



BIONICLE®

МЕТРУ НУИ · ГОРОД ЛЕГЕНД

ГРЕГ ФАРШТИ



ТОЯ ВАКАМА ТОЯ ВЕНУЯ ТОЯ ОНЕВА
ТОЯ МАТАУ ТОЯ НОКАМА ТОЯ НЮ

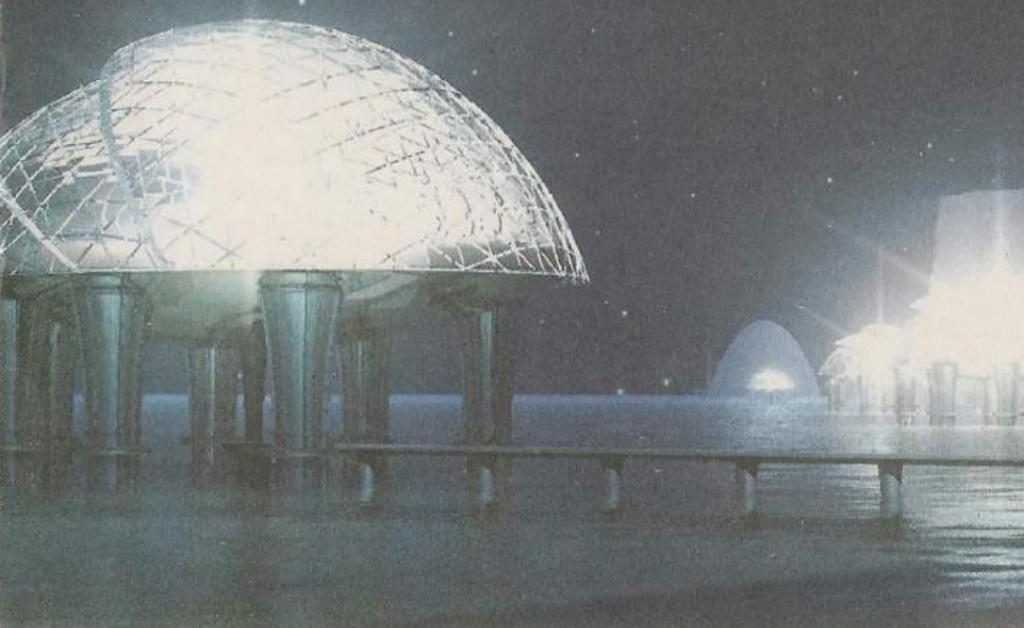


ОНИКС

ГРЕГ ФАРШТИ

BIONICLE®

МЕТРУ НУИ – ГОРОД ЛЕГЕНД



ТОА ВАКАМА ТОА ВЕНУА · ТОА ОНЕВА
ТОА МАТАУ ТОА НОКАМА ТОА НЮ



Москва • ОНИКС

УДК 82-93
ББК 84(7Сое)
Ф24

BIONICLE®
Metru Nui — City of Legends
By Greg Farshtey

Перевод с английского М. Герасимовой

Фаршти Г.

Ф24 Метру Нуи — город легенд / Пер. с англ. М. Герасимовой. — М.: Издательство Оникс, 2008. — 80 с.

ISBN 978-5-488-01574-6

Книга-путеводитель по удивительному легендарному городу, с помощью которой ты совершишь экскурсию по всем шести районам, или метру, познакомишься с героическими Тоза, с хладнокровными стражами порядка Ваками, со странными и могучими Тёмными Охотниками, с живущими в городе причудливыми Раи.

УДК 82-93
ББК 84(7Сое)

Литературно-художественное издание
Для младшего школьного возраста

Грег Фаршти

МЕТРУ НУИ — ГОРОД ЛЕГЕНД

Перевод с английского М. Герасимовой

Редактор Р. Данкова. Художественный редактор С. Меркулов

Технический редактор Л. Данкова. Корректор Е. Туманова

Компьютерная обработка иллюстраций С. Салтанов

Компьютерная верстка С. Пильт

Общероссийский классификатор продукции
ОК-005-93, том 2: 953 000 — книги, брошюры

Подписано в печать 06.12.2007. Формат 60x90 1/16. Печать офсетная
Усл. печ. л. 5,00. Тираж 8000 экз. Заказ № 1279.

ООО «Издательство Оникс», 127422, Москва, ул. Тимирязевская, д. 38/25

Отдел реализации: тел. (499) 619-31-88, 619-02-20

Интернет-магазин: www.onyx.ru.

Отпечатано в ОАО «Тверской орден Трудового Красного Знамени
полиграфкомбинат детской литературы им. 50-летия СССР».
170040, г. Тверь, проспект 50 лет Октября, 46.



ISBN 978-5-488-01574-6

Copyright © 2004 by The LEGO Group. All rights reserved.
Published by arrangement with Scholastic Inc.,
557 Broadway, New York, NY 10012, USA.
LEGO, the LEGO logo, BIONICLE [БИОНИКЛ],
and the BIONICLE logo are registered trademarks
of The LEGO Group.

© ООО «Издательство Оникс», перевод,
издание на русском языке, 2008

Издание подготовлено при поддержке ООО LEGO Russia

Введение

В незапамятные времена существовал огромный прекрасный город, называвшийся Метру Нуи. Тысячи маторанов жили в нём, усердно трудясь и отдыхая, под бдительным оком своего правителя Тураги Дьюма.

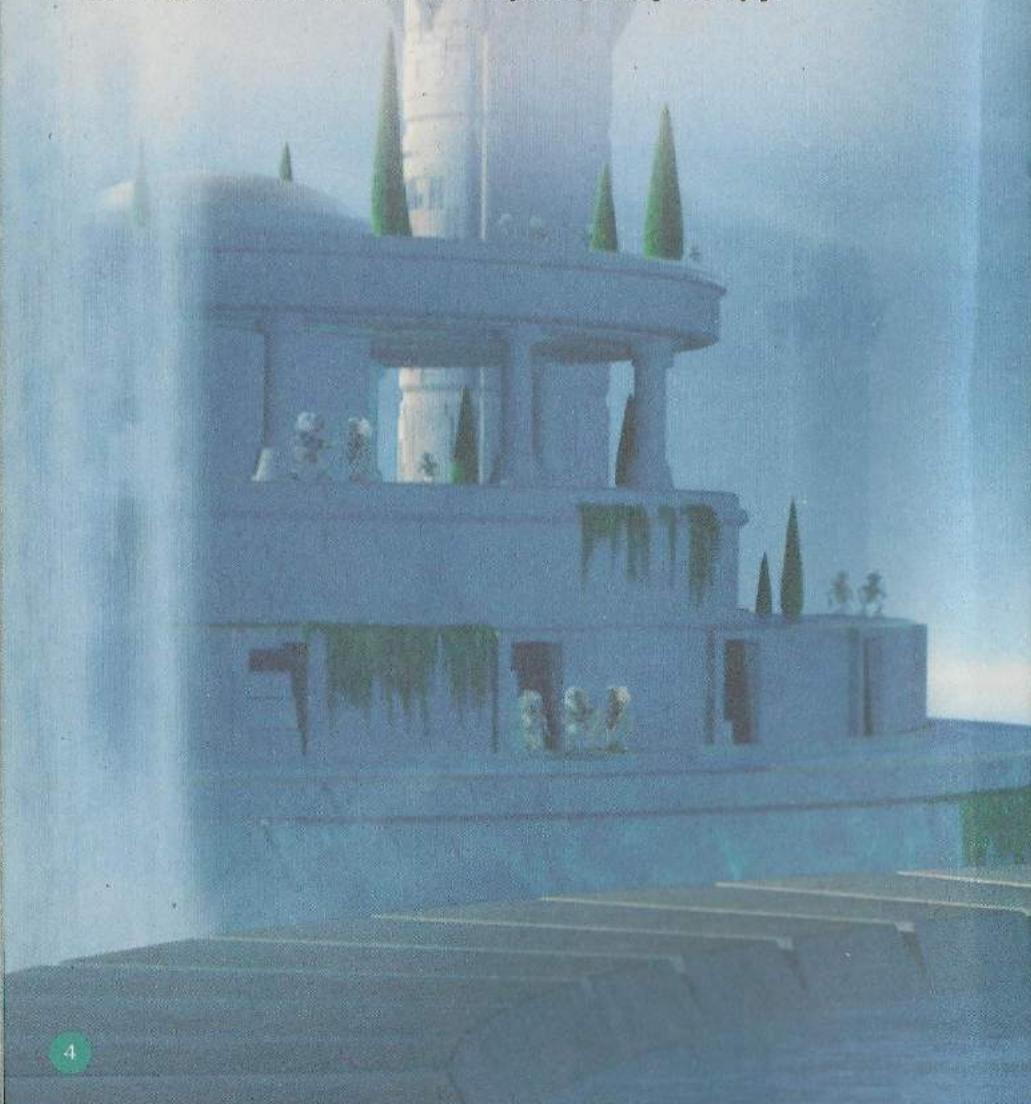
Матораны были уверены, что спокойная, безопасная жизнь в родном городе будет продолжаться всегда. Однако стремительно приближалось время тьмы, предательства и опасности, — время, когда угроза нависнет не только над горожанами, но и над самим городом. Чтобы противостоять ей, шестеро Тоа Метру будут рисковать жизнью в схватке с могущественными врагами и силами, намного превосходящими всё, что они могли вообразить.

Лежащая перед тобой книга станет твоим путеводителем по удивительному легендарному городу, от возвышающегося над ним Колизея до каналов жидкого протодермиса, до огненных колодцев в глубинах Та-Метру. С помощью этой книги ты совершишь экскурсию по всем шести районам, или метру, города, познакомишься с героическими Тоа, с хладнокровными стражами порядка Ваками, со странными и могучими Тёмными Охотниками, с живущими в городе причудливыми Раи.

Тайны Метру Нуи ждут тебя!

ГА-МЕТРУ

Га-Метру, славящийся спокойствием и безмятежностью, — это духовный и образовательный центр Метру Нуи. Вдоль прекрасных каналов протодермиса, пересекающих район во всех направлениях, расположены храмы и школы. Га-маторанки так любят здешнюю атмосферу, что редко покидают свой метру, — разве что по необходимости; притом посещать им приходится главным образом также довольно спокойные Архивы Ону-Метру.



Ни один маторанин, которому случилось пройти по улицам Га-Метру или постоять на берегу серебряного моря протодермиса, никогда не забудет этого переживания. Некоторые даже уверяют, что там можно чуть ли не слышать голоса Великих Существ. Легенда утверждает, что этот метру был построен вторым, сразу следом за Та-Метру, и что он особенно любим Мата Нуи — духом-хранителем города.





Великий Храм

Многие матораны сказали бы, что это самое важное здание во всём Метру Нуи и лишь Колизей может сравниться с ним по значимости. Построенный на отдельном островке суши таким образом, что он стоит в отдалении от остального метру, Великий Храм является желанным прибежищем для тех, чей дух смущён, и символом надежды для всех жителей города.

В самой глубине Великого Храма расположена Тоа сува — сложенное из камня круглое строение, которое, как говорят, является источником силы и способностей Тоа. В суве имеется шесть углублений, предназначенных для хранения таинственных артефактов, известных как камни Тоа. Поместив камни внутрь этих углублений, шестеро маторанов превратились в могучих Тоа Метру.

После активации сувы её стенки распались, обнаружив собрание орудий Тоа. Внутри неё оказались также и шесть дисков с изображёнными на них масками Тоа Метру. Тоа уверены, что это знак того, что им изначально было предназначено стать героями.

Великий Храм тщательно охраняется отрядами поддержания порядка — Ваками. Обычно стражи позволяют маторанам свободно входить в Храм и выходить оттуда, но они мгновенно и жёстко отреагируют на любые признаки беспорядков в этом месте.

Протодермис

Метру Нуи покойится в море серебристой влаги, называемой «протодермис». Учитывая, что во всём городе совсем нет воды, ни пресной, ни солёной, именно жидкий протодермис рассматривается маторанами как «вещество жизни». Он является источником почти всего, что создаётся в городе.

Известно три вида протодермиса:

Жидкий протодермис — такой, как содержится в море; прежде чем использоваться, он должен быть очищен.

Твёрдый протодермис — его залежи есть в Ону-Метру; он используется для создания произведений искусства и в качестве строительного материала. Все здания в городе построены из твёрдого протодермиса.

Энергетический протодермис — наиболее редкая форма протодермиса; его происхождение остаётся тайной. Шахтёры Ону-Метру натолкнулись на небольшие количества этого вещества, обладающего, судя по всему, способностью порождать радикальные изменения в любой форме жизни, которая окажется погружена в него. Хотя образцы его были доставлены





в учебные заведения Га-Метру для изучения, никому так и не удалось ни раскрыть его свойства, ни воспроизвести его. Подобно необработанному жидкому протодермису, энергетический протодермис также имеет серебристый цвет.

Жидкий протодермис поступает в Га-Метру из моря по каналу, проходящему через Великий Храм. Здесь специальной группой Га-маторанок проводится работа по его очищению. Пока одни читают тексты на древнематоранском языке, прося у Мата Нуи защиты и помощи, другие — основная группа — следят за быстрым нагреванием и остужением жидкости, что делается для удаления из неё загрязнений. По завершении процесса протодермис становится светлым и приобретает голубоватый оттенок.

От Великого Храма протодермис идёт в разных направлениях. Одна его часть отводится к «водопадам» Га-Метру и в каналы, текущие через другие части города и сбрасывающие в конце концов своё содержимое в систему подземных трубоводов. Другая часть протодермиса отправляется по трубам к литейным цехам Та-Метру, где нагревается до сверхвысокой температуры, чтобы в дальнейшем использоваться при создании масок, орудий и других предметов. Расплавленный протодермис, оставшийся неиспользованным, спускается обратно в море.

Школы

Га-Метру поровну поделён между учителями и учащимися. В этом метру так ценится стремление к знанию, что для выполнения многих подсобных работ нанимают маторанов из других районов города. Это позволяет Га-маторанкам высвободить время для того, чтобы полнее сосредоточиться на исполнении своих обязанностей учителей и учащихся.

В школах Га-Метру преподают историю Метру Нуи, древнематоранские языки, а также науки, касающиеся протодермиса. Ученицы проводят много времени в классах и лабораториях, но они также совершают экскурсии, чтобы посмотреть на особенно интересные письмена на камне или на новую экспозицию в Архивах. Самые лучшие студентки получают работу в Великом Храме, в группе по очистке протодермиса.

НЕ ПРОПУСТИ...

Каноэ Маку

Маку давным-давно поняла, что не хочет быть просто одной из студенток. Она решила посвятить себя исследованию на каноэ всего побережья Метру Нуи и получила на это специальное разрешение своих преподавателей. Она также стала чемпионкой по гонкам на каноэ и искусственным мастером по изготовлению лодок. Когда Онуматораны отправляются на поиски морских Раи для пополнения Архивов, они обращаются к Маку с просьбой быть их проводником.



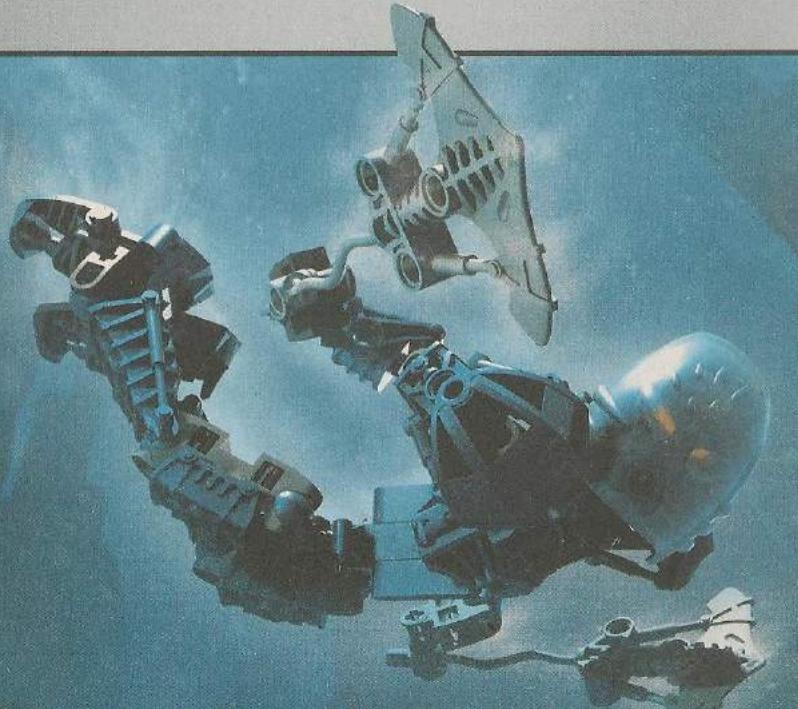
Тоа Нокама

Стихия: вода

Оружие: парные гидроблейды (водные лезвия)

Маска: Каной Рау, Великая Мaska Понимания Речи, позволяет её владельцу понимать как устную, так и письменную речь на любом языке и общаться на нём

До того как Нокама стала Тоа, она была весьма уважаемым преподавателем. Она очень сообразительна и находчива, но временами говорит тогда, когда следовало бы послушать. Своим лучшим другом среди Тоа Метру она считает Вакаму, хотя порой с удовольствием перешучивается и с Матая. Нокама очень серьёзно относится к своей роли Тоа, но иногда тоскует по прежней жизни и по подругам-маторанкам. Она уверена, что может быть достойной Тоа, но немного сомневается в том, что сумеет привыкнуть к требованиям, предъявляемым к героине.





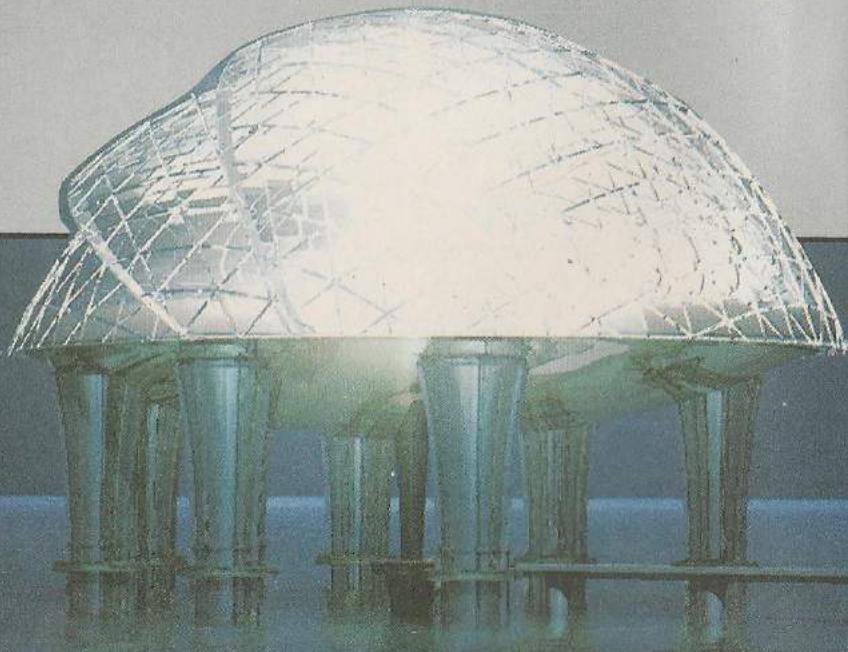
Висола

Висола — одна из студенток в Га-Метру. Она всегда считала Нокаму своей лучшей подругой и даже хранила у себя дома разные предметы, так или иначе связанные с Нокамой. Но Гаматоранка очень ревновала, если Нокама проводила время с другими подругами, и это только обострило их отношения, когда та стала Тоа Метру. Висоле была известна тайна местонахождения одного из шести легендарных Великих Дисков Канока — артефактов, обладающих огромной мощью. Она решила использовать это знание, чтобы стать более знаменитой, чем Нокама. Однако, когда знание этой тайны подвергло опасности её жизнь, она передумала и помогла Нокаме добыть Великий Диск.

Бордаки

Улицы Метру Нуи патрулируются отрядами охраны порядка — стражами Ваки — механическими существами, запрограммированными на поддержание порядка любой ценой. Ваки вооружены дисками Канока и специальными жезлами-станнерами. Управляются отряды Ваки из центрального «улья» — штаба, своего для каждого из метру. В задачи стражей порядка входит сдерживание набегов Раи на город и пресечение попыток маторанов улизнуть с работы. Ваки всегда поблизости и следят за маторанами, нравится им это или нет.

В Га-Метру силы поддержания порядка сформированы из роботов Бордак — самых хитрых из всех Ваки. Бордаки действуют небольшими высокомобильными отрядами; говорят, что больше всего на свете они любят преследование. Их оглушающие орудия — станнеры — называются жезлами лояльности и вселяют в любую подвергшуюся их воздействию маторанку такой энтузиазм относительно идеи порядка и безопасности, что она будет активно выискивать «нарушителей покоя», чтобы выдать их.



Звери Га-Метру

Таящийся в глубинах

Долгое время считалось, что рассказы о том, что на самом дне моря обитает подобное создание, — это всего лишь Гаматоранский миф. Бытовало мнение, что это единственный природный враг ужасных рептилий Таракав. Нокаме, однако, довелось на собственном опыте узнать, что эта легенда — не пустая сказка. Однажды ей пришлось нырнуть очень глубоко, чтобы добыть Великий Диск. И она нашла его между зубов невероятно огромной твари, гнавшейся потом за ней до самой поверхности. Свидетели этого разглядели лишь неясную массивную форму продолговатых очертаний и пасть, размеры которой позволили бы ей запросто проглотить целиком весь Великий Храм. После этого существо скрылось в волнах, вернувшись к себе в глубины.

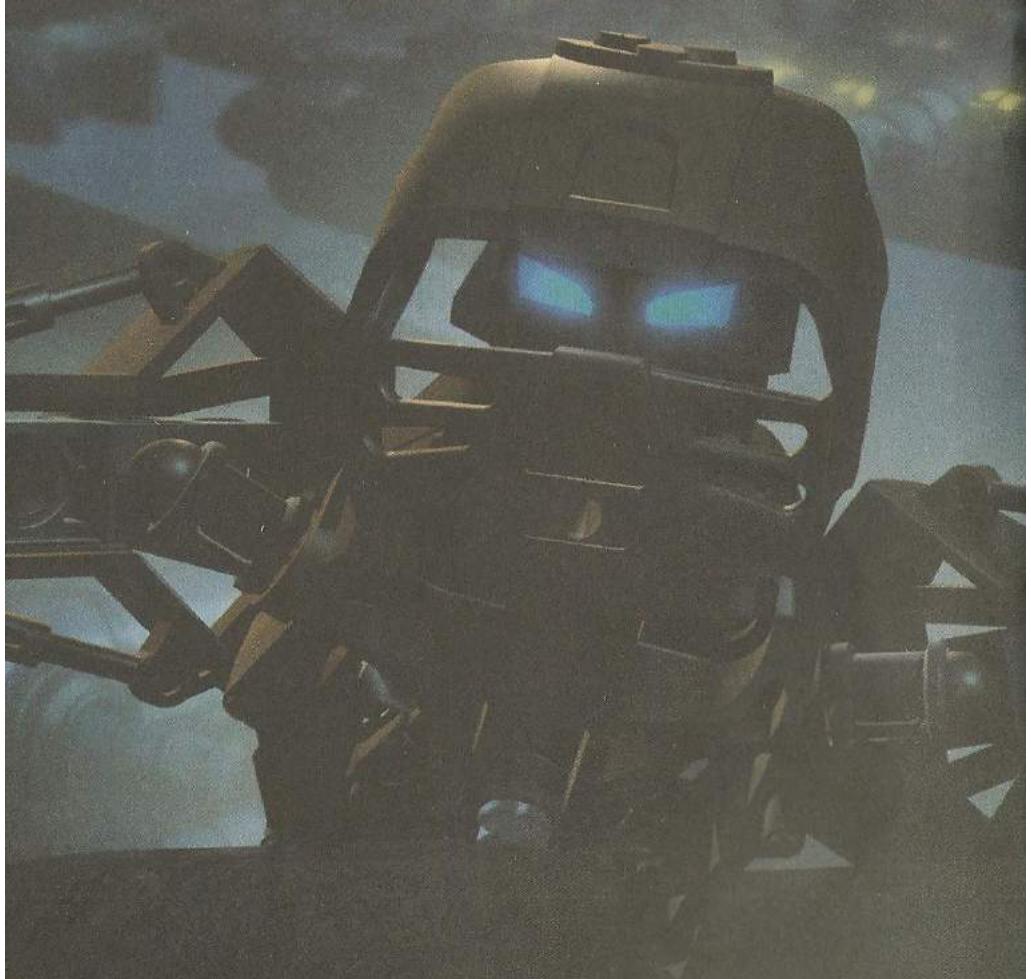
Кавинники

Когда эти волкоподобные твари были сочтены в По-Метру вредителями, Га-маторанки приютили их, решив использовать в качестве Раи-сторожей для небольших храмов и лабораторий по обработке протодермиса. Но Кавинники оказались настолько неукротимыми и злобными созданиями, что этот эксперимент провалился. Га-маторанки попытались изгнать их из своего метру, однако на его окраинах по-прежнему бродят несколько Раи этого вида.



ПО-МЕТРУ

Войти в По-Метру — это всё равно что проникнуть в иной мир. Вместо высоких зданий, являющихся признаком Ко-Метру и Та-Метру, вы видите перед собой горную гряду. Вместо мощёных шоссе здесь имеются нахоженные тропы, проложенные среди глины и камней. Большинство По-маторанов, вместо того чтобы проводить свой рабочий день в помещении, весь день трудятся при свете двух солнц. Лишь наличие трубоводов и проносящиеся



высоко в небе летательные аппараты напоминают вам, что вы по-прежнему в Метру Нуи.

Этот метру — дом каменотёсов и камнерезов. Здесь произведённые в Та-Метру заготовки покрываются гравировкой и украшаются, более крупные предметы собираются из отдельных деталей, а из блоков твёрдого протодермиса высекаются огромные статуи. По-матораны — самые талантливые ремесленники во всём городе.



ПО-МЕТРУ

Поля сборки конструкций

Это широкие открытые пространства, на которых собираются самые разнообразные предметы, использующиеся по всему Метру Нуи. Здесь производится всё — от мебели до телевизоров и Ваков. Единственным исключением являются механические транспортные средства, которые делаются в Ле-Метру.

Производство Ваков

Хотя изначально замысел Ваков возник у Нупару, одного из Ону-маторанов, а детали их отливаются в Та-Метру, приводят к жизни эти механические существа именно По-матораны. Для сборки выделены два поля: на одном монтируются крупные части робота, на другом в его черепную коробку устанавливаются тонкие механизмы. После завершения работы очередной холодный эффективный механоид готов к исполнению обязанностей по поддержанию порядка в городе. Будучи полностью механическим существом, Ваки не может быть убит, — разве что сломан.

При создании Ваки в него вкладываются весьма простые алгоритмы поведения: Их работа — поддерживать порядок, независимо от того, предотвращать ли разрушительные набеги Раи или следить за тем, чтобы матораны не покидали рабочих мест во время своей смены. Ваки способны понимать речь маторанов, однако между собой они общаются при помощи



ультразвуковых сигналов. Покой Тураги Дьюма при Колизее оборудованы специальной техникой, преобразующей эти сигналы в речь.

В Метру Нуи существует старая шутка: «Не оглядывайся — возможно, тебя догоняют Ваки». Смысл существования этих стражей порядка — погоня. С ними бессмысленно спорить, их невозможно в чём-то убедить. У маторанина, нарушающего закон, есть две возможности: или сдаться, или бежать. Итогом сдачи будет применение Ваками своих жезлов-станнеров: либо для того, чтобы повысить стремление маторанина к усердному труду, либо для того, чтобы понизить его способность творить беспорядок. Бегство лишь отсрочит неизбежное на какое-то время, но рано или поздно Ваки выследят свою добычу.

Ваки способны передвигаться тремя различными способами. Во-первых, они могут ходить на двух ногах, кроме того, они могут ходить на четырёх, опираясь при ходьбе на жезлы-станнеры, как на передние ноги, и, наконец, трансформировав тело и придав ему более аэродинамичную форму, они умеют летать.

По большей части Ваки плавать не умеют. Единственным исключением являются Бордаки, специально спроектированные так, чтобы иметь возможность какое-то время проводить погруженными во влагу, однако и они пытаются избегать этого.

В дополнение к шести типам Ваков, активно действующим в городе, По-матораны создали ещё две особые модели.

Крааху

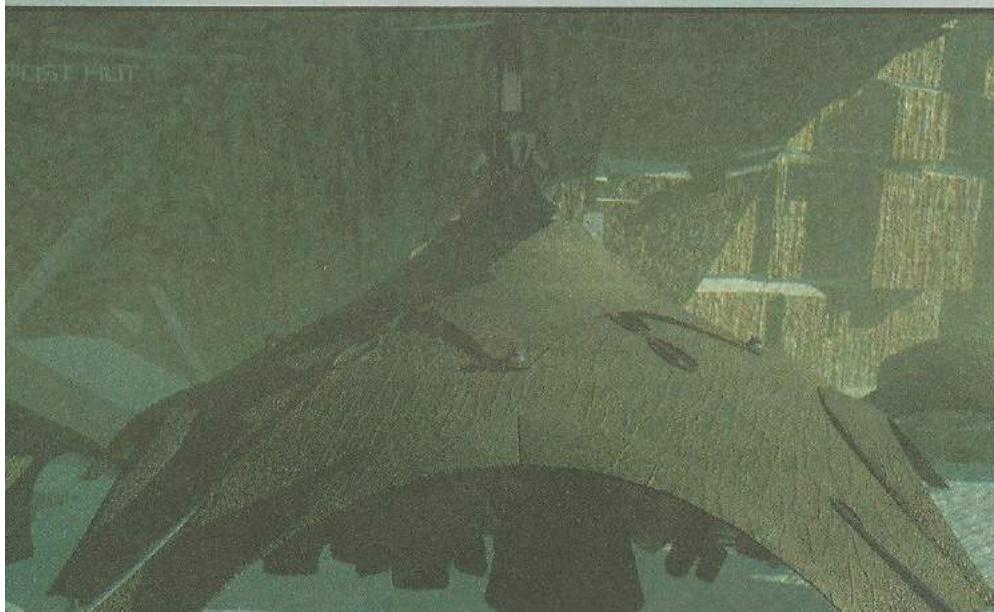
У стражей-роботов Крааху есть кардинальное преимущество перед стандартной моделью Ваков. В отличие от последних, чей искусственный разум сосредоточен в голове, у Крааху центры знания и управления деятельностью разбросаны по всему телу. Это позволяет им разделяться на части, каждая из которых продолжает действовать независимо. Будучи в собранном состоянии, Крааху могут испускать облака одурманивающего газа. Когда же они находятся в разобранном режиме, каждая из составляющих несёт сильный электрический заряд, который разряжается при непосредственном контакте. Обычно Крааху посылаются на задание в случае угрозы со стороны больших стад Раи.

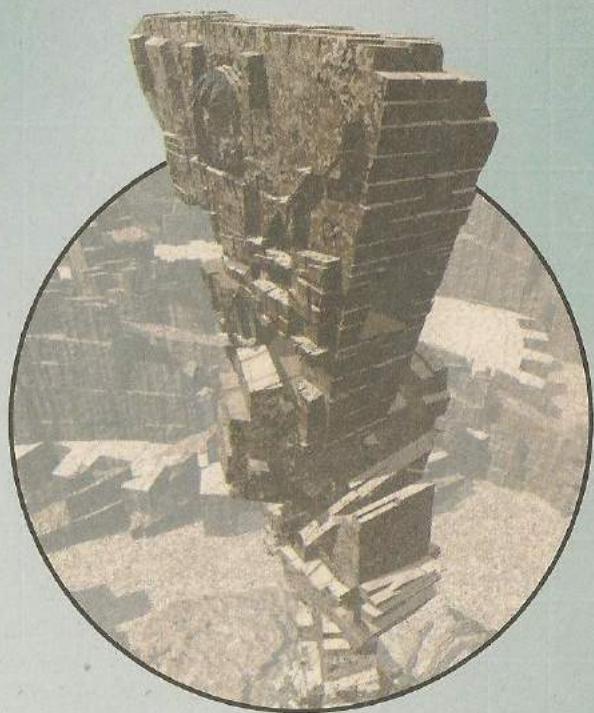
Крануа

Массивный и мощный, Крануа способен преобразовывать своё тело в подвижные гранулы протодермиса. В такой модификации он может просачиваться сквозь узкие щели или исчезать в трещинах между камнями мостовой, в дальнейшем восстанавливаясь снова где-нибудь в другом месте. Вследствие того что он обладает такой способностью, от него особенно трудно убежать и его почти невозможно заманить в западню.

Посёлки сборщиков

Подобные селения можно видеть по всему По-Метру. Здесь матораны живут в маленьких хижинах и работают в мастерских под открытым небом, собирая воедино детали или высекая замысловатые орнаменты. Поскольку такие деревушки разбросаны среди гор и каньонов, порой они могут оказаться весьма опасным для жизни местом. Их слишком много, чтобы Ваки могли эффективно осуществлять там охрану, поэтому Раи часто удаётся совершить набег, а потом сбежать — задолго до прихода помощи. В связи с этим По-матораны много тренируются, практикуясь в стрельбе дисками Канока, чтобы защитить себя самим.





Поля Скульптур

Эти широкие голые равнины усеяны громадными статуями, созданными ваятелями По-Метру. Скульптуры так велики, что мало какие здания в городе могли бы вместить их, поэтому и высекаться, и размещаться они должны под открытым небом. Когда изваяния закончены мастерами, они доставляются в разные части города с помощью плавательных или воздушных транспортных средств.

Отдельные участки Полей Скульптур в результате постоянной подземной жизнедеятельности некоторых Раи стали нестабильными. Из-за этого находившиеся на них скульптуры начали погружаться в зыбкую почву. Кое-какие места оказались вообще недоступными для По-маторанов, и оставшиеся там статуи считаются потерянными для города.

Великий Диск По-Метру был найден в основании каменной колонны именно на Полях Скульптур.

НЕ ПРОПУСТИ...

Диски Хьюки

Хьюки — самый искусный обработчик дисков во всём По-Метру, и его Канока считаются самыми лучшими для применения в качестве спортивных снарядов. Известно, что матораны из других метру приходят в По-Метру, чтобы выменять для себя диски работы Хьюки. Это вынудило Турагу Дьюма издать закон, запрещающий игрокам из других метру использовать диски По-Метру во время общегородских состязаний.

Каньон Нескончаемого Шёпота

Это прежде безлюдное пространство, расположенное на границе По-Метру и Ону-Метру, в последнее время стало местом чрезвычайной активности. Было замечено, что множество Ваки Задак постоянно входят в каньон и покидают его. Некоторые матораны также упоминали, что видели там странное четвероногое создание и огромную кряжистую тварь, пробирающихся по тропам, ведущим к подземным пещерам. Причины внезапного оживления в пустынном районе метру остаются неизвестными.

Тоа Онева

Стихия: камень

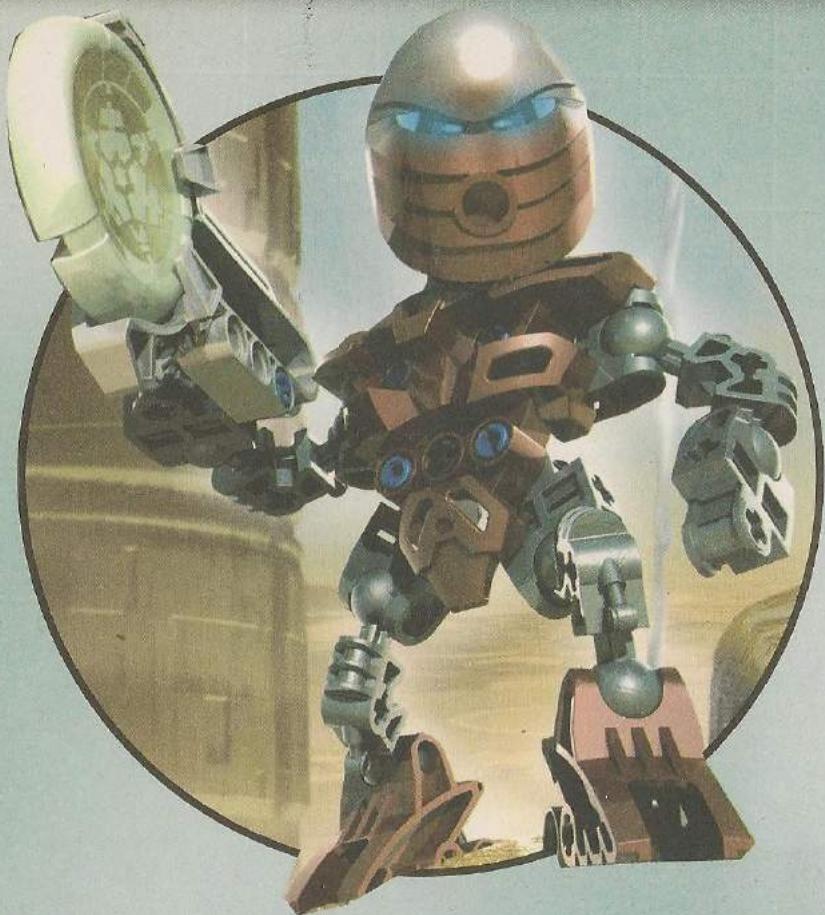
Оружие: протопитоны

Маска: Канои Комау, Великая Мaska Контроля над сознанием, позволяет контролировать мысли и поведение живых существ

Tоа Онева обладает сильной волей, он упрям и резок. Бывший прежде резчиком по камню, уверенней всего он чувствует себя в мире реальных вещей, которые можно увидеть и потрогать, поэтому видения Вакамы его изрядно раздражают. Разговорам Онева предпочитает действие и считает, что Тоа тратят слишком много времени на придумывание всяких планов, рассуждения и обсуждения. Он крайне дерзок и отважен и отказывается принимать во внимание возможность поражения.

Онева не завёл себе друзей среди Тоа, но, похоже, его это мало беспокоит. Особенно он любит подшучивать над Нуу и Венуа, поскольку полагает, что их вечное беспокойство — одного о прошлом, а другого о будущем — напрасная трата времени.





Акуму

Акуму — это каменщик и камнерез, весьма искусный во многих ремёслах, однако в совершенстве он не овладел ни одним. Всю жизнь в любом деле он оказывался на втором месте после Оневы, и это привело к возникновению в его душе горечи и затаённой обиды. Когда он обнаружил месторасположение Великого Диска По-Метру, то привлёк к себе внимание двух злонамеренных Тёмных Охотников. Они уговорили его заманить в ловушки пятерых маторанов и попытаться раздобыть пять остальных Великих Дисков. План Акуму потерпел неудачу благодаря вмешательству Тоа Метру. Акуму исчез вскоре после поражения Морбузака.

Задак

Задак — огромные, сильные, очень быстрые и беспощадные, некоторые могли бы назвать их даже непреклонными. Они всегда первые в любой схватке и последние в отступлении. Жезлы Задаков — жезлы внушения — делают маторанов восприимчивыми к воздействию на протяжении времени действия заряда — обычно в течение нескольких часов.

Звери По-Метру

Киканало

Крупные создания, напоминающие помесь кенгуру со слоном; огромные стада Киканало проносятся по равнинам и каньонам По-Метру. Используя свои острые бивни, они разрывают каменистый грунт, выворачивая из него куски твёрдого протодермиса, оставшиеся после работ камнерезов. Эти обломки в дальнейшем могут быть собраны По-маторанами и переработаны для повторного использования. Польза, которую таким образом приносят Киканало, объясняет, почему По-матораны с такой терпимостью относятся к тому, что порой этим созданием удается сровнять с землёй целые селения.

Туннельщики

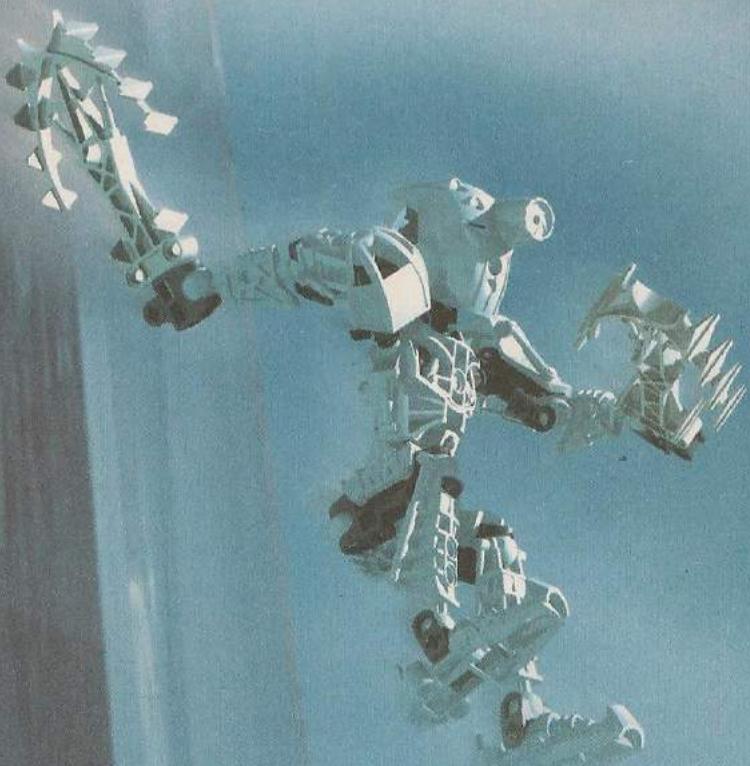
Эти звери похожи на огромных ящериц. Как показывает их название, они живут под землёй и с помощью когтей проделывают ходы в сплошной скальной породе. От опасности туннельщики защищаются, изменяя состояние своего тела, приводя его в соответствие с тем веществом, с которым они соприкасаются. К примеру, если в туннельщика попадёт огненный разряд (файербол), он превратится в огненную тварь. Единственный способ победить туннельщика — каким-то образом привести его в контакт с субстанцией (например, со стеклом или с водой), которая заставит его принять более слабую форму.

КО-МЕТРУ

Матораны называют Ко-Метру «тихим» метру. В нём сочетаются полнейшая тишина некоторых районов Га-Метру с ощущением пустоты и безлюдности По-Метру, что порождает атмосферу, заставляющую помалкивать даже заходящих сюда Ле-маторанов. Куда бы вы ни шли в Ко-Метру, вы всегда будете пребывать в тени огромных кристаллических Башен Знания, выстроившихся вдоль его улиц.

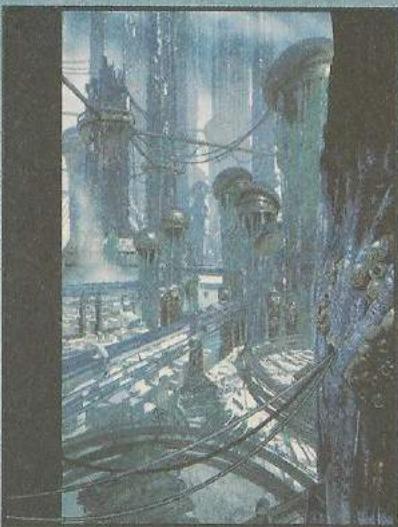
О Ко-маторанах принято думать, что они столь же холодны и жестки, как сами эти башни. Однако правда со-

стоит в том, что для них вся жизнь подчинена одной цели. В душе каждый Ко-маторанин надеется когда-нибудь получить право работать в Башнях Знания, поэтому всё их время посвящено обучению, они учатся изо всех сил. И если кто-то или что-то отвлекает их от занятий, они относятся к этому довольно нетерпимо.



КО-МЕТРУ

Ко-Метру — единственный район Метру Нуи, который активно враждует с другим метру. Ко-матораны и Ону-матораны уже многие годы спорят о том, что важнее — изучать прошлое или пытаться предсказать будущее. Дело дошло до того, что Ко-матораны отправились к Тураге Дьюму с возражением против расширения Архивов, и теперь Ону-матораны время от времени «случайно» подкапывают под Башни Знания, в результате чего последним требуется продолжительный ремонт.



Башни Знания

Башни Ко-Метру столь высоко поднимаются в небо, что их крыши покрыты снегом и льдом. Внутри сотни учёных-теоретиков изучают пророчества, составляют предсказания и наблюдают за звёздами, выискивая знаки грядущих событий.

Башни Знания могут считаться самыми необычными строениями Метру Нуи, поскольку они не возводятся, а растут. Кристаллы знаний — размером примерно с ладонь маторанина — помещаются в специальные углубления, расположенные в разных местах этого района. Из этих углублений они начинают расти с большой скоростью, и вскоре рядом со старыми Башнями Знания уже возвышаются новые.

В каждой из Башен Знания непременно имеются просторные библиотечные помещения, жилые отсеки для учёных, обсерватории для наблюдения за звёздами и специальные хранилища, где содержатся особенно ценные каменные таблицы с вырезанными на них письменами, разъясняющими подробности древних пророчеств. Говорят, что некоторые Ко-матораны, однажды войдя в Башни Знания, проводят там всю жизнь, ни разу не выйдя наружу.



Башни Мысления

Это особый тип Башен Знания, они предназначены для наиболее важных исследовательских проектов, проводимых в Ко-Метру. От всех, кто входит в эти здания, требуется соблюдение абсолютной тишины. Поблизости постоянно несёт дежурство отряд Ваков, готовый задержать любого, кто вздумает помешать работе Ко-маторанов.

Диски Канока

Одним из важнейших открытий, пришедших из Башен Знания, было изобретение способа создавать из жидкого протодермиса диски. В сотрудничестве с исследовательскими



лабораториями протодермиса в Га-Метру теоретики из Башен Мышления усовершенствовали этот процесс, и с тех пор диски Канока быстро вошли в повседневную жизнь Метру Нуи.

Канока — это окружные диски протодермиса, каждый из которых обладает какой-то особой способностью. На каждом диске отпечатан символ метру, в котором он произведён, и трёхзначный код. Первая цифра кода обозначает метру, из которого происходит диск, вторая — его способность, третья — интенсивность этой способности.

Диски Канока могут использоваться в разных целях.

В спорте: их применяют в качестве снарядов, в том числе в диск-сёрфинге, в гонках по трубоводам и т.д.

Для защиты: матораны используют диски, чтобы отбивать нападения Раи и защищаться от других угроз.

При изготовлении масок: Маски Силы Канои делаются из дисков Канока. Из Канока с мощностью от 1-го до 6-го уровня производятся маски рядовых маторанов, поскольку в процессе изготовления маски энергия утекает из дисков. Диски с уровнем мощности 7 используются для Благородных Масок Силы, а из дисков 8-го уровня мощности делаются Великие Маски Силы — такие, какие носят Тоа. Известно о существовании всего шести дисков уровня мощности 9. Это те Великие Диски, которые Тоа отыскали в тайниках, разбросанных по городу.

Диски Канока делаются путём заливки очищенного жидкого протодермиса в специальные литейные формы. Часто этот процесс повторяется несколько раз, прежде чем диск будет готов. Заложенная в диске способность и уровень его мощности зависят от свойств протодермиса, использованного при литье, от его чистоты и от искусства изготавливающего его мастера. Но даже и теперь матораны не в состоянии точно предсказать, насколько мощным получится диск или какую способность он будет иметь.

Метру, в котором диск был произведён, определяет лётные характеристики диска (смотри таблицу на с. 30). Существует восемь основных способностей дисков Канока.

Восстановление в случайной форме: временно перемещивает молекулы, составляющие поражённую диском цель, и создаёт новую форму.

Замораживание: покрывает цель толстым слоем льда.

Ослабление: уменьшает силу и крепость как живой, так и неживой цели. Может использоваться при сносе зданий.

Дезинтоксикация: устраняет последствия воздействия ядов.

Увеличение: заставляет цель увеличиваться в размере. Степень увеличения зависит от уровня мощности диска.

НЕ ПРОПУСТИ...

Рай Маторо

Из всех Ко-маторанов одному лишь Маторо удалось наладить дружеские отношения с Ону-маторанами. Он очень много времени проводит в Архивах, изучая разнообразных Раи, пытаясь овладеть их речью, понять особенности поведения. Время от времени ему попадаются мелкие создания, в которых Архивы не заинтересованы. Таких зверушек Маторо продаёт другим маторанам, которые желают обзавестись домашним любимцем.

КО-МЕТРУ

Таблица данных о Канока

Следите за порядком в вашей коллекции дисков **Канока**!
Каждый раз, получив очередной диск **Канока**, обратите внимание на первые две цифры проставленного на нём кода — место его производства и его способность.
Затем впишите код в соответствующую ячейку таблицы.

ТА-МЕТРУ

Воздействие,
оказываемое диском
на цель

Сильное, может сбивать
стоящее на пути
препятствие



Коды • Коды

- (1) Восстановление в случайной форме
- (2) Замораживание
- (3) Осабление
- (4) Дезинтоксикация
- (5) Увеличение
- (6) Уменьшение
- (7) Регенерация
- (8) Телепортация

ГА-МЕТРУ

Может в воздухе менять
направление полёта
по мысленному приказу
бросившего



Коды • Коды

Ю-МЕТРУ

Засабливает другие
диски отклоняясь
о курса



Коды • Коды

КО-МЕТРУ

Воздействие,
оказываемое диском
на цель

Огибают
препятствия
на пути к цели



Коды • Коды

- (1) Восстановление в случайной форме
- (2) Замораживание
- (3) Осабление
- (4) Дезинтоксикация
- (5) Увеличение
- (6) Уменьшение
- (7) Регенерация
- (8) Телепортация

ЛЕ-МЕТРУ

Летит
чтмнного дальше



Коды • Коды

ОНУ-МЕТРУ

Если случайно
отклонится от курса,
всегда возвращается
к бросившему



Коды • Коды

Легендарные характеристики дисков относятся только к истории и не отражают реальных свойств продукции.

Уменьшение: заставляет цель уменьшаться в размере. Степень уменьшения зависит от уровня мощности диска.

Регенерация: может использоваться для починки цели — обычно какого-нибудь здания или оборудования.

Телепортация: переносит цель в другое место. Дальность телепортации связана с уровнем мощности диска.

В процессе производства можно комбинировать разнообразные Канока, чтобы сформировать диски с новыми свойствами. В некоторых случаях мастера-дискоделы знают, каким будет результат. В других случаях комбинирование производится методом проб и ошибок.

Однако диски можно не только метать и запускать. В Метру Нуи они также встраиваются во многие приспособления. Диски левитации и уменьшения веса являются частью Ле-маторанских воздухоплавательных аппаратов, а диски скорости — ряда сухопутных транспортных средств. В некоторые новейшие здания даже заранее вделаны диски регенерации, так что, просто потянув за цепь, можно мгновенно исправить любой ущерб, нанесённый зданию.

Тоа Нулю

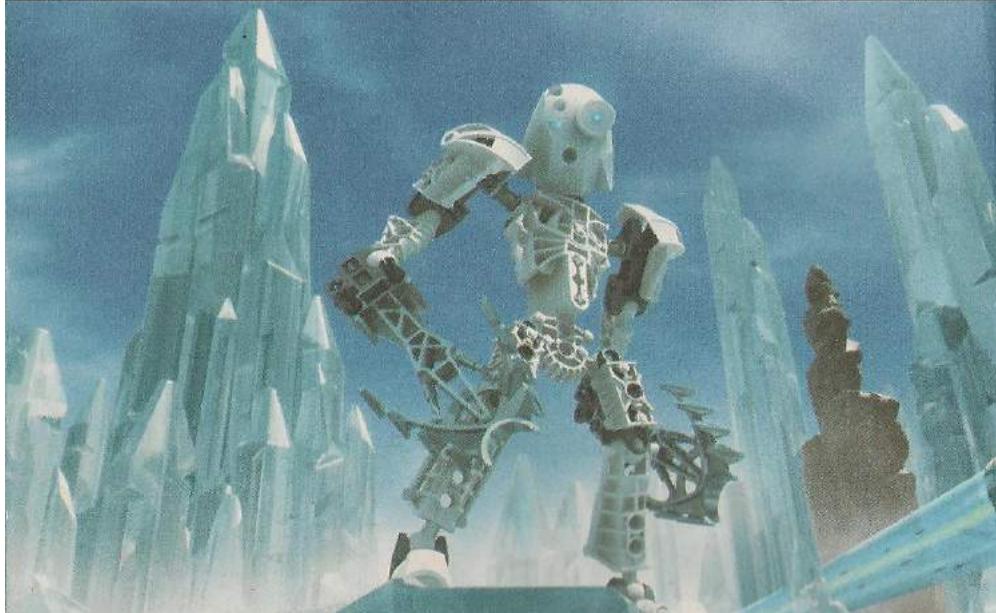
Стихия: лёд

Оружие: парные хрустальные пики

Маска: Канои Матату, Великая Мaska Телекинеза, позволяет перемещать объекты силой мысли

Некоторым Тоа Нулю кажется недружелюбным и холодным, и в чём-то этот образ соответствует действительности. Однако, по сути, он просто привык работать в одиночку и не иметь дела с другими, поэтому оказаться в команде — это для него отнюдь не комфортная ситуация. Он ясно дал понять, что готов считать Вакаму лидером лишь постольку, поскольку «он не будет рассчитывать, что я буду следовать за ним». Чему Нулю действительно был бы рад, так это возможности вернуться к работе в Ко-Метру и забыть о необходимости спасать от гибели целые города.

Тоа Нулю уважает Нокаму, с терпимостью относится к Вакаме, и ему удалось преодолеть по крайней мере некоторые из своих разногласий с Венуа. Онева и Матау действуют ему на нервы, и он предпочитает не работать с ними.





Эрайе

У этого маторанина было одно большое стремление: стать учёным-теоретиком в Башне Знания. Однако Нуу полагал, что для этой работы тот слишком безрассуден, поэтому Эрайе приходилось ограничиваться выполнением всяких мелких поручений, быть на побегушках в метру. Когда он обнаружил место, где был скрыт Великий Диск, то решил, что нашёл свой билет к успеху. Вместо этого он едва не оказался навечно в ловушке, устроенной ему двумя Тёмными Охотниками. Впоследствии Эрайе рассказал Нуу, где искать Великий Диск. В настоящее время местонахождение этого маторанина неизвестно.

Кираки

Ваки Ко-Метру лишили погоню всякой неопределённости. Они известны своей невероятной способностью вычислять, где именно собирается скрыться их жертва, после чего отправляются в то место и оказываются там первыми. Жезлы Кираков — жезлы растерянности — нарушают чувство времени и места у маторанов. В результате те настолько теряют ориентацию, что не могут продолжать нарушать порядок. Матораны, в растерянности бродящие по метру, не знающие, кто они такие и что здесь делают, — не такое уж необычное зрелище для Ко-Метру.

Звери Ко-Метру Ледовые летучие мыши

Эти отвратительные летучие создания гнездятся на верхушках Башен Знания, и им удаётся противостоять всем усилиям Ко-маторанов и Ваков выгнать их оттуда. Для маторанов они не представляют серьёзной опасности, но у них есть привычка залетать в обсерватории, и, мечась по помещению в попытке найти выход наружу, они крашут ценное оборудование. Они могут также послужить причиной аварии маторанских летательных аппаратов, из-за чего воздушный флот города избегает маршрутов над Ко-Метру.

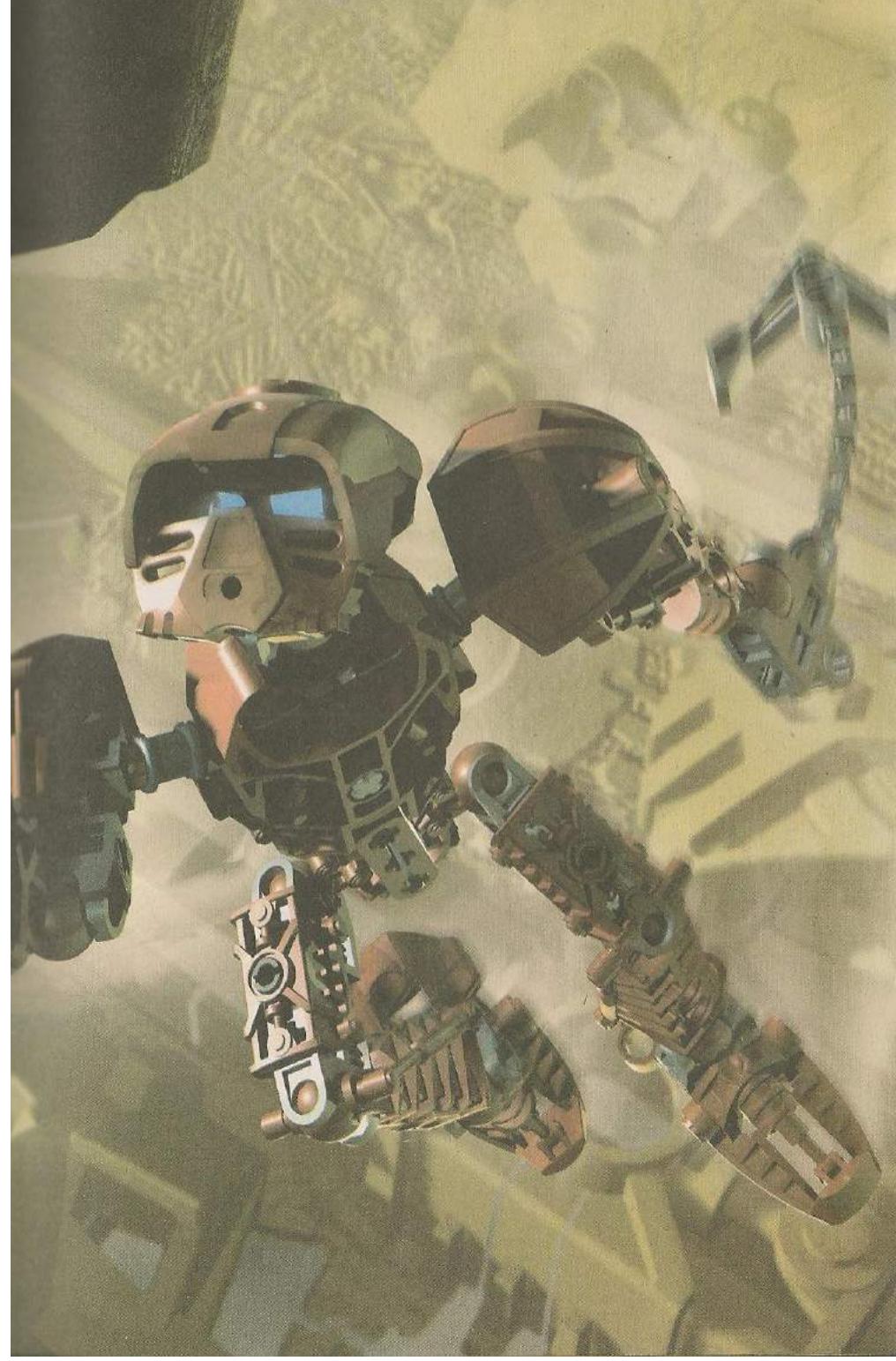
Крали

Эти механические создания были прототипом для Ваков — сил поддержания порядка Метру Нуи. Крали, идея которых зародилась в Ко-Метру, способны запускать с конца своего хвоста энергетический пузырь, обволакивающий жертву. Затем Крали высасывают из пленника энергию, оставляя правонарушителя настолько слабым, что он уже не может причинять беспокойство. К сожалению, матораны становились слишком бессильными и для того, чтобы работать, так что Крали оказались не особенно эффективным решением проблемы. Они были отправлены «в отставку», однако все усилия отключить их потерпели неудачу. Около двух дюжин Крали всё ещё разгуливают где-то на свободе, частью — в Ко-Метру, а частью — в редко используемых секторах Архивов. Местопребывание остальных остаётся неизвестным.

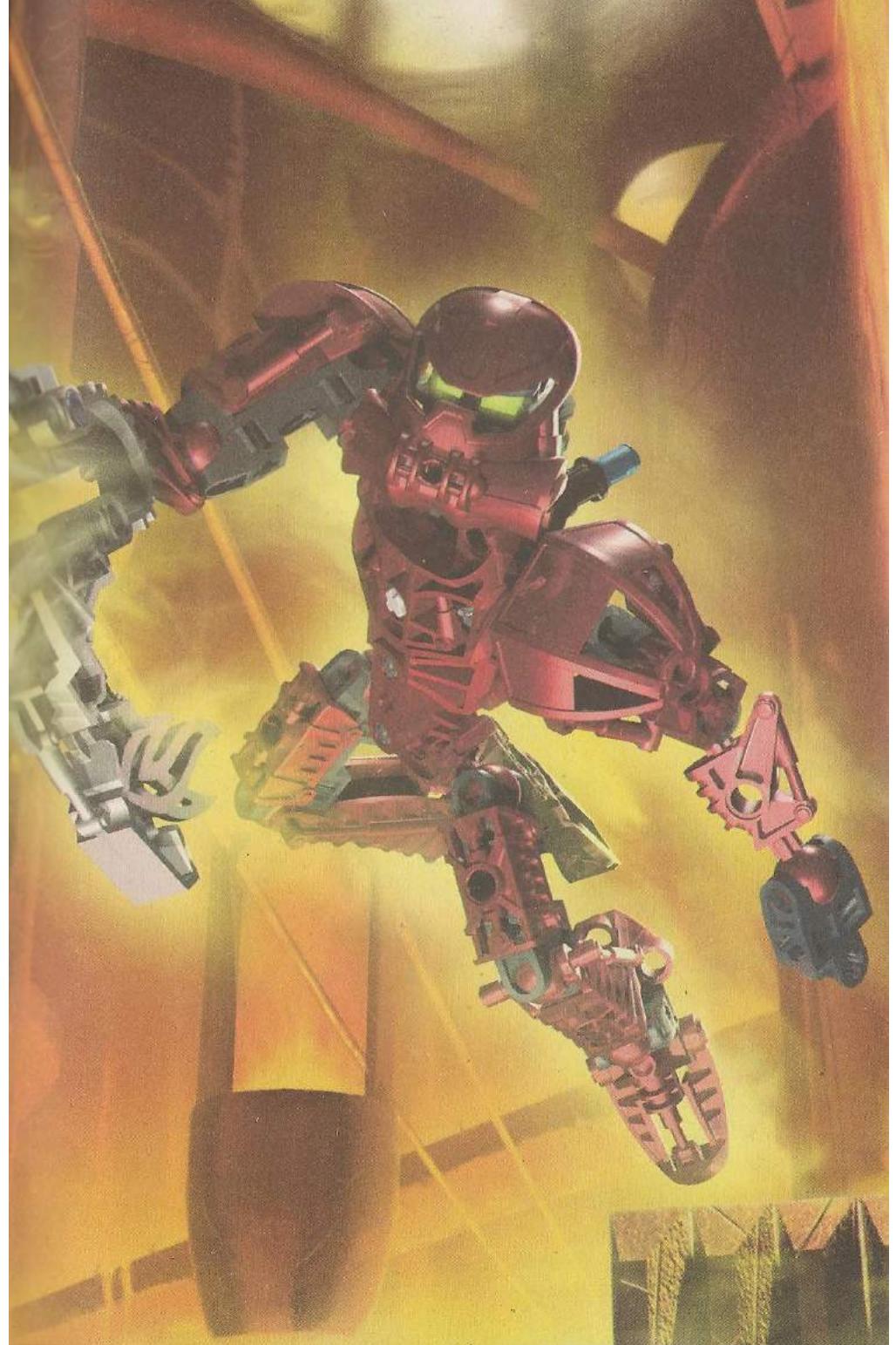
Герои Метру Нуи













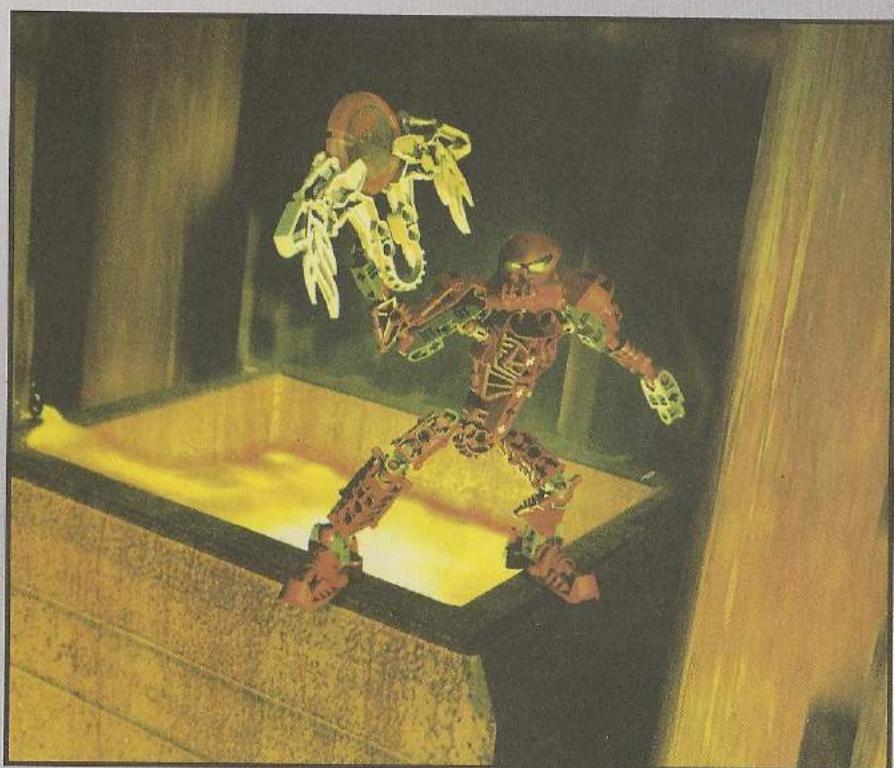


ТА-МЕТРУ

Пересеките границу Та-Метру, и первое, что вы почувствуете, — это жара. Онаistorгается волнами от сотен доменных и плавильных печей и от рек расплавленного протодермиса, и она так сильна, что может показаться почти удушающей тому, кто не привык к ней. Небо застилают облака пара и дыма, вырывающиеся из труб огромных конусообразных фабрик. И отовсюду слышны шум, гром, стук и звяканье — это усердно трудятся Та-матораны.

Не удивительно, что матораны из других метру избегают лишний раз заходить сюда. В то же время они знают, что Та-Метру — самый важный район города. Здесь из расплавленного протодермиса отливаются Маски Силы, инструменты, дискомёты, да практически и всё остальное, что используется жителями Метру Нуи. Это тяжёлая работа, и любой, у кого голова на месте, должен понимать, что не стоит беспокоить Та-маторанина в тот момент, когда он занят: ведь даже одна-единственная крошечная трещинка может погубить старания целого дня, и то, над чем трудился мастер, отправится в кучу лома, на переплавку.





Мастера-маскоделы

Привилегию называться мастером-маскоделом заработали лишь немногие особо опытные Та-матораны. Их-то руками и создаётся каждая Мaska Силы в городе, начиная с тех, которые носят рядовые матораны, и кончая Великими Масками, которые носят Тоа.

Для изготовления масок используются диски Канока. Существует два способа производства масок Кано.

Мастер может просто взять диск, расплавить его и залить расплав в форму. После того как протодермис остынет и затвердеет, маска извлекается из формы и мастер стёсывает с неё все неровности и щербинки. Умелый ремесленник может несколько

дней подряд работать у своей печи, добиваясь безупречного результата.

Но мастер может также и соединить два Канока-диска в один. Потом из получившегося диска он с помощью специального инструмента для изготовления масок, напоминающего небольшой паяльник, вырезает Канои. Сочетание разных дисков Канока позволяет создавать новые способности маски. Например, соединение Канока со способностью увеличения и Канока со способностью регенерации даёт в результате Маску Заграждения.

До того как Вакама стал Тоа Метру, он был искусным маскоделом в Та-Метру. Он даже выполнял особые заказы для Тураги Дьюма. Самым последним заказом, полученным от Тураги, было изготовление Маски Времени.

После того как маска готова, она отправляется в самые разнообразные места. Если это Благородная Мaska или Великая Мaska, она будет отослана в Га-Метру и помещена в Великий Храм. Если это простая маторанская маска, она попадёт в По-Метру для окончательной отделки и распределения. Если в маске есть хоть малейший изъян, она отправляется в кучу брака, на свалку Та-Метру, для переплавки и переработки.

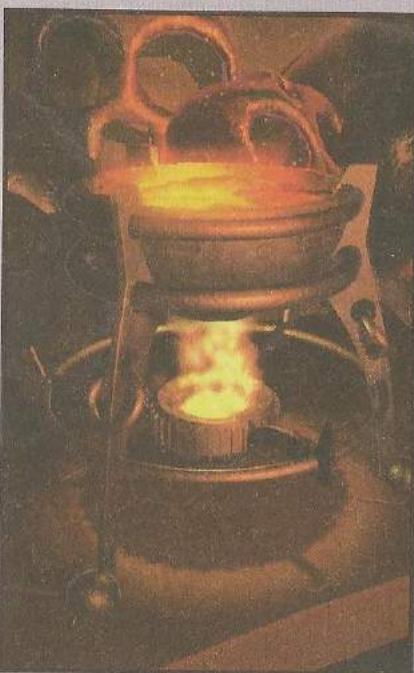
Все прочие предметы, производимые в Та-Метру, перевозятся на судах в По-Метру, где камнерезы и другие рабочие подготавливают их для дальнейшего использования.



Большая домна

В метру, полном заводов и плавильных печей, одна домна возвышалась над всеми остальными. Более чем на тысячу футов устремлялась она в небо, уступая по высоте одному только Колизею. Жар, идущий от неё, был так силен, что даже привычные Та-матораны могли работать возле неё только несколько минут подряд.

Совсем недавно на рабочих, занятых при Большой домне, стали нападать огромные лианы, появлявшиеся словно бы из ниоткуда и снова исчезавшие в никуда. Опасаясь за свою безопасность, рабочие разбежались. В конце концов Большая домна оказалась тайным убежищем чудовищного царского корня растения Морбузак. В ходе битвы между Тао Метру и Морбузаком Большая домна была разрушена, и её ещё предстоит восстанавливать.



Морбузак

Это почерневшее, извилистое, перекрученное растение угрожало превратить Метру Нуи в развалины. Его лианы были настолько сильны, что могли, сжимая, рушить целиком здания. Жители города делали всё, что было в их силах, чтобы защитить свои дома и рабочие места от этого врага, который, казалось, нападал отовсюду одновременно. Некоторым маторанам повезло: им удалось бежать и укрыться в безопасном месте. Другие же бесследно исчезли.

Впервые ростки Морбузака появились на окраинах Та-Метру. Лианы быстро надвигались на маторанов, сметая их со

своего пути и вынуждая бежать в центр города. Впоследствии Тоа Метру выяснили, что царский корень Морбузака разумен и намеревался поработить город и превратить маторанов в рабов.

С помощью шести Великих Дисков Канока Тоа Метру удалось уничтожить Морбузак. Но они так и не сумели понять, что на самом деле огромному растению было кем-то приказано напасть на город. Личность этого врага пока остаётся тайной.

Невзирая на то что лианы уже исчезли, большинство маторанов по-прежнему отказываются возвращаться в места, граничащие с Та-Метру, из страха, что Морбузак вернётся.

НЕ ПРОПУСТИ...

Маленький бизнес Такуя

Такуя нельзя назвать особенно искусственным мастером по изготовлению инструментов, зато он больше, чем любой другой маторанин, любит путешествовать. Он постоянно бывает в других метру и набирает там сувениры. У себя дома он организовал небольшое дело, обменивая эти сувениры на всякие нужные ему вещи. К сожалению, желание попутешествовать часто посещает его в рабочее время, и стражам Ваки приходится ловить его и приводить обратно.



Огненные ямы

Матораны считают ямы, из которых бьют фонтаны пламени, источниками всего огня Метру Нуи. В силу значимости для города это место огорожено и зорко охраняется патрулями Ваки. Чтобы попасть туда, матораны должны получить специальное разрешение от Тураги Дьюма, потому что огненные гейзеры непредсказуемы и, соответственно, чрезвычайно опасны. Великий Диск Та-Метру был спрятан в глубине одного из таких огненных колодцев.

Свалка бракованных изделий из протодермиса

Та-матораны считают, что это место лучше обходить стороной. Именно сюда отправляются повреждённые маски и сломанные инструменты — дожидаться очереди на переплавку. Полученный жидкий протодермис будет затем использован для изготовления других предметов. Мастера-маскоделы считают свалку памятником неудаче. Поговаривают, что здешний сторож слишком долго просидел на этой работе и теперь говорит о масках так, словно они — живые существа.

Тоа Вакама

Стихия: огонь

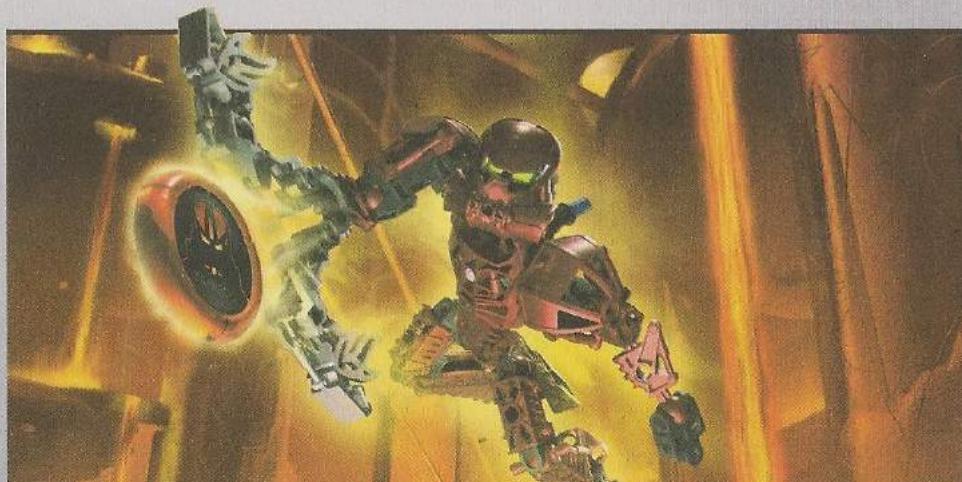
Оружие: дискомёт

Маска: Канои Уна, Великая Мaska Невидимости, позволяет владельцу становиться невидимым, хотя тень он продолжает отбрасывать по-прежнему.

До переворота в своей судьбе, приведшего его к трансформации в Тоа, Вакама был искусным мастером, делавшим маски для маторанов. Невзирая на превращение, он по-прежнему не уверен, способен ли стать героем. В нём заложен потенциал отличного лидера, но лишь время покажет, сможет ли он принять на себя эту роль.

Есть одно обстоятельство, которое заставляет Вакаму особенно сомневаться в своём предназначении: это странная способность заглядывать в будущее. Его посещают видения, которые заранее предсказывают грозящую опасность. Одно из таких видений и вдохновило Вакаму начать поиск Великих Дисков, чтобы спасти город от Морбузака. Кое-кто из Тоа — особенно Онева — считает, что Тоа Огня слишком много времени провёл возле открытого пламени, поэтому у него в голове всё «перепаялось».

Вакама не раз доказывал, что очень отважен и способен придумывать дерзкие планы. Он винит себя за исчезновение Тоа Ликана и твёрдо решил найти и освободить его.





Нурии

Ещё до того, как Вакама стал мастером-маскоделом, Нурии довольно долго занимался этим ремеслом. Прошло совсем немного времени, и Вакама сумел превзойти Нурии, а вскоре к нему перешли все специальные заказы на маски для Тураги Дьюма. Нурии затаил обиду. Он решил, что сможет затмить Вакаму, если доберётся до Великого Диска Та-Метру и сделает из него Маску Силы. В результате он попал в ловушку к тем, кто также хотел добыть этот диск, и чуть не погиб в петлях лиан Морбузака. Вакама спас бывшего коллегу, и впоследствии Нурии помог Тоа найти Великий Диск. Вскоре после того, как Тоа победили Морбузак, Нурии исчез.

Нураки

Проворные и бесстрашные, Нураки защищают Та-Метру от диких Раи и от других опасностей. Некоторые утверждают, что они даже ведут себя как Раи — предпочитают поджидать жертву в засаде, окружая её до того, как она успеет что-то заметить и отреагировать. Однако известно, что, если они не могут найти того, за кем охотятся, они обращаются друг против друга. Порой приходится даже вызывать других Ваков, чтобы прервать их драку. Нураки вооружены жезлами повеления, которые заполняют разум маторанина одной всё затмевающей директивой, которой жертва воздействия будет подчиняться несколько часов, до тех пор, пока заряд станнера не истощится.

Звери Та-Метру

Лавовые угри

Эти змеи прекрасно чувствуют себя среди жара и любят селиться рядом с озёрами расплавленного протодермиса. Пока они маленькие, Та-матораны охотно берут их себе в качестве домашних любимцев, но потом бросают, когда те становятся слишком большими и неуправляемыми. Когда лавовый угорь приходит в возбуждение, его шкура разогревается и Раи способен проплавить насквозь каменную стену.

Огненные летуны

Эти летающие насекомые наделены огненным жалом. По одиночке они безобидны, но рассерженный рой способен одолеть даже Тоа Метру. Известно, что летуны гнездятся в жерле доменных печей и в технических туннелях под метру.

КОЛИЗЕЙ

Самым большим, самым впечатляющим строением в Метру Нуи является Колизей. Это — энергетический центр города в разных смыслах этого слова. Он расположен на стыке границ всех шести метру. Считается, что Колизей был самым первым зданием, возведённым в Метру Нуи. Он виден из любой точки города и всегда был для маторанов символом стабильности и безопасности.

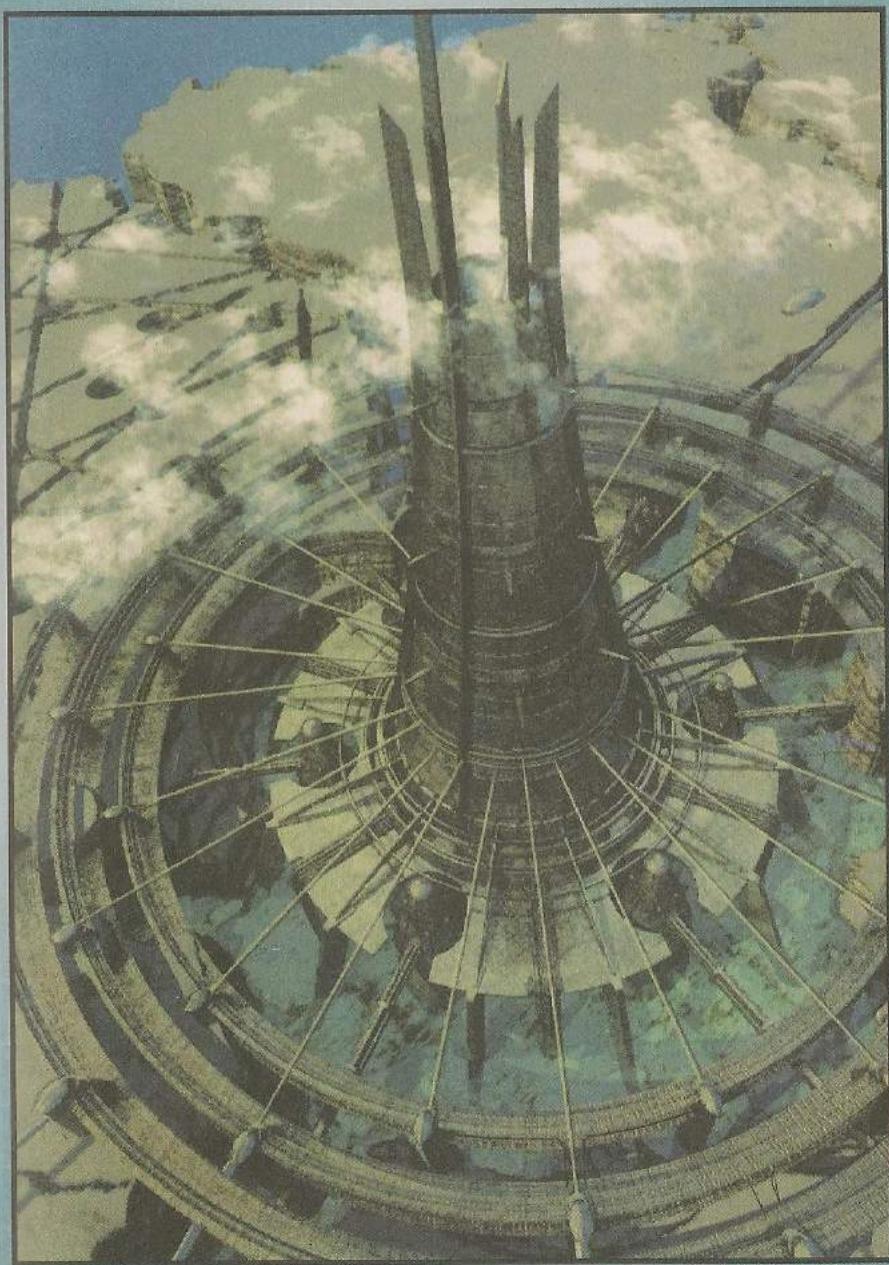
Функции Колизея разнообразны. В частности, там находятся:

— **спортивная арена:** все четыре сезона в году в Колизее проводятся общегородские состязания по акилини. В этом виде спорта могут принимать участие одновременно до шести команд, по два человека в каждой. Команды соревнуются, выясняя, кто сможет дальше метнуть свои Канока, забрасывая их в обручи, установленные вверху над ареной. Чтобы повысить сложность выполнения задачи, игроки при этом скользят на дисках по волнообразно колеблющемуся полу и должны пролетать на них сквозь находящиеся над головой выдвижные секции трубоводов. Это требует большой скорости и очень опасно. Диски команды, одержавшей победу, отправляются в Та-Метру, и из них делают маски Канои.

Арена также используется для тренировочных занятий Ваков;

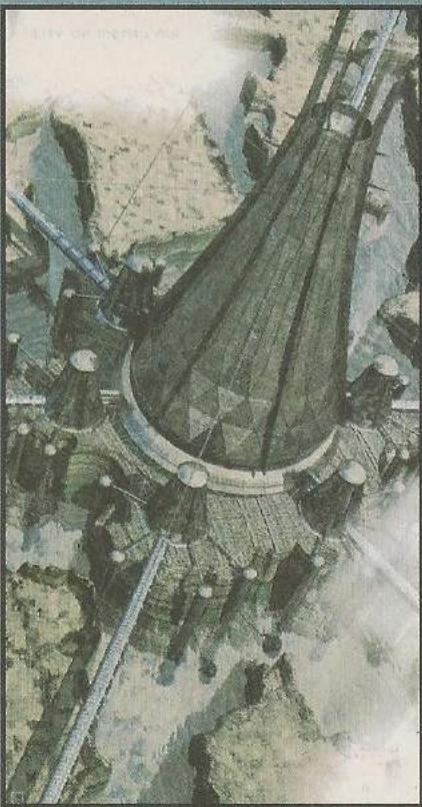
— **основной источник энергии:** в Колизее расположена единственная в городе энергетическая станция. Энергия генерируется потоком жидкого протодермиса, протекающего через станцию в другие части города. Станция обеспечивает город энергией, достаточной, например, для работы конвейеров по разливке протодермиса и для управления трубоводами. Однако для отопления города эта энергия не используется; для этого существуют наполненные расплавленным протодермисом трубы, проложенные под землёй и обогревающие стоящие над ними здания;

— **хранилище:** до того как был построен Великий Храм, помещение хранилища использовалось для хранения Канои Масок Силы. После создания Великого Храма там стали держать предметы, имеющие для города особенно важное значение. Безопасность их обеспечивается попеременно дежурящими отрядами Ваки Рорзак из Ону-Метру и Ваки Задак из По-Метру;



— ложа Тураги Дьюма: особая секция среди трибун предназначена для Тураги и позволяет видеть целиком всю арену. Отсюда Дьюм может управлять огромными телевизорами, воздвигнутыми как по всему городу, так и в самом Колизее. Ложа оборудована встроенными Канока-дисками левитации и утяжеления, что позволяет поднимать и опускать её по желанию Тураги;

— тронная комната Тураги Дьюма: эта комната соединена с ложей Тураги на арене. В прошлом она использовалась для личных бесед с Турагой по важным для города вопросам. Однако в последние месяцы Турага был слишком занят для подобных встреч, и в его личные покой не допускался никто, кроме стражников Ваки.



КОЛИЗЕЙ

Турага Дьюм

Стихия: огонь

Маска: Канои Кирил, Великая Мaska Регенерации

На памяти любого из маторанов Метру Нуи Турага Дьюм всегда был мудрым и справедливым старейшиной города. Под его руководством была построена система трубоводов, созданы подразделения Ваков для наведения порядка, а Архивы расширены до размеров, которые они имеют в настоящее время. Матораны восхищаются им и почитают его.

В последнее время Дьюм стал намекать, что Метру Нуи грозит какая-то страшная катастрофа. Хотя он не вдаётся в объяснения природы этой опасности, она беспокоит его настолько, что он лично посетил Вакаму, чтобы поручить ему создание Великой Маски Времени. Как он собирается использовать эту маску, не известно.

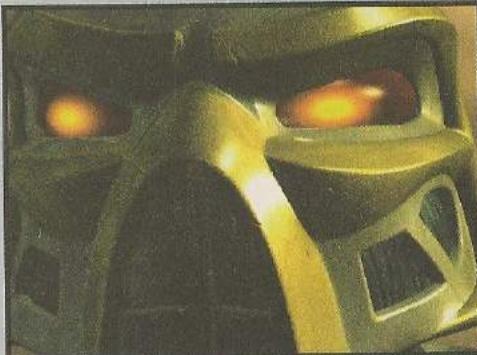
Тоа Ликан

Стихия: огонь

Маска: Канои Xay, Великая Мaska Защиты

Оружие: Ликан носит два великих огненных меча, которые могут сливаться воедино, образуя овальную доску. Тоа может скользить на ней, как на доске для сёрфинга, но она может также и летать. Часто можно видеть, как Тоа кружит над городом, то взмывая вверх, то опускаясь вниз.

О прошлом Тоа Ликана известно мало. Говорят, он явился в Метру Нуи из каких-то иных мест по причинам, от обсуждения которых уклоняется. Долгие годы он являлся единственным защитником города, и матораны в каждом метру



КОЛИЗЕЙ

относятся к нему с великим почтением. До сих пор, пока опасности, грозящие городу, были немногочисленны, он чаще всего занимался тем, что помогал Вакам отлавливать наиболее злобных Раи.

После нападения Морбузака Ликан заподозрил, что в городе происходит нечто более серьёзное, чем может показаться на первый взгляд. Его сомнения усилились, когда он обнаружил, что его разыскивают два Тёмных Охотника — Нидики и Крекка. Понимая, что не сможет долго ускользать от них, Ликан передал часть своей силы Тоа в шесть камней Тоа и раздал их шести маторанам из шести разных метру. Вскоре после этого Ликан был похищен Тёмными Охотниками, и с тех пор его больше никто не видел. Его судьба остаётся неизвестной.

Тёмные Охотники

Xотя прежде Тёмные Охотники никогда не бывали замечены в Метру Нуи, слухи об их существовании, пришедшие из других мест, достигли ушей маторанов. Говорят, что Тёмные Охотники сильны, как Тоа, но они при этом далеко не герои-защитники. За достаточно большое вознаграждение они возьмутся за что угодно, какими бы вредными или разрушительными ни были цели порученного им дела. Присутствие в городе Тёмных Охотников — признак того, что Метру Нуи грозит большая опасность.

Нидики

Принадлежность: Тёмный Охотник

Способности: умеет испускать разряды тёмной энергии, стрелять дисками Канока

Э тот многоногий монстр впервые появился в Метру Нуи вскоре после того, как маторанам начал угрожать Морбузак. Нидики и его звероподобный партнёр Крекка похитили Тоа Ликана и пытались помешать Тоа Метру в поисках шести Великих Дисков.

Нидики злобен и хитёр, понятий долга и чести для него не существует. Он чрезвычайно умён и понимает, что с помощью страха порой можно добиться большего, чем с помощью грубой силы. Судя по некоторым словам, сказанным ему Тоа Ликаном, эти двое, похоже, когда-то в прошлом знали друг друга.

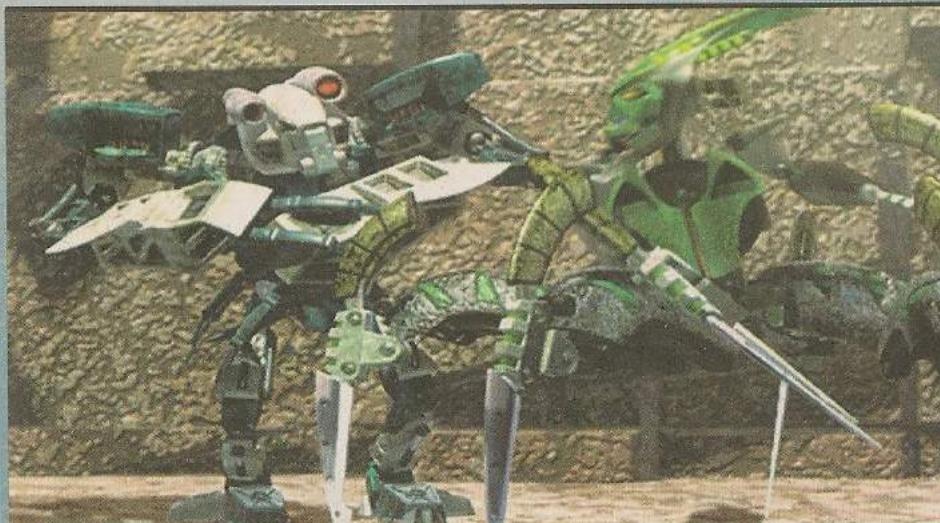
Крекка

Принадлежность: Тёмный Охотник

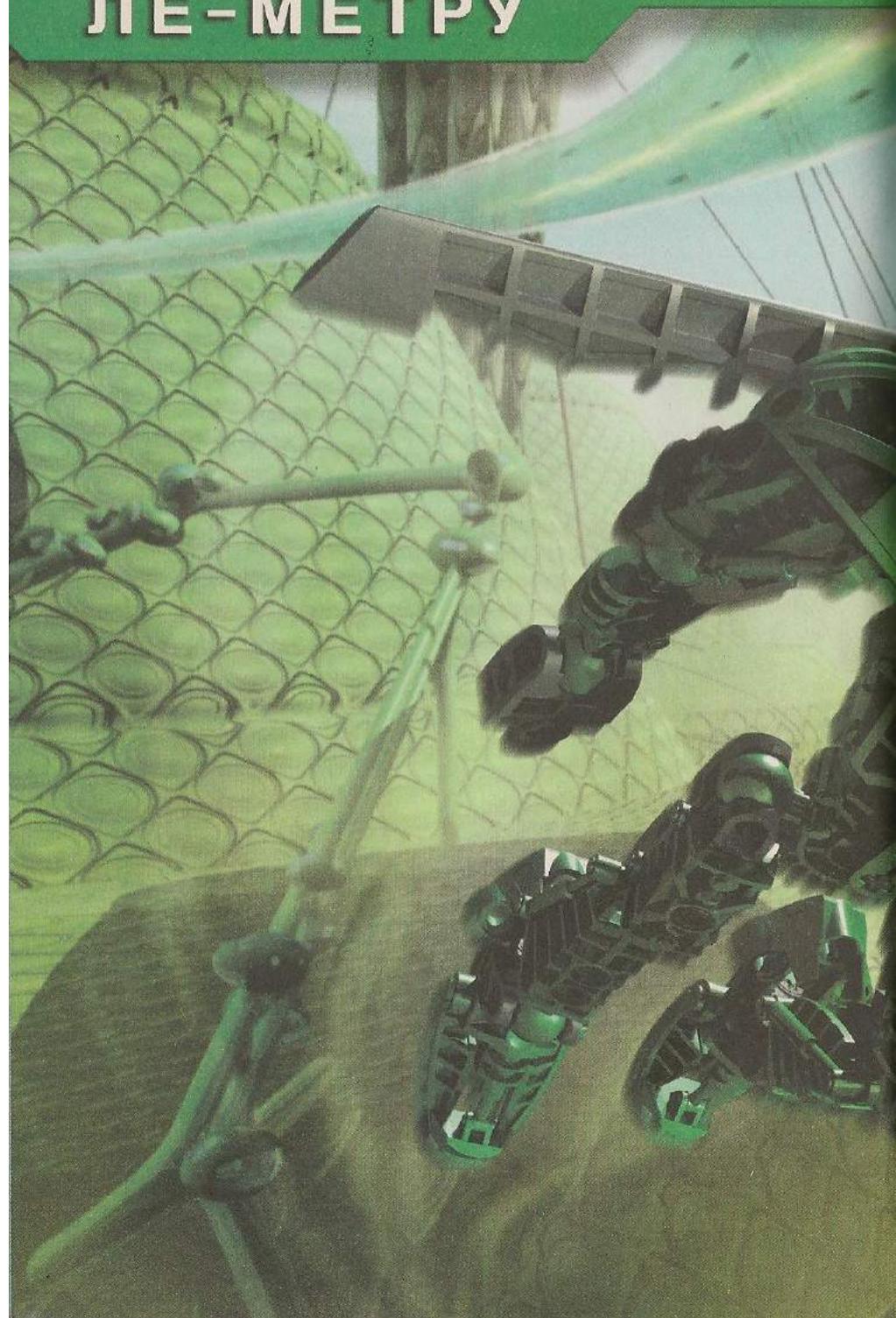
Способности: умеет создавать и набрасывать энергетические сети, стрелять дисками Канока

Недостаток ума в Крекке возмещается грубой силой. Чаще всего одного его присутствия достаточно, чтобы запугать кого-то и заставить делать то, что нужно Нидики. Порой из-за своих разрушительных склонностей он больше всего напоминает дикого Раи в Башне Знания.

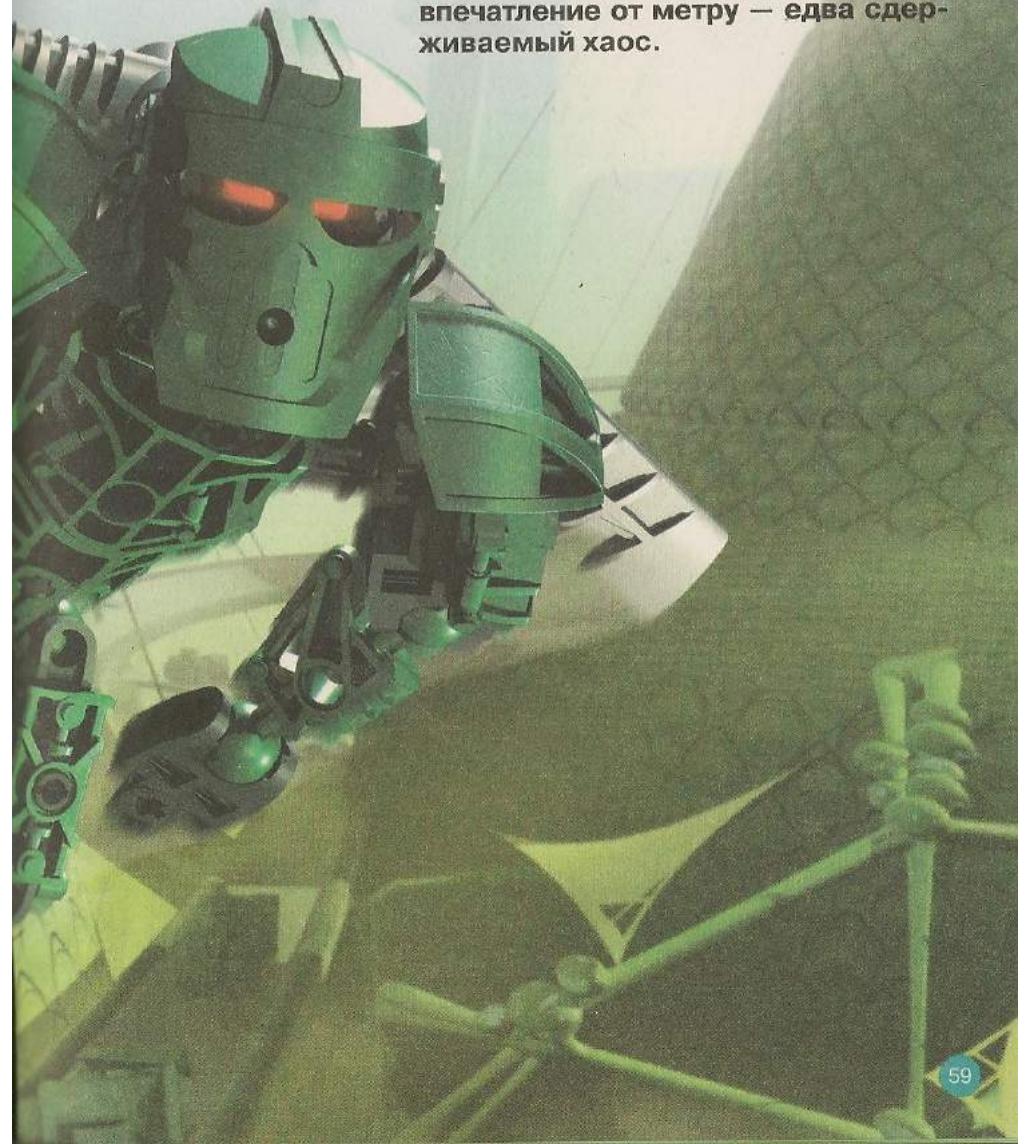
Эффективнее всего Крекка оказывается тогда, когда действует в соответствии с планами, придуманными Нидики. Когда он пытается выполнить что-то сам, обычно он всё портит, причиняя большие разрушения и ничего, в сущности, не достигая. Но тот, кто силён, как Крекка, сможет без особых труда прорваться из любой западни, в которую ему случится попасть.



ЛЕ-МЕТРУ



Ходить по Ле-Метру — словно пробираться по густым джунглям. Земля там завалена инструментами и проводами, которые могут опутать ваши ноги. Большая часть метру скрыта под навесом из переплетённых кабелей и трубоводов, которые кое-где буквально заслоняют оба солнца. Воздух звенит от бесконечной болтовни усердно работающих Ле-маторанов. Общее впечатление от метру — едва сдерживаемый хаос.





Ле-маторанам прощается беспорядок на улицах метру, потому что их работа жизненно важна для города в целом. Ле-Метру — это транспортный центр Метру Нуи. Здесь создаются трубоводы и механические повозки, здесь же проводится их техническое обслуживание, чтобы обеспечить плавность потоков, переносящих маторанов и грузы из одного места в другое. Без усилий Ле-маторанов инструменты, выкованные в Та-Метру, никогда не добрались бы в По-Метру для окончательной отделки, а Раи, пойманные в Га-Метру, так и не попали бы в Архивы. Словом, жизнь в Метру Нуи со скрипом затормозилась бы и замерла.

Ле-матораны отличаются дерзостью, самоуверенностью и некоторым нахальством. Они понимают, насколько важны. И стараются, чтобы остальные об этом тоже не забывали.

Мотоцентр

В центре Ле-Метру расположен Мотоцентр — место, где сконцентрированы фабрики по производству машин и где находится центр управления трубоводами. Здесь трудится практи-

чески половина всех Ле-маторанов. Остальные заняты главным образом на работах по ремонту и обслуживанию техники как в самом Ле-Метру, так и по всему Метру Нуи.

Ле-матораны имеют дело с тремя основными типами транспортных средств: с трубоводами, летательными аппаратами и наземными повозками. Делать корабли они отказываются, поскольку терпеть не могут море, поэтому все плавательные средства производятся в Га-Метру.

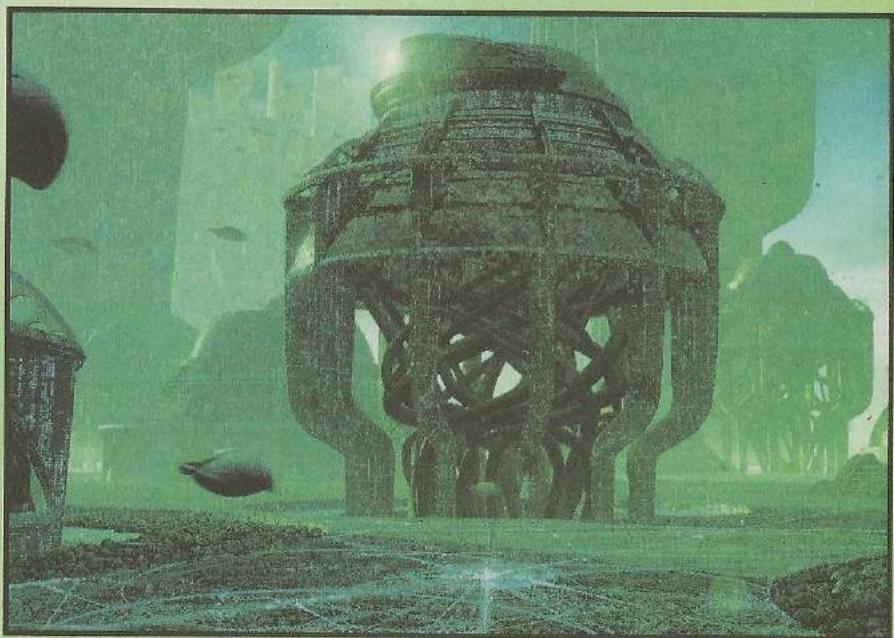
Ниже приведён краткий обзор транспортов Метру Нуи.

Трубоводы: важнейшая транспортная система города. Трубоводы — это длинные цилиндрические трубы, состоящие из жидкого протодермиса, чья форма удерживается силой магнитной энергии. Намагниченный протодермис с высокой скоростью течёт по трубоводам, по пути перенося с собой из метру в метру маторанов и грузовые транспорты. По большей части трубоводы проходят над землёй — порой очень высоко, — удерживаясь там системой прочных обручей из твёрдого протодермиса. Часть их тянется и под землёй, направляясь к разным уровням Архивов, но многие подземные трубоводы давно не ремонтировались и опасны для использования. Мало кто из Ле-маторанов готов спуститься вниз, чтобы починить их.

Протодермис течёт по трубоводам с разной скоростью, однако излюбленными скоростями в Ле-Метру являются «быстро», «очень быстро» и «чрезвычайно быстро». Каждый трубовод ведёт в строго определённом направлении. Обратить в нём поток протодермиса вспять и таким образом изменить его направление считается чрезвычайно опасным. За главный пульт управления трубоводами отвечает маторанин по имени Конгу.

Оказаться в трубоводе можно двумя способами. Рекомендуемый способ — вход на специальных станциях. Эти станции расположены по всему Метру Нуи. Здесь поток протодермиса замедляется настолько, что вход осуществляется легко и безопасно.

Другой метод — «прыжки в трубовод» — считается запрещённым, однако самые отчаянные матораны всё-таки этим занимаются. Чтобы попасть в трубовод таким путём, нужно за-прыгнуть в него в ту долю секунды, когда волнообразно колеблющаяся энергия магнитного поля находится на минимуме, так что нарушитель успевает проскочить сквозь внешний уровень



силового поля и попасть непосредственно в протодермис. Это рискованно по двум причинам: во-первых, если время прыжка рассчитано неправильно, можно сильно расшибиться о внешний слой, есть также шанс свалиться с трубовода и удариться о землю; во-вторых, при прыжке в высокоскоростной трубовод возрастает вероятность быть сбитым другим пассажиром или грузовым контейнером.

Некоторые матораны устраивают в трубоводах «трюки на дисках». То есть они двигаются вдоль потока протодермиса, стоя на диске Канока и часто при этом делая финты, скользя по стенам и потолку трубовода. В Ле-Метру это очень распространено. Это также отличный способ обратить на себя пристальное внимание Ваков.

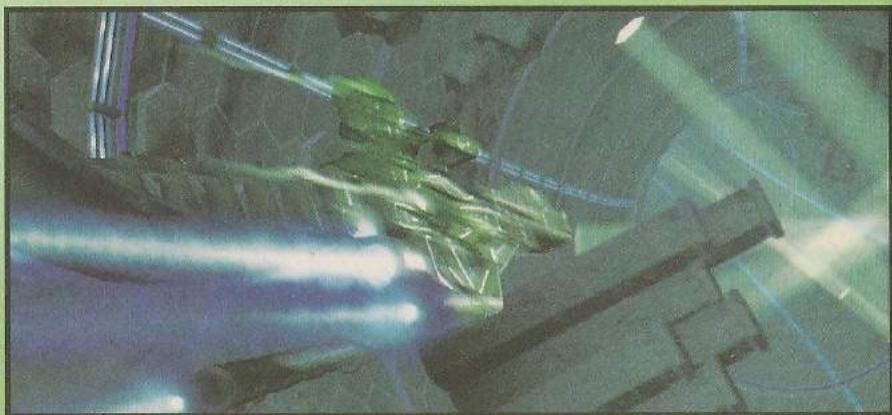
Функционирование трубоводов не лишено проблем. Порой случается физический прорыв целых секций, и множество пассажиров выпадают в пустоту. В очень старых трубоводах обручи бывают в плохом состоянии, и трубовод может рухнуть на землю. Может также ослабеть магнитное поле, и тогда происходят утечки жидкого протодермиса.

Если в конструкции трубовода возникает какое-то слабое место, часть магнитного поля может оторваться и свернуться в самом себе, превратившись в силовую сферу. Эта сфера начинает двигаться внутри трубовода, с силой втягивая в себя инструменты, грузы, обломки и всё прочее, что плывёт вокруг неё в протодермисе. В результате она становится всё больше и больше и в конце концов разрывает трубовод на куски, а затем взрывается.

Воздухоплавательные аппараты: воздушный транспорт в Метру Нуи используется только для перевозки грузов. Огромные летательные аппараты проплывают в небе, доставляя в Ону-Метру Раи, в По-Метру — блоки твёрдого протодермиса и инструменты и по всему городу — любые громоздкие предметы. Воздушный флот маторанов работает благодаря сложной системе встроенных в каждый воздухолёт дисков Канока со свойствами левитации и утяжеления веса. Когда вращением шкивов в соприкосновение с оставом летательного аппарата приводятся диски левитации, машина поднимается в воздух. Для приземления в действие вступает другой набор шкивов, которые активизируют диски утяжеления веса, и судно опускается вниз. Ле-маторанам требуются порой годы, чтобы научиться управлять этой системой, поэтому пилоты пользуются здесь большим уважением.

Наземные повозки: в Метру Нуи в основном используются два типа наземных передвижных средств — Уссал-повозки и механические транспорты Ваков. Уссал-повозки — это грузовые Фургоны на тяговой силе прирученных Раи, которые называются крабами Уссалами. Хотя иногда в этих фургонах перевозят и пассажиров, в обычном случае такие повозки применяются для транспортировки грузов.

Транспорты Ваков намного больше Уссал-повозок, в них перевозят большие отряды Ваков, когда нужно передислоцировать их из одного места в другое. В механизм этого аппарата встроены Канока-диски скорости, чтобы транспорт мог двигаться быстрее. Движение обеспечивается механическими ногами, напоминающими членистые конечности насекомых и расположенными по обеим сторонам транспорта. Ле-матораны экспериментировали с идеей заменить в машинах энергию дисков энергией, порождаемой живыми существами, однако не преуспели в её осуществлении.



Тестовый трек

Мотораны Ле-Метру стремятся разрабатывать новые типы машин, добиваясь, чтобы они были быстрей и эффективней. Все машины требуют испытания, прежде чем будут допущены к использованию, поэтому каждая из них сначала отправляется на тестовый трек Ле-Метру. Когда Матау был моторанином, он часто посещал трек, любил брать новые машины и проверять, на что какая из них способна. Его не пугала даже возможность того, что транспорт закрутит и он разобьётся или взорвётся, что в таком деле не редкость.

НЕ ПРОПУСТИ...

Повозки и транспорты Тамару

У этого моторанина хорошо подвешен язык, говорит он очень быстро, а занимается тем, что сдаёт напрокат и продаёт подержанные Уссал-повозки, не прошедшие испытания на треке машины и другие виды наземного транспорта. Прежде он был пилотом летательного аппарата, но ему пришлось уйти с этой работы из-за боязни высоты. Тамару решил, что разумнее будет заняться чем-то, не отрываясь от земли. Для тех моторанов, которые хотят вместо передвижения по воздуховодам попробовать что-то новенькое, его мастерская как раз то место, куда им надо.

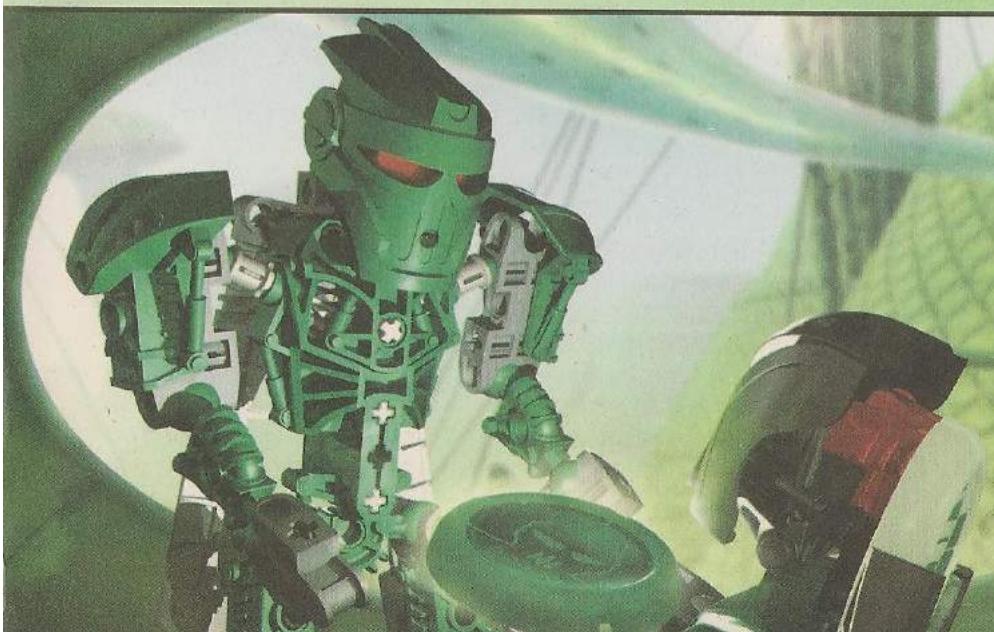
Тоа Матау

Стихия: воздух

Оружие: два аэрослайсера, которые могут действовать так же, как крылья, позволяя скользить в воздухе.

Маска: Канои Маики, Великая Мaska Иллюзии, которая позволяет Матау менять форму и принимать вид и даже голос того, кого он захочет.

Из всех маторанов, превратившихся в Тоа Метру, Матау больше всех доволен произошедшей с ним переменой. Даже когда он был просто погонщиком на Уссал-повозке, он мечтал стать прославленным героем. И теперь, когда это случилось в самом деле, он наслаждается каждой минутой. В глубине души он беспокоится, что не сможет соответствовать своему собственному представлению о том, каким должен быть Тоа. Вследствие этого он порой рисуется или идёт на ненужный риск только для того, чтобы доказать другим, что он — истинный Тоа-герой. Особенно ему хочется произвести впечатление на Нокаму, однако она не проявляет особого интереса к импульсивному Тоа Метру Воздуха.





Оркам

Оркам — это начальник службы перевозок на Уссал-повозках в Ле-Метру. По природе своей неторопливый и методичный, он всегда завидовал быстроте Матау, его остроумию и сообразительности. Когда он заметил Великий Диск, то вспомнил, что эта находка его прославит. Но вместо этого Оркам был похищен Нидики и спасён лишь усилиями Тое Матау. После этого он решил, что, возможно, слава не стоит такого риска. Оркам пропал после победы над Морбузаком, и с тех пор его никто не видел.

Ворзаки

В отличие от большинства Ваков, Ворзаки как будто не получают никакого удовольствия от преследования своей жертвы. Если им надо кого-то найти, они просто сносят всё на своём пути до тех пор, пока не обнаружат искомого. Оружие Ворзаков — стирающие жезлы. Они невероятно мощны и способны временно лишать маторанина всех высших функций психики, оставляя нетронутыми лишь моторные функции. Жители Ле-Метру уже привыкли к зрелищу того, как эти несчастные, прозванные за походку вразвалочку «шатунами», неловко ковыляют по улицам метру.

Звери Ле-Метру

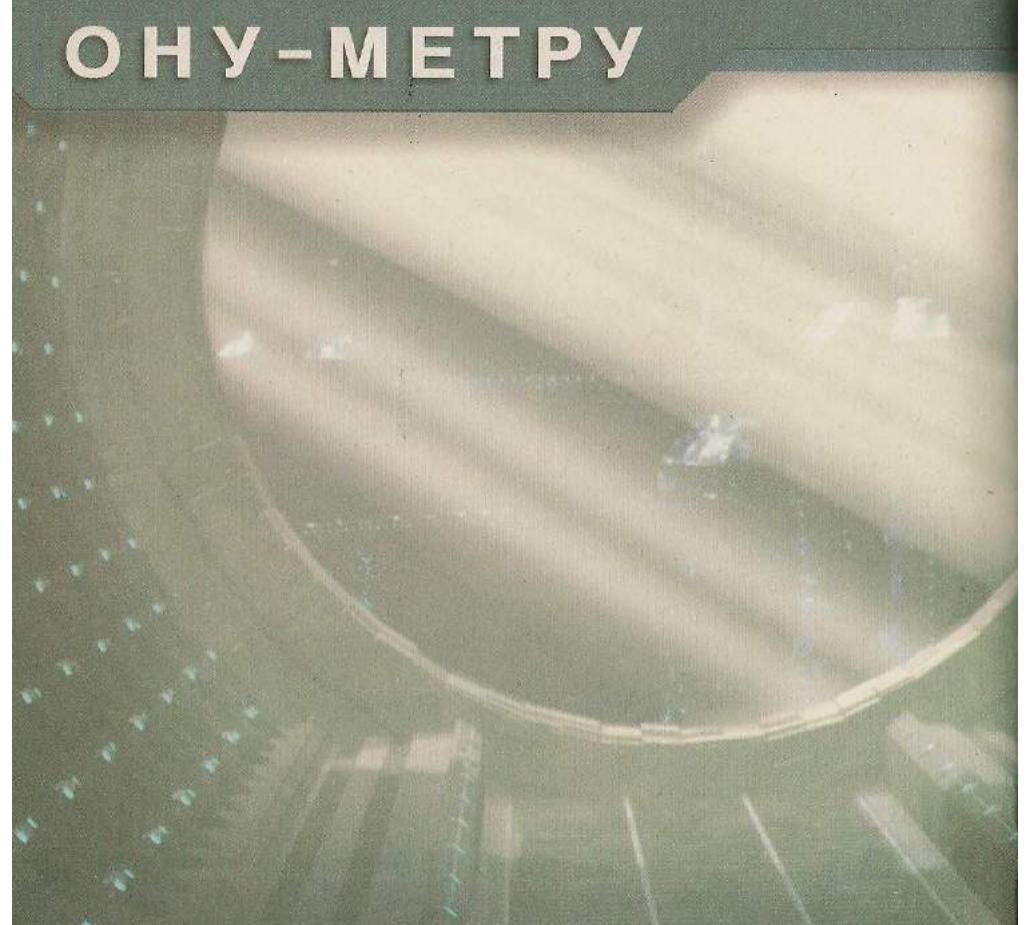
Кинлока

Кинлока, чрезвычайно вредный вид крупных грызунов, явились результатом эксперимента по выведению Раи с максимально эффективной пищеварительной системой. В итоге возникли твари, которые постоянно голодны и жрут всё на своём пути. Хотя особенно прижились Кинлока в Ле-Метру, в принципе их можно встретить по всему Метру Нуи. Однажды была замечена стая Кинлока, которая, поедая всё подряд — дома, инструменты, — уничтожила целое селение сборщиков в ПоМетру менее чем за пятнадцать минут.

Гукко

Эти крупные птицы гнездятся в сплетениях кабелей над Ле-Метру. Матау однажды совершил попытку полетать на одном из Гукко, но закончилось это плачевно. С тех пор он не устаёт утверждать, что приручить эту птицу не в силах никто.

ОНУ-МЕТРУ



Из всех жителей Метру Нуи Ону-матораны считаются самыми необычными. Добывают ли они светящиеся камни, работают ли глубоко в Архивах, значительную часть жизни они проводят под землёй. Горожане из других метру не могут понять, как им удаётся существовать таким образом, но самим Ону-маторанам это кажется самым естественным делом на свете.

Большинство Ону-маторанов работают в Архивах, но они не относятся к этому как к какой-то трудной обязанности. Они любят способствовать сохранению истории Метру Нуи и готовы бросить вызов любой опасности для защиты этого учреждения. Очень редко случается, чтобы Вакам приходилось силой возвращать какого-нибудь Ону-маторанина к работе, — дай им волю, они вообще не выходили бы из своих экспозиционных залов.





Великие Архивы

Архивы — это самое большое единое учреждение во всём Метру Нуи. Они включают в себя значительную часть поверхности Ону-Метру и уходят на много уровней под землю. После долгих лет постоянного расширения Архивы тянутся теперь почти под всем городом.

Огромный музей полон старинными предметами и образчиками каждого вида Раи, какие когда-либо бывали обнаружены в черте города. То, чем являются Башни Знания для пророчеств и рукописей, тем являются Архивы для всего остального. Инструменты, маски Канои, диски, произведения искусства и странные, причудливые твари занимают всё полезное пространство в этом здании.

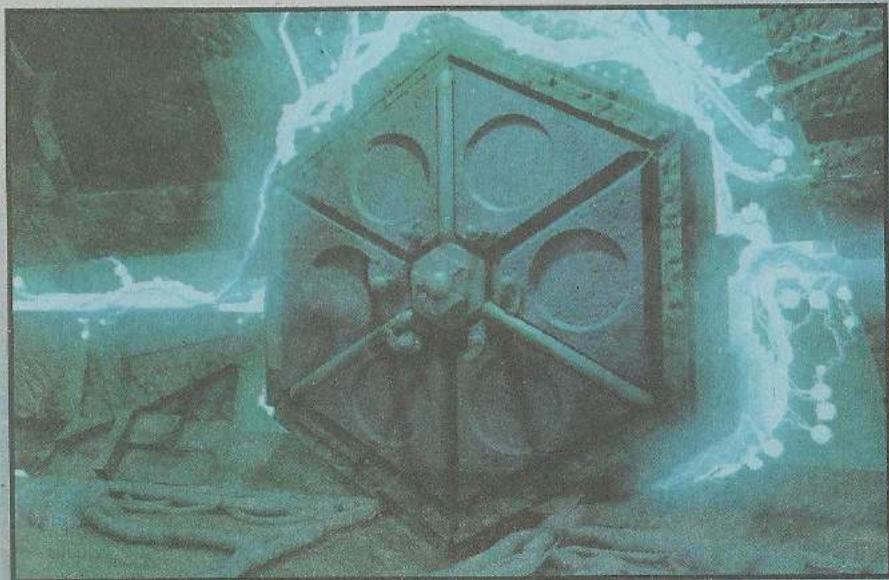
Верхние уровни Архивов открыты для публики и посещаются группами учащихся из Га-Метру. Вход в нижние уровни запрещён, — это место, где ведутся исследования и эксперименты.

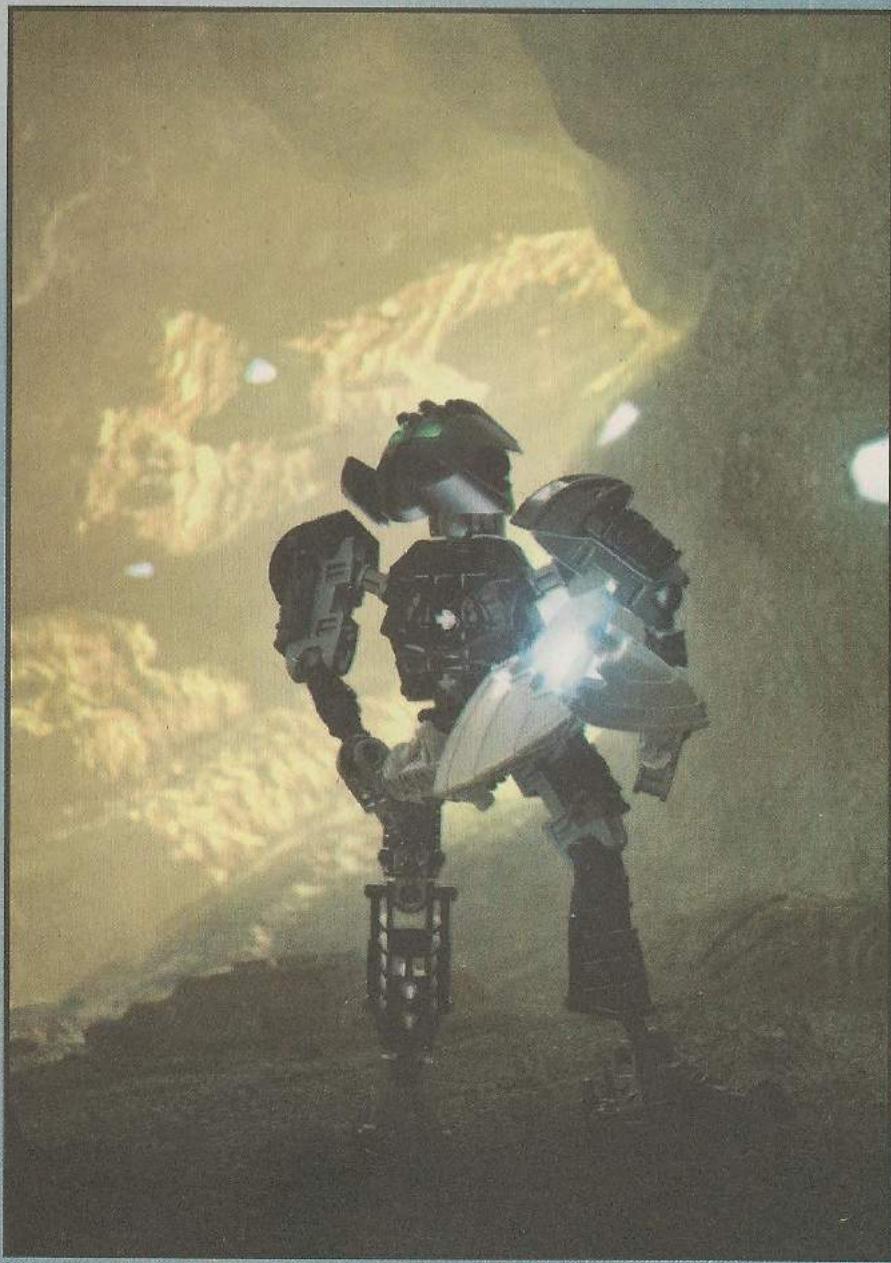
Большой популярностью в Архивах пользуется выставка разнообразных Раи. Эти создания отлавливаются Ваками и доставляются в Ону-Метру, где бригады маторанов-специалистов помещают их в гомеостатические контейнеры. Последние состоят из двух отдельных ёмкостей — внутренней и наружной. Когда существо оказывается во внутреннем цилиндре, на него воздействуют разновидностью одурманивающего газа, который погружает его в состояние сна.

Система эта отнюдь не совершенна. Чтобы Раи не погиб, концентрация газа должна быть слабой. А это означает, что, если во внутреннем цилиндре случайно появится трещина, внутрь просочится достаточно воздуха, чтобы существо очнулось. После чего оно чаще всего вырывается на свободу и принимается рушить всё вокруг, пока его не скрутят заново Ваки Рорзак. По этой причине приходится очень тщательно следить за тем, чтобы контейнеры для Раи не были повреждены при транспортировке.

Природа применяемого газа делает крайне затруднительной задачу держать в состоянии анабиоза особенно крупные создания. Таких приходится содержать в клетках или вырубленных в скале помещениях на нижних уровнях, вместе с тварями, признанными слишком опасными, чтобы разрешить их экспозицию на уровнях, доступных для публики, независимо от того, находятся ли они в состоянии сна или бодрствования. Многие Ону-матораны всеми силами стараются избежать назначения на работу на нижние этажи.

Под нижними уровнями Архивов располагаются технические тунNELи; они так темны и запутаны, что Ону-матораны прозвали их «сети Фику», так как пауки Фику ткут особенно запутанную паутину.





Ниже перечислены лишь некоторые из созданий, которые содержатся сейчас в Архивах.

Ракши. Эти бронированные монстры появлялись в городе в разное время и в разных местах. Несколько экземпляров Ваков удалось поймать, но намного большее их количество смогло убежать и, возможно, прячется где-то в подземельях.

Бороки. Ону-матораны, прокладывавшие туннели, некоторое время назад наткнулись на нечто вроде гнезда каких-то насекомоподобных тварей. В настоящее время они выставлены на открытых для посещения уровнях Архивов, тогда как органические создания, называемые Кранами и найденные в том же гнезде одновременно с Бороками, содержатся на нижних уровнях.

Двуглавый Таракава и мутант краба Уссала. Время от времени матораны наталкиваются на странные мутации известных им Раи. Полгода назад Бордаки поймали двуглавого морского зверя. Его не удалось привести в состояние сна и поэтому приходится содержать в ёмкости с жидкостью на одном из нижних уровней. Неподалёку от него находится достигающий невероятных размеров краб Уссал, возникший, вероятно, в результате скрещивания с каким-то другим чудовищным Раи. Он тоже оказался устойчив к приёмам введения в анабиоз и содержится в запертой камере.

Неизвестные. Многих из созданий с нижних уровней Архивов Ону-маторанам так и не удалось идентифицировать. К числу таких Раи относится, к примеру, существо, полностью состоящее из дыма, или другое, которое может принять вид практи-

НЕ ПРОПУСТИ...

Мастерская Нупару

Нупару — это изобретательный, блестящего ума маторанин, который вечно что-то собирает и разбирает. Это он разработал прототип Ваков, помогал создавать лётательные аппараты Ле-Метру, а также сделал немалый вклад в усовершенствование предметов повседневной жизни. Его последний проект — работа над изобретением какого-нибудь приспособления или машины, которая помогала бы маторанам защищаться от Раи и от других опасностей.

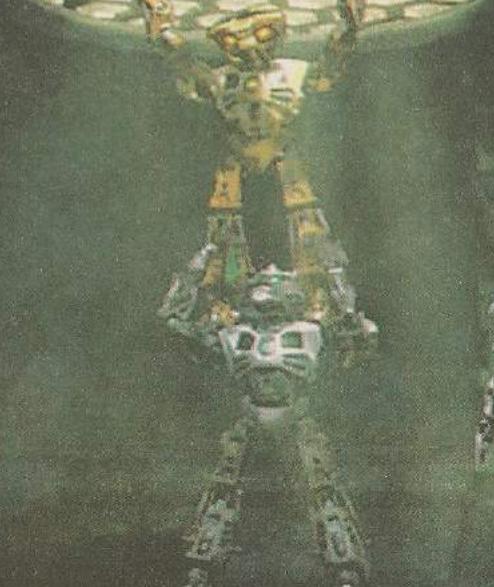
ОНУ-МЕТРУ

чески чего угодно, в том числе вид собственной клетки, или огромный инсектоид, способный за несколько мгновений создать для себя плотное кристаллическое гнездо, а также микроскопические протодиты, давным-давно удравшие из того помещения, где их держали, и живущие с тех пор в Архивах на воле.

К этой же категории следует отнести немалое число морских тварей, попавших в Архивы для изучения несколько лет назад. Учитывая опасность, которую они могли представлять для города, Турага Дьюм предпринял необычный шаг, приказав удалить их из города и принять меры, препятствующие их возвращению. Однако звери сумели сбежать из плена до того, как приказ был исполнен, и с тех пор их ни разу не видели в окрестностях города.

Тюрьма Тёмных Охотников

Эта подземная темница используется Тёмными Охотниками для содержания в ней схваченных узников. Никому не известно, кто там может находиться, а также с какой стати вообще Тёмные Охотники берут кого-то в плен. Предполагается, что со временем Ваки разберутся с этой проблемой.



Toa Венуа

Стихия: земля

Оружие: землебойные свёрла

Маска: Канои Пуро, Великая Мaska Ночного Видения, которая позволяет видеть в темноте

Toa Венуа не столь дерзок и самоуверен, как кое-кто из остальных Toa. Прежде чем стать Toa, он был архивистом и помнит разные истории о маторанах, которые торопились что-то делать, не обдумав всё предварительно, и в результате терпели неудачу и попадали в беду. Его кредо: самое важное оружие героя — осторожность, планирование и память о прошлом. Разумеется, если речь не идёт об опасности, угрожающей экспонатам в Архивах, — тогда он готов на любой риск, чтобы защитить то, что считает самым важным местом во всём Метру Нуи.





Теутти

Практически всю свою жизнь Теутти трудился в Архивах Ону-Метру. Он умный, практичный, трудолюбивый маторанин, однако никогда не имел того признания, на которое, по его мнению, имеет все основания претендовать. Когда он обнаружил в Архивах Великий Диск, то был совершенно уверен, что эта находка прославит его. Вместо этого его схватили Тёмные Охотники и едва не убили Ракши. Позже Теутти согласился помочь Венуа найти Диск. В настоящее время местонахождение маторанина неизвестно.

Рорзаки

Ваки Рорзаки исполняют важную работу по охране Архивов. Из всех Ваков они самые неустанные и упорные — никогда не бросают преследования. Их жезлы присутствия имеют долговременный эффект действия, позволяя видеть и слышать всё, что делает маторанин, к которому они были применены, — причём сам маторанин об этом даже не подозревает.

Звери Ону-Метру Крака

Эта Раи-самка таится в туннелях технической поддержки на нижних уровнях Архивов. Она обладает способностью принимать вид, свойства и возможности любого встреченного ею существа. Когда Тоа проникли в эти туннели, она попыталась использовать свои таланты для того, чтобы заставить их уничтожить друг друга. Но её замысел потерпел неудачу, и тогда она задумала заманить под землю всё население Метру Нуи, замуроровать его там и самой править городом. Тоа Метру остановили её, но Краке удалось сбежать. В настоящее время её местонахождение неизвестно.

Краава

Краава не выглядит опасным, но содергится в тщательно охраняемом отделе Архивов. Для защиты от хищников это существо поглощает любую силу, направленную против него, и использует эту энергию для собственного роста. Тот экземпляр, что в настоящее время находится в музее в состоянии стазиса, достиг половины высоты Башни Знания и разнёс три уровня Архивов, прежде чем его удалось подчинить. Существуют ли другие создания этого вида, остаётся тайной.

МЕТРУ НУИ

BIONICLE

СИСТЕМА СОФТ ВОССТАНОВЛЕНИЯ

Метру Нуи
Длина — 47,6 км
Ширина — 28 км

Теа — 1,6 км
1000 бло — 1 км
1000 кло — 1 милю



ПО-МЕТРУ

Каньон Несконтактного Шепота
Поселок сборщиков
Поля сборки конструкций
Поля Скульптур



ПО-ТЕА

Фонтаны Мудрости
Водопады протодермиса
Храм Большого Духа



ПО-КОХАДАЙ

Большой Архив



ПО-ТАКАТА

Коладей
Скальское поместье Коладея
Главный источник энергии
Коллекция Трудов Дикомат/троянья зал

Большая домина
Литейная мастерская
Вакемы



ПО-МОТАРАНУ

Базилий Знания
Башня Мышления



ПО-ТАУ

Тестовый трак

МЕТРУ НУИ

Сага продолжается в легендарном городе

III естера Тоа Метру сталкиваются с тёмным и опасным заговором в самом сердце Метру Нуи, — заговором, который угрожает их друзьям, их дому и даже их существованию как Тоа. Прежде чем всё кончится, героям придётся бросить вызов величайшим силам своего города, пережить убийственное предательство и увидеть, как Тоа падёт, чтобы больше никогда не подняться.



BIONICLE

**Легенды ожидают
в увлекательных книгах:**

серия «БИОНИКЛ. Хроники»:

- № 1. Легенда о Тоа
- № 2. Берегись Бороков
- № 3. Месть Макуты
- № 4. Легенды о Масках

серия «БИОНИКЛ. Приключения»:

- № 1. Загадка Метру Нуи
- № 2. Испытание огнём
- № 3. Мрак подземелья
- № 4. Легенды о Метру Нуи
- № 5. Путешествие сквозь страх
- № 6. Лабиринты теней
- № 7. Паутина Висорака
- № 8. Вызов Хордика
- № 9. В паутине теней
- № 10. Западня времени

серия «БИОНИКЛ. Легенды»:

- № 1. Гибельный остров
- № 2. Тёмная судьба

серия «БИОНИКЛ»:

- Мир Биоников. Книжка с наклейками
- Энциклопедия Раи
- Маска Света
- БИОНИКЛ. Полный путеводитель
- Метру Нуи — город легенд
- Тёмные Охотники



Открой для себя Метру Нуи. Зайди в Колизей, расположенный в самом сердце города, в Великий Храм в Га-Метру, загляни на фабрики протодермиса в Та-Метру. Узнай о том, как производятся Великие Маски и где содержатся Раи.

**Эта книга —
взгляд изнутри
на город Метру Нуи,
в котором началась
легенда БИОНИКЛА .**

ОНИКС

LEGO

ISBN 978-5-455-01574-6



9 785488 015746