

# SPIIS TREŚCI

1. GÓRA CUDÓW 17
2. OD CZEGO ZACZAĆ, CZYLI JAK CZERPAĆ  
PRZYJEMNOŚĆ Z DEZORIENTACJI 35
3. KLĄTWA DZIWACZNOŚCI  
(NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA) 55
4. ROZDROŻE BEZKRESU 73
5. INTERLUDIUM: POTWORY 96
6. KRĘCĄC SIĘ W KÓŁKO 108
7. INTERLUDIUM: LEE, KIRBY, DITKO 140
8. POSTĘP I ROZWÓJ 148
9. INTERLUDIUM: WOJNA W WIETNAMIE 170

<b>10. METAFORA MUTANTA</b>	<b>176</b>
<b>11. INTERLUDIUM: DIAMENTY Z DŹWIĘKU</b>	<b>218</b>
<b>12. PIORUN I KŁAMSTWA</b>	<b>224</b>
<b>13. INTERLUDIUM: ZANIM POWSTAŁO UNIWERSUM FILMOWE MARVELA</b>	<b>250</b>
<b>14. CZYNY KRÓLÓW</b>	<b>258</b>
<b>15. INTERLUDIUM: PREZYDENCI</b>	<b>286</b>
<b>16. MACHINACJE IRON PATRIOTA</b>	<b>295</b>
<b>17. INTERLUDIUM: MARZEC 1965</b>	<b>320</b>
<b>18. WIELKI DESTRUKTOR</b>	<b>327</b>
<b>19. INTERLUDIUM: LINDA CARTER</b>	<b>357</b>
<b>20. DOBRO BIERZE SIĘ Z DZIAŁANIA</b>	<b>363</b>
<b>21. PRZEKAZYWANIE PAŁECZKI</b>	<b>391</b>
<b>Podziękowania</b>	<b>401</b>
<b>Dodatek: Komiksy Marvela: podsumowanie fabuły</b>	<b>405</b>