PRZEWODNIK • KOMIKS • KARTY KOLEKCJONERSKIE

BIONICLE®

GLATORIAN II



12

6,90 zł
VAT 0%

W ŚRODKU

PRZEPRAWA

ROZDZIAŁ 2

NOWA FASCYNUJĄCA POWIEŚĆ **GREGA FARSHTEYA!**

BIONICLE®

Ponad 100 000 lat temu Wielkie Istoty wykuły Maskę Życia i ukryły ją na odległej wyspie Voya Nui. Miała ona stanowić zabezpieczenie na wypadek śmierci władcy świata Matoran, Wielkiego Ducha Mata Nui. Jej zadaniem było przywrócenie go do życia i uzdrowienie.

Na skutek ataku Makuty Teridaksa, Mata Nui zapadł w wieczny sen. Kiedy tysiąc lat później zawisło nad nim widmo śmierci, Toa Inika wyruszyli po Maskę Życia. Odkryli jednak, że mieszkańcy Voya Nui zostali zniewoleni przez gang groźnych Piraka, którzy opanowali wyspę, by zdobyć maskę dla siebie.

Wydawało się, że zwycięstwo nad Piraka oznacza koniec misji Toa Inika. Niestety, maska wymknęła im się z rąk i uciekła w głębiny oceanu. W pościgu za nią Toa dotarli do tajemniczej podwodnej wioski zwanej Mahri Nui, terroryzowanej przez okrutnych Barraki. Maska Życia użyła więc swojej mocy, by przeobrazić Inika w wojowników zdolnych do walki pod wodą – Toa Mahri.

Po niezliczonych bitwach, Mahri ostatecznie zdobyli Maskę Życia. Ścigając się z czasem, Toa Matoro pomknął z maską do Karda Nui – jądra wszechświata, jedynego miejsca, z którego można było obudzić Mata Nui. Tymczasem inna drużyna Toa – Toa Nuva – już obecna w Karda Nui, toczyła zacięty bój z wrogim Bractwem Makuta w obronie Matoran Światła.

W Karda Nui Maska Życia zmieniła Matoro w energię przywracającą życie Mata Nui, a wkrótce potem stworzyła dla siebie ciało wojownika, by wesprzeć Nuva w walce z wrogiem jako Toa Ignika. Na koniec wykazała się ogromnym bohaterstwem, rezygnując ze swego nowego ciała i nowego życia, aby wykorzystać swoją energię do ostatecznego obudzenia Mata Nui z jego tysiącletniego snu.

W tym momencie sprawy przybrały bardzo zły obrót. Wielki Duch nie mógł powrócić do swojego ożywionego ciała, ponieważ opanowała je energia Makuty Teridaksa. Kiedy ciało Mata Nui przebudziło się, jego błąkający się duch został zamknięty wewnątrz Maski Życia. Bezwzględny Makuta wysłał wtedy maskę w przestrzeń, poza granice wszechświata Matoran, skazując świadomość Mata Nui na bezkresną wędrówkę w nieznane...

POZNAJ BOHATERÓW I ZŁOCZYŃCÓW ŚWIATA BIONICLE®!



Witajcie w pustynnym świecie

Wśród Agori z Bara Magna krąży powiedzenie: „Życie jest tak ciężkie, jak pustynia szeroka". Nigdy wcześniej nie było w nim tyle prawdy, co teraz.

Bandyci zwani „łowcami kości" opanowali szlak handlowy wiodący przez Wydmy Zdrady, odcinając wioskę Tajun od reszty świata. Urządzane przez nich zasadzki zniechęcają do wypadów na pustynię nawet tak potężnych wojowników, jakimi są Glatorianie.

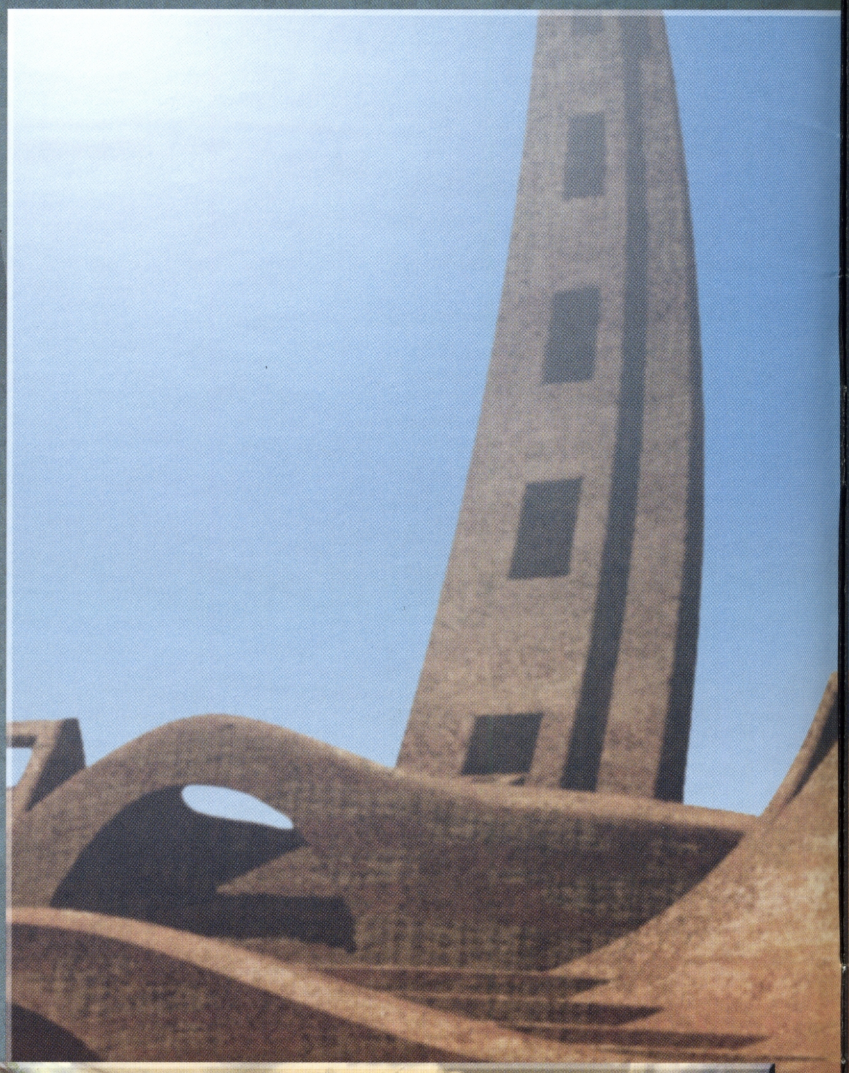
Tymczasem zachowanie Skrallów zaczyna budzić niepokój wśród plemion Agori. Niektórzy podejrzewają ich o chęć wyłamania się z odwiecznego systemu walk Glatorian, mimo że dotychczas nie mieli sobie równych na arenie. Na domiar złego, wędrowcy zmierzający w kierunku wioski Roxtus często giną bez śladu. Ci, którym udało się wrócić, przysięgają, że nie pojadą więcej w te strony. Jaką mroczną tajemnicę kryją Skrallowie? Jakie zagrożenie stanowią dla Bara Magna?

Arena Magna

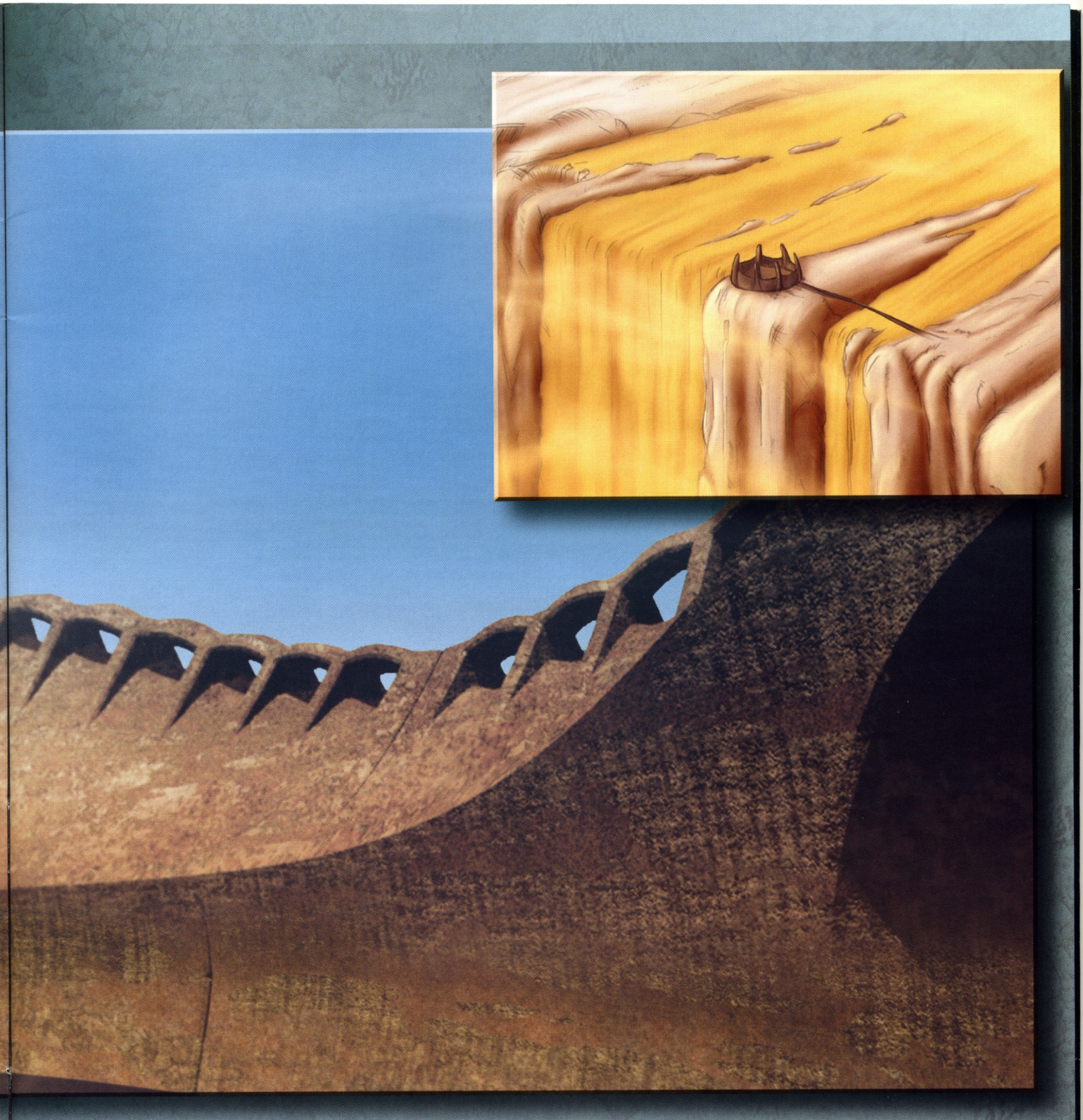
Życie mieszkańców Bara Magna opiera się na systemie walk toczonych w Arena Magna. Pojedynki wojowników są formą „corocznego zgromadzenia parlamentu". Początkowo nie był to sport dla rozrywki widzów, lecz poważne spotkanie, w którym uczestniczyli najważniejsi wodzowie.

Wielka arena jest architektonicznym znakiem rozpoznawczym Bara Magna. Została wykuta ze skały przez tajemniczych starożytnych budowniczych. Dowodem ich niezwykłego kunsztu są organiczne, łukowate kształty budowli – wyjątkowo trudne do wyrzeźbienia. We wszystkim, co zbudowano później w tym świecie, widać ślad inspiracji projektem areny.

Arena jest dziełem mistrzowskim. Zbudowano ją na szczycie najwyższej skały Kaskady Magna. Jest ogromna, a jej wieże, symbolizujące sześć żywiołów Bara Magna – ogień, lód, wodę, dżunglę, piasek i skałę – dumnie pną się ku niebu.







Po obu stronach skały, na której wznosi się arena, bezkresne strumienie podobnego wodzie płynnego piasku spadają kaskadą do gigantycznej niecki daleko w dole. Arena posiada wbudowany mechanizm, który umożliwia napełnianie jej piaskiem i opróżnianie w trakcie walk. W ten sposób na początku pojedynku wojownicy walczą na płaskim podłożu, otoczeni ledwie sześcioma symetrycznie rozmieszczonymi skałami wystającymi z piasku. Z czasem wokół nich wyłania się więcej przeszkód, ponieważ piasek wypełniający arenę jest stopniowo wciągany do wielkiego otworu na środku jej dna. Biada temu, kogo złapie wir zasysanego piasku. Pojedynek na arenie to nie tylko walka z drugim Glatorianinem, lecz także z bezlitosnym żywiołem.

Arena jest najważniejszym miejscem w Bara Magna.


GLATORIAN

GRESH

Gresh, doświadczony Glatorianin z Plemienia Dżungli, łączy niezwykłą szybkość i zwinność z zadziwiającą siłą na arenie. Jego ulubionym manewrem podczas pojedynku jest salto do tyłu z unikiem i jednoczesnym strzałem z miotacza Thornax w locie. Gresh jest nie tylko twardym przeciwnikiem w walce, lecz także obdarzonym charyzmą trenerem cenionym za wiedzę i wyjątkowe umiejętności.



OSOBOWOŚĆ

Charyzmatyczny, mądry i odważny Glatorianin. Wojownik i trener podchodzący do każdej potyczki z praktycznym, strategicznym przygotowaniem.

BROŃ

Niezawodny miotacz Thornax strzelający kolczastymi kulami oraz tarcza dla osłony.

SŁABOŚĆ

Czasem zbytnio polega na starych, wielokrotnie sprawdzonych w boju technikach walki, zamiast próbować czegoś nowego i zaskakującego.

ZDOLNOŚCI

Gresh posiada encyklopedyczną wiedzę z zakresu techniki walki, a także cenną umiejętność przekazywania jej innym wojownikom.

TARDUK

Tarduk kolekcjonuje historie o zamierzchłych czasach, a także przeczesuje starożytne ruiny w poszukiwaniu pamiątek z przeszłości. Ciężkie życie na pustyni traktuje jako wyzwanie, któremu musi sprostać. Porusza się na czterech kończynach, a jego kolce i szpony służą do wspinaczki lub obrony przed wrogiem.

OSOBOWOŚĆ

Dzielny, ciekawy świata i żądny przygód. Nic nie jest w stanie powstrzymać Tarduka przed poszukiwaniem starożytnych artefaktów w niezbadanych dotąd krainach.

BROŃ

Tarduk polega wyłącznie na swojej naturalnej broni – własnych szponach i kolcach.

SŁABOŚĆ

Bywa tak zaprzątnięty myślą o odnalezieniu interesującego artefaktu z przeszłości, że często nie zauważa nadchodzącego niebezpieczeństwa.

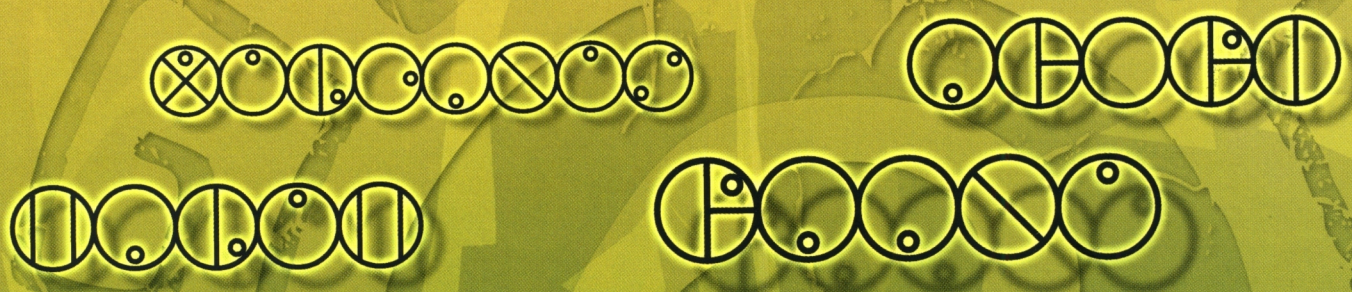
ZDOLNOŚCI

Nieprzeciętna zwinność – cecha, dzięki której Tarduk przewyższa większość Agori Dżungli oraz przedstawicieli innych plemion.

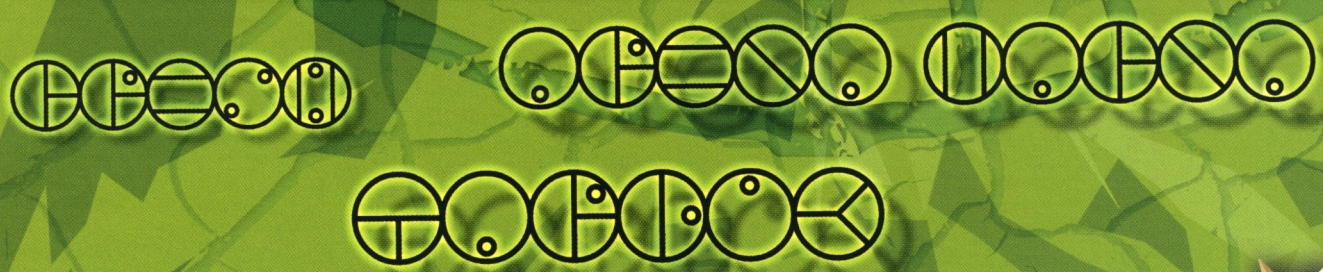


Glatorianie są weteranami wojny, która ponad 100 000 lat temu doprowadziła do zniszczenia Bara Magna. W poczuciu odpowiedzialności za tę katastrofę, a także z potrzeby zdobycia środków do życia, przyjęli rolę protektorów i wojowników walczących w imieniu Agori. Niektórzy Glatorianie pozostają lojalni wobec jednej wioski lub plemienia. Inni pracują dla każdego, kto ich wyżywi i zapłaci im za walkę.

Odszyfruj imiona postaci i nazwy miejsc ze świata Bara Magna, korzystając z alfabetu Agori ze strony 22, i znajdź je w wykreślance.
Uważaj! Wyrazy mogą być wpisane poziomo, pionowo, ukośnie i wspak!



D	C	G	T	E	N	H	U	I	H	U	K	D	A	W	M	K	K
U	I	R	V	E	O	P	O	L	O	T	A	N	C	Z	A	L	E
J	R	E	W	Q	D	V	U	L	C	A	N	U	S	O	R	E	D
R	O	E	R	D	Y	T	Y	S	M	R	O	W	E	R	E	M	G
D	G	H	U	R	K	P	B	O	U	D	G	A	P	N	N	P	T
A	A	S	O	N	A	T	M	B	T	U	A	W	A	I	A	A	Y
A	M	S	S	D	M	A	O	O	A	K	M	E	L	C	M	R	H
M	H	E	U	L	L	R	N	T	N	N	O	T	Y	Z	A	O	J
E	T	R	G	U	G	C	I	U	T	I	H	S	E	R	G	B	I
R	R	T	M	U	O	U	E	M	A	E	L	U	N	M	N	O	O
A	A	K	M	J	L	K	F	R	A	W	Y	D	E	K	A	T	L
D	A	O	O	K	M	G	B	I	K	J	S	R	Y	H	G	F	P




GLATORIAN

MALUM

Mocarny Malum należał niegdyś do Plemienia Ognia z wioski Vulcanus. Jest Glatorianinem, dla którego honor jest pustym słowem. Z powodu przestępstw, jakich dopuścił się na arenie, jego współplemieńcy odwrócili się od niego i wygnali go z wioski. Od tego czasu Malum włóczy się po pustyni, walcząc z innymi Glatorianami dla zysku. Jest ostatnią istotą, z którą mieszkańcy Bara Magna chcieliby mieć do czynienia!



OSOBOWOŚĆ

Malum jest przebiegłym i szorstkim łotrem, dla którego honor nic nie znaczy ani podczas walki na arenie, ani w codziennym życiu.

BROŃ

Ogromne szpony i typowa broń wszystkich Glatorian – miotacz Thornax.

SŁABOŚĆ

Ognisty temperament, którego Malum nie potrafi ujarzmić... ani nawet nie chce. Prawdopodobnie zawdzięcza go miejscu swego pochodzenia.

ZDOLNOŚCI

Malum jest obdarzony niesamowitą siłą – kiedy zdoła unieruchomić przeciwnika w swoim miażdżącym uścisku, walka jest zakończona.

RAANU

Agori Raanu jest szanowanym przywódcą wioski Vulcanus. Potrafi działać stanowczo, gdy sytuacja tego wymaga, lecz jedynie dlatego, że przyświeca mu zawsze jeden cel – dobro Plemienia Ognia. Jego atuty nieocenione w walce to szybkość i siła. Mimo to Raanu jest wystarczająco rozsądny, by wiedzieć, że do zwycięstwa potrzeba czegoś więcej niż siły.

OSOBOWOŚĆ

Ma praktyczne podejście do rozwiązywania problemów. Z pozoru chłodny i opanowany Raanu jest zawsze szczerze zatroskany losem swoich współplemieńców.

BROŃ

Raanu jest uzbrojony w potężny miecz ogniowy i ochronną tarczę.

SŁABOŚĆ

Raanu często akceptuje rzeczywistość taką, jaka jest, zamiast zdobyć się na większy wysiłek i podjąć próbę poprawienia sytuacji.

ZDOLNOŚCI

Chociaż jest przywódcą wioski, Raanu lubi od czasu do czasu stanąć do walki na arenie, by nie wyjść z wprawy. Zna wszystkie sztuczki Glatorian.



Wszyscy Glatorianie spotykają się raz w roku w wiosce Atero podczas turnieju, który wyłania najlepszego wojownika w Bara Magna. Zdarza się, że niektórzy Agori przyłączają się do Glatorian na arenie, służąc pomocą wybranemu wojownikowi.

Który element w każdej kolumnie nie należy do postaci o podanym imieniu?

GRESH TARDUK MALUM RAANU

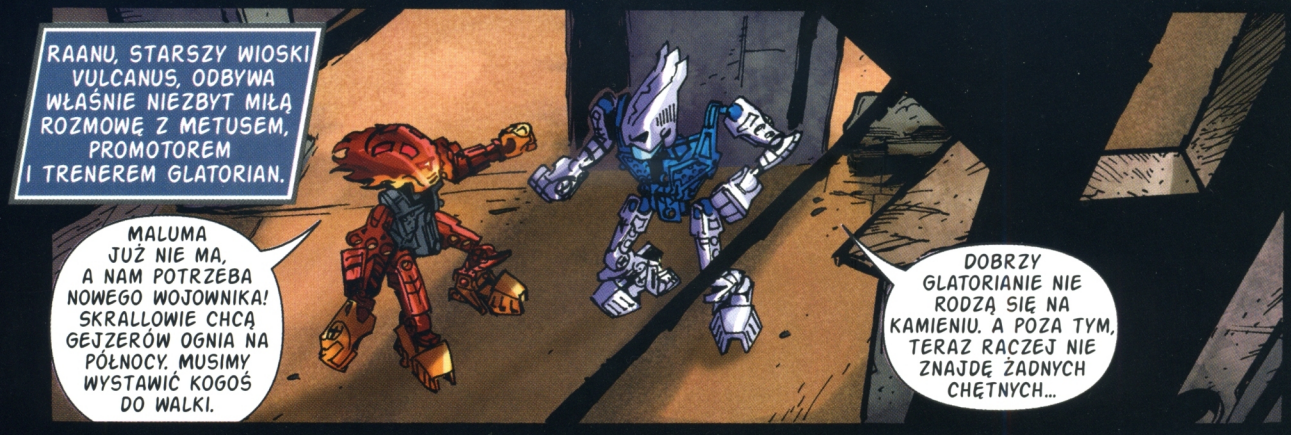


Każdy Agori z Bara Magna należy do swojego plemienia, ściśle związanego z regionem, z którego pochodzi. Świat Bara Magna zamieszkują plemiona: Skały, Piasku, Lodu, Ognia, Wody i Dżungli. Charakterystyczne dla nich żywioły są symbolicznie reprezentowane przez sześć wież Arena Magna.

Spróbuj znaleźć właściwą drogę przez spękane kaniony na pustyni. Uważaj! Nie zgub się!






RAANU, STARSZY WIOSKI VULCANUS, ODBYWA WŁAŚNIE NIEZBYT MIŁĄ ROZMOWĘ Z METUSEM, PROMOTOREM I TRENEREM GLATORIAN.
MALUMA JUŻ NIE MA, A NAM POTRZEBA NOWEGO WOJOWNIKA! SKRALLOWIE CHCĄ GEJZERÓW OGNIA NA PÓŁNOCY. MUSIMY WYSTAWIĆ KOGOŚ DO WALKI.
DOBRZY GLATORIANIE NIE RODZĄ SIĘ NA KAMIENIU. A POZA TYM, TERAZ RACZEJ NIE ZNAJDĘ ŻADNYCH CHĘTNYCH...


„...DO POJEDYNKU Z NIM".
Z DROGI!
ZNAJDŹ SOBIE INNE MIEJSCE... TUTAJ JA STOJĘ.


JAZDA STĄD!
J-J-JASNE! OCZYWIŚCIE, JUŻ MNIE NIE MA.


STAJESZ DO WALKI ZE SKRALLEM?
JEST TAKA OAZA... TESARANIE MÓWIĄ, ŻE NALEŻY DO NICH, A SKRALLOWIE, ŻE DO NICH. TA WALKA MA ROZSTRZYGNĄĆ SPÓR.


TEN POJEDYNEK PRZYNOSI ZASZCZYT NASZEJ ARENIE. NIECH WASZE MIECZE I TARCZE CHRONIĄ POKOJU.



ZGINIESZ! ZARAZ ZGINIESZ!

VZZANG

NIE... UNNGHH!... DZISIAJ.

PIASKI BARA MAGNA CZĘŚĆ 2.

GREG FARSHTEY – SCENARIUSZ
POP MHAN – RYSUNKI
ULISES ARREOLA – TUSZ
SAL CIPRIANO – LITERNICTWO
TOBY DUTKIEWICZ – KIER. ARTYSTYCZNY/PROJEKT
JESSICA NUMSUWANKIJKUL – EDYCJA
PAWEŁ GRZEGORCZYK – PRZEKŁAD



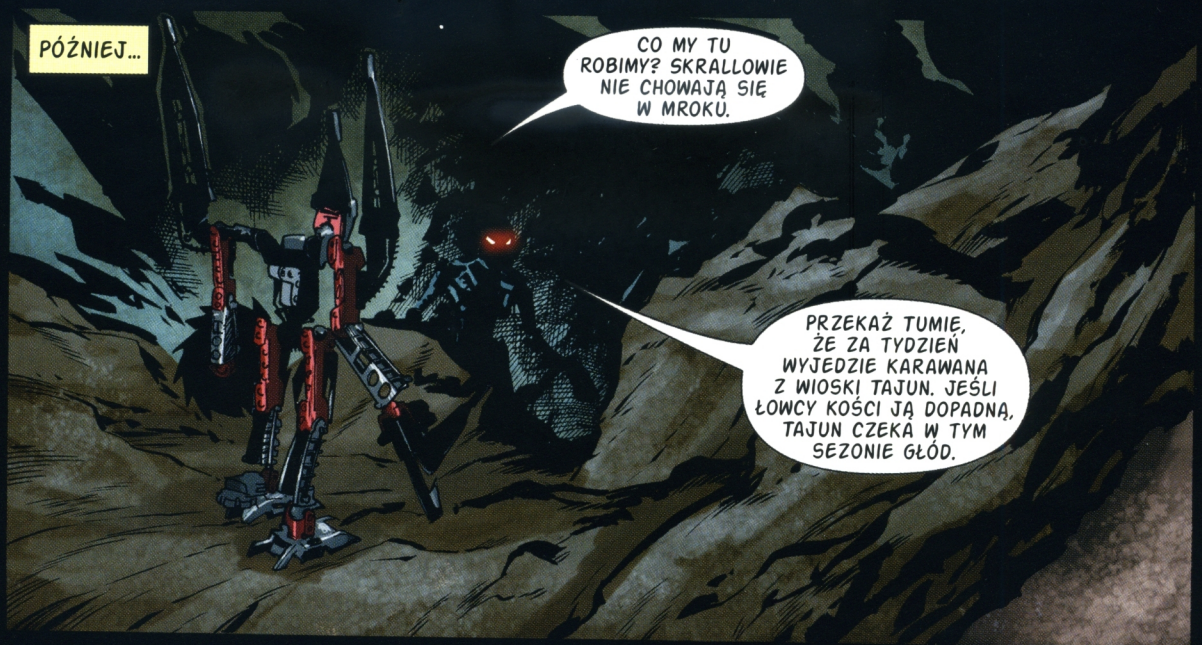

JEŚLI SIĘ PODDAM, NIE BĘDĘ MIAŁ PO CO ŻYĆ.
ALE MOŻE TY CHCESZ USTĄPIĆ?
PODDAJ SIĘ, TO POZWOLĘ CI ŻYĆ.
SKRALLOWIE NIGDY NIE USTĘPUJĄ!
MUSISZ PRZYZNAĆ... JEST NIEZŁY, CHOĆ POCHODZI Z DŻUNGLI.
TAA... I POWINIEN TAM ZOSTAĆ, BO ZARAZ PÓJDZIE DO PIACHU.
A TERAZ...
...DOSYĆ ZABAWY.



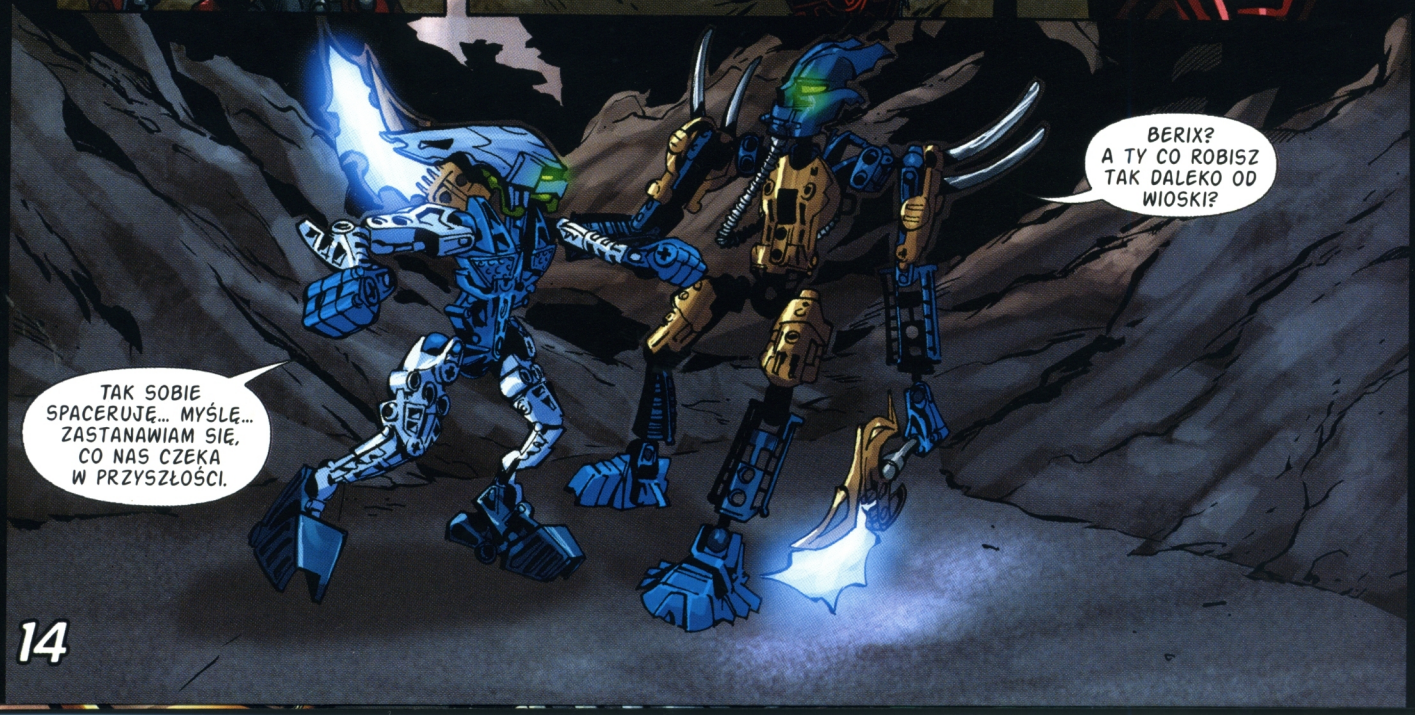
NIE JEST DOBRZE.
WY, SKRALLOWIE, WALCZYCIE TERAZ O WSZYSTKO, CO MA JAKĄŚ WARTOŚĆ. PRZEZ WAS INNE WIOSKI ZOSTANĄ Z NICZYM.
KRANG
WALCZYMY. ZWYCIĘŻAMY. ZABIERAMY.
KRAK
SKRALLOWIE GÓRĄ!
SAMM
KONIEC WALKI!



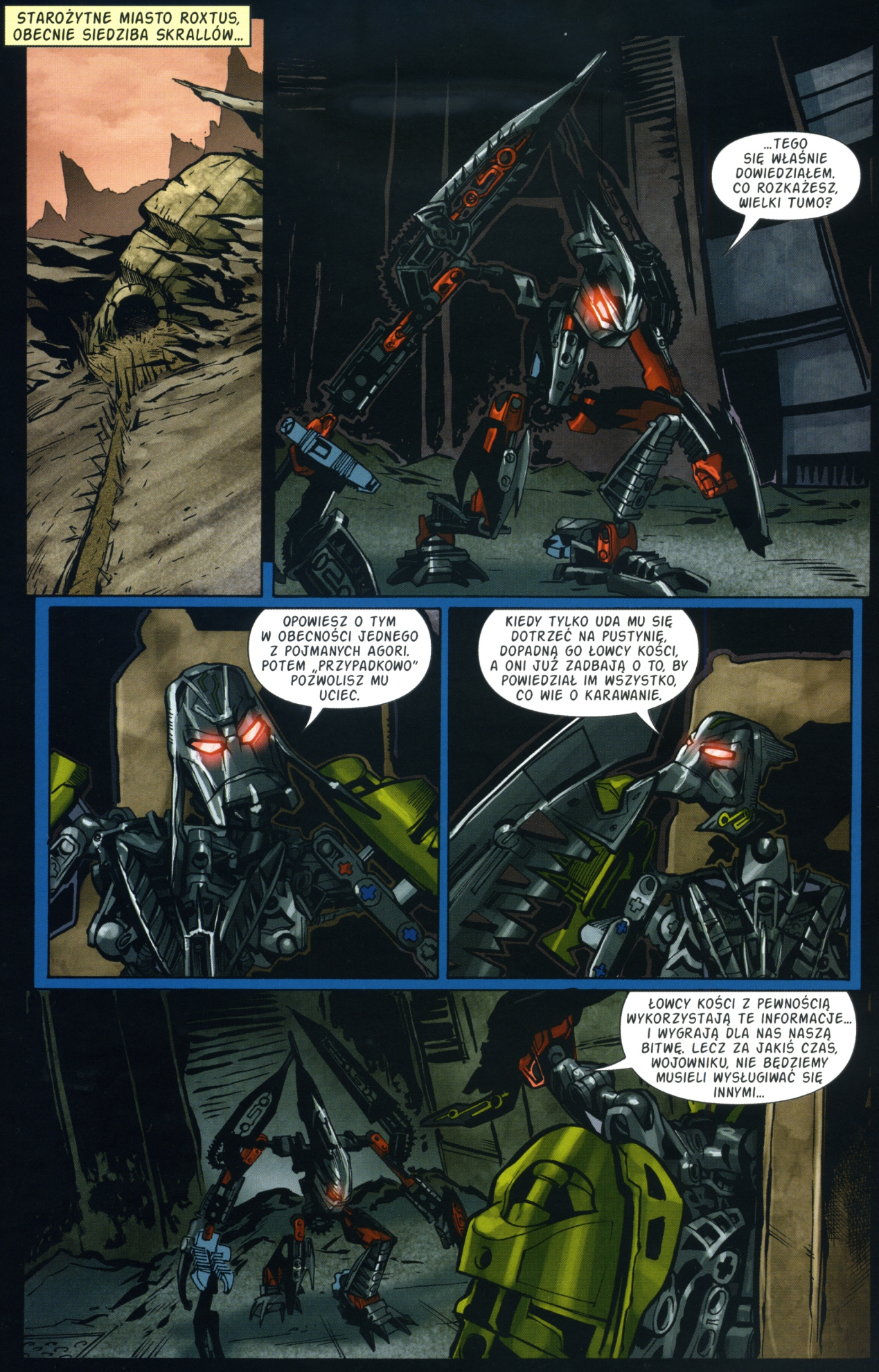

TERAZ POZNASZ LOS POKONANYCH... CO??
SAM POWIEDZIAŁEŚ. KONIEC WALKI. A TERAZ WYNOŚ SIĘ... ALBO WALCZ Z NAMI WSZYSTKIMI.
NIEŹLE. WYTRWAŁEŚ PRAWIE TRZY MINUTY... TO NOWY REKORD.
PRZEGRAŁEM... A TESARA POTRZEBUJE TEJ OAZY. CZY SKRALL OSZUKIWAŁ?
NAJGORSZE JEST TO, ŻE... NIE.
MAM TO, PO CO PRZYBYŁEM. ALE JESZCZE PRZYJDZIE TAKI DZIEŃ...


PÓŹNIEJ...
CO MY TU ROBIMY? SKRALLOWIE NIE CHOWAJĄ SIĘ W MROKU.
PRZEKAŻ TUMIĘ, ŻE ZA TYDZIEŃ WYJEDZIE KARAWANA Z WIOSKI TAJUN. JEŚLI ŁOWCY KOŚCI JĄ DOPADNĄ, TAJUN CZEKA W TYM SEZONIE GŁÓD.


ŁOWCY KOŚCI? A CO KOGO OBCHODZI, CO TEN PUSTYNNY POMIOT ZROBI?
WYJAŚNIĘ CI...
JEŚLI TAJUN STRACI ŻYWNOŚĆ, BĘDZIE MUSIAŁA O NIĄ WALCZYĆ. A JEŚLI PRZEGRA - A NA PEWNO PRZEGRA - BĘDZIE ŁATWYM ŁUPEM DLA TWOJEGO LUDU... NASZEGO LUDU.
NIE JESTEŚ JEDNYM Z NAS. NIE UDAWAJ, ŻE JESTEŚ.
PRZEKAŻ WIADOMOŚĆ. IDŹ, ZANIM KTOŚ NAS ZOBACZY RAZEM.


BERIX? A TY CO ROBISZ TAK DALEKO OD WIOSKI?
TAK SOBIE SPACERUJĘ... MYŚLĘ... ZASTANAWIAM SIĘ, CO NAS CZEKA W PRZYSZŁOŚCI.




STAROŻYTNE MIASTO ROXTUS, OBECNIE SIEDZIBA SKRALLÓW...
...TEGO SIĘ WŁAŚNIE DOWIEDZIAŁEM. CO ROZKAŻESZ, WIELKI TUMO?
OPOWIESZ O TYM W OBECNOŚCI JEDNEGO Z POJMANYCH AGORI. POTEM „PRZYPADKOWO" POZWOLISZ MU UCIEC.
KIEDY TYLKO UDA MU SIĘ DOTRZEĆ NA PUSTYNIĘ, DOPADNĄ GO ŁOWCY KOŚCI, A ONI JUŻ ZADBAJĄ O TO, BY POWIEDZIAŁ IM WSZYSTKO, CO WIE O KARAWANIE.
ŁOWCY KOŚCI Z PEWNOŚCIĄ WYKORZYSTAJĄ TE INFORMACJE... I WYGRAJĄ DLA NAS NASZĄ BITWĘ. LECZ ZA JAKIŚ CZAS, WOJOWNIKU, NIE BĘDZIEMY MUSIELI WYSŁUGIWAĆ SIĘ INNYMI...





W następnym odcinku:
TRIUMF SKRALLÓW!

Największą słabością Agori jest brak jedności. Mieszkając w rozproszonych po Bara Magna wioskach, zdani są na ochronę ze strony Glatorian. Inaczej staliby się łatwym łupem dla łowców kości.

Ułóż fragmenty każdego obrazka we właściwej kolejności. Czy znasz imiona postaci, które znajdują się na rysunkach?



GREG FARSHTEY

PRZEPRAWA

ROZDZIAŁ II

PRZEKŁAD: PAWEŁ GRZEGORCZYK

Dwaj Glatorianie – Gresh i Strakk – wynajęci przez mieszkańców wioski Iconox ochraniają transport cennego metalu zwanego eksydianem, przeznaczonego dla wioski Vulcanus. Towarzyszą im dwaj Agori – Tarduk i Kirbold. Zagrożenie ze strony łowców kości grasujących na pustyni zmusiło ich do obrania dłuższej, dotychczas nieprzebytej drogi wiodącej przez tajemnicze Czarne Szczyty.

Jednak kłopoty dopadają wędrowców na długo przed dotarciem w góry. Karawana wjeżdża w sam środek gniazda węży wydmowych. Strakk, próbując wymknąć się z pułapki, zostaje wciągnięty przez płynne piaski i zapada się coraz głębiej.

Gresh nie miał czasu do namysłu. Za kilka sekund piasek miał pochłonąć Strakka, a węże stopniowo zacieśniały krąg wokół wozu. Jedyna droga ucieczki wiodła przez połać płynnego piasku, ale ciężki wóz zatonąłby w nim jak kamień.

Nagle olśnienie! Pomysł był szalony, bliski samobójstwa, lecz miał szanse powodzenia. Wszystko zależało od tego, jak daleko skacze i jak szybki jest stalker Gresha, oraz od tego, co on sam wie o wężach wydmowych. Jeśli choć jeden element planu nie wypali, żaden z nich nie ujdzie z tego z życiem.

– Tarduk! Potrzebna mi lina – ta, którą przewiązane są sztaby eksydianu! Natychmiast! – krzyknął Gresh.

Agori błyskawicznie odciął linę. Kawałek, który rzucił Greshowi, miał ledwie dwa metry. Pozostała część liny tkwiła pod ładunkiem.

– Cokolwiek się teraz wydarzy, niech nikt nawet nie piśnie – zarządził Gresh. – Trzymajcie zaprzęg w miejscu i żadnego gadania, jasne?

Kirbold i Tarduk skinęli. Żaden z nich nie palił się do rozmowy. Z drugiej strony, gdyby zbliżył się do nich wąż wydmowy, trudno byłoby im się powstrzymać od wrzasku.

Gresh zrobił z liny lasso i spiął stalkera do galopu. Musiał wszystko dobrze zgrać w czasie. Zbliżając się do krawędzi płynnego piasku, zmusił wierzchowca do skoku. W momencie, gdy przeskakiwał ponad zdradliwym piaskiem, Gresh rzucił pętlę lassa na Strakka. Impet skoku stalkera wyrwał Glatorianina z pułapki.

– Uratowałeś mnie! – krzyknął uszczęśliwiony i zdumiony Strakk. – Nie wierzę!

– Musiałem – odparł Gresh. – A teraz wracamy po zaprzęg.

– Oszalałeś?! – wrzasnął Strakk. – Chcesz wracać do tego gniazda węży? Zależy mi na eksydianie tak samo jak wszystkim, ale nie będę ryzykował życiem.

– No, to niczym cennym nie ryzykujesz – rzucił Gresh.

– Nie ma mowy – Strakk pokręcił głową.

– Nie ma czasu na dyskusję – powiedział Gresh. – Dostaniesz połowę mojej zapłaty za tę robotę.



Oczy Strakka błysnęły chciwie.

– To na co jeszcze czekamy? Jazda.

Gresh pojechał przodem. Obaj jeźdźcy przeskoczyli przez połać płynnego piasku i pogalopowali w stronę zaprzęgu, mając nadzieję, że ich wierzchowce unikną spotkania z jadowitymi kłami węży. Jednak zamiast zatrzymać się przy wozie, Gresh zaczął krążyć wokół niego jak opętany. Zdumiony Strakk uczynił to samo. Agori w milczeniu przyglądali się Glatorianom, którzy najwyraźniej postradali zmysły.

– Czy masz w tym jakiś cel? – zapytał Strakk.

– Pewnie – odparł Gresh. – Węże wydmowe nie wyłażą na powierzchnię, prawda? Czyli nie używają ani wzroku, ani węchu podczas polowania.

– Za to używają słuchu – domyślił się Strakk. – Dlatego tak hałasujemy.

– Dokładnie – uśmiechnął się Gresh. – To działa, widzisz?

Strakk obejrzał się za siebie. Węże już nie otaczały zaprzęgu, lecz podążały za nim jak fala.

– Yiiiii! – wrzasnął.

– Tędy! – krzyknął Gresh.

Tesarański Glatorianin pogalopował w kierunku płynnego piasku. Strakk – tuż za nim. Wierzchowiec Gresha znów przeskoczył ponad zdradliwym miejscem. Stalker Strakka zrobił z trudem to samo. Wygłodniałe węże wydmowe nie były w stanie ominąć pułapki: piasek pochłonął je, nie dając najmniejszej nawet szansy na wydostanie się.

– Nieźle pomyślane – przyznał Strakk. – Jedna pułapka przeciwko drugiej. Prawie żałuję, że kosztowało cię to połowę twojej zapłaty...

Kilka godzin później wędrowcy dotarli do podnóża Czarnych Szczytów. Wóz ledwie mieścił się na wąskiej ścieżce pomiędzy skałami, dlatego Gresh chciał, aby Strakk jechał pierwszy, podczas gdy on miał zamykać pochód. Strakk nie okazał wielkiego entuzjazmu wobec jego propozycji. Gresh wyjaśnił zatem, że jeśli ktokolwiek podąża ich śladem od strony Iconox, nie urządzi zasadzki z przodu, lecz raczej zajdzie ich od tyłu.

– Nigdy nie wiadomo – rzekł Strakk. – Widziałem pułapki w miejscach, w których nikt by się ich nigdy nie spodziewał. Ale ty jesteś za młody, żeby to wszystko pamiętać.

– Co dokładnie?

– Wojnę. W czasach, kiedy Bara Magna była jeszcze częścią większego świata... długo przed Rozpadem... musiałeś o niej słyszeć.

Gresh słyszał o wojnie, która odmieniła ich świat ponad 100 000 lat temu. Inni Glatorianie niechętnie o niej opowiadali. Wyglądało, jakby za wszelką cenę pragnęli wyrzucić z pamięci wszelkie związane z nią wspomnienia.

– Jasne – powiedział Gresh. – Tylko, jaki to ma związek z...?



– Czarne Szczyty były jednym z nielicznych miejsc, w których nie toczyły się żadne bitwy – ciągnął Strakk.

– Nikt nie chciał o nie walczyć? – zapytał Gresh.

– Nikt nie miał odwagi się do nich zbliżyć – padła odpowiedź. – Spójrz na te skały. Założę się, że pełno w nich cennych złóż metali i kto wie czego tam jeszcze. Myślisz, że ktoś chce je wydobywać? Zapomnij. Nie było takich nawet wtedy, gdy nie było tu Skrallów.

Na wspomnienie o Skrallach, Gresh zacisnął dłoń na rękojeści miotacza. Dla nikogo nie było tajemnicą, że Plemię Skały nie wywodziło się z pustynnych regionów Bara Magna. Ich domem była kraina wulkanów na dalekiej północy. Mieszkali tam przez wiele stuleci ochraniani przez klasę wojowników – Skrallów. W niezbyt odległej przeszłości Plemię Skały i Skrallowie pojawili się na południu, zasiedlając Czarne Szczyty i otaczające je ziemie. Zbudowali tam miasto Roxtus większe od każdej wioski na Bara Magna. Plotka głosiła, że przenieśli się w te rejony, uciekając przed czymś znacznie groźniejszym od nich, ale nie było na to dowodu i prawdziwe powody pozostały nieznane.

Wkrótce wyszło na jaw, że przybyszom nie zależało na przyjaźni z innymi plemionami. Mimo że wystawiali swoich wojowników do walk Glatorian, nawet nie udawali, że im to odpowiada. Każdy, kto miał z nimi do czynienia, czuł, że wódz Tuma i jego plemię woleliby zwyczajnie brać wszystko, czego chcieli. Na razie jednak przestrzegali zasad.

System walk na arenie nie był problemem dla Plemienia Skały – Skrallowie byli wyśmienitymi wojownikami. Do tej pory żaden nie uległ w pojedynku z innym Glatorianinem. Gresh doskonale o tym wiedział. Sam nie tak dawno przegrał starcie ze Skrallem w wiosce Vulcanus. Skrall był gotów złamać surowe zasady walki na arenie i gdyby nie interwencja innego Glatorianina, tamten pojedynek byłby ostatnią rzeczą, jakiej Gresh dokonał w swoim życiu. Na samo wspomnienie Gresha ogarnął wstyd. Tesaranie liczyli na jego zwycięstwo, a on zawiódł swoje plemię.

Gresh przestał o tym myśleć. To nie był najlepszy czas na planowanie rewanżu. On i jego towarzysze wkroczyli właśnie na terytorium Plemienia Skały. Brak ostrożności mógł wpędzić ich w poważny konflikt z więcej niż jednym Skrallem.

– Patrzcie! – krzyknął nagle Kirbold, wskazując na szczyt zbocza.

Gresh spojrzał w górę. To, co zobaczył, przypominało trzech Glatorian stojących na krawędzi szczytu. Kiedy jednak przyjrzał się lepiej, przekonał się, że to tylko maski i puste zbroje zawieszone na wbitych w piasek tyczkach.

– To tylko kukły – powiedział. – Pewnie mają odstraszać nieproszonych gości.

– Całkiem skuteczne – stwierdził Strakk. – Przyjrzyj się uważnie zbrojom.

– Już się przyjrzałem. No, i co?

– To nie są zbroje Skrallów. Jedna jest czerwona, druga niebieska, trzecia zielona. Jak

sądzisz, skąd je wzięli? Po mojemu, zdarli je z martwych Glatorian. Założysz się, że mam rację?

– Ja się nie zakładam – oznajmił Gresh.

– Tak ci się tylko zdaje, młody – roześmiał się Strakk. – Przychodząc tu, założyłeś się z losem o własne życie.

– Powinniście zamilknąć.

Glatorianie błyskawicznie odwrócili się, jednocześnie mierząc swoimi miotaczami w górę – tam, skąd dobiegły te złowieszczo spokojne słowa. Tarduk mocniej zacisnął uchwyt na lejcach spikita, gotowy w każdej chwili pognać go do galopu. Kirbold skulił się na wypadek nagłej salwy z miotaczy.

Wysoko na skalistym stoku stał Glatorianin w czerwonej zbroi. Strakk i Gresh rozpoznali go natychmiast. Zwał się Malum. Swego czasu jego imię wymawiano z wielkim szacunkiem, lecz niepohamowany temperament okrył Maluma złą sławą. Podczas pojedynku na arenie próbował zadać śmierć poddającemu się Glatorianinowi. Za tę zbrodnię został wygnany z wioski Vulcanus. Od tego czasu jego domem była pustynia.

– Proszę, proszę, kogo ja widzę – ucieszył się Strakk. – A już myślałem, że pożarły cię pustynne nietoperze.

– Rany, zróbcie coś! – szepnął Kribold. – On nas zaraz ograbi!

– Nie ma obawy – zapewnił Strakk. – Na co mu eksydian na tym odludziu? A poza tym, gdyby Malum chciał, już dawno leżelibyśmy tu martwi. Prawda, stary druhu?

Malum spojrzał na Strakka lodowatym wzrokiem.

– Nigdy nie byłem twoim druhem. Teraz też nie jestem.

– Czego chcesz? – zapytał Gresh.

– Chcę was ostrzec – padła odpowiedź. – Skrallowie są ostatnio dość... niespokojni. Pełno ich w górach, polują na coś... może na kogoś. Może na was. A wy się drzecie tak, że słychać was aż w Tajun. Ułatwiacie im sprawę.

– Tak bardzo się o nas troszczysz? – Strakk splunął. – Żal ci będzie, jak nas zabiją Skrallowie, a nie ty?

Uśmiech na twarzy Maluma nie wróżył nic dobrego.

– Szczerze mówiąc... tak.

* * *

Raanu, starszy wioski Vulcanus, miał poważne zmartwienie. Bez Maluma jego wioska miała do dyspozycji ledwie jednego doświadczonego Glatorianina. Było też kilku nieopierzonych kandydatów na wojowników, ale ci, póki co, zapewne nie daliby rady nawet kulawemu Agori. Ostatni pojedynek, stoczony z Glatorianinem z Iconox, został rozstrzygnięty na korzyść Vulcanusa. Iconox miała zapłacić Vulcanusowi eksydianem, lecz cenny metal do tej pory do nich nie dotarł. Raanu właśnie się dowiedział, dlaczego.



– Przez Czarne Szczyty? Czy oni ogłupieli?

Metus, pochodzący z Iconox trener Glatorian, rozłożył ręce.

– Wiesz, łowcy kości...

– Wiem o łowcach kości – przerwał mu Raanu. – O niczym innym ostatnio nie słyszę. Ale mój lud oczekuje tego, co sprawiedliwie zdobył przez zwycięstwo na arenie. Jeśli Iconox nie dostarczy zapłaty...

– ...Vulcanus nie będzie skłonny oddać tego, co przegra – jeśli przegra – w następnym pojedynku – dokończył Metus.

– A jeśli do tego dojdzie, Metusie... nasz system zawali się na naszych oczach. Kiedy przerwiemy obyczaj rozwiązywania sporów za pomocą walk Glatorian, czeka nas tylko jedno: wojna.

Metus zadumał się. Niewątpliwie Raanu miał rację. Wieki temu Agori zrozumieli, że nie mogą sobie pozwolić na zbrojny konflikt między wioskami. Niejeden miał w pamięci żywy obraz koszmaru zniszczenia, jaki pozostawiła po sobie ostatnia wojna. Właśnie dlatego wszelkie spory między wioskami rozstrzygały pojedynki reprezentujących je Glatorian. Ten system jednak opierał się na wzajemnym zaufaniu. Wynik pojedynku na arenie nie podlegał dyskusji i był przez wszystkich bezwzględnie akceptowany. Gdyby jedna wioska złamała zasady lub nie spłaciła długu, pozostałe postąpiłyby tak samo.

– Wobec tego musimy mieć nadzieję, że ci, których Iconox wynajęła do transportu, nie zawiodą – powiedział cicho. – Jeśli łowcy kości... albo nawet Skrallowie przechwycą ten ładunek, nic nie uchroni nas przed katastrofą.

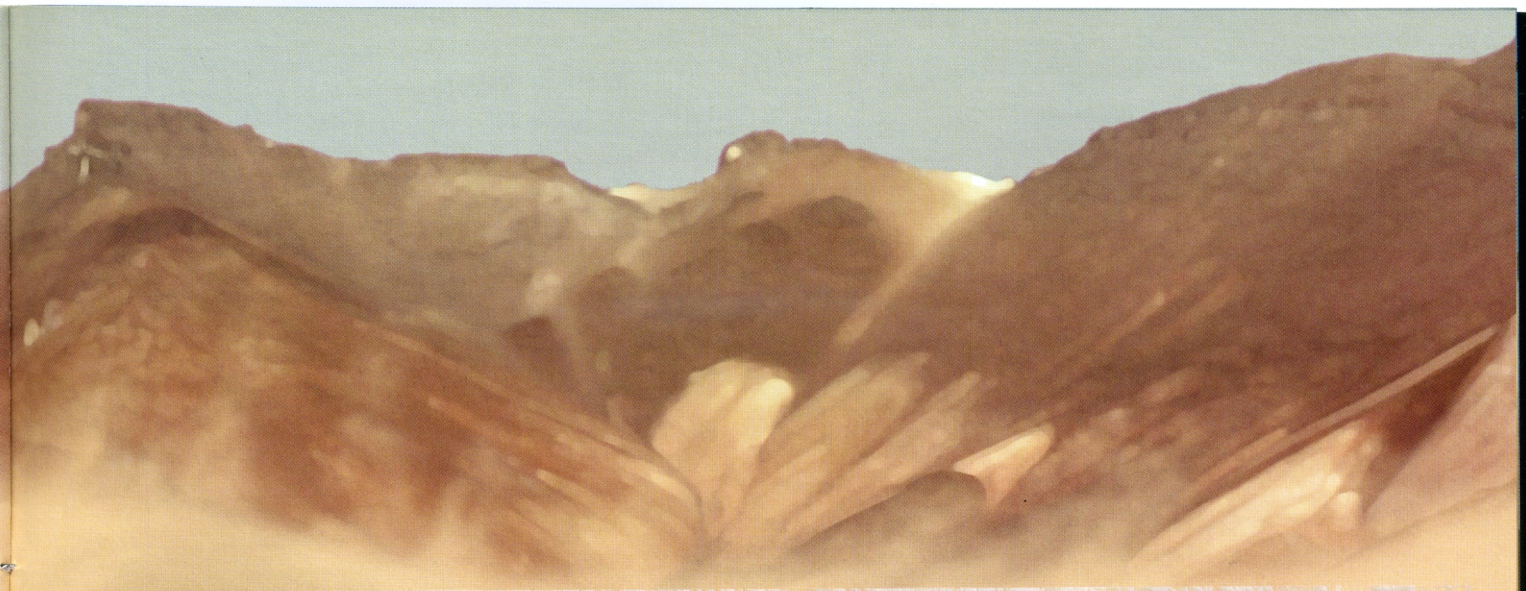
* * *

Malum zniknął. Wtopił się między skały równie szybko i niespodziewanie, jak się pojawił, ze swobodą kogoś, kto urodził się wśród gór. Dokąd poszedł? – tego ani Gresh, ani Strakk nie wiedzieli i nawet nie chcieli wiedzieć. Nie zamierzali jednak lekceważyć jego przestrogi.

– Skrallowie... – zaczął Tarduk. – Kiedyś próbowałem wykopać kilka artefaktów w pobliżu Roxtusa... kiepski pomysł, wiem. Ledwie uciekłem. Gdyby mnie wtedy dopadli, byłby ze mnie trup.

Droga przez Czarne Szczyty wiodła na wschód, lecz ścieżka, którą jechali, w większości zatarła się przez lata. Chłodniejsze górskie powietrze przyniosło odrobinę ulgi w podróży, zwłaszcza Strakkowi, który od czasu do czasu musiał zejść z wierzchowca, by pomóc pchać wóz pod górę. Ciszę zakłócał jedynie stukot kopyt stalkerów, świst wiatru między szczytami i ciche popiskiwanie kół wozu.

Ostry krzyk górskiego szponnika zaniepokoił obu Glatorian. Drugi postawił ich na baczność. Szponnik to duży drapieżny ptak, którego rozpiętość skrzydeł sięga półtora metra. Jego pazury drą pancerz z taką łatwością, jak gdyby darły suchy pergamin. Poluje głównie na małe zwierzęta, lecz powodowany głodem nie waha się atakować znacznie większych od siebie przeciwników. Jednak Gresh i Strakk przygotowali broń do strzału, spodziewając się



spotkania z kimś znacznie groźniejszym niż górski szponnik.

– Tobie też się zdaje, że to nie był ptak? – Strakk zapytał ledwie słyszalnym szeptem.

– Brzmiało raczej jak sygnał – odparł Gresh.

– Skrallowie?

– Nie inaczej. Łowcy kości nie zapuszczają się w te strony.

Strakk pokręcił głową.

– Wychodzi na to, że łowcy kości są mądrzejsi niż myślałem.

– Co robimy? – zapytał Tarduk. – Uciekamy? Szykujemy się do walki?

– Słyszeliśmy ich sygnał. To znaczy, że są blisko. Za późno na ucieczkę – stwierdził Strakk. – Ty, młody, zawsze mi wyglądałeś na takiego, co chce zostać bohaterem. Teraz masz okazję zginąć jak bohater.

Gresh bił się z myślami. Mogli jeszcze zawrócić, poszukać innej drogi. Mogli też udać, że nie słyszeli niczego podejrzanego, i jechać dalej, wypatrując zasadzki Skrallów. Domyślał się, jaką opcję wybrałby Strakk – brać nogi za pas i jak najszybciej zostawić góry daleko za sobą. Tylko który sposób dawał najlepszą szansę na dostarczenie towaru do miejsca przeznaczenia?

Za późno. Zbyt długo zwlekał z decyzją. Skrallowie już ich otoczyli. Wojownicy w czarnych zbrojach kolejno wyłaniali się z ukrycia.

– To ziemia Skrallów – oznajmił jeden z nich.

– Przejście zabronione – dodał drugi.

– Chyba że Tuma zechce was widzieć – dorzucił trzeci. – Co macie na wozie? Pokazać!

– Jeśli to zrobimy, zabiorą eksydian – szepnął trwożnie Kirbold.

– A jeśli nie, to zabiją nas i zabiorą go tak czy owak – odparł Tarduk, po czym odwrócił się powoli i odsłonił ładunek.

Skrallowie z reguły nie okazują radości, nawet się nie uśmiechają. Jednak tym wojownikom udało się sięgnąć wyżyn dotychczas niedostępnych dla ich gatunku – niemal wybuchnęli radosnym śmiechem. Patrzyli na bezcenny skarb, który za chwilę będzie należał do nich. Na przeszkodzie stali tylko ci dwaj Glatorianie i dwaj mali Agori. W jednej chwili atmosfera zgęstniała.

– Rekwirujemy ładunek – rzucił szorstko przywódca grupy. – Wynoście się stąd.

Strakk odetchnął z ulgą. Najwyraźniej los był dla nich łaskawy. Co prawda eksydian przepadnie, ale przynajmniej ocalą głowy. Właśnie miał powiedzieć, że „oferta" Skralla brzmi nieźle, kiedy odezwał się Gresh.

– Pracujemy dla Iconox – powiedział hardo Glatorianin. – Ładunek nie należy do nas. Nie możemy go oddać bez zgody właściciela.

Twarz Skralla pochmurniała.

– Spróbujcie – wycedził.

– Tumie się to nie spodoba – ostrzegł Gresh.

Co ten dureń wyprawia? pomyślał Strakk. *Wszyscy przez niego zginiemy!*

– Iconox ma dług wobec Roxtusa – skłamał Gresh. – Mamy rozkaz dostarczyć zapłatę bezpośrednio Tumie wraz z pokorną prośbą o wybaczenie opóźnienia. Tego sobie życzył sam Tuma. Chcesz mu powiedzieć, że nie usłyszy spodziewanych przeprosin od Agori, bo odesłałeś posłańców z powrotem na pustynię?

Jego słowa gwałtownie ostudziły emocje Skrallów. Tuma, ich wódz, był jedyną istotą, której się naprawdę bali. Krążyły wśród nich legendy o jego ogromnej sile. Mówiono, że potrafi z łatwością pokonać każdego Skralla, że dla zabawy łamie kości swoim wojownikom. Nikomu nie uśmiechało się stanąć przed nim i wyjaśniać, dlaczego nie otrzymał tego, czego oczekiwał.

– W porządku, pojedziecie z nami – odpowiedział Skrall. – Rozbroić ich.

Dwaj Skrallowie podeszli do Glatorian, zabrali ich miotacze Thornax, topór Strakka i tarczę Gresha, a następnie przeszukali wóz. Skonfiskowali znalezioną w nim dodatkową broń, po czym kazali Glatorianom przesiąść się na wóz, a sami dosiedli ich wierzchowców. Pod czujnym okiem Skrallów trzymających broń w pogotowiu zaprzęg ruszył w drogę.

– Genialnie, mistrzu – mruknął Strakk. – Teraz dostarczą nas Tumie do rąk własnych razem z eksydianem, który mu się nie należy. Myślisz, że zrozumie dowcip, uśmieje się do łez, a potem puści nas wolno?

– Nie – odparł cierpko Gresh – bo wcale nie mam zamiaru się z nim spotkać.

– Jak to?

– Tak to – odwarknął Gresh, waląc Strakka sztabą eksydianu prosto w łeb.

Bardziej zdumiony niż poturbowany Strakk nie zwlekał z odpowiedzią. Po chwili obaj tłukli się zawzięcie na tyle wozu.

– Dosyć! – Skrall jadący najbliżej wozu podjechał bliżej, żeby ich rozdzielić.

Na to właśnie liczył Gresh. Gdy tylko Skrall znalazł się w jego zasięgu, otrzymał potężny cios sztabą eksydianu. Gresh wyrwał mu miotacz z ręki i, zanim ktokolwiek zdążył zareagować, wystrzelił, mierząc w skalną ścianę po prawej, przeładował i strzelił ponownie – tym razem w skałę po lewej. Oba trafienia wywołały lawinę, niosącą tony skalnych odłamków w dół prosto na zaprzęg i jego eskortę.

Skrallowie rzucili się do ucieczki przed lawiną. Gresh wyrzucił zamroczonego Skralla z siodła, wskoczył na grzbiet stalkera i krzyknął:

– Jazda, Kirbold!

Agori strzelił lejcami, a spikit ruszył do biegu z prędkością, jakiej nikt by się po nim nie spodziewał. Spadające głazy bombardowały boki wozu mknącego przez wąwóz w ucieczce przed rozwścieczonymi Skrallami.

– Doganiają nas! – wrzasnął Tarduk.

– Nie może być! – Strakk kipiał sarkazmem. – Oni biegną, my jedziemy wozem z kilkoma tonami eksydianu. Jakim cudem nas doganiają?

– Dalej! – rzucił Gresh. – Może ich jakoś zgubimy.

– Lepiej się zamknij! – warknął Strakk, próbując rozmasować sobie obolałą od ciosu Gresha głowę. – Następnym razem ja układam plan. Chcesz ich zgubić? Dawaj to!

Strakk odebrał Greshowi miotacz Thornax i odwrócił się w stronę pościgu. Wycelował w zwis skalny ponad nimi i wypalił. Skała rozpadła się na kawałki, sprowadzając na nich kolejny deszcz kamieni. Niestety, przy okazji wybuch spowodował pęknięcie całego zbocza – teraz gigantyczna kamienna płyta błyskawicznie osuwała się w kierunku uciekinierów.

– Z wozu! – wrzasnął Tarduk.

Spikit stanął dęba i uskoczył w bok, niemal przewracając wóz, lecz Strakk i obaj Agori zdołali już z niego zeskoczyć. Stalker Gresha wierzgnął, zrzucając jeźdźca z siodła, i pogalopował przed siebie. Tarduk dał nura pod wóz, w ostatniej chwili wciągając tam także Gresha. Fala kamiennego gruzu pchana przez osuwające się zbocze uderzyła w bok zaprzęgu, spychając go pod przeciwległą ścianę.

Chwilę potem było po wszystkim. Tam, gdzie przed momentem byli Glatorianie i Agori ze swoim wozem, znajdowało się teraz ogromne rumowisko. W powietrzu unosił się duszący skalny pył. Dookoła zaległa martwa cisza.

Skrallowie, którym udało się ujść z życiem, podeszli bliżej. Pierwszy rzut oka wystarczył, by zrozumieli, że sami nie dadzą rady niczego wydobyć spod tak wielkiej sterty kamieni.

– I co my teraz powiemy Tumie? – zapytał jeden z wojowników.

– Nic – odparł przywódca grupy. – Nie było żadnego transportu. Nikogo nie widzieliśmy. Jeśli ktoś ich kiedyś odkopie, będzie wyglądało, jakby spotkał ich nieszczęśliwy wypadek... Po prostu kolejny wypadek w niebezpiecznej okolicy.

Skrall popatrzył na topór i tarczę – broń Strakka i Gresha – które trzymał w rękach. Niewiele myśląc, rzucił je między kamienie na rumowisku.

– To nam nie będzie potrzebne... im też już się więcej nie przyda.

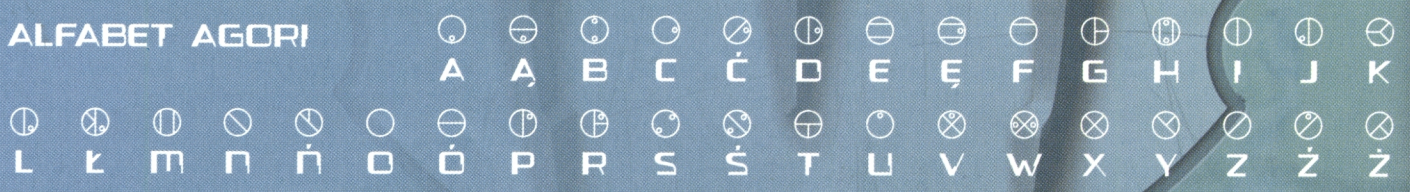
Ciąg dalszy nastąpi w:
BIONICLE® Glatorian III

Sprawdź, jak dobrze znasz Pustynię Bara Magna i jej mieszkańców – Glatorian oraz Agori z plemion Dżungli i Ognia. Zaznacz zdania prawdziwe literą „P", a fałszywe – literą „F". Jeśli przeczytałeś uważnie wszystkie informacje w książce, z łatwością udzielisz właściwych odpowiedzi.

1. Agori wynajmują wojowników, którzy rozstrzygają spory pomiędzy wioskami.
2. Arena Magna jest zbudowana na szczycie najwyższej skały Kaskady Magna.
3. Gresh porusza się na czterech kończynach i w walce używa szponów i kolców.
4. Glatorianie brali udział w wojnie zakończonej zniszczeniem Bara Magna.
5. Tarduk jest wyjątkowo zwinnym Agori z Plemienia Dżungli.
6. Malum jest doświadczonym wojownikiem i trenerem Plemienia Ognia.
7. Wieże Arena Magna miały wyglądem przypominać ich starożytnych twórców.
8. Arena Magna ma wbudowany mechanizm, który wypełnia ją gorącą lawą.
9. Raanu, przywódca wioski Vulcanus, nie potrafi panować nad emocjami.
10. Czasami niektórzy Agori walczą obok Glatorian podczas pojedynków na arenie.

BARA MAGNA

ALFABET AGORI



Przygoda na pustyni trwa, a nasi bohaterowie wpadają w coraz większe tarapaty... Odszyfruj imiona postaci i połącz je z odpowiednimi cytatami, pochodzącymi z drugiej części „Przeprawy".





A. *Wiem o łowcach kości. O niczym innym ostatnio nie słyszę.*

_ _ _ _ _ _





B. *To nam nie będzie potrzebne... im też już się więcej nie przyda.*

_ _ _ _ _ _ _

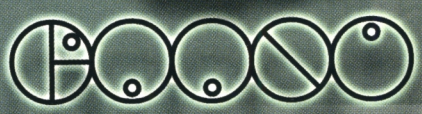




C. *Dostaniesz połowę mojej zapłaty za tę robotę.*

_ _ _ _ _ _





D. *Następnym razem ja układam plan. Chcesz ich zgubić?*

_ _ _ _ _ _ _



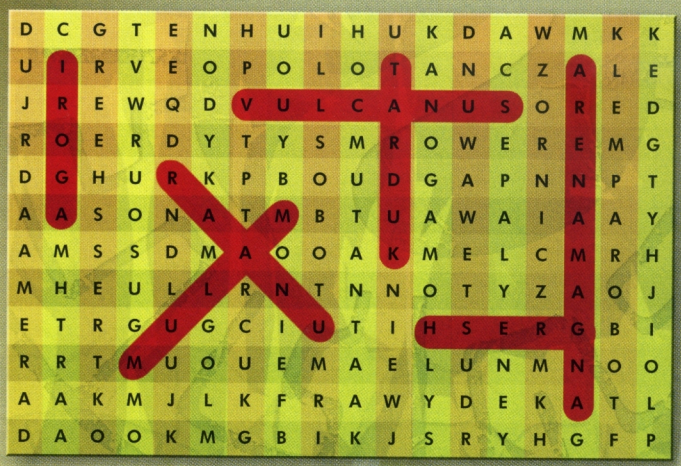


E. *Nigdy nie byłem twoim druhem. Teraz też nie jestem.*

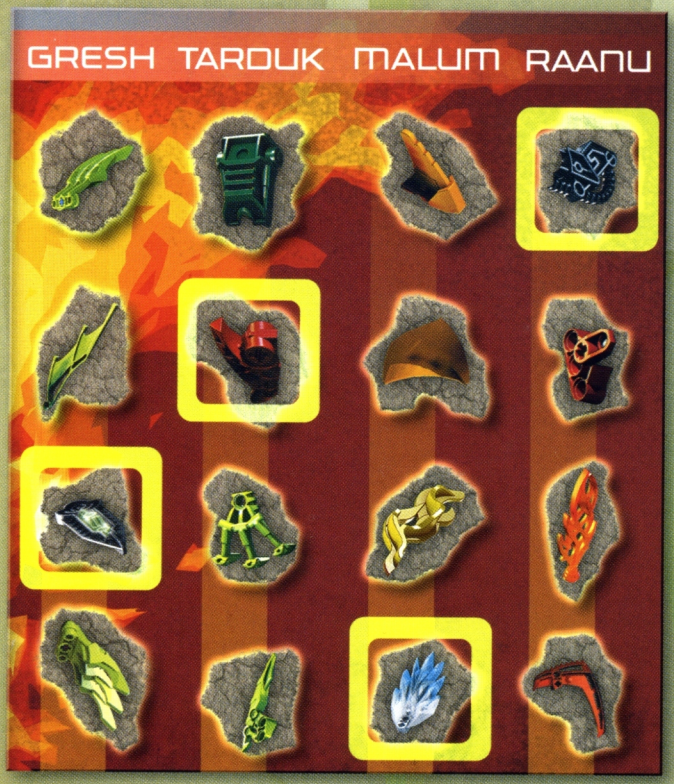
_ _ _ _ _ _

ODPOWIEDZI:

Str. 7



Str. 11



Str. 12



Str. 13


Tarduk


Raanu

Str. 22

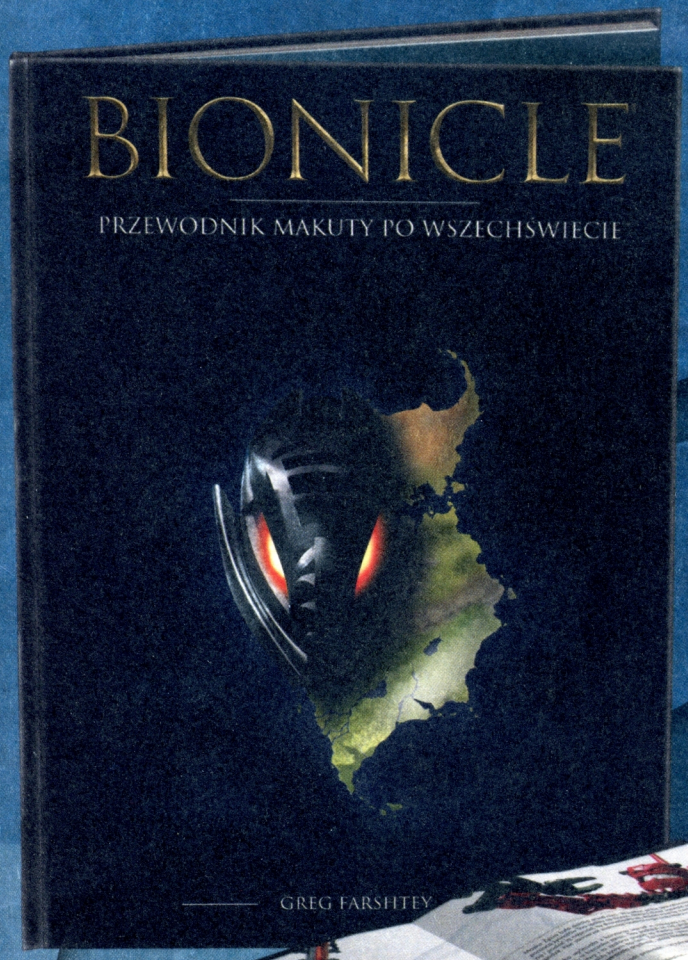
1–P, 2–P, 3–F, 4–P, 5–P,
6–F, 7–F, 8–F, 9–F, 10–P.

Str. 23

A – Raanu
B – Skrall
C – Gresh
D – Strakk
E – Malum

BIONICLE®

Przewodnik Makuty po Wszechświecie



Jestem Makuta Teridax, a to historia o tym, jak zostałem władcą wszystkiego, co istnieje we wszechświecie i co kiedykolwiek w nim powstanie...

Fantastyczne krainy, nieszablonowe postacie, tajemnice i porywająca akcja – to wszystko znajdziesz w tym przekrojowym opisie wydarzeń w świecie BIONICLE® z lat 2001–2008.

- nowe, nieznane fakty
- pamiętnik Makuty Teridaksa
- fascynujące opowiadania przygodowe
- mapa wszechświata BIONICLE

Przewodnik Makuty po wszechświecie to książka, którą każdy prawdziwy fan BIONICLE powinien mieć w swojej kolekcji! Teraz, gdy powstaje nowy rozdział sagi BIONICLE, możesz poznać historię, która od lat wzbudza emocje milionów fanów na świecie!

Greg Farshtey



Nie mam już podstaw, aby obawiać się Mata Nui. Za to mieszkańcy tego świata mają pełne podstawy, żeby bać się mnie...

Makuta Teridax

GLATORIAN



LB-12

ISBN 978-83-253-0334-1

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

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 Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
Uwaga, zawiera małe elementy, istnieje niebezpieczeństwo połknięcia lub udławienia się przez dziecko!

KARTY KOLEKCJONERSKIE

BIONICLE

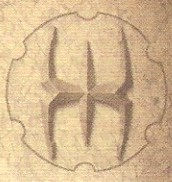
GRESH

SIŁA: 11/20

ZRĘCZNOŚĆ: 12/20

WYTRZYMAŁOŚĆ: 11/20

INTELIGENCJA: 11/20



Ten doświadczony, szlachetny Glatorianin – wojownik i trener Plemienia Dżungli – łączy na arenie zaskakującą szybkość i zręczność z niesamowitą siłą. Jego ulubioną kombinacją jest salto do tyłu z unikiem i jednoczesny strzał z miotacza Thornax w locie. Gresh jest twardym przeciwnikiem w każdym starciu.

BROŃ: Miotacz Thornax i tarcza.

ZDOLNOŚCI: Encyklopedyczna wiedza z zakresu sztuk walki i umiejętność przekazywania jej innym.

SŁABOŚĆ: Zbyt często polega na dobrze znanych i wypróbowanych chwytach.

GLATORIAN

© LEGO

BIONICLE

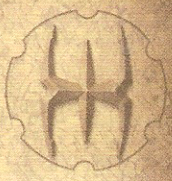
TARDUK

SIŁA: 8/20

ZRĘCZNOŚĆ: 10/20

WYTRZYMAŁOŚĆ: 8/20

INTELIGENCJA: 9/20



Tarduk – śmiały Agori z wioski Tesara, spragniony wiedzy i przygód – z pasją gromadzi relikty i historie z przeszłości. Ciężkie życie Plemienia Dżungli jest dla niego kolejnym wyzwaniem, z którym trzeba się zmierzyć. Poruszający się na czterech kończynach Tarduk jest wyjątkowo zwinnym Agori.

BROŃ: Oprócz własnych kolców i szponów nie używa innej broni.

ZDOLNOŚCI: Niezwykle zręczny.

SŁABOŚĆ: Szuka artefaktów z takim zaangażowaniem, że często nie dostrzega niebezpieczeństwa.

GLATORIAN

© LEGO

KARTY KOLEKCJONERSKIE



Jaki jest ulubiony manewr Gresha na arenie?
Dlaczego Malum został wygnany ze swojej wioski?
Kto jest przywódcą Plemienia Ognia?

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

KARTY KOLEKCJONERSKIE

BIONICLE

MALUM

SIŁA: 12/20

ZRĘCZNOŚĆ: 9/20

WYTRZYMAŁOŚĆ: 11/20

INTELIGENCJA: 7/20



Malum mieszka na pustkowiu. Wygnany z wioski przez własne plemię za przestępstwa na arenie, walczy z innymi Glatorianami dla zysku. Jest szorstki, przebiegły, niehonorowy – prawdziwy łotr. Uzbrojony w szpony i miotacz Thornax, jest ostatnią istotą, którą inny Glatorianin chciałby spotkać na swojej drodze.

BROŃ: Ogniste szpony i miotacz Thornax.

ZDOLNOŚCI: Niezwykle silny – przeciwnik zamknięty w jego uścisku nie ma żadnych szans.

SŁABOŚĆ: Nie kontroluje swojego temperamentu.

GLATORIAN

© LEGO

BIONICLE

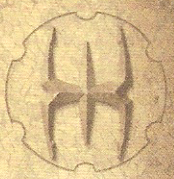
RAANU

SIŁA: 8/20

ZRĘCZNOŚĆ: 7/20

WYTRZYMAŁOŚĆ: 8/20

INTELIGENCJA: 9/20



Przywódca wioski Vulcanus, Raanu, potrafi działać zdecydowanie, jeśli chodzi o przyszłość Plemienia Ognia. Pozornie niewzruszony, zawsze troszczy się o dobro swojego ludu. Uzbrojony w ogniowy miecz i tarczę, jest szybkim i silnym przeciwnikiem, który wie, że sama siła nie zapewnia zwycięstwa w walce.

BROŃ: Ogniowy miecz i tarcza.

ZDOLNOŚCI: Od czasu do czasu walczy na arenie, by zachować formę. Zna wszystkie sztuczki Glatorian.

SŁABOŚĆ: Zbyt szybko akceptuje rzeczywistość taką, jaka jest, zamiast dążyć do poprawy sytuacji.

GLATORIAN

© LEGO

KARTY KOLEKCJONERSKIE



Szukaj kolejnych kart w innych książkach z serii BIONICLE®. Zbierz kolekcję unikalnych kart z bohaterami przygód w świecie BIONICLE.