciąż znajdował się między nim a Kiiną.

– Mam prawo zbierać to, co mi się podoba. To przecież głównie bezwartościowy szmelc.

– No to po co ci on? – zapytała Kiina

– Bo lubię naprawiać różne rzeczy. I jestem w tym dobry – odparł buńczucznie Berix. – Jak myślisz, kto doprowadził do porządku?

– Właśnie się nad tym zastanawiałam... – mruknęła Kiina, przylgądając się światłom na suficie, które wskazywał.

Berix ponownie popatrzył na Mata Nui. Widząc scarabakska na ramieniu wojownika, uskokzył spłoszony.

– Hej, masz na...

– On o tym wie! – Ackar i Kiina stracili już cierpliwość.

Mata Nui doszedł do wniosku, że zbyt dużo złych emocji narosło wśród nich do tej pory.

W żaden sposób nie pomagało to ani nieprzytomnemu Greshowi, ani nikomu innemu. – Berix, zdarzyło ci się kiedyś doprowadzić do porządku rannego Glatorianina? – zapytał.

– O, nie! – zaprotestowała Kiina. – Nie ma mowy. On nie położy swoich łap na Greshu.

– Kiina... Gresh potrzebuje pomocy – powiedział Ackar.

Kiina chciała coś odpowiedzieć, ale powstrzymała się. Napięcie z wolna ją opuszczało. Ackar miał rację. Gresh był w kiepskim stanie i nikt nie mógł nic na to poradzić.

– No cóż... parę razy musiałem trochę polatać samego siebie – Berix wskazał swój pobijany pancerz.

– Jasne – wtrąciła Kiina. – Za każdym razem. Kiedy cię obili za kradzież.

Berix stał już przy stole, na którym leżał Gresh, ale nie mógł darować sobie okazji do riposty.

– Za zbieranie. Może następnym razem doprowadzę do porządku twoje uszy, Kiina.



SCODONIUS I KIRBRAZ

Scodonius i Kirbraz to dwaj Agori należący do Plemienia Wody. Na Bara Magna są najbardziej znani jako kierowcy Kaxiuma V3. Ich sukcesy w walkach pojazdów na arenie uderzyły im do głów, a z powodu swojej pychy i arogancji stracili sympatię mieszkańców pozostałych wiosek.

Kilka miesięcy temu, kiedy Kirbraz został poważnie ranny podczas jednej z walk, Berix zgłosił się, by go zastąpić na czas jego rekonwalescencji. Scodonius zgodził się, lecz nie potraktował Beriksa poważnie – utrudniał mu życie tak długo, aż ten sam zrezygnował.

Kiedy Tarduk organizował swoją ekspedycję, której celem miało być rozwiązanie zagadki Wielkich Istot, przez moment rozważał zwerbowanie Scodoniusa. Po zastanowieniu uznał jednak, że Scodonius jest zbyt podły i nie warto go brać ze sobą. Jakiś czas później, trening na pustyni poza obrębem Tajun omal nie skończył się dla Scodoniusa i Kirbraza niewolą u Skrallów. Jednak dzięki szybkości ich pojazdu obaj Agori zdołali im uciec.



Główny pojazd i boczny wózek Kaxium V3 mają niezależny od siebie napęd. Kierowcy często rozdzielają się w trakcie walki, by zaskoczyć przeciwników.

Kaxium V3 uzbrojony jest w miotacz Thornax. Podczas walk z użyciem pojazdów prawie zawsze używane są wybuchowe Thornaksy.

Szerokie koła pojazdu pozwalają na pewną jazdę po piaskowych wydmach. Scodonius kilka razy zdystansował swoim pojazdem wierzchowce łowców kości.

W przeciwieństwie do wielu pojazdów na Bara Magna, Kaxium V3 powstał przed wybuchem Wojny o Rdzeń. Używali go kurierzy z Plemienia Wody.

Kaxium V3 jest najszybszym pojazdem używanym do walk na arenie, lecz jako pojazd najlżej opancerzony jest narażony na stosunkowo łatwe uszkodzenie.

KAXIUM V3

Kaxium V3 – motocykl o potężnej mocy, wyposażony z boczny wózek – odegrał dla Tajun bardzo ważną rolę podczas Wojny o Rdzeń. Kiedy wrogie armie zbliżały się do wioski, Plemię Wody potrzebowało szybkiego pojazdu do dalekich misji zwiadowczych. Zaadaptowany do tego pojazd kurierski, Kaxium V2, został uzbrojony, opancerzony i przemianowany na V3.

Zaprojektowany dla największych osiągnięć Kaxium ma na koncie więcej zwycięstw, niż ktokolwiek mógłby się po nim spodziewać. Jego główną zaletą jest zwrotność. Pozostałe pojazdy

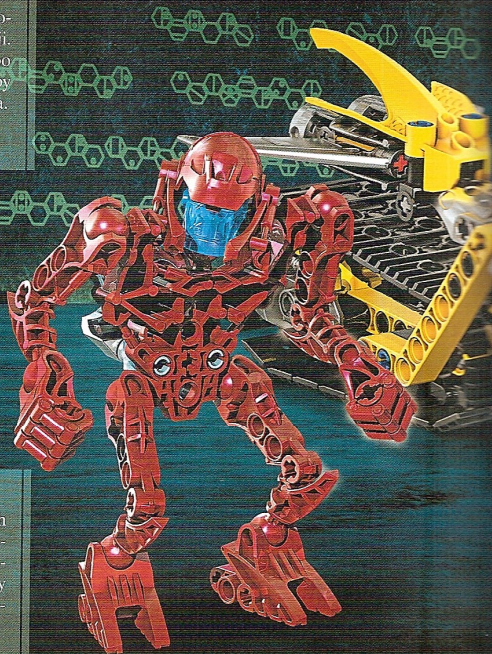
nie dotrzymują tempa Kaxiumowi na arenie. Zanim ich kierowcy znajdą dogodną pozycję do ataku, już unieruchamia je Thornax wystrzelony z miotacza Kaxiuma.

Podczas najazdu Skrallów, Scodonius i Kirbraz uciekli Kaxiumem z Tajun. Później użyli go do ataku na Roptus, spychając przeciwnika w głąb Czarnych Szczytów. Po bitwie Berix naprawił kilka poważnych uszkodzeń pojazdu, zdobywając tym wdzięczność Scodoniusa, który przeprosił go za swoje wcześniejsze zachowanie. Berix jest obecnie uważany za trzeciego członka załogi.

Przednie płozy Cendoksa V1 są pokryte oksydianem dla uniknięcia korozji. Są wygładzone dla lepszego ślizgu po piasku oraz specjalnie naostrzone, by niszczyły pancerz pojazdów przeciwnika.

Cendox posiada potężne dopalacze umożliwiające ogromne, lecz krótkotrwałe przyspieszenie. To najlepsza, według Crotesiusa, cecha jego pojazdu, ponieważ pozwala mu łatwo uciec przed pościgiem.

Crotesijs nie używa wybuchowych Thornaksów. Zadaniem zamontowanego na Cendoksie miotacza jest uszkodzenie pojazdu przeciwnika na tyle, by go spowolnić. Walkę kończą ostre przednie płozy.



CROTESIUS

Crotesijs – Agori z Plemienia Ognia – jest znany nie tylko w Vulcanusie ze swej odwagi i nieustępliwości na arenie i poza nią. Jest mistrzem wśród kierowców pojazdów i chce utrzymać ten tytuł jak najdłużej, dlatego nieustannie poszukuje nowej broni i źródeł mocy dla swojego Cendoksa V1.

Po znalezieniu mapy z tajemniczym wizerunkiem czerwonej gwiazdy, Tarduk zasugerował Crotesijsowi, że pokazuje ona drogę do czegoś cennego na północy. Zaintrygowany Crotesijs zaproponował mu wymianę. Tarduk zgodził się oddać mu mapę, w zamian za jego towarzystwo podczas wyprawy w poszukiwaniu tego, czego

symbolem była owa „czerwona gwiazda”. Crotesijs zgodził się, pod warunkiem, że Tarduk zabierze jeszcze paru Agori do pomocy, lecz nie wyjawia im celu wyprawy.

Crotesijs niejedną raz udowodnił swoją wartość podczas wyprawy. To on przekonał Tarduka, że walka ze stadem żelaznych wilków to samobójstwo. On także poprowadził ucieczkę z Lasu Noży.

Crotesijs miał dosyć przygód jeszcze przed dotarciem do bramy na Rzece Dormus. Gdy pomyślał o powrocie do domu, brama nieoczekiwanie spełniła jego życzenie. Crotesijs nie uczestniczył w drugiej wyprawie Tarduka.



Tylne podwozie gąsienicowe umożliwia jazdę w każdym terenie. Gdy znaleziono Cendoksa, było zniszczone, ale Berix zdołał je naprawić. Krótko potem Thornax wystrzelony z Kaxiuma znowu je uszkodził.

Crotesijs wygrał na swoim Cendoksie V1 ubiegłoroczny turniej w kategorii pojazdów. W tym roku był także faworytem, lecz jego plany pokrzyżował atak Skrallów i zniszczenie Arena Magna.

W języku Agori „cendox” oznacza „atak węża”. Crotesijs sam nazwał tak swój pojazd, ponieważ nie znalazł jego prawdziwej nazwy.

CENDOX V1

Crotesijs znalazł swój pojazd w piasku w pobliżu ruin na północ od Vulcanusa. Nie chciał dzielić się swym znaleziskiem z innymi Agori Ognia, dlatego wynajął Beriksa z Plemienia Wody do pomocy przy odkopaniu i naprawie pojazdu. Ku jego zdziwieniu napęd Cendoksa był sprawny, choć nie wiadomo, skąd czerpał energię. Tego Crotesijs nie odgadł do tej pory.

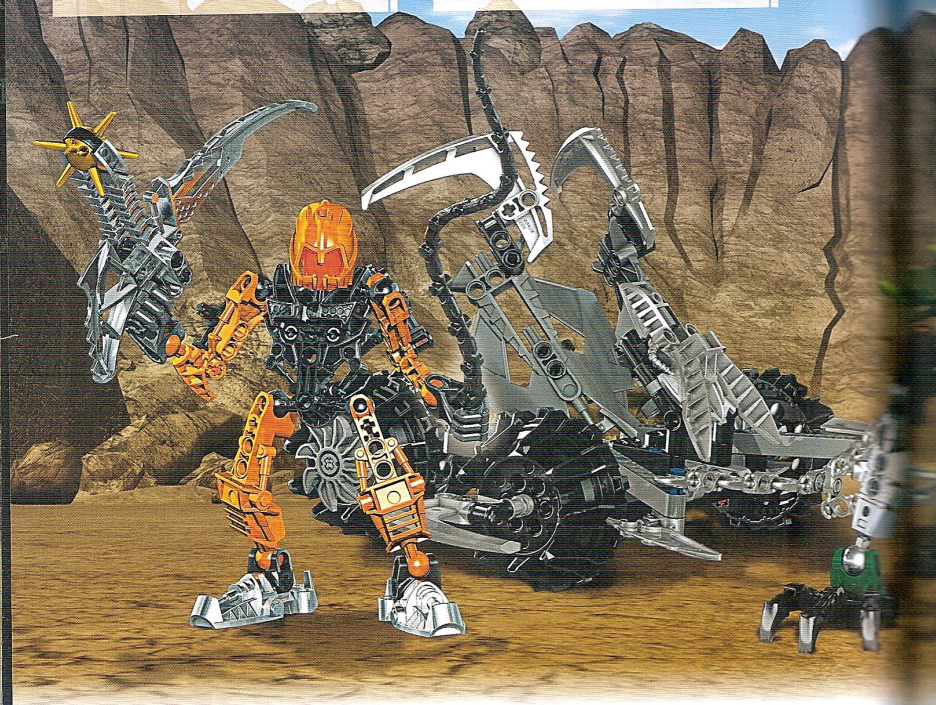
Uzbrojenie Cendoksa V1 stanowią przednie płozy i miotacz Thornax. Szybkością ustępuje Kaxiumowi V3, lecz jest lepiej od niego opancerzony. Ten egzemplarz był jednym z wielu, zbudowanych przez Plemię Ognia podczas Wojny o Rzeń. Większość została zniszczona zanim

nastąpił Rozpad. Możliwe, że piasek kryje więcej takich pojazdów tam, gdzie Crotesijs znalazł swojego Cendoksa.

Pomimo stosunkowo niewielkich rozmiarów Cendox jest potężną bronią. Jednak jego siła polega na ataku przodem. W trakcie walki Crotesijs przyspiesza na zakrętach, używając dopalaczy, aby nie wystawiać boków pojazdu na atak. Jeden z jego ulubionych trików polega na zaczepieniu pojazdu przeciwnika przednimi płozami, wrzuceniu wstecznego biegu z gwałtownym włączeniem jednego dopalacza i wyrzuceniu pojazdu przeciwnika w powietrze.

Pomimo ciężkiego opancerzenia Baranus V7 jest praktycznie nieuzbrojony – to rzadkość w realiach Bara Magna. Pojazd posiada za to ostrza zamocowane na burtach dla osłony.

Sahmad lubi walczyć w bezpośrednim starciu. Używa swojego bicia do unieruchomienia przeciwnika, po czym zmusza go do poddania, grożąc mu miotaczem Thornax.



SAHMAD

W każdej wiosce o Sahmadzie mówi się szeptem podszytym strachem. Sahmad nie należy do żadnego z sześciu plemion na Bara Magna. Jest jednym z kilku pozostałych przy życiu członków „zaginionego plemienia” z czasów przed Rozpadem, które zostało praktycznie unicestwione przez tajemniczą zarazę 103 000 lat temu. Z obawy o możliwość przenoszenia zarazy plemiona Bara Magna wyparły się ich i odizolowały od siebie. W efekcie ci, którzy uszli śmierci, żyją teraz gdzieś na pustkowiu, pielęgnując w sobie szczerą nienawiść do wszystkich Agori.

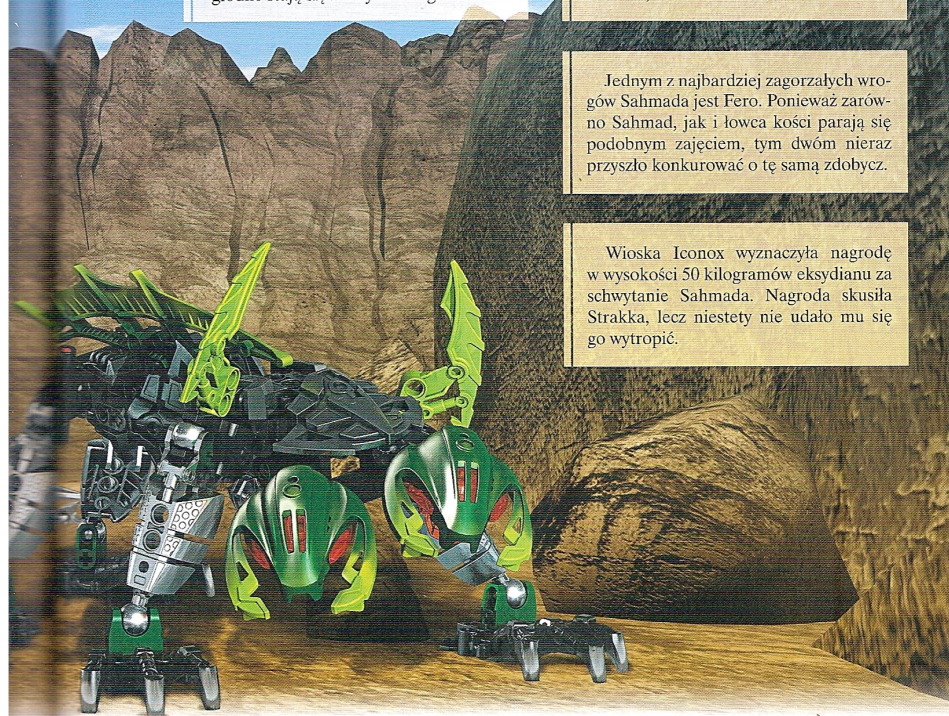
Sahmad odnowił stary wóz transportowy z czasów Wojny o Rdzeń i rozpoczął życie bandyty w północnej części Bara Magna. Napadał i grabił przez tysiące lat, aż do pojawienia się Skrallów. Sahmad stanął wtedy przed wyborem: przenieść się na inne terytorium czy zmienić sposób na życie. Zdecydował, że od tej pory nie będzie już złodziejem, lecz zostanie łowcą niewolników. Porywał zatem Agori i sprzedawał ich Skrallom. Od czasu do czasu dla własnej przyjemności pojawiał się w wybranej wiosce i rzucał Glatorianinowi wyzwanie – jeśli zdoła pokonać Sahmada, porwani Agori z tej wioski wrócą do domu.

Dwugłowe spikity wykorzystywane są jako zwierzęta pociągowe w wielu wioskach ze względu na ich ogromną siłę. Karmione regularnie są spokojliwe, ale głodne stają się niesłychanie groźne.

Sahmad zazwyczaj przemieszcza się na obszarze pomiędzy Czarnymi Szczytami a wioską Vulcanus. Nie wiadomo, gdzie jest jego stała kryjówka, choć wielu twierdzi, że mieszka w Rostusie.

Jednym z najbardziej zagorziałych wrogów Sahmada jest Fero. Ponieważ zarówno Sahmad, jak i łowca kości parają się podobnym zajęciem, tym dwóm nieraz przyszło konkurować o tę samą zdobycz.

Wioska Iconox wyznaczyła nagrodę w wysokości 50 kilogramów eksydianu za schwytanie Sahmada. Nagroda skusiła Strakka, lecz niestety nie udało mu się go wytrącić.



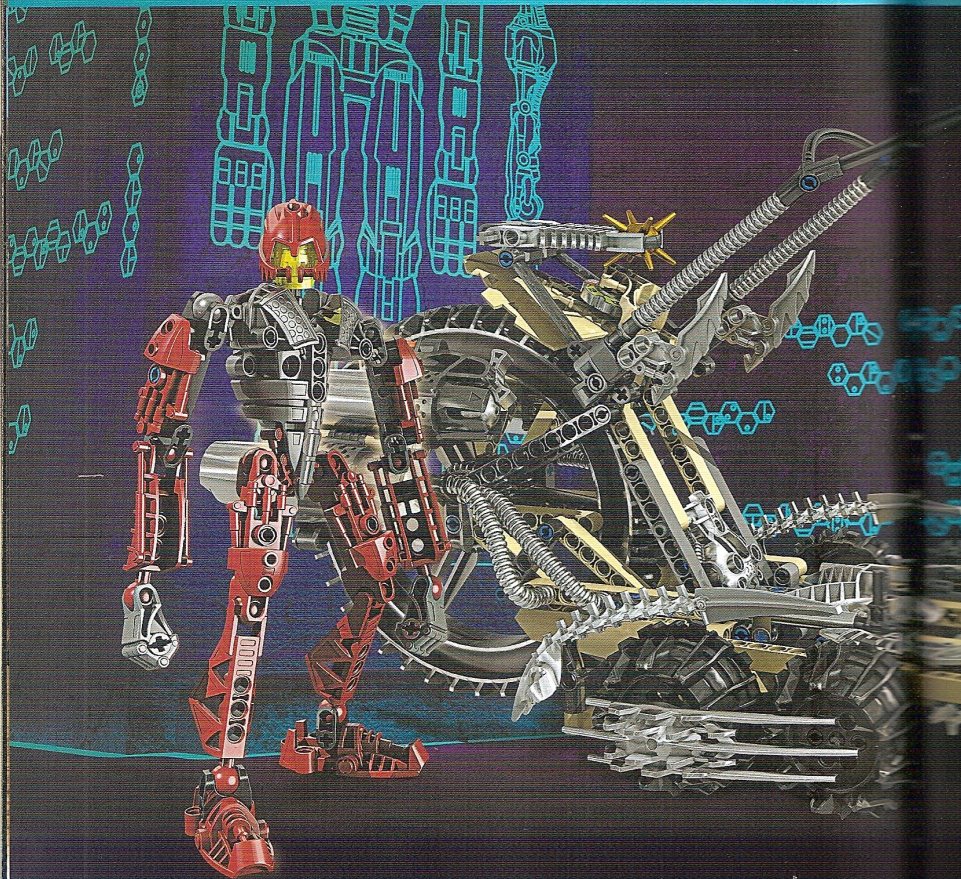
BARANUS V7

Pojazd typu Baranus, skonstruowany przez Agori Skały w czasach Wojny o Rdzeń, służył do transportu zaopatrzenia i broni na linię frontu. Z powodu braku uzbrojenia wiele takich wozów nigdy nie wróciło na tyły. Większość z tych, które opuściły pole bitwy, została zniszczona przez baterra podczas starć ze Skrallami. Pojazd Sahmada jest jednym z kilku ocalałych, wciąż używanych sztuk.

Wozy te nie były zaprojektowane z myślą o zaprzęgnięciu do nich spikitów, lecz o wiele szybszych od nich pustynnych stalkerów. Z czasem

jednak okazało się, że potężne spikity z ich gwałtownym usposobieniem mogą być dodatkową ochroną dla pojazdu i jego ładunku. Spikit Sahmada ma ogromne doświadczenie w walce ze skalnymi rumakami, co w przypadku tego Agori ma wyjątkowo duże znaczenie.

Baranus zapewnia wystarczająco dużo miejsca tylko dla kierowcy. W przeszłości dołączano do niego przyczepę towarową na płozach. Sahmad czasem używa takiej przyczepy do przewożenia porwanych Agori do swej kryjówki.



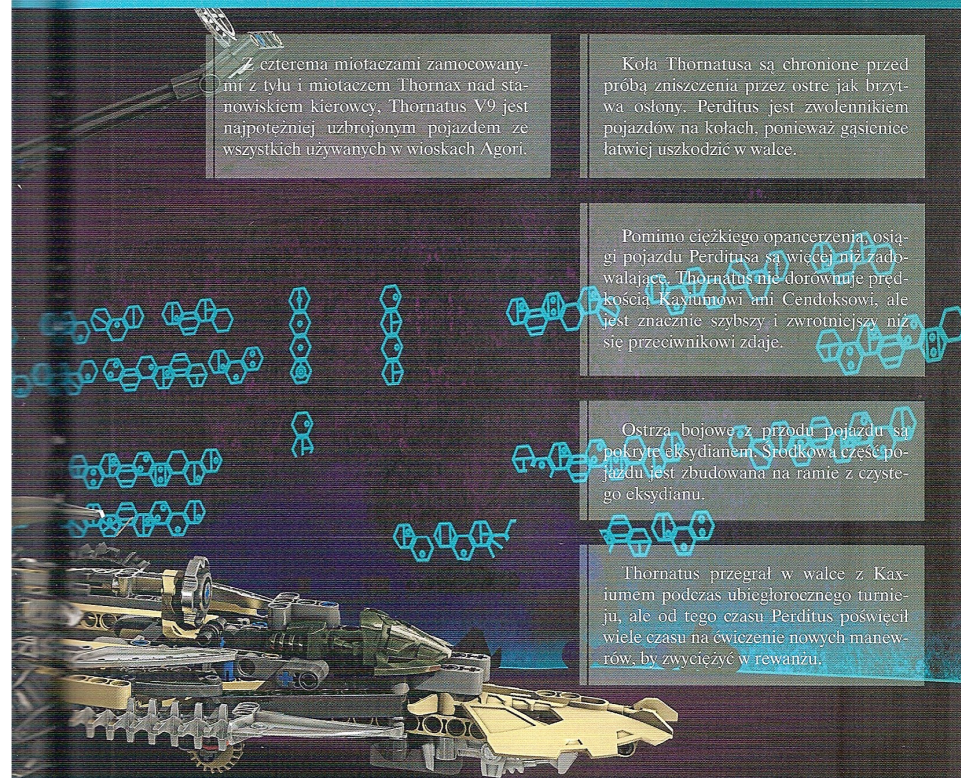
PERDITUS

Perditus był niegdyś Drugim Glatorianinem Vulcanusa, lecz porzucił swoją prestiżową pracę, by powrócić do korzeni i zająć się maszynami. Zbudował Thornatusa V9, którego potężne uzbrojenie nieraz przetestował podczas Wojny o Rdzeń, dokonując legendarnych destrukcyjnych szarży na linii wroga.

W przeciwieństwie do wielu Glatorian, Perditus nie chęłpi się ani zwycięstwami podczas wojny, ani na arenie. Pokonanie przeciwnika nie sprawia mu przyjemności. „To mój obowiązek.

Wypełniam go najlepiej jak potrafię. Ale to nie znaczy, że mnie to bawi”, powiedział kiedyś Aekarowi. Jest odpowiedzialny i lojalny wobec swojej wioski. Jeśli jego osiągnięcia napawają go dumą, rzadko ją okazuje.

Po wygnaniu Maluma, Raanu błagał Perditusa o ponowne objęcie stanowiska Drugiego Glatorianina. Perditus podobno odmówił, ponieważ już wtedy podejrzewał Skrallów o dążenie do otwarcia konfliktu. Uważał, że gdy do niego dojdzie, bardziej pomoże Vulcanusowi za sterami Thornatusa. Jak się okazało, miał rację, a jego miazdzący atak na pierwszą falę Skrallów przeszedł do historii.



czterema miotaczami zamocowanymi z tyłu i miotaczem Thornax nad stanowiskiem kierowcy. Thornatus V9 jest najpotężniej uzbrojonym pojazdem ze wszystkich używanych w wioskach Agori.

Koła Thornatusa są chronione przed próbą zniszczenia przez ostre jak brzytwa osłony. Perditus jest zwolennikiem pojazdów na kołach, ponieważ gaszenie łatwiej uszkodzić w walce.

Pomimo ciężkiego opancerzenia, osiągi pojazdu Perditusa są więcej niż zadowalające. Thornatus nie dorównuje prędkości Kaxumowi ani Cendokowi, ale jest znacznie szybszy i zwrotniejszy niż się przeciwnikowi zdaje.

Ostrza bojowe z przodu pojazdu są pokryte oksydianem. Środkowa część pojazdu jest zbudowana na ramie z czystego oksydianu.

Thornatus przegrał w walce z Kaxumem podczas ubiegłorocznego turnieju, ale od tego czasu Perditus poświęcił wiele czasu na oświetlenie nowych manewrów, by zwyciężyć w rewanżu.

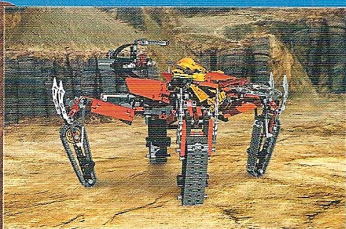
THORNATUS V9

Szybki, potężnie opancerzony i uzbrojony Thornatus V9 został zbudowany przy zastosowaniu technologii Wielkich Istot. Perditus był wysokiej rangi wojownikiem w armii Władcy Żywiołu Ognia, dzięki czemu miał dostęp do zapasów części pozostałych po starych eksperymentach. Do budowy Thornatusa zainspirowały go stare projekty znalezione razem z częściami.

Jednym z najważniejszych usprawnień, których Perditus dokonał w gotowym już pojeździe, było wyposażenie go w cztery miotacze energii.

Poza Thornaksami są one jedynym rodzajem broni rażenia z dystansu używanym obecnie na Bara Magna. Ponieważ korzystają z tego samego źródła mocy co napęd, Perditus musi zmniejszyć prędkość, by móc oddać strzał.

Konstrukcja Thornatusa doczekała się kilku mniej zaawansowanych kopii. Pojazdy te są nadal wykorzystywane w różnych zakątkach Bara Magna, lecz głównie jako środek transportu. Zasadniczą różnicą między nimi a oryginałem jest brak miotaczy energii i lżejsze opancerzenie. Jedną z takich kopii Thornatusa jeździ Kiina. Właśnie tym pojazdem Kiina zawiozła Aekara i Mata Nui do Tajun.



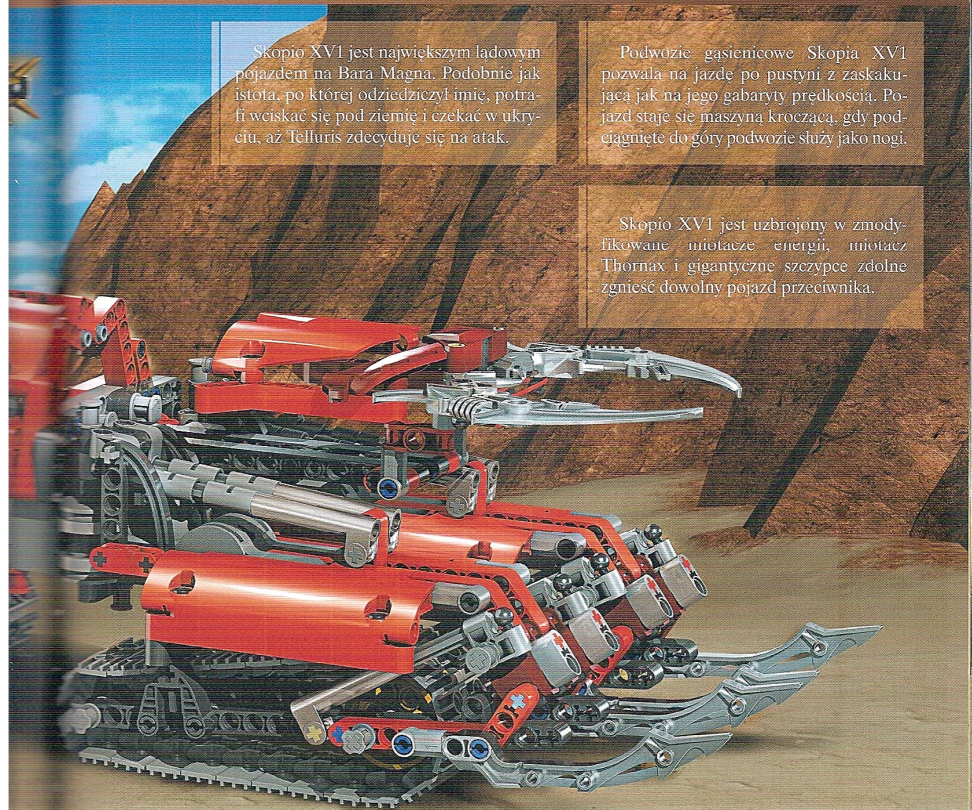
TELLURIS

Telluris – błyskotliwy, choć obłąkany wojownik – pochodzi z tego samego plemienia, co Sahmad. Gdyby potrafił myśleć w sposób praktyczny i racjonalny, już dawno kontrolowałby większość Bara Magna dzięki swojej imponującej maszynie. Na szczęście obłąd znacznie ogranicza jego potencjalne możliwości. Ponadto Telluris i jego Skopio XV1 rzadko pojawiają się w okolicy wiosek Agori.

Przed wybuchem Wojny o Rdzeń, Telluris cieszył się czymś w rodzaju akceptacji ze strony innych miłośników mechaniki. Berix, który jako

jeden z pierwszych podjął próbę zaprzyjaźnienia się z Telluristem, do tej pory przyznaje, że wiele się od niego nauczył. Zainteresowanie, którego wcześniej nie doświadczył, sprawiło Tellurisowi wielką przyjemność. Jednak z czasem odwrócił się od Agori, podejrzewając ich o chęć kradzieży jego pomysłów.

Przekonany, że mieszkańcy wiosek chcą się go pozbyć i przejąć jego projekty oraz sprzęt, Telluris poświęcił się budowie potężnego, niezniszczalnego pojazdu. Połączenie geniuszu i szaleństwa doprowadziło do powstania maszyny znanej jako Skopio XV1.



Skopio XV1 jest największym lądowym pojazdem na Bara Magna. Podobnie jak istota, po której odziedziczył imię, potrafi wcisnąć się pod ziemię i czekać w ukryciu, aż Telluris zdecyduje się na atak.

Podwozie gąsienicowe Skopia XV1 pozwala na jazdę po pustyni z zaskakującą jak na jego gabaryty prędkością. Pojazd staje się maszyną krocząca, gdy podciągnięte do góry podwozie służy jako nogi.

Skopio XV1 jest uzbrojony w zmodyfikowane miotacze energii, miotacz Thornax i gigantyczne szczypce zdolne zniszczyć dowolny pojazd przeciwnika.

SKOPIO XV1

Skopio XV1 jest maszyną bojową zbudowaną na podobieństwo prawdziwego skopia zamieszkującego pustynię Bara Magna. Potężnie uzbrojony Skopio XV1 jest maszyną, której praktycznie nie sposób powstrzymać.

Uznany za techniczny majstersztyk, Skopio XV1 został skonstruowany z części innych, uszkodzonych lub zniszczonych pojazdów. Telluris rozbudowywał go przez lata, aż powstał kolos obecnych rozmiarów. Ukryty przez większość czasu w piasku, Skopio wyskakuje do ataku, gdy Telluris czuje się zagrożony. Cel ataku rzadko dostaje

drugą szansę, by kiedyś znów „zagrozić” Tellurisowi.

Strategia walki Skopia składa się z niezmiennych, sprawdzonych elementów. Najpierw Telluris przebija się swoją maszyną przez skałę i piasek, czemu zwykle towarzyszą odczuwane w całej okolicy wstrząsy (podobnie jak w przypadku pojawienia się żywego skopia). Jeśli cel próbuje uciekać, Telluris powstrzymuje go strzałem z miotacza. Walkę z reguły kończy miażdżący uścisk szczypców Skopia.

Berix uważa, że jedynym wrażliwym miejscem Skopia XV1 jest stanowisko kierowcy, w którym umieszczony jest pulpit sterowniczy. Jak dotąd nikomu jeszcze nie udało się zbliżyć tam na tyle, by zweryfikować tę teorię.



PRZED BITWA

Świt przyniósł powrót koszmarnego upału. Przez ostatnie dni wędrowcy kryli się przed żarem słońca gdzie tylko się dało, ale tego ranka już nie musieli szukać jaskiń lub cienia pod skałą. Ze szczytu wzniesienia, na którym stali, widać było zarys dwóch bliźniaczych wiosek na tle sporej połaci dżungli. Na horyzoncie dominowały rozłożyste drzewa oplątane siecią lian. Pomiędzy wioskami stała arena Glatorian, w niczym nieprzypominająca tej, którą Mata Nui widział w Vulcanusie. Tutęszą zbudowano z drewna i pnączy, z których upleciono także coś w rodzaju lekkiego zadzenia.

– Co to za wioska? – zapytał Mata Nui.

– Tesara – odparł Ackar – dom Gresha.

Z wioski dobiegł ich krzyk radości tłum.

– Wygląda na to, że zaraz zacznie się walka – powiedział Gresh. – Pewnie Vastus dzisiaj walczy.

– Dzisiaj nikt nie będzie walczył – warknął Ackar.

Wszyscy popatrzyli ze zdumieniem na Ackara, poruszeni nie tylko jego słowami, lecz także wzburzonym tonem. Ignorując ich spojrzenia, Glatorianin z Vulcanusa ruszył w stronę wioski. Po chwili reszta pomaszerowała za nim, na wszelki wypadek pozostając parę kroków w tyle.

Tłum Agori na trybunach – wśród nich Metus i Raanu – z entuzjazmem witał Glatorian wchodzących na arenę. W dzisiejszym pojedynku przeciwko doświadczonemu Vastusowi z Tesary stawał aktualny mistrz Glatorian Tarix z Tajun. Gdyby Wielki Turniej odbył się w tym roku zgodnie z planem, Glatorianin

Skrallów prawdopodobnie odebrałby Tarixowi mistrzowski tytuł. Jednak Skrallowie zatakowali Ateroa i zniszczyli arenę, dlatego Tarix oficjalnie wciąż pozostaje na piedestale.

Zaraz po głównej walce zaplanowano pokazowe walki młodszych podopiecznych Metusa. Raanu miał nadzieję znaleźć wśród nich nowego Glatorianina dla swojej wioski.

Ackar i jego drużyna dotarli do obrzeży wioski. Berix włókł się ospale z tyłu, rozglądając się nerwowo dookoła.

– Boisz się czegoś, złodzieju? – zaczęła go Kiina. – Okradłeś tu kogoś czy szukasz jakiegoś Skralla, żeby mu zdradzić nasze plany?

– Nie jestem zdrajcą ani złodziejem – odciął się Berix – ale kiedyś... znalazłem tu... kilka rzeczy, więc wolę się nie wychylać.

Jego wzrok spoczął nagle na toporze zawieszonym na ścianie domu, obok którego właśnie przechodzili.

– Och, jaki fajny – westchnął, sigając po topór.

– Nie dzisiaj, Berix! Jasne? – Kiina ztrasnęła go po rękach.

Na widok Ackara, Gresha i Mata Nui, Metus uśmiechnął się szeroko.

– Co za niespodzianka! Witajcie, przyjaciele. Spójrzcie tylko. Czy to nie wspaniale? Wszystkie miejsca wyprzedane. Wiedziałem, że ta walka przyciągnie tłumy. Mata Nui, jeśli tu jesteś, to znaczy, że przemyślałeś...

– To koniec – przerwał mu Ackar.

– Jak to „koniec”? – zdziwiony Raanu popatrzył na Metusa. – O czym on mówi?

– A skąd mam wiedzieć – Metus wzruszył ramionami. – Może ciągle przeżywa walkę ze



Strakiem... albo zbyt długo przebywał na słońcu. Zaraz z nim pogadam.

Metus podszedł do Ackara.

– Hmm... posłuchaj, Ackar... z całym szacunkiem... nie ty tutaj decydujesz. To walka pomiędzy Tesarą i Tajun. A ty i tak przyszedłeś za późno.

Pojedynek rzeczywiście już się rozpoczął. Tarix wystrzelił ze swojego miotacza, ale Vastus zrezygnował z impetem rąk przed Thornaksem. Pocisk eksplodował na arenie, wyrzucając w powietrze deszcz kamieni i piasku. Vastus rzucił się z impetem na ziemię, zrobił przewrót i stanął na nogi, odpowiadając Tarixowi strzałem ze swojej broni. Glatorianin z Tajun nie zdążył zrobić uniku. Zasłonił się tylko miotaczem, lecz siła uderzenia pocisku i tak posłała go na piasek areny.

Ackar uznał, że czas wkroczyć do akcji. Podszedł na skraj trybuny, ignorując Metusa, rozpaczliwie usiłującego go powstrzymać.

– Co robisz? Czekaj! – krzyknął spanikowany Agori.

Metus zdawał sobie sprawę, że chociaż Ackar może i ma lata świetności za sobą, ale wciąż cieszy się wszędzie ogromnym autorytetem. Kto wie, co się stanie, jeśli teraz opowie się przeciwko systemowi, walk Glatorian?

Gresh, Kiina i Mata Nui stanęli przy Ackarze, odychając Metusa na bok. Ackar oparł się o balustradę i omiótł wzrokiem tłumy na trybunach.

– Posłuchajcie mnie! – krzyknął. – Trzeba skończyć z walkami Glatorian. Prawdziwy wróg zbliża się do waszych bram. Teraz, kiedy do was mówię, idźcie na nas wielka armia.

– Siadaj, głupcze! Nie wtrącaj się! – rozległy się w odpowiedzi gniewne okrzyki Agori.

Szlachetne powody, dla których rozgrywano pojedynki, nie przeszkodziły nikomu traktować ich jako dobrej – jeśli nie jedynej – rozrywki. Agori nie mieli łatwego życia i z pewnością nie byli skłonni łatwo zrezygnować z tego, co w jakikolwiek sposób mogło im je urozmaicić.

Dopiero głos Glatorianina z Tajun uciszył tłum.

– Prześcinać! – zagrzmiał Tarix. – Pozwólcie mu mówić.

– Mów, Ackarze – zawtórował mu Vastus.

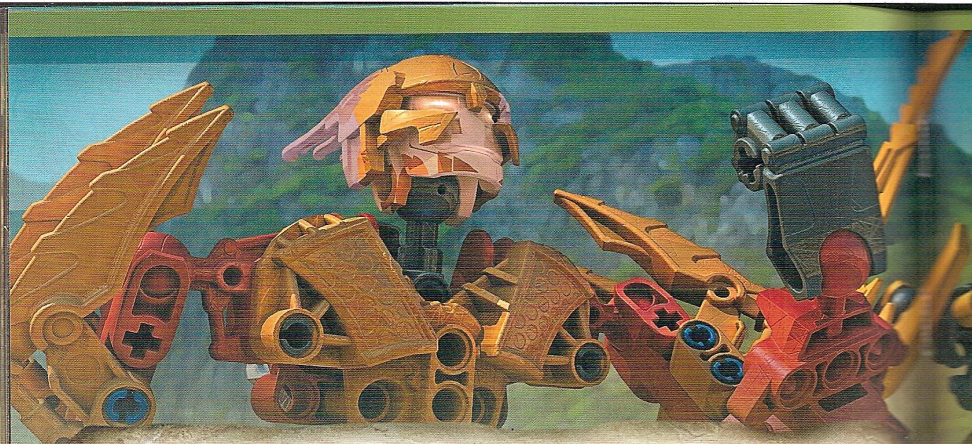
– Dziękuję ci, Vastusie. I tobie dzięki, Tariksie – rzekł Ackar. – Posłuchajcie mnie, wszyscy. Łowcy kości i Skrallowie zjednoczyli się przeciwko nam.

Pomruk zwątpienia rozszedł się po trybunach. Niektórzy Agori wyrazili swoją dezaprobatę, odwracając się tyłem do mówcy. Ktoś rzucił z goryczą:

– Dlaczego mamy słuchać bredni jakiegoś starego szaleńca? Chcemy oglądać walkę!

– Bo to prawda! – wtrąciła Kiina. – Tarix... nasza wioska... oni ją spalili. Widziałam na własne oczy. Przyszliśmy za późno. Agori uciekli, pewnie kryją się gdzieś na pustyni, ale Tajun już nie ma.

– To niemożliwe... – wyszeptał Tarix. – Dlaczego mnie tam nie było? Mówiłem Metusowi, że to kiepski czas na pojedynek tutaj, zwłaszcza kiedy ty byłaś w Vulcanusie... ale stawka w tej walce była żywność. Tajun bardzo jej potrzebowała... a ty mi mówisz, że Tajun już nie istnieje...



– Kiina mówi prawdę – powiedział Gresh. – Tajun leży w zgłiszczach. A to dopiero początek.

– Musimy zjednoczyć siły, nie walczyć między sobą – dodał Ackar. – Czas ucieka.

W tej chwili Ackar pojął, że popełnił błąd. Rozszoszczony i pełen wątpliwości tłum w mgnieniu oka zmienił się w tłum ogarnięty paniką. Nie należało się temu dziwić. Nie jeden Agori widział, co potrafią łowcy kości, wszyscy zaś na pewno słyszeli o Atero. Wielu widziało ucieczkę Glatorian przed potęgą armii Skrallów. Jak mieli teraz wierzyć, że Glatorianie obronią ich przed połączonymi siłami dwóch najgroźniejszych ras na planecie?

Wtedy do przodu wystąpił Raanu. Uniósł ręce, w geście domagającym się spokoju i uwagi.

– Uspokójcie się – przemówił. – Starsi waszej wioski wiedzą, co dla was najlepsze. Zrobimy to, co zwykle...

Mata Nui nie mógł dłużej milczeć. Zbyt dobrze wiedział, jak kończy się niedocenianie siły przeciwnika i wiara w „stare, sprawdzone metody”. Właśnie w taki sposób sam stracił swój świat.

– Dzisiaj wasze stare sposoby nie wystarczą – wtrącił się. – Przeciwnik wam idzie zorganizowana armia. Ja już tego doświadczyłem. Oni się nie zatrzymają, dopóki was nie zniszczą.

– To jakiś obłąd – rozpętał Metus. – Zastanówcie się spokojnie przez chwilę. Przecież nie może być aż tak źle. Może... może Skrallowie przypadkiem napadli na Tajun w tym samym czasie, co łowcy kości. Może

wcale nie ma żadnego sojuszu. Nie powinniśmy się denerwować byle czym.

– Byle czym?! – wybuchnął Tarix. – Zniszczenie całej wioski jest dla ciebie „byle czym”? Ciesz się, że nie jesteś Glatorianinem, Metusie. Inaczej zaraz straciłbyś głowę.

Raanu zwrócił się do Ackara zduszonym szeptem. W jego głosie brzmiała cicha rezygnacja.

– Nie mamy żadnej broni, Ackarze, dobrze o tym wiesz. Jak chcemy powstrzymać Skrallów? Jak z nimi walczyć?

– Dosyć! – krzyknął Ackar, wznosząc do góry swój miecz. Świetlisty płomień wystrzelił z niego wysoko do nieba, robiąc na rozwrzeszczanym tłumie Agori tak wielkie wrażenie, że dookoła zapadła głucha cisza.

– Taa... czułam, że to was trochę uspokoi – przyznała Kiina.

– Toa Mata Nui obiecał pomóc nam zorganizować obronę – obwieścił Ackar. – Wiem, że z Mata Nui po naszej stronie mamy szansę zwyciężyć.

– Toa Mata Nui? – parsknął Raanu. – Dlaczego mamy ufać obcemu?

Tłum poparł wątpliwości Raanu. Mata Nui doskonale rozumiał ich obawy. W końcu nie był jednym z nich! Widział, jakie trudy znosili na co dzień i z pewnością ciężko byłoby zdobyć ich zaufanie nawet w bardziej sprzyjających okolicznościach.

– Tarix, podaj Mata Nui swoją broń – polecił Ackar.

Glatorianin z Tajun zahałał się przez moment, lecz podszedł do Mata Nui i niechętnie oddał mu swój prosty miecz.



– Na co mu ona?

– Żeby ci pokazać moc, którą i ty posiadasz – odparł Ackar.

Mata Nui zbliżył do swojej skroni klingę miecza Tariksa. Z chwilą, gdy ostrze dotknęło Maski Życia, miecz przeobraził się w imponującą, potężną broń. Tarix i Agori oniemieli.

– Nie do wiary – wyszeptał Tarix z podziwem, gdy Mata Nui oddał mu jego nowy miecz. – To... niesamowite.

– Jakiego dowodu jeszcze potrzebujecie? – Ackar zwrócił się do Agori na trybunach. – Nadszedł czas, by wasze wioski się zjednoczyły. Jeśli razem staniami do walki, zwyciężymy!

Na trybunach rozległ się zgodny okrzyk radości. Jedyne Raanu nie był do końca przekonany. Agori raz jeszcze gestem uciszył Agori, po czym spojrzął z powagą na Ackara.

– Jeśli się zgodzimy, czy wy, Glatorianie i ten oto Mata Nui, przyrzekacie zostać i bronić nas?

Kiedy Kiina, Gresh, Ackar, Tarix i Vastus potwierdzili swą gotowość skinieniem głów, spojrzania wszystkich obecnych spoczęły na Mata Nui.

– Nie musicie prosić Glatorian o pomoc. Zawsze byliśmy wobec was lojalni – Ackar odpowiedział Raanu, po czym zwrócił się do Mata Nui – ale żaden z nas nie może mówić za ciebie. Nauczyłem cię wszystkiego, co sam wiem, nie mogę ci już niczego zaoferować. Dlatego pytam jako przyjaciel... pomożesz nam?

Mata Nui podszedł do Ackara. Ręce wojowników połączyły się w braterskim uścisku.

– Pomożę, przyjacielu.

Pięcioro Glatorian uformowało krąg wokół swojego nowego sojusznika. Pełni otuchy i nadziei na przyszłość wnieśli do góry swoją broń z okrzykiem:

– Razem zwyciężymy!

Wiatr poniósł ich głos przez pustynię, ponad wydhami, pomiędzy skałami. Gdzieś w oddali rumak skalny łowcy kości potrząsnął głową, zastanawiając się, co to za hałas. Zwierzę niecierpliwie przestąpiło z nogi na nogę, gotowe do biegu, gotowe do ataku. Nie rozumiało słów Glatorian, ale czuło, że ich ton nie wróży nic dobrego.

Jak każdy okrzyk wojenny.

Ackar wiedział, że nie ma czasu do stracenia. Glatorianie rozpoczęli organizację obrony wioski. Z pomocą Mata Nui i Agori zaczęli budować wokół Tesary mur obronny z kamieni, mocować na nich miotacze Thornax i kopać w piasku doły-pułapki. Kiina uczyła Agori, w jaki sposób należy walczyć z wojownikami na wierzchołkach.

– Jaką masz pewność, że Skrallowie uderzą właśnie tutaj? – Mata Nui zapytał Ackara.

– Bo tylko to ma sens – odparł Glatorianin.

– Kiedy przekonaliśmy się, że łowcy kości współpracują ze Skrallami, wiele rzeczy nagle nabrało sensu.

– Na przykład co?

– Nie tak dawno łowcy kości zaczęli dręczyć wioskę Kiiny, Tajun – wyjaśnił Ackar. – Napadali karawany handlowe, porywali Agori, robili wszystko, żeby tylko odciąć wioskę od reszty Bara Magna. Tajun leży w oazie – jeśli ucierpi Tajun, ucierpią wszyscy, bo Tajun dostarcza wszystkim wodę.

– To rzeczywiście ma sens – zgodził się Mata Nui.

– A która wioska, oprócz Tajun, ma najcenniejsze dobra? Iconox, na północy – tam mają ogromne zasoby ekzydianu. Tego metalu nie jest w stanie zniszczyć nawet najsilniejsza burza piaszkowa. Używamy go do naprawy broni. Iconox będzie następnym celem Skrallów, jeśli chcą nas pozbawić możliwości obrony.

– A Tesara?

– Leży pomiędzy tymi dwiema wioskami – stwierdził Ackar. – Skrallowie i łowcy kości zdobyli Tajun, a po drodze do Iconox uderzą na Tesarę. Nie mogą sobie przecież pozwolić na to, by za ich plecami wciąż czaił się wróg.

Radosny okrzyk przerwał ich rozmowę. Mur obronny został właśnie ukończony, a pułapki zamaskowane.

– Dobra robota – powiedział Tarix. – Jesteśmy przygotowani.

– Skrallowie nawet się nie zorientują, skąd nadejdzie cios – powiedział z dumą Gresh.

Taką mam nadzieję, pomyślał Mata Nui. Ale oni pewnie w tej chwili myślą tak samo o nas...

Tej nocy w wiosce panowała zupełna cisza. Kiina pełniła straż z kilkoma Agori, wypatrując wszelkich oznak ruchu na pustyni. Pozostali Glatorianie i mieszkańcy wioski starali się odpocząć, chociaż sen przychodził wszystkim z trudem. Łowcy kości często atakowali nocą, podkradając się do wioski bez światła pochodni. Zanim napadnięci domyślą się, co im grozi, już jest za późno na reakcję.

Kiina patrolowała właśnie wschodnią część fortyfikacji wioski, gdy nagle usłyszała podejrzany szelest, cichy odgłos kroków na piasku. Jednak ten odgłos nie dochodził od strony pustyni, lecz daleko z prawej. Zupełnie jakby ktoś próbował wymknąć się cichcem z wioski na pustynię.

Zdrajca, pomyślała Kiina. Mam cię wreszcie.

Przygotowała swój trójząb i ruszyła tam, skąd dochodziły kroki. W bladym świetle pochodni wioski dostrzegła sylwetkę Agori szybko oddalającego się od Tesary. Tak cicho, jak tylko potrafiła, Kiina podążyła za nim.

Dogoniła go w pobliżu gorących źródeł Tesary. Chwytiła go za ramię i odwróciła twarz do siebie. W księżycowym świetle nietrudno go było rozpoznać. Widok znajomej twarzy wcale jej nie zaskoczył.

– Miałam nadzieję, że się mylę co do ciebie – syknęła. – Nie ruszaj się, zdrajco.

Berix spojrział na nią z przerażeniem w oczach.

– Co? Nie! To nie tak! Ja szedłem za...

– On szedł za mną – zabrzmiał z tyłu spokojny głos.

Kiina i Berix odwrócili się gwałtownie na jego dźwięk.

– To ty?!

Nagle z mroku zaczęły wylinać się złowieszcze cienie. Już po chwili byli otoczeni przez tuzin ponurych wojowników. Skrallowie z wolna zacieśniłi krąg.

– ...a w ten sposób blokuje się podwójny cios Certavusa – Ackar zademonstrował manewr

obronny, którego opanowanie zajęło mu długie lata.

Tarix, Vastus, Gresh i Mata Nui obserwowali z uwagą. Spośród nich jedynie Tarix był wystarczająco gibki, by powtórzyć ten manewr, a mimo to wątpił, czy dałby radę po jednym pokazie.

– Ackar! Mata Nui! – rozgorączkowany Metus wpadł między Glatorian. – Skrallowie porwali Beriksa i Kiinę!

– Co? Jak to? – dopytywał się Ackar.

– Ja też ich widziałem – włączył się Raanu.

– Wlekli ich na pustynię spod gorących źródeł.

– Musimy ich dogonić – stwierdził Mata Nui – zanim będą za daleko. Nie możemy zostawić ich na łasce Skrallów.

– Zgoda – powiedział Ackar.

– Idę z wami – zaoferował Gresh. – Moje rany zaleczone, jestem gotów.

Złe wieści postawiły na nogi całą wioskę. Agori stłoczyli się dokoła Glatorian. Jedni dopytywali się, o co chodzi, zaś ci, którzy już wiedzieli, patrzyli na Glatorian wyraźnie zmartwieni.

– Nie! – zaprotestował Raanu. – Nie możecie nas zostawić! Właśnie tego chcą Skrallowie i łowcy kości, nie rozumiecie? Was wywabia na pustynię, a naszą wioskę czeka los Tajun.

– Racja! – krzyknął jeden z Agori.

– Musicie zostać! – dodał drugi, wzbudzając okrzyki poparcia pozostałych.

– Wiem, co czujecie – Mata Nui przemówił do zebranych wokół Agori. – Ale nie możemy zostawić przyjaciół w biedzie.

– Chcecie ryzykować dla jednej wojowniczkii? – oburzył się Raanu. – A Berix jest tylko bezwartościowym złodziejem, każdy to wie.

– Nikogo nie można poświęcać – odparł Mata Nui. – Każdy z nas jest wart tyle samo. Jedność jest naszą siłą.

– Więc zostawicie nas bez ochrony? – spytał z goryczą Raanu. – Pięknie! My wam zaufaliśmy, a wy nas teraz zdradzacie.

Mata Nui popatrzył w oczy Ackarowi, Greshowi, a potem znów Raanu.

– Kiedyś już zostałem zmuszony do opuszczenia mojego ludu. Nie zrobię tego kolejny raz. Glatorianie zostaną tu z wami. Ja pójdę po Beriksa i Kiinę... sam.

– Nie! Nie możesz! – zaoponował Gresh.

– W pojedynkę nawet ty, Mata Nui, nic nie zdziałasz przeciwko hordzie Skrallów i łowców kości – rzekł Ackar. – To czyste samobójstwo, przyjacielu. Tak nie pomożesz Kiinie i Beriksowi.

Mata Nui uniosł rękę, by uciszyć rozgorączkowane głosy dokoła.

– Wkrótce się zobaczymy. Obiecuję – to mówiąc, Mata Nui ruszył w stronę pustyni.

– Pozwól mi z nim iść – powiedział Gresh do Ackara. – On nie da sobie rady sam.

Ackar wpatrywał się w nikonącą w mroku sylwetkę przyjaciela. Księżycowy blask odbijał się jeszcze przez chwilę na małym pancerzu Klika, siedzącego na ramieniu jego pana.

– On nie jest sam – odrzekł Glatorianin.



PAMIĘTNIK MATA NUI WPIS SIÓDMY

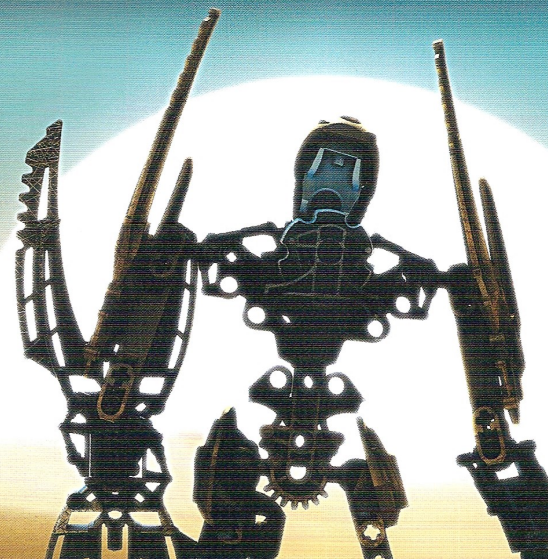
We wszechświecie, z którego przybyłem, mój wróg był jedynym źródłem wszelkiego zła. Gdyby udało się go pokonać, życie, światło i nadzieja na powrót zamieszkałyby wśród mojego ludu. Spiesząc do Roptusa na ratunek Kiinie i Beriksowi, wierzyłem, że tutaj także jest to możliwe. Gdybym pokonał wodza Skrallów, nikt na Bara Magna nie musiałby się więcej bać.

Zwyciężyłem więc Tumą, choć bez nauk Ackara zapewne nie dokonałbym tego. Lecz zło tego świata nie odeszło wraz z Tumą. Po jego klęsce wreszcie ujawnił się zdrajca. Nie wiem, jak Metusowi udało się zdobyć tak wielki wpływ na Skrallów – być może sprzedawał Tumie informacje w zamian za władzę. Faktem jest, że Skrallowie zaatakowali na rozkaz Metusa. Widząc ich przewagę liczebną, nie dawałem sobie zbyt dużych szans na zwycięstwo w mojej pierwszej tak wielkiej bitwie.

Ratunek przyszedł zupełnie niespodziewanie. Moi przyjaciele – znaczenie tego słowa wciąż mnie zdumiewa – ruszyli za mną do Roptusa, choć nalegałem, by zostali w Tesarze. Walczyli całym sercem i duchem – pod mocą takiego oręża wojownicy Plemienia Skąły musieli się ugiąć. Zdrajca, który miał na sumieniu życie wielu Agori i Glatorian, próbował czmychnąć wraz z nimi, lecz Maską Życia miała dla niego przynieść niespodziankę. Jej moc sprawiła, że od tej pory ciało Metusa miało już zawsze odzwierciedlać jego prawdziwe wnętrze. Pozwoliłem mu odejść, patrząc bez żalu, jak przeobrażony w oślizgłego gada znika pospiesznie między skałami.

Te wydarzenia pokazały Agori, jak cenną wartością jest wspólne działanie. Plemiona postanowiły zjednoczyć się, łącząc swoje wioski w jedno wielkie miasto. Gdy ukończyli pracę, okazało się, że nieświadomie połączyli elementy olbrzymiej konstrukcji – robota, podobnego temu, który kiedyś był moim ciałem. Dzięki niemu będę mógł rzucić wyzwanie mojemu odwiecznemu wrogowi i ocalić własny świat.

Ale tutaj czeka mnie jeszcze jedno, niebezpieczne zadanie.



PAMIĘTNIK MATA NUI WPIS ÓSMY

Korpus maszyny był nietknięty. Domyśliłem się, że to prototyp robota służącego mi za ciało, za mój utracony wszechświat. Zapewne tu, na Bara Magna, poddawano go testom – jak widać bez powodzenia. Mógłbym wypełnić robota swoim duchem, ale bez źródła energii był tylko bezużyteczną metalową skorupą.

Nagle sprawy przybrały nieoczekiwany obrót. Berix pokazał mi monetę znaną z jaskini Wielkich Istot. Na jednej stronie miała wryty wzór labiryntu – taki sam jak ten, który zdobił tarcze Skrallów. Vastus zaś przypomniał sobie o pewnym Agori z jego plemienia – Tarduku – który opowiadał niewiarygodne historie o jakiejś „dolinie labiryntu” daleko na północy.

Chciałem porozmawiać z tym Tardukiem, ale okazało się, że nie ma go w Tesarze. Wyruszył sam poznać jego tajemnicę. Kiina, Gresh i ja ruszyliśmy za nim. Nie wierzyłem, by Tarduk kiedykolwiek wrócił stamtąd żywy i opowiedział nam o swoich odkryciach.

Labirynt był ostatnią zagadką pozostawioną przez Wielkie Istoty. Bronił dostępu do ukrytego w nim źródła wielkiej energii. Jej uwolniona moc spoiła części robota i ożywiła jego uspijony przez lata mechanizm. Wystarczyło teraz, że mój duch opuści Maskę Życia i przeniesie się do jego wnętrza, a ja odzyskam siłę, która pozwoli mi zmierzyć się z moim wrogiem.

Czas ostatecznego starcia nadchodzi. Nie wątpię, że mój przeciwnik wie, co się wydarzyło i wkrótce mnie znajdzie. Nie wiem, który z nas zwycięży, ale największą obawą napawa mnie to, że nasza walka przyniesie zniszczenie i śmierć niewinnych istnień. Ostrzegłem Ackara i innych, by poszukiwali bezpiecznego schronienia dla siebie i Agori. Moi przyjaciele pomogli mi, uratowali mnie, nauczyli rzeczy, o których istnieniu nigdy nie wiedziałem, lecz nie mogli za mnie ginąć. To była tylko moja bitwa... bitwa, którą powinienem był stoczyć wieki temu.

HASŁO	STRONY	HASŁO	STRONY
Ackar	6, 11, 12, 14, 16, 18, 20-21, 23, 29, 31, 33, 35, 37, 39, 49, 51, 53, 55-63, 69-75, 82-83, 86-93	Gresh	9-16, 28-29, 33, 35, 39, 49, 51, 53, 62-63, 73-75, 86-87, 89-91, 93
Agori	3-4, 6-22, 24-29, 33, 35, 37, 39, 41-42, 46-47, 51, 53, 55, 58, 60-63, 65, 67, 69, 73-76, 78-81, 83-84, 86, 88-93	Iconox	4-6, 9-13, 19, 21, 24, 27-29, 33, 35, 39, 41, 55, 62, 65, 81, 89-90
Arena Magna	5, 18-19, 21, 31, 35, 37, 39, 79	Kanion Piaskowych Promieni	5
Atakus	15	Kanion Strachu	5
Atero	4, 6, 8, 13, 18, 19, 21, 25, 31, 33, 35, 37, 39, 55, 65, 67, 79, 86, 88	Kaxium	76-77, 79, 83
Bara Magna	1, 3-8, 10-13, 15, 17-26, 28, 31, 35, 37, 39, 41-43, 49, 51, 53, 55, 59-60, 62-63, 65, 67, 69, 77, 80, 83-85, 89, 92-93	Kiina	8-9, 12, 16, 28, 35, 37, 39, 49, 51, 53, 56, 60-63, 70-75, 83, 86-87, 89, 91
Baranus	80-81	Kirbold	13, 18, 49, 76-77
Baterra	3-4, 14-15, 31, 41, 65, 67	Klik	71, 91
Berix	8-10, 53, 75-76, 79, 84-86, 90-93	Kryjówka Zbieraczy	5
Białe Góry Kwarcowe	4-5, 10, 55	Księga Certavusa	9, 43
Bitwa o Atero	35, 51, 53	Las Noży	13, 78
Bitwa o Żelazny Kanion	7	Łokieć	5
Bród Leina	37	Łowca kości	4-9, 12-14, 16-18, 22-28, 31, 33, 35, 37, 39, 41-43, 49, 51, 53, 55, 58-63, 65, 69-74, 77, 81, 87-91
Cendox	78-79, 83	Malum	6, 11, 14, 17, 21, 29, 31, 43-47, 49, 57-61, 82
Certavus	7, 10-11, 18, 21, 35, 37, 51, 55, 90	Manifest Glatorian	37
Crotesius	7, 13, 18, 78-79	Maska Mocy	4
Czarne Szczyty	3-5, 12-16, 42, 65, 67, 77-78, 81	Maska Życia	1, 4, 55, 75, 88, 92-93
Dolina Labiryntu	3-4, 13, 42, 93	Mata Nui	1-9, 11-12, 14, 16, 20, 23, 37, 39, 49, 51, 53, 56, 63, 65, 67, 70-75, 83, 86-93
Eksydian	6, 10-13, 35, 39, 41, 53, 55, 62, 78, 81, 83, 89	Metus	10-11, 20, 28-29, 49, 86-88, 90, 92
Fero	24, 26-27, 55, 69, 81	Morze Płynnego Piasku	4-6, 16, 69
Gelu	6, 10-11, 21, 24-29, 35, 39, 55, 57-62, 69	Mroczna Kaskada	4, 5
Glatorianie	6-21, 22-26, 28-29, 31, 33, 35, 37, 39, 41-46, 49, 51, 53, 55-57, 59-63, 65, 67, 69-75, 80, 82, 86-92	Onua	56
Gorące Źródła	5, 90	Perditus	82-83
Góra Czaszki	5	Plemię Dżungli	12, 51, 67
		Plemię Lodu	3, 8, 10-11, 51
		Plemię Ognia	6, 67, 79
		Plemię Piasku	17, 19, 21-22
		Plemię Skały	15, 65, 69, 92
		Plemię Wody	8-9, 53, 63, 76-77
		Pola Mgieł	37
		Protodermis	7, 31, 67
		Pustkowie	9, 16
		Pustynny nietoperz	16, 20, 57
		Pustynny stalker	16, 24-27, 29, 31, 57, 59-62, 69, 81

HASŁO	STRONY	HASŁO	STRONY
Raanu	7, 11, 33, 55, 60-61, 82, 86, 88-89, 91	Toa	88
Rada Starszych	7	Tuma	14-15, 31, 42-43, 45-47, 63, 65, 67, 74, 92
Roxtus	5, 12, 14-15, 21, 27, 29, 31, 43, 45-46, 49, 51, 55, 65, 67, 69, 77, 81, 92	Vastus	12, 18, 35, 37, 39, 49, 51, 86-87, 89-90, 93
Rozpad	4, 7, 10, 12, 14, 17-18, 22, 37, 41-42, 51, 53, 65, 67, 79-80	Vorokowie	4, 7, 9, 12-17, 20-23, 25, 29, 33, 35, 39, 41, 43-47, 49, 53, 57-60, 62-63, 69
Rzeka Dormus	53, 78	Vulcanus	4-7, 10-13, 15-16, 19-21, 24, 27-29, 31, 33, 35, 37, 39, 41-43, 49, 51, 53, 55-56, 58-62, 65, 69, 78-79, 81-82, 86-87
Rzeka Skrall	4-5, 14, 19, 43, 53, 57	Waż wydmy	16
Sahmad	80-81, 84	Wielki Turniej	31, 39
Scodonius	76-77	Wielki Wulkan	4, 5
Skalny rumak	16, 24, 31, 43-44, 56, 59, 69, 71, 81, 89	Wielkie Istoty	2-5, 7, 16-17, 23, 63, 76, 83, 93
Skirmix	24, 26-27, 69	Wilk wydmy	59
Skopio	16, 70-73, 84-85	Władca Żywiotu Lodu	3
Skrallowie	4-6, 8-10, 12-19, 21-25, 27, 29, 31, 33, 35, 39, 41-47, 49, 51, 53, 55, 58, 60, 62-63, 65, 67, 69-70, 73-74, 77, 79-80, 82, 86-93	Władca Żywiotu Ognia	3, 7, 33, 67, 83
Spherus Magna	3-4, 17-18, 31, 37, 53	Władca Żywiotu Piasku	41
Spikit	10, 25, 29, 43, 67, 81	Władca Żywiotu Skały	31
Strakk	10, 13-15, 18, 20, 23, 33, 35, 39, 49, 51, 53, 55, 62, 81, 86	Władca Żywiotu Wody	13, 37
Stronius	15, 31, 55, 67	Władcy Żywiotów	3-4, 13
Surel	4, 13, 55	Wojna o Rdzeń	3-4, 6, 10-12, 14, 21, 31, 37, 41, 49, 51, 53, 55, 67, 77, 79-82, 84
Ściana Mistrzów	18	Wydmę Zdrady	4-5, 16
Tajun	4-6, 9-12, 15-16, 19, 21, 24-28, 35, 37, 39, 41-42, 49, 51, 53, 62-63, 65, 69, 73, 76-77, 83, 86-91	Wyspa Kolano	5
Tarduk	13, 18, 49, 76, 78, 93	Wzgórze Zbieraczy	5
Tarix	8, 11, 18, 21, 28, 31, 35, 37, 39, 49, 51, 53, 73, 86-90	Zeskwie	17, 19, 24-25, 27, 41, 57
Telluris	16, 84-85	Żelazny Kanion	5-6, 49, 60, 69-70
Tesara	4-6, 8-9, 11-13, 19, 28-29, 35, 41, 49, 51, 53, 62, 65, 73, 86-87, 89-90, 92-93	Żelazny wilk	4, 13, 78
Thornatus	82-83	Żuk scarabax	16, 45, 70, 75
Thornax	15, 17, 22, 26-27, 31, 33, 35, 37, 39, 44, 49, 51, 53, 55, 59, 67, 69, 72, 77-80, 83, 85, 87, 89		

SPIS TREŚCI

STRONA

Pamiętnik Mata Nui – wpis pierwszy	1
Pamiętnik Mata Nui – wpis drugi	2
Historia Spherus Magna	3
Mapa Pustyni Bara Magna	5
Wioski i ich mieszkańcy	6
Arena Magna	18
Pamiętnik Mata Nui – wpis trzeci	20
System glatoriański	21
Thornakxy	22
Pamiętnik Mata Nui – wpis czwarty	23
<i>Pojedynek na pustyni</i> (fragment powieści)	24
Wojownicy	30
<i>W niewoli</i> (fragment powieści)	42
Wojownicy	48
Pamiętnik Mata Nui – wpis piąty	56
<i>Zasadzka nad Rzeką Skrall</i> (fragment powieści)	57
Pamiętnik Mata Nui – wpis szósty	63
Wojownicy	64
Łowcy kości	68
<i>Atak skopia</i> (fragment powieści)	70
Pojazdy i ich kierowcy	76
<i>Przed bitwą</i> (fragment powieści)	86
Pamiętnik Mata Nui – wpis siódmy	92
Pamiętnik Mata Nui – wpis ósmy	93
Indeks	94

