PRZEWODNIK • KOMIKS • KARTY KOLEKCJONERSKIE

# BIONICLE®

## GLATORIAN V

IND. 252069
6,90 zł
(VAT 0%)
NR 15

W ŚRODKU
PRZEPRAWA
ROZDZIAŁ 5

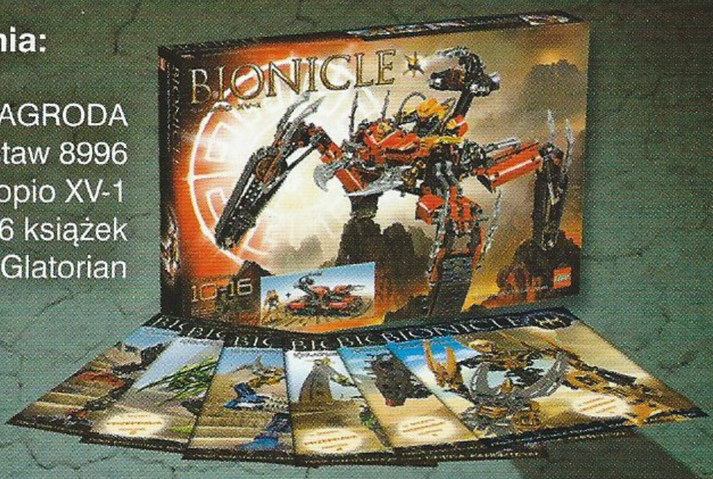
NOWA FASCYNUJĄCA POWIEŚĆ GREGA FARSHTEYA!

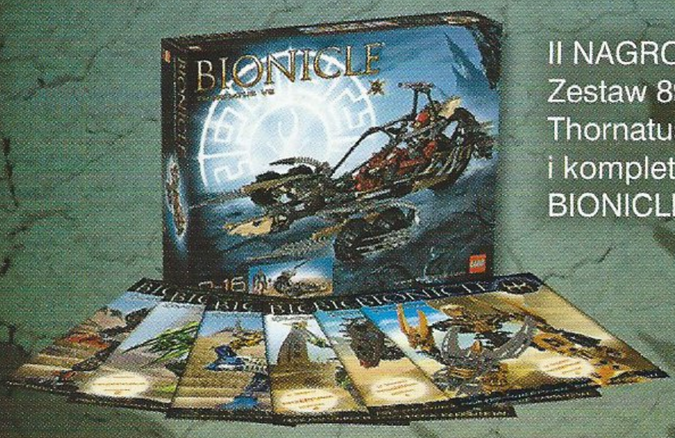
# MÓJ BOHATER
## ZE ŚWIATA BARA MAGNA

***KONKURS Z NAGRODAMI***
**szczegóły na odwrocie**

**Do wygrania:**

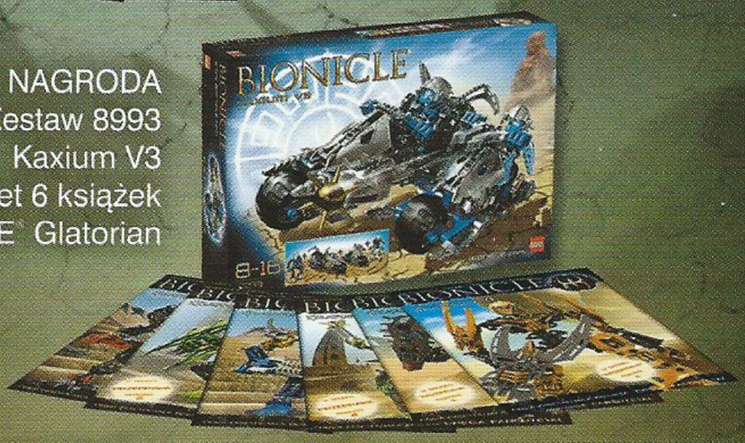
I NAGRODA
Zestaw 8996
Skopio XV-1
i komplet 6 książek
BIONICLE® Glatorian



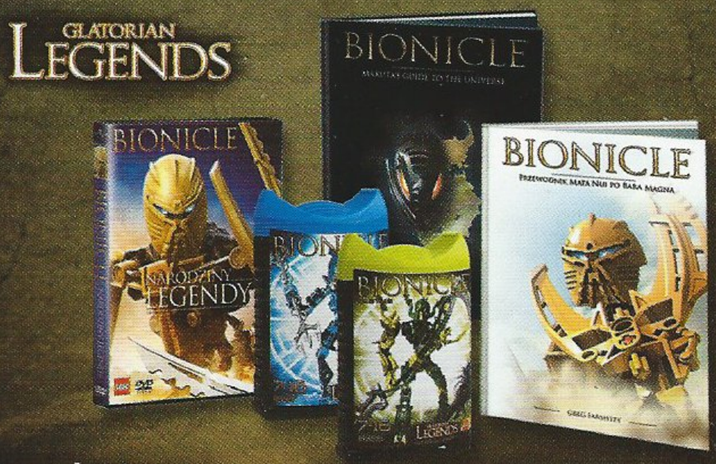




II NAGRODA
Zestaw 8995
Thornatus V9
i komplet 6 książek
BIONICLE® Glatorian

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




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




**Organizatorzy:**

LEGO AMEET TM film studio

# MÓJ BOHATER
## ZE ŚWIATA BARA MAGNA

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

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

**Uwaga!** Do konkursu możesz również przystąpić poprzez stronę internetową:

**www.ameet.pl/bionicle**

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

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

KONKURS PRZEZNACZONY DLA DZIECI W WIEKU 7–16 LAT

## KUPON KONKURSOWY

wiek..... imię.....

nazwisko.....

ulica.....

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

kod pocztowy..... miejscowość.....

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

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

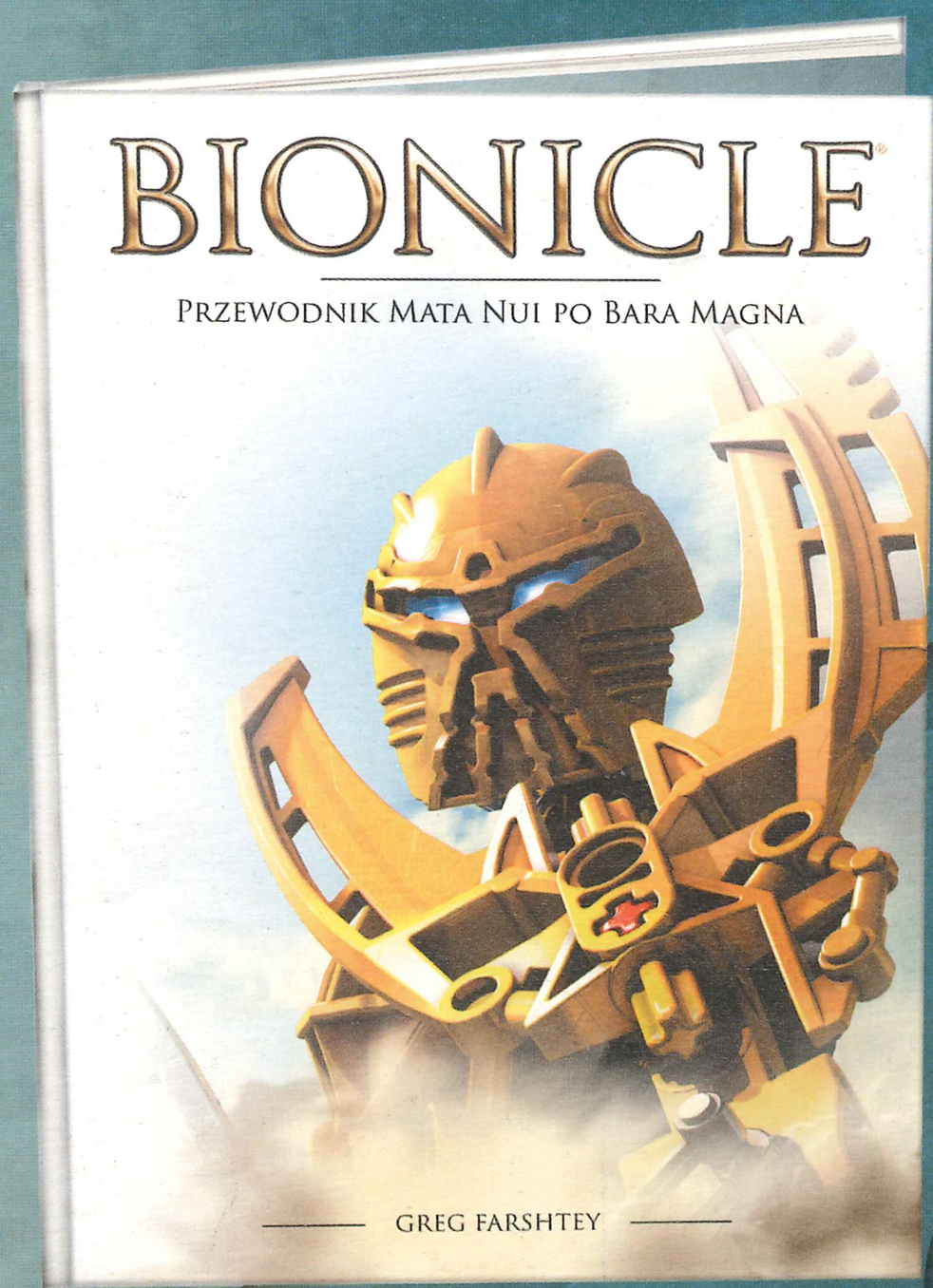
.....
podpis

* Pole nieobowiązkowe

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

# BIONICLE®

## Przewodnik Mata Nui po Bara Magna




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

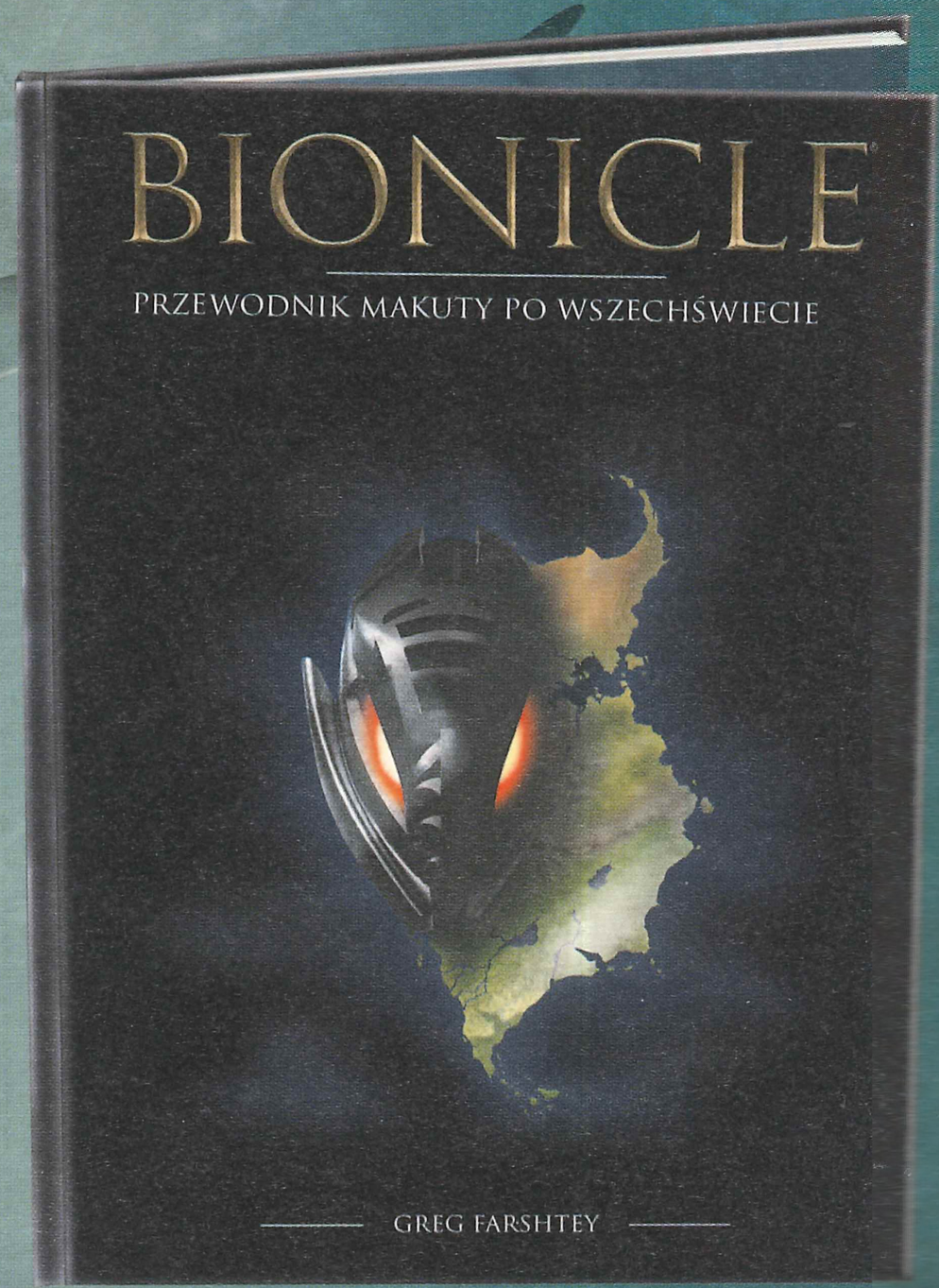
„Przewodnik Mata Nui po Bara Magna" zabierze Cię w podróż po krainach Bara Magna – od zdradliwych oceanów piasku po niegościnne Czarne Szczyty. Poznasz niezwykłą historię obcego świata, w którym splatają się losy dzielnych Agori, bohaterskich Glatorian, okrutnych łowców kości i bezwzględnych Skrallów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

Greg Farshtey

## Przewodnik Makuty po wszechświecie

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

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




Greg Farshtey

© 2009 Tinseltown Toons. All Rights Reserved.

# NOWY KOSZMAR

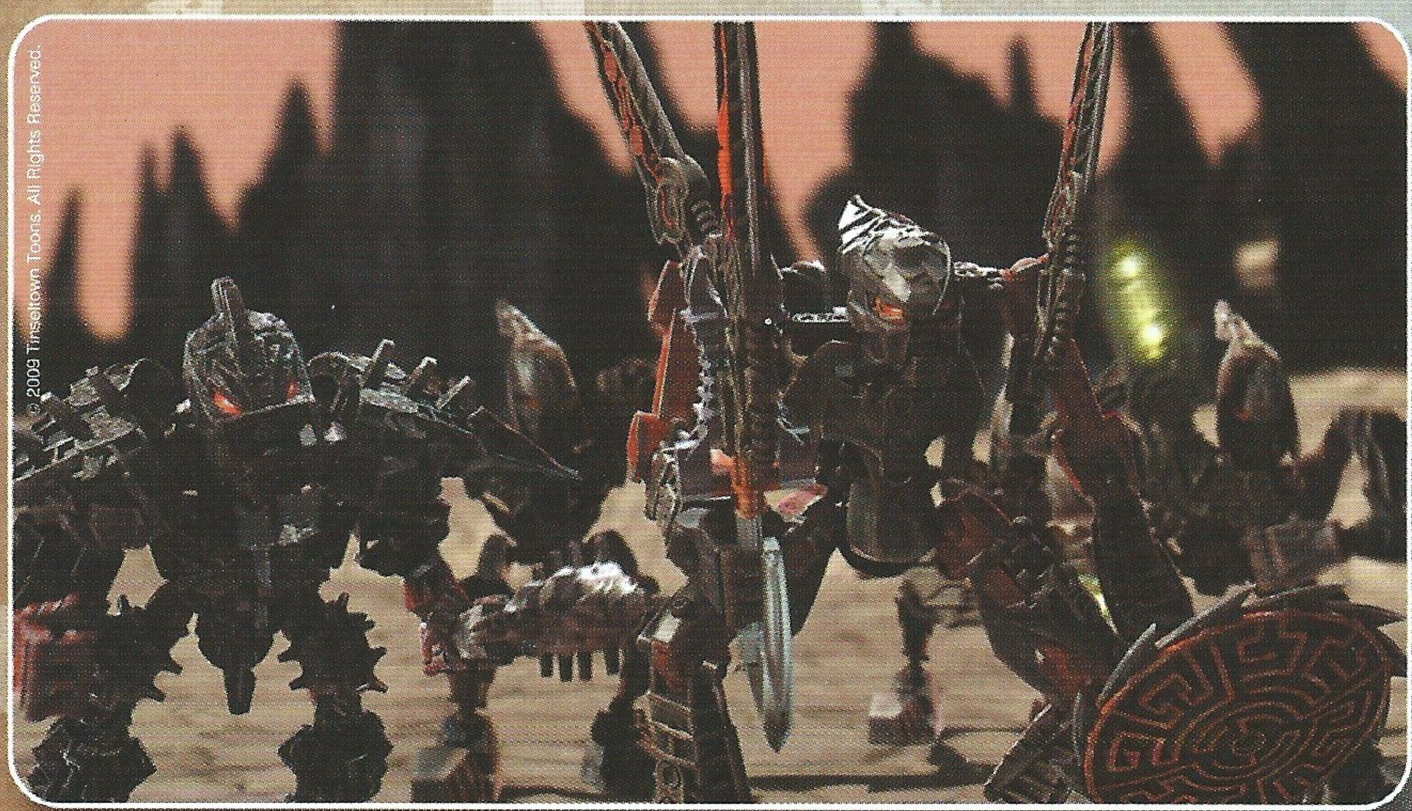
Na planecie Bara Magna nie było wojen.

Jej mieszkańcy żyli spokojnie, ale skromne zasoby ich pustynnego świata nie pozwalały im żyć dostatnio. System społeczny, który stworzyli w celu rozwiązywania sporów między wioskami za pomocą pojedynków Glatorian, funkcjonował dobrze. Mimo to plemiona Ognia, Wody, Dżungli i Lodu nie zapomniały o wielkiej wojnie, która tysiące lat temu doprowadziła do rozpadu ich rodzinnej planety na kawałki. Wszyscy rozumieli, że złamanie zasad, na które przystali, mogło skończyć się nowym katastrofalnym konfliktem.

Na północnym skraju pustyni osiedliło się nowe plemię – Plemię Skały. Przybysze ufortyfikowali się w ruinach opuszczonego miasta, a mimo to przyłączyli się do systemu. Tak jak inni, zaczęli wysyłać swoich wojowników – Skrallów – do walk na arenie o zasoby planety. Okazało się, że Skrallowie nie mieli sobie równych. Zdobywali wszystko, na czym im zależało, i wkrótce zaczęli domagać się coraz więcej. Pojawiły się podejrzenia co do ich prawdziwych zamiarów. Wtedy Skrallowie zaatakowali.

Na planecie Bara Magna nie było wojen... do dziś.

# Atak Skrallów




Bandy łowców kości nasiliły swą aktywność na szlaku handlowym prowadzącym do Tajun. To był pierwszy znak nadejścia złych czasów na Bara Magna. Plemię Wody podejrzewało istnienie zdrajcy, który jakoby sprzedawał łowcom informacje o datach i trasach transportów. Bandyckie ataki w ciągu kilku tygodni doprowadziły do zamarcia handlu z innymi wioskami. W Tajun pojawiło się widmo głodu.

Spodziewając się kolejnego ataku baterra podążających za Plemieniem Skały z dalekiej północy, przywódca Skrallów podjął działania w celu zajęcia ziem na południu. Fakt, że wioski Bara Magna były rozproszone, gwarantował brak zorganizowanego oporu z ich strony. Lecz Tuma nie chciał ryzykować wojny z Glatorianami i Agori na jednym froncie, a na drugim – z dawnymi prześladowcami jego ludu. Atak Skrallów miał nastąpić wtedy, gdy Bara Magna będzie gotowa na upadek.

Podejrzane zachowanie Skrallów nie przygotowało pozostałych plemion na nadchodzące wydarzenia. Nawet ostrzeżenie od Maluma, byłego Glatorianina wypędzonego z Vulcanusa, zostało zlekceważone. Wojownik Skrallów nie pojawił się na Wielkim Turnieju. Jednak znacznie większą niespodzianką był najazd ich całej armii na Atero. Wielu Glatorian zginęło, próbując zapewnić Agori czas na ucieczkę. Ci, którzy przeżyli, zrozumieli, że nie zdołają się utrzymać, i także opuścili pole bitwy. Atero wraz z Arena Magna zostało obrócone w ruinę. To był początek wojny o Bara Magna.

Używając zręcznej manipulacji, Skrallowie skłonili łowców kości do częstszych ataków na wioski Agori, aby przekonać się o ich wartości bojowej i sprawdzić jednocześnie zdolność mieszkańców wiosek do obrony. Na wieść o najeździe Agori z Vulcanusa postanowili walczyć. Dwaj Glatorianie, Ackar i Gelu, z pomocą Maluma i jego Voroksów dokonali szturmu na obóz łowców kości, dzięki czemu udało im się spowolnić ich marsz i zapewnić Agori więcej czasu na zorganizowanie obrony. Liczne pułapki zdziesiątkowały siły wroga. Najeźdźcy wycofali się na chwilę, by wkrótce zaatakować ponownie z południa – również bezskutecznie.

Upadek Atero i najazd na Vulcanus przyniosły ból i strach na Bara Magna. Glatorianie zdawali sobie sprawę, że wróg z pewnością zada kolejny cios. To była tylko kwestia czasu. Bardzo krótkiego czasu.

© 2009 Tinseltown Toons. All Rights Reserved.

# STRONIUS

Stronius należy do elity Skrallów i jest jednym z nielicznych wojowników, któremu nadano imię. Jest prawą ręką Tumy. Swój wysoki status zawdzięcza wielu zwycięskim bitwom Wojny o Rdzeń, w których brał udział dowodzony przez niego oddział. Stronius zaprowadził surową dyscyplinę w szeregach armii Skrallów i z właściwym sobie okrucieństwem bezwzględnie egzekwuje wszystkie rozkazy. Przekonany o własnej nieomylności często działa samowolnie, co wpędziło go kiedyś w konflikt z Tumą.

**OSOBOWOŚĆ**
Brutalny, gwałtowny i okrutny nie tylko w stosunku do wrogów. Pewny siebie i arogancki Stronius nie ma takiej cierpliwości jak jego wódz.

**BROŃ**
Ulubioną bronią Stroniusa jest budząca grozę maczuga nabijana metalowymi kolcami. Często używa także miotacza Thornax.

**ZDOLNOŚCI**
Twardy wojownik o silnych cechach przywódczych. Ogromna siła fizyczna czyni go niezwyciężonym przeciwnikiem w walce wręcz.

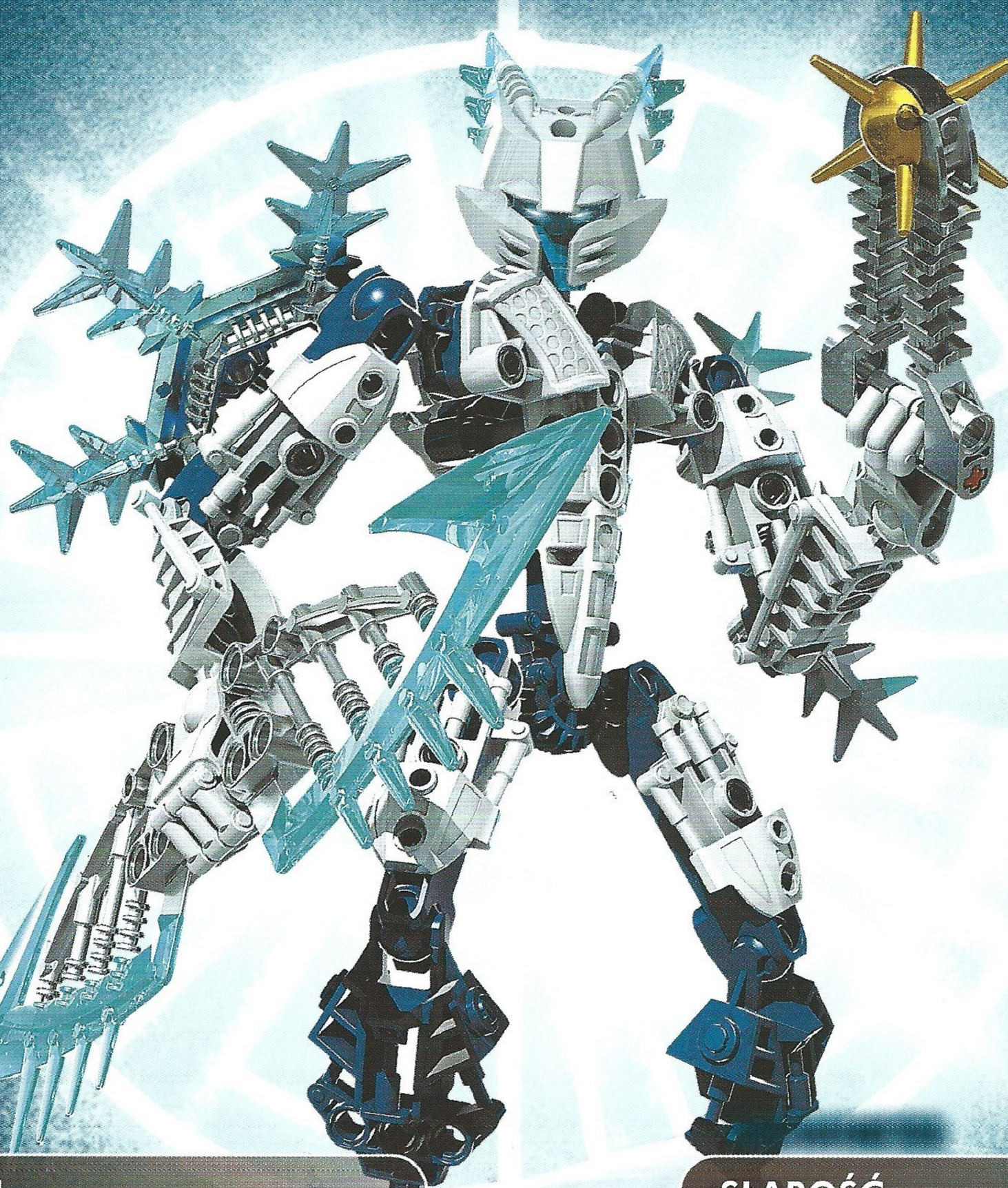
**SŁABOŚĆ**
Masywna budowa ciała uniemożliwia Stroniusowi zaskoczenie przeciwnika szybkością czy zwinnością. Stronius wykazuje skłonności do działania na własną rękę.

# GELU

Podobnie jak wielu Glatorian, Gelu brał udział w Wojnie o Rdzeń. Kiedy uświadomił sobie, jak bardzo ów konflikt niszczy jego świat, postanowił, że nie chce być jego częścią, i zdezerterował. Po Rozpadzie został Drugim Glatorianinem w Iconox. Od ataku Skrallów na Atero podróże przez pustynię stały się ryzykownym przedsięwzięciem. Gelu podjął wtedy bardziej niebezpieczną, ale lepiej płatną pracę ochroniarza do wynajęcia, szybko zdobywając sławę jako wojownik, który zawsze przedkłada życie i bezpieczeństwo klientów nad własne.

**OSOBOWOŚĆ**
Nigdy nie miał ambicji, by zostać mistrzem Glatorian. Lojalny wobec swoich klientów, poświęcał się pracy tak długo, jak długo zapewniała mu godziwe utrzymanie.

**BROŃ**
Chociaż znakomicie włada bronią każdego rodzaju, Gelu czuje się najpewniej ze swoim mieczem lodowym i miotaczem Thornax w dłoniach.



**ZDOLNOŚCI**
Szybkość i umiejętność cichego skradania się czynią go doskonałym zwiadowcą i tropicielem. Jest zręczny i skuteczny zarówno na arenie, jak i na polu bitwy.

**SŁABOŚĆ**
Gelu wierzy, że rozumie mechanizmy rządzące światem i potrafi je wykorzystać z zyskiem dla siebie. Jest samotnikiem, który w potrzebie raczej nie może polegać na innych.

# VASTUS

Pierwszy Glatorianin Tesary był w czasie wojny o Rdzeń pełnym entuzjazmu żołnierzem walczącym o prawo Plemienia Dżungli do posiadania protodermis. Jego nastawienie zmieniło się, kiedy wypadek, w którym zginęli niewinni Agori, zmusił go do zastanowienia się nad swoim życiem. Po Rozpadzie, Vastus i kilku innych weteranów stworzyli system glatoriański na Bara Magna. Vastus nie raz zdobywał tytuł mistrza, ale świadomość, że Agori nie muszą już toczyć wojen o zasoby ich planety, liczy się dla niego bardziej niż własne zwycięstwa.

**OSOBOWOŚĆ**
Przez poczucie winy za swoją wojenną przeszłość, Vastus jest nadopiekuńczy w stosunku do mieszkańców Tesary i niechętnie opuszcza wioskę.

**BROŃ**
Vastus używa miotacza Thornax oraz włóczni o ostrzu wypełnionym paraliżującą trucizną, ale jest mistrzem we władaniu każdą bronią.

**ZDOLNOŚCI**
Niezwykle szybki dzięki umiejętności wyostrzania zmysłów podczas walki. Ta tajemnicza zdolność pozwala mu walczyć z zamkniętymi oczami.

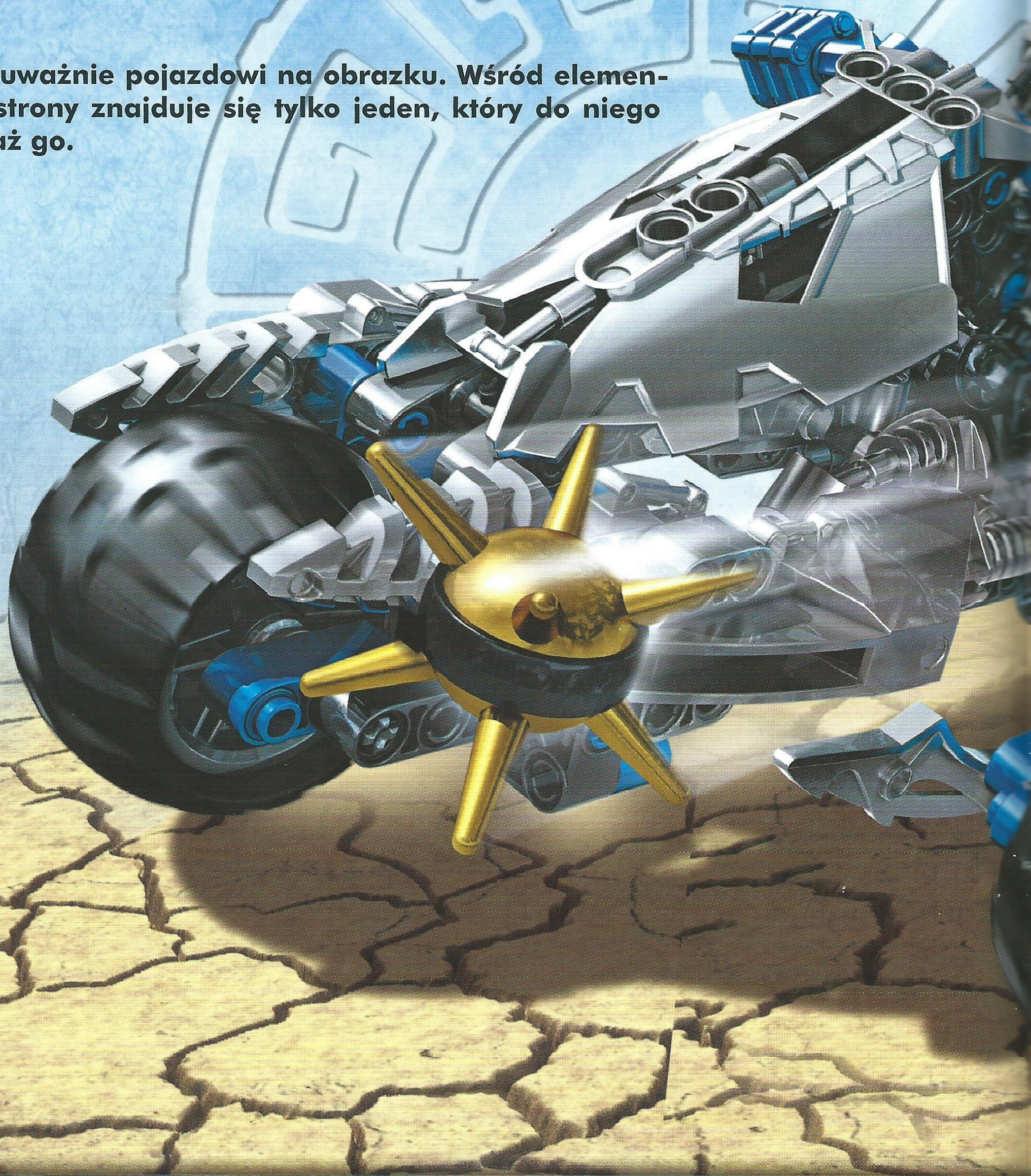
**SŁABOŚĆ**
Czasami tak usilnie próbuje odkupić swoje winy z czasów Wojny o Rdzeń, że podejmuje niepotrzebne ryzyko.

# KAXIUM V3

Wspaniały Kaxium V3, reprezentujący w walkach na arenie wioskę Tajun, stanowi podwójne zagrożenie dla rywala. Mocnymi atutami głównego pojazdu, którym jeździ Kirbraz, są zaskakująco gruby pancerz i miotacz Thornax. Scodonius może przyłączyć do niego swój mniejszy pojazd, dzięki czemu V3 zyskuje ogromną siłę uderzenia. Kaxium V3 jest najszybszą maszyną używaną w walkach na arenie.

Scodonius i Kirbraz są świetnymi i ogromnie doświadczonymi kierowcami. Niestety, nie darzą się wzajemną sympatią, dlatego każdy dąży do zwycięstwa na swój sposób. Taka postawa niejeden raz kosztowała Tajun utratę zysków, ale dopóki ten duet wygrywa dla niej najważniejsze walki, nikt z tego powodu nie narzeka. Sukcesy na arenie przewróciły im za to w głowach – obaj stali się aroganccy i stracili sympatię mieszkańców innych wiosek.

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



A.
B.
C.
D.
E.
F.

CZĘŚĆ 1.

# NARODZINY BOHATERA

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

TO MIAŁA BYĆ TAKA ŁATWA ROBOTA... JEDEN WÓZ, KRÓTKA TRASA, DALEKO OD SIEDLISK VOROKSÓW... PESTKA.
KRA-KAMMM
„ZAPOMNIAŁEM - TO PRZECIEŻ BARA MAGNA. TUTAJ NIC NIE PRZYCHODZI ŁATWO".
NO DOBRA, JEŚLI DOBIEGNĘ DO TAMTYCH SKAŁ, TO MOŻE POWSTRZYMAM ICH PRZEZ CHWILĘ. TO NIEDALEKO... MOŻE STO METRÓW.
A ZDAJE SIĘ, JAKBY TO BYŁ KILOMETR!

KA-BAMM

UDAŁO SIĘ!

WYWLECZCIE GO STAMTĄD... PO KAWAŁKU, JEŚLI BĘDZIE TRZEBA!

OOO! TO WYJĄTKOWO NIESMACZNA SUGESTIA!

NO I JAK JA MAM SIĘ ICH TERAZ POZBYĆ? PRZYDAŁBY SIĘ JAKIŚ CUD, ALE...

A TO...

...CO?

LECI NA WSCHÓD!

TO JAKAŚ BROŃ?

SKRALLOWIE WYDAJĄ SIĘ ZAJĘCI. CZAS NA MNIE.

CIEKAWE, CO TAM TAK EFEKTOWNIE SPADŁO Z NIEBA?

„NIC DO TEJ PORY NIE SPRAWIŁO MI WIĘKSZEJ RADOŚCI W ŻYCIU...".

ROXTUS, MIASTO SKRALLÓW.

OD WIELU MIESIĘCY SKRALLOWIE PORYWAJĄ VOROKSÓW. PRÓBUJĄ UCZYNIĆ Z NICH „ZWIERZĘTA BOJOWE". LECZ ICH METODY BYWAJĄ DLA VOROKSÓW ZABÓJCZE.

ŻYWIOŁEM VOROKSÓW JEST PUSTYNIA. PRZYWYKLI DO OTWARTEJ PRZESTRZENI I BEZKRESNEGO NIEBA NAD GŁOWĄ. A W NIEWOLI...

SNAPPP

...OGARNIA ICH NIEOPANOWANY SZAŁ.

ROZWŚCIECZONY VOROX JEST ZAGROŻENIEM NAWET DLA SKRALLÓW.

# ROGHARRR

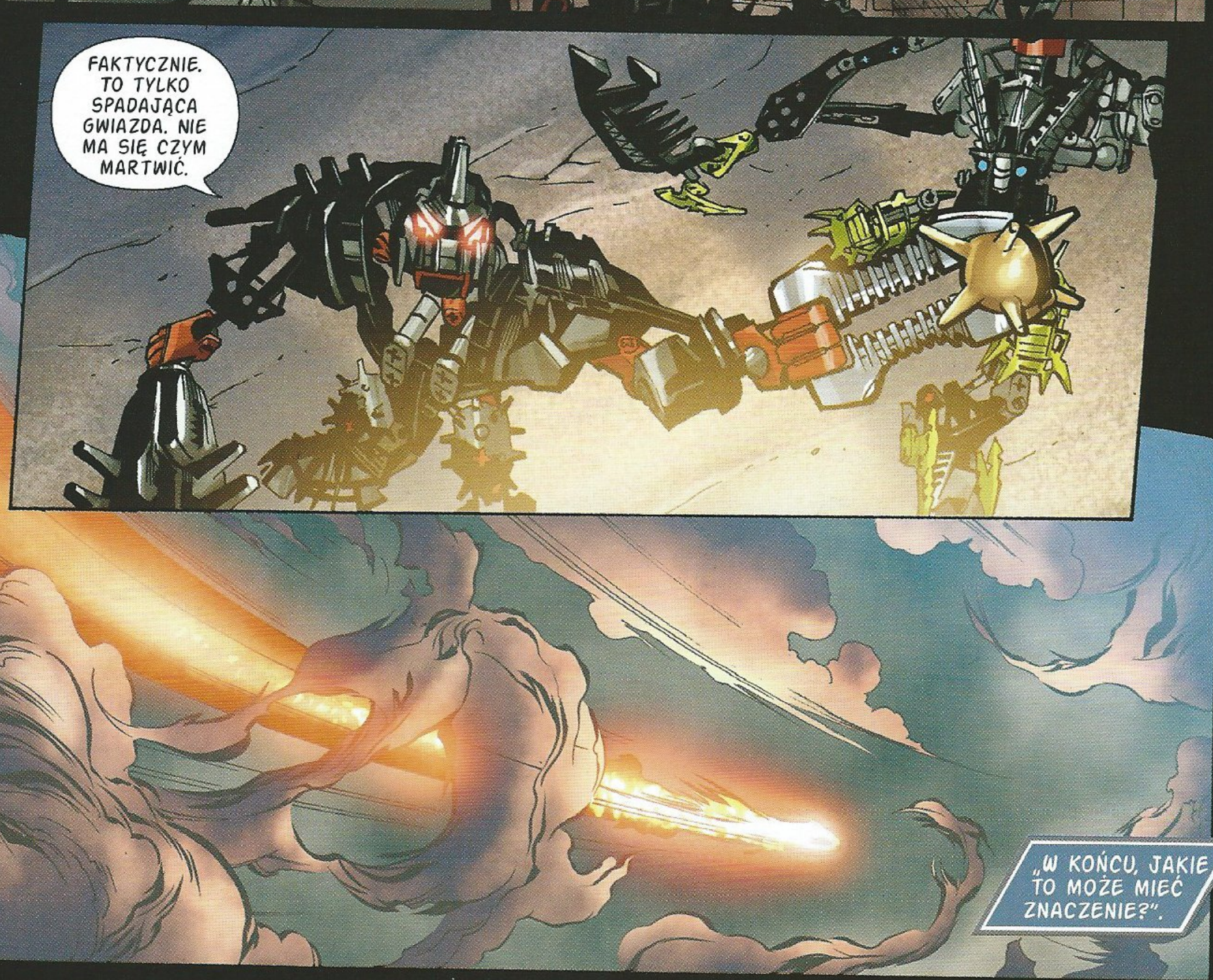
PRZYNAJMNIEJ CZASAMI.
CO MY TU MAMY?
NA ŁAŃCUCHU JESTEŚ WŁASNOŚCIĄ SKRALLÓW. NA WOLNOŚCI JESTEŚ TYLKO NĘDZNYM ZWIERZĘCIEM, KTÓRE TRZEBA POSKROMIĆ.
STRONIUS!
NIE MASZ NIC LEPSZEGO DO ROBOTY OD DRĘCZENIA ZWIERZĄT?
MAM GO PUŚCIĆ? WIESZ PRZECIEŻ, JAKIEGO BAŁAGANU MÓGŁBY NAM TU NAROBIĆ.
OD TEGO MAMY WOJOWNIKÓW - ONI SIĘ NIM ZAJMĄ. POSTAW GO. NATYCHMIAST.

MUSZĘ MIEĆ JAKĄŚ ROZRYWKĘ. OD ATERO MINĘŁO JUŻ TYLE TYGODNI, A ARMIA JEST PRZYKUTA DO TEGO MIEJSCA TAK JAK TE BESTIE. KIEDY ZNOWU RUSZYMY DO ATAKU?

CIERPLIWOŚCI. GLATORIANIE I AGORI SPODZIEWAJĄ SIĘ KOLEJNEGO CIOSU. NIE MOGĄ ZMRUŻYĆ OKA, POCĄ SIĘ ZE STRACHU. KIEDY NASTĄPI ATAK? Z KTÓREJ STRONY? NIECH SIĘ JESZCZE TROCHĘ NAPOCĄ.

MIESZKAJĄ NA PUSTYNI - POCĄ SIĘ CAŁY CZAS. TYMCZASEM NASI WOJOWNICY GNUŚNIEJĄ, A ICH MIECZE ZACZYNAJĄ RDZEWIEĆ.

KWESTIONUJESZ MOJĄ... A TO CO?






CIĄG DALSZY NASTĄPI...

Skrallowie wzbudzali strach i podejrzliwość w sercach Agori z innych plemion, odkąd pojawili się na Bara Magna. Nieskrywana arogancja i zuchwałość wyraźnie wskazywały na ich poczucie wyższości w stosunku do pozostałych mieszkańców planety. Natomiast łowcy kości zawsze stanowili zagrożenie dla społeczności Agori. Kiedy Skrallowie zawarli sojusz z łowcami kości, ich potędze nie mogła równać się żadna siła tego świata. Mieszkańcom Bara Magna pozostało jedynie liczyć na cud.

**Czy potrafisz znaleźć 10 różnic pomiędzy tymi dwoma obrazkami?**

**Upłynęło wiele tysięcy lat, odkąd Bara Magna stała się samodzielną planetą. Mimo to jej mieszkańcy wciąż nie poznali jej wszystkich tajemnic. Sprawdź swoją wiedzę o Bara Magna. Przeczytaj poniższe zdania i zaznacz literą „P" te, które są prawdziwe, a zdania fałszywe – literą „F". Jeśli przeczytałeś uważnie tę książkę, z łatwością odróżnisz prawdę od fałszu.**

1. Do czasu ataku Skrallów na Atero na planecie Bara Magna nie było wojen.
2. Częste ataki łowców kości odcięły Tajun od pozostałych wiosek.
3. Agori z Bara Magna nie spodziewali się, że Skrallowie rozpoczną wojnę.
4. Stronius jest elitarnym Skrallem o zaskakującej szybkości i zwinności w walce.
5. Jako Glatorianin, Gelu niejeden raz zdobył mistrzowski tytuł.
6. Vastus potrafi wyostrzać swoje zmysły w trakcie walki.
7. Malum i jego Voroksowie pomogli Ackarowi i Gelu w ataku na obóz Skrallów.
8. Kaxium V3 jest najszybszym pojazdem używanym do walk na arenie na Bara Magna.
9. Cendox V1 jest pojazdem kierowanym przez Agori Wody o imieniu Berix.
10. Łowcy kości zaatakowali wioskę Vulcanus dwukrotnie i dwukrotnie zostali odparci.

GREG FARSHTEY

# PRZEPRAWA

## ROZDZIAŁ V

PRZEKŁAD: PAWEŁ GRZEGORCZYK

*Wynajęci do przewiezienia cennego eksydianu z wioski Iconox do wioski Vulcanus Glatorianie, Gresh i Strakk, oraz dwaj Agori – Kirbold i Tarduk, wpadają w ręce Maluma, obłąkanego eks-Glatorianina – obecnie przywódcy grupy dzikich Voroksów. Desperacka próba ucieczki sprowadza na nich jeszcze większe niebezpieczeństwo – bohaterowie razem z całym zaprzęgiem wpadają w odmęty Mrocznej Kaskady...*

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

*A więc to prawda*, przekonał się Gresh. W krytycznych chwilach czas rzeczywiście zwalniał bieg. Spadając wraz ze swymi towarzyszami i wozem pełnym bogactwa w dół ku pewnej zgubie, miał wrażenie, że wszystko toczyło się w zwolnionym tempie. Powierzchnia wody przybliżała się pół centymetra na sekundę, a on czuł, jak płuca nabierają powietrza i wypuszczają je. Jego mózg pracował gorączkowo, chociaż zdawało się, że ma całą wieczność, zanim zderzy się z lustrem wody.

Daleko w dole płynęła Rzeka Skrall. To właśnie tutaj spiętrzała się woda ze stopionego śniegu pokrywającego wierzchołki Czarnych Szczytów, tworząc źródło tej życiodajnej cieczy w oazie Tajun. Rzeka płynęła dalej na południe, parując z każdym kolejnym kilometrem biegu – w okolicy Atero w jej korycie był już tylko suchy piasek.

Gresh wyprężył się jak struna. Chociaż woda nigdy nie była jego żywiołem, wiedział, że jeśli nie wbije się w nią klinem, siła uderzenia połamie mu wszystkie kości. Lecąc głową w dół, rozciął gładko powierzchnię wody, lecz zapomniał o jednym: Rzeka Skrall – nawet w tym miejscu – nie była zbyt głęboka. Uderzył głową o kamień na dnie, a potem nastał mrok.

Mrok zastąpiła nagle feeria barw. Gresh stał pośrodku Morza Piasku zdziwiony tym, że wciąż utrzymuje się na powierzchni, mimo że otaczały go ruchome piaski. Niedaleko widać było wioskę Vulcanus – całą w płomieniach. Agori i Glatorianie wyglądali jak żywe pochodnie, ale zachowywali się, jak gdyby nic nadzwyczajnego się nie działo.

Popatrzył w prawo – Voroksowie z Malumem na czele zbliżali się do Vulcanusa, ale zamiast rozpocząć natarcie, wojownicy przeszli przez wioskę i zaatakowali oddział łowców kości. Czekający w pobliżu legion Skrallów przypatrywał się temu spokojnie. Kiedy tylko walczący opadli z sił, Skrallowie ruszyli z miejsca, by rozprawić się z niedobitkami po obu stronach.

Wtedy wydarzyło się coś jeszcze dziwniejszego. Spadająca gwiazda przemknęła nad ich głowami, rozświetlając pustynię na wiele kilometrów dookoła. Meteor zarył w powierzchnię planety, wzniecając w powietrze chmurę piasku i kamieni. Z krateru uniosły się płomienie i dym, a wśród nich pojawiła się postać, jakiej Gresh nigdy dotąd nie widział. Z początku wydawało się, że to Glatorianin, ale postać rosła i rosła...

© 2009 Tinseltown Toons. All Rights Reserved.

Po chwili nad Pustynią Bara Magna górował sięgający nieba olbrzym.

Olbrzym rósł nadal... a może to Gresh zaczął maleć? Glatorianin spojrzał w dół – piasek sięgał mu do kolan. Wciągały go ruchome piaski! Zawołał o pomoc, ale nikt go nie słyszał – Agori byli zbyt pochłonięci paleniem się, a Skrallowie bitwą. Jedynie tajemniczy kolos, nieporuszony wszechobecnym chaosem, przemówił do niego:

– Gresh... Gresh... Gresh!

Glatorianin otworzył oczy. Płonąca wioska, ruchome piaski, Skrallowie i olbrzym – wszystko to zniknęło. On zaś leżał na piasku, a nad nim pochylali się Ackar i Kiina. Kilka metrów dalej, w cieniu pod skałą siedzieli Strakk, Tarduk i Kirbold.

– Napędziłeś nam strachu – uśmiechnęła się Kiina.

– Lepiej nie wstawaj – doradził Ackar. – Zdrowo huknąłeś się w głowę.

– Co wy... skąd się tu wzięliście? – spytał Gresh, próbując się podnieść pomimo ostrzeżenia, lecz natychmiast zakręciło mu się w głowie i z powrotem opadł na piasek.

– Vulcanus nie dostał jeszcze nagrody za wygraną walkę – wyjaśnił Ackar. – Raanu martwił się, że jeśli eksydian nie dotrze do wioski, będzie to oznaczało, że Iconox złamała zasady.

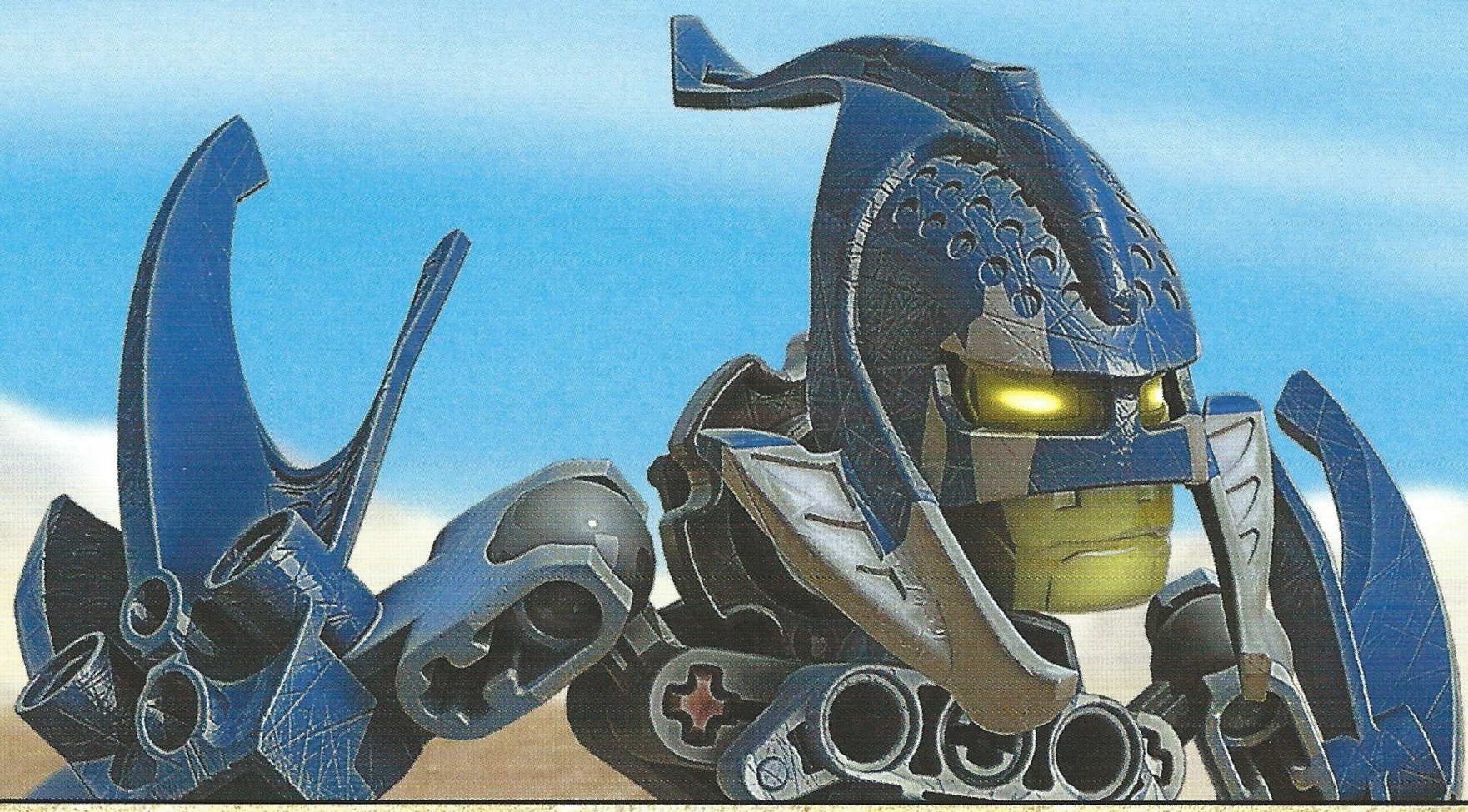
Gresh zdawał sobie sprawę z konsekwencji. Pokój na Bara Magna utrzymywał się dzięki systemowi glatoriańskiemu. Spory między wioskami rozstrzygano za pomocą walk Glatorian. Przegrana strona miała obowiązek przekazania przedmiotu sporu stronie zwycięskiej, a jeśli nie dotrzymała zobowiązania, w najlepszym przypadku traciła prawo do wystawiania swojego wojownika w walkach na arenie. W najgorszym przypadku mogło to doprowadzić do wybuchu wojny. Pojedynki Glatorian gwarantowały podział skromnych zasobów planety między plemionami bez ryzyka globalnego konfliktu.

– Ackar przekonał Raanu, żeby wstrzymał się jeszcze z drastycznymi decyzjami – powiedziała Kiina. – Obiecał odszukać was i eksydian albo przynajmniej znaleźć dowód na to, że Iconox naprawdę wysłała transport. No i jedziemy, patrzymy, a tu Strakk wyciąga cię z wody.

Gresh popatrzył ze zdziwieniem na Strakka. Ich relacje raczej trudno było nazwać przyjaźnią, a poza tym Glatorianin z Iconox nigdy nie robił nic za darmo. Strakk podniósł głowę.

– Tarduk przyrzekł mi oddać swój następny znaleziony artefakt, jeśli cię wyłowię – wyjaśnił od niechcenia. – Pomyślałem, że warto.

Kiina obrzuciła go złowrogim spojrzeniem. Gdyby wzrok mógł zabijać, Strakk z pewnością leżałby już martwy. Tymczasem



Ackar podszedł do brzegu rzeki, przyglądając się w zamyśleniu jej nurtowi.

– Jesteście cali i zdrowi, na szczęście, ale z tego, co mówi Kirbold, wynika, że eksydian leży gdzieś tam na dnie. Raanu nie będzie zadowolony.

– To jeszcze nie jest najgorsze – dodał Kirbold. – Jeśli nie można dostarczyć zapłaty za przegrany pojedynek bezpiecznym szlakiem z Iconox do Vulcanusa, to ich Glatorianie nie mają po co spotykać się na arenie. Jeśli jedna wioska będzie czegoś chciała od drugiej – po prostu weźmie to siłą i wojna gotowa.

– Nie można do tego dopuścić. Musimy dostarczyć eksydian do Vulcanusa – powiedział Ackar. – Tyle że wasz spikit uciekł, wóz jest rozbity, a dookoła roi się od Voroksów i Skrallów. Ktoś ma jakiś pomysł?

Gresh znowu spróbował się podnieść. Świat zawirował mu przed oczami, ale już po chwili Glatorianin był w stanie chwiejnym krokiem podejść do Ackara. O ile odnalezienie i pozbieranie wszystkich sztab eksydianu z mulistego dna rzeki wydawało się prawdopodobne, o tyle przetransportowanie ich do Vulcanusa bez wozu było niemożliwe. Wierzchowce Ackara i Kiiny mogłyby przewieźć po kilka sztab, ale tak znikoma część cennego ładunku nie załatwiłaby sprawy.

– Może... nie wiem... ktoś wróci do Iconox po nowy wóz? – zaproponował Tarduk.

– Może nie trzeba będzie wracać tak daleko – podjęła temat Kiina. Patrząc wymownie na północ, spytała: – Ackar, myślisz, że tu w pobliżu jest ktoś, kogo skusiłby eksydian?

Ackar tylko uśmiechnął się.

* * *

– To czysta głupota – narzekał Strakk. – Gorzej. To samobójstwo. Nic dziwnego, że to mnie wybrali.

Walczył z pokusą obejrzenia się za siebie. Wiedział, że Ackar i Kiina kryją się wysoko wśród skał. Powiedzieli mu, że będą go osłaniać, ale on wiedział swoje. Na pewno patrzyli, czy nie ucieka.

Strakk maszerował na południowy zachód od Mrocznej Kaskady, w stronę otwartej pustyni. Gresh sugerował kierunek na północ, w stronę Roxtusa, ale Kiina uznała, że to kiepski pomysł.

– Po pierwsze, wpadnie w łapy Maluma i jego Voroksów – powiedziała. – Po drugie, Skrallowie nie są na tyle naiwni, żeby uwierzyć, że ktoś z własnej woli szukał pomocy na ich terytorium. Nie, to musi wyglądać na zbieg okoliczności.

Szedł więc bez broni w koszmarnym upale, licząc na „przypadkowe" spotkanie z patrolem Skrallów. Jeśli szczęście mu nie dopisze, dopadną go łowcy kości albo jakaś wygłodniała pustynna bestia. Obiecana

walka z Ackarem chyba nie była warta takiego poświęcenia.

Strakk zatrzymał się, by ugasić pragnienie. Jego stary bukłak przepadł w rzece, dlatego niemal zmusił Kiinę, żeby dała mu swój. Jej zdaniem zapas wody mógł wzbudzić podejrzenia Skrallów. Nie obchodziło go to – nie miał zamiaru iść bez niego na pustynię. Wziął długi łyk, a kiedy opuścił bukłak, dostrzegł kilku jeźdźców na horyzoncie.

Zmierzali w jego kierunku. Drganie gorącego powietrza zniekształcało sylwetki do tego stopnia, że Strakk nie mógł ich rozpoznać. Po chwili jednak udało mu się ich policzyć – sześciu jeźdźców, wszyscy na pustynnych stalkerach, wszyscy uzbrojeni. Strakk poczuł coś w rodzaju ulgi. Łowcy kości zawsze dosiadali skalnych rumaków, więc to na pewno nie oni. Nie byłoby dobrze, gdyby zginął z rąk niewłaściwych wrogów.

Czekał, aż do niego podjadą. Stał spokojnie, chociaż wszystko w nim krzyczało: *Uciekaj!* Strakk nie był tchórzem – w jego profesji strach zamykał drogę do sukcesu. Odezwał się w nim zdrowy rozsądek. Jeśli Strakk podejmował jakieś ryzyko, musiał mieć z tego wymierną korzyść. Tyle że nagła śmierć zdecydowanie utrudnia rozkoszowanie się ewentualnym zyskiem.

Jeźdźcy zbliżali się, a Strakk już wiedział, z kim ma do czynienia. Uzbrojeni po zęby Skrallowie sprawiali wrażenie chętnych do zabawy w „Ustrzel sobie Glatorianina". Strakk poczuł, jak kolana uginają się pod nim. Jeśli plan miał się powieść, powinien wyglądać na przerażonego i wyczerpanego. *Przynajmniej tego nie muszę specjalnie udawać*, pomyślał.

Dowódcą patrolu był członek elity Skrallów – wojownik o imieniu Stronius. Strakk widział go już wcześniej podczas kilku pojedynków z udziałem wojowników Plemienia Skały. Stronius obserwował walki bez cienia emocji i niewiele mówił. Plotki głosiły, że jego obecność miała motywować Glatorian Skrallów. Gdyby któryś z nich okrył hańbą swoje plemię, przegrywając walkę, lub chociażby nie zwyciężył odpowiednio szybko, Stronius miał rozkaz przykładnie go ukarać.

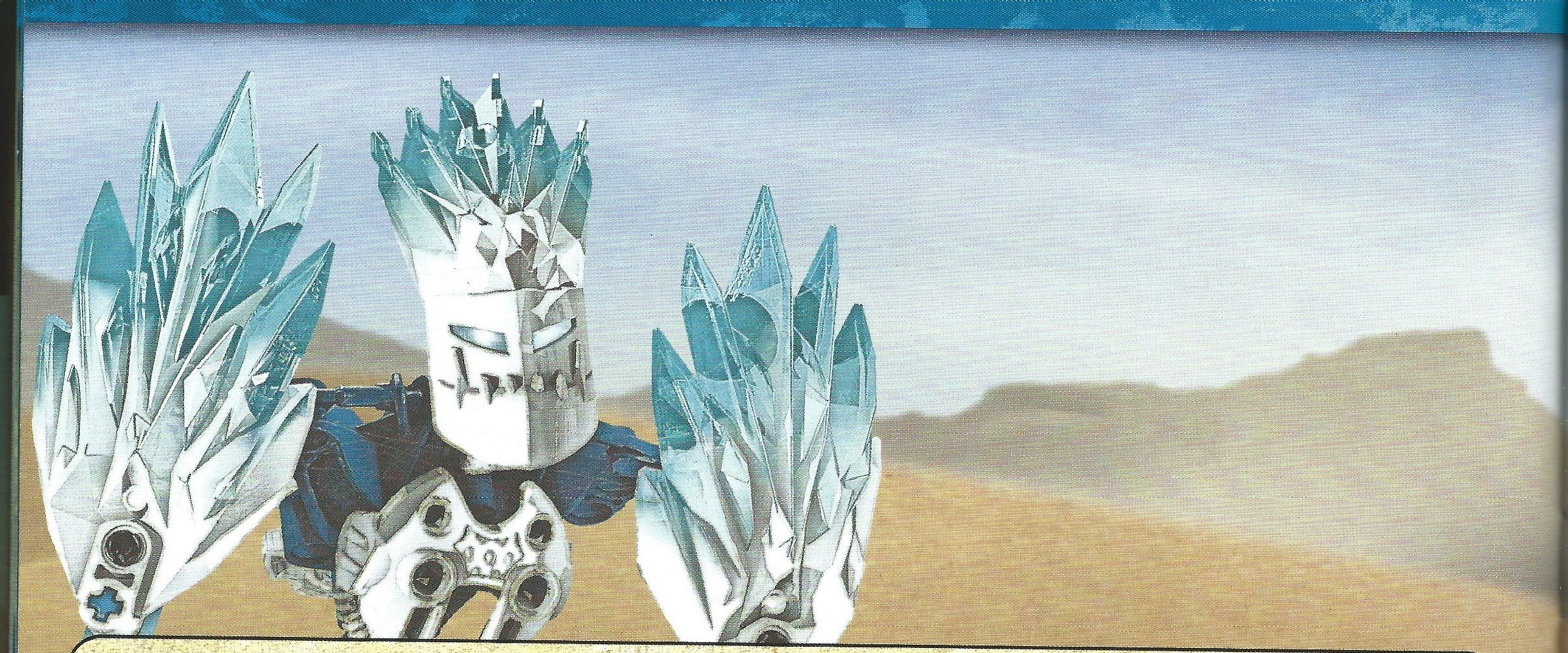
*Tak jakby Skrallowie potrzebowali dodatkowej zachęty, żeby komuś dokopać*, pomyślał Strakk.

Stronius zatrzymał swojego wierzchowca, z ciekawością przyglądając się Glatorianinowi.

– Jesteś daleko od domu, wojowniku – twarz Skralla wykrzywił grymas, który wśród jego pobratymców zapewne uchodził za przyjazny uśmiech.

– Ja... – zaczął Strakk.

– Przydałaby ci się strawa i odpoczynek – przerwał Stronius. – Roxtus chętnie cię ugości.



Strakk z trudem przełknął ślinę. Żaden Glatorianin spośród tych, którzy wyruszyli do Roxtusa, lub których tam zawleczono, nigdy stamtąd nie wrócił. Mówiono, że służą Skrallom jako „kukły treningowe". Strakk słyszał też o wiele gorsze plotki o ich losie.

– Ja i moi towarzysze mieliśmy wypadek – powiedział. – Nasz wóz spadł do Mrocznej Kaskady i... tylko ja ocalałem.

– Wóz? – zainteresował się Stronius. – Wypełniony... czym?

Strakk nie odpowiedział od razu. Musiał wypaść przekonująco.

– Eksydianem dla Vulcanusa. Ale wszystko przepadło, poszło na dno.

W oczach Stroniusa pojawił się błysk chciwości.

– Zdajesz sobie sprawę, Glatorianinie, że moglibyśmy cię zabić, zabrać eksydian i nikt by się o tym nie dowiedział?

*Przynajmniej jest szczery*, pomyślał Strakk.

– Ale nie obawiaj się – ciągnął Stronius. – Jesteśmy przecież porządnymi obywatelami Bara Magna. Zrobimy tak: wyślę zaraz wojownika do Roxtusa po wóz, a kiedy wróci, wskażesz nam miejsce, w którym zatonął eksydian. A potem... wyłowimy go dla ciebie i pojedziesz swoją drogą.

*Prosto do grobu*, domyślił się Strakk. *Z dobroczynności to wy raczej nie słyniecie.*

Glatorianin odwrócił wzrok, lecz po chwili spojrzał Stroniusowi w oczy. Nie byłby wiarygodny, gdyby zgodził się zbyt szybko. Żaden Glatorianin nie był na tyle naiwny, by wierzyć, że Skrallowie puściliby go wolno z cennym ładunkiem lub bez niego – Stronius z pewnością o tym wiedział. Strakk przybrał pozę pełną sprzeciwu, potem rezygnacji, aż wreszcie westchnął:

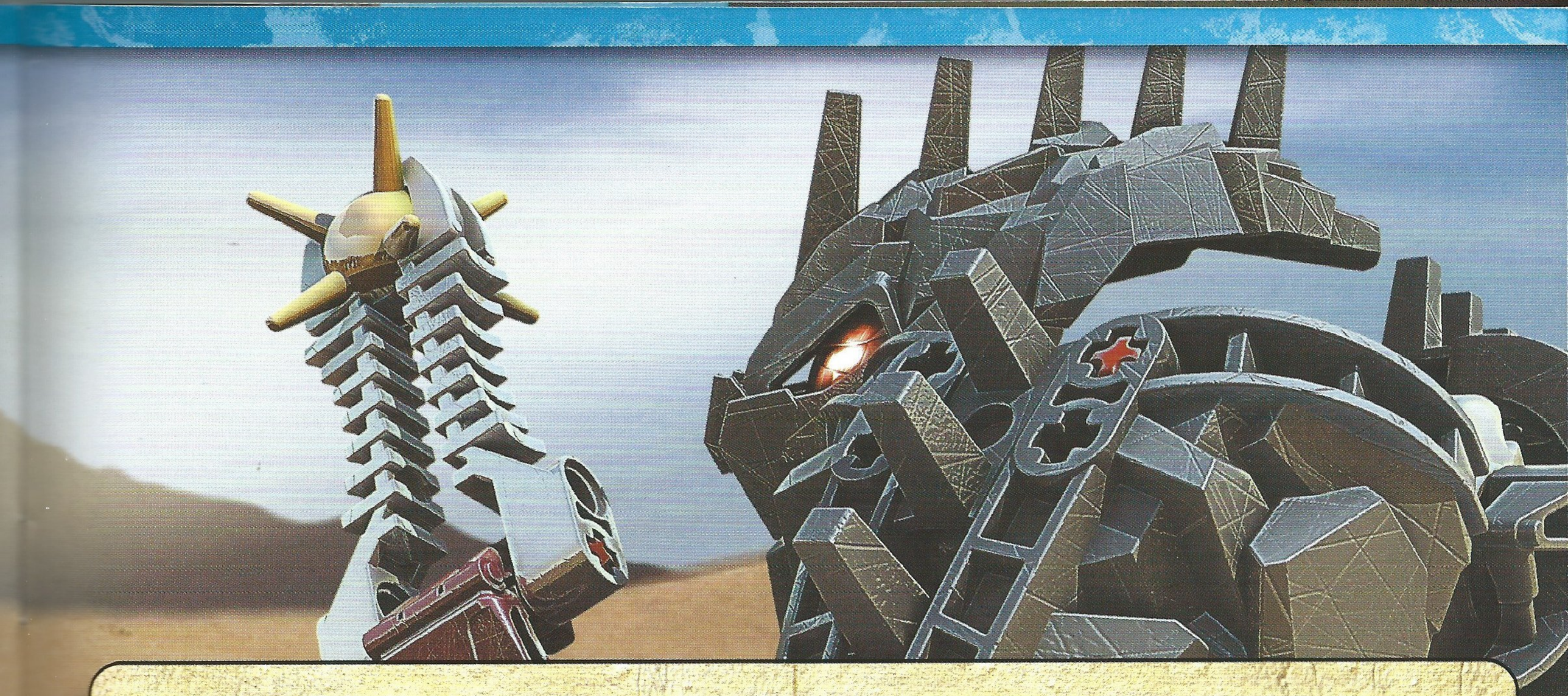
– Dobrze...

– Podjąłeś mądrą decyzję – odparł Stronius. *Za inną od razu zapłaciłbyś głową.*

* * *

Minęło już kilka godzin, odkąd jeden ze Skrallów pojechał do miasta. W tym czasie Strakk, bacznie obserwowany przez Stroniusa, zastanawiał się, czy nie wyznać wszystkiego w nadziei, że Skrall pozwoli mu wrócić do Iconox. Na szczęście rozsądek wziął górę – gdyby teraz powiedział prawdę, byłaby to zapewne ostatnia rzecz, którą zrobił w swoim życiu.

Wojownik wrócił wreszcie z wozem i wiadomością od Tumy. Ich wódz nie był zadowolony z pomysłu Stroniusa. Wyraził jednak zgodę na realizację planu pod warunkiem, że zrobi to szybko i pozbędzie się „zbędnego ciężaru". Wiele razy nazywano Strakka w niewybredny sposób, ale „zbędny ciężar" był dla niego nowością.



Drogę z powrotem nad rzekę przebyli w milczeniu. Strakk liczył na to, że Ackar i reszta dotrzymali słowa, i wciąż tam czekali. Gdyby zmienili zdanie i ruszyli do Vulcanusa, Strakk tkwiłby po uszy w kłopotach.

Na miejscu nie było jednak nikogo. W pierwszym odruchu Strakk spanikował – zostawili go! Dopiero po chwili zauważył brak odcisków stóp Glatorian nad brzegiem rzeki. Odetchnął z ulgą. Nikt nie zaciera śladów, jeśli nie chce ukryć swojej obecności. Plan się nie zmienił, Strakk musiał tylko dalej grać swoją rolę.

– No i gdzie twoi towarzysze? – spytał Stronius.

Dowódca Skrallów wydawał się raczej znudzony niż podejrzliwy. Po roku spędzonym na Bara Magna sztuczki Glatorian nie zaskakiwały go, ani nie bawiły.

– Porwał ich nurt rzeki – odparł Strakk odrobinę zbyt pospiesznie. – Tylko ja wydostałem się na brzeg.

– Rozumiem. To znaczy, że jeśli wyślę wojownika w dół rzeki, to znajdzie ich ciała tam, gdzie woda zmienia się w piasek – to mówiąc, Stronius gestem wezwał trzech najbliższych wojowników.

– Jasne – Strakk nie mógł powiedzieć nic innego.

– Przeszukajcie dno – rozkazał Skrallom. – Dokładnie. Od tego zależy jego życie.

Trzej wojownicy zsiedli z wierzchowców i weszli do wody. Po krótkich poszukiwaniach wynurzyli się na powierzchnię, a jeden z nich podpłynął do brzegu, pokazując z daleka sztabę eksydianu.

– Jest wóz, roztrzaskany na kawałki – zameldował Skrall – a dookoła pełno takich sztab.

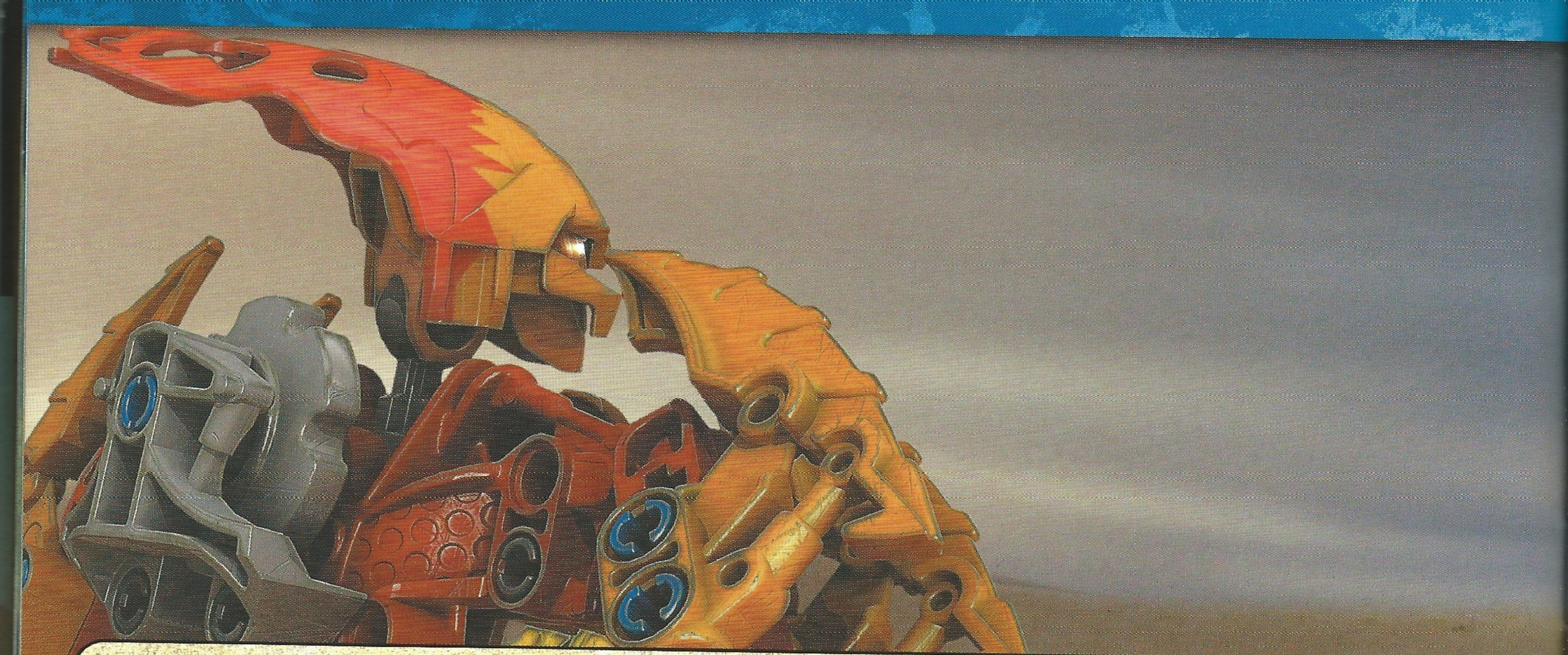
– Doskonale – powiedział Stronius. – Wszyscy do wody. Wyłowić mi wszystko, co do sztuki. Ja popilnuję naszego... przewodnika.

Skrallowie wzięli się do pracy. Każde działanie, którego się podejmowali, przebiegało sprawnie i szybko, dlatego Stronius nie musiał długo czekać, aby wóz wypełnił się eksydianem. Stronius z przyjemnością przyglądał się stercie cennego metalu. Wizja powrotu do Roxtusa i reakcji Tumy na widok takiego skarbu wywoływała coraz większy uśmiech na jego twarzy.

Po załadowaniu ostatniej sztaby Skrallowie dosiedli swoich wierzchowców. Ich dowódca uczynił to samo. Uśmiechając się do Strakka, Stronius wycelował w niego miotacz.

– Jestem wdzięczny, Strakku. Twoje zasługi dla Roxtusa nie będą zapomniane... ...każę je wyryć na twoim nagrobku.

Strakk zamknął oczy. Świst Thornaksa przeszył powietrze. Rozległ się krzyk pełen bólu, ale to nie Strakk wydał go z siebie.



Glatorianin otworzył oczy – Stronius leżał ranny na piasku.

– Rzućcie broń – wszyscy! – krzyknął Ackar ukryty wśród skał na zboczu. – I odsunąć mi się od wozu!

W odpowiedzi Skrallowie ostrzelali skały wybuchowymi Thornaksami. Strakk skorzystał z zamieszania i rzucił się w stronę rzeki, chcąc przedostać się na drugi brzeg i zniknąć na pustyni. Gdy tylko dobiegł do wody, zza wydmy wychyliła się Kiina.

– A ty, dokąd się wybierasz? – warknęła, strzelając jednocześnie w stronę Skrallów.

– Schodzę z linii ognia – odparł Strakk. – Chyba zauważyłaś, że nie mam broni?

– Brak broni będzie twoim najmniejszym zmartwieniem, jeśli nas zostawisz. Brak głowy bardziej doskwiera – ostrzegła go Kiina, wciskając mu swój trójząb do ręki. – Trzymaj. Zrób z tego dobry użytek. Pamiętaj, ostrym końcem w stronę tych złych.

Pomimo przewagi liczebnej Skrallów, Ackar trzymał ich w szachu, nie pozwalając zbliżyć się do wozu. Stronius rozkazał jednemu wojownikowi, by zaszedł Ackara z flanki. W połowie drogi na górę Skrall natknął się na Gresha. Dobrze wymierzony cios kamieniem posłał nieszczęśnika z powrotem na dół.

– Gotowa? – krzyknął Ackar.

Kiina skinęła i wycelowała swój miotacz w to samo miejsce, w które mierzył Ackar.

– Teraz! – krzyknęła Kiina.

Oboje wystrzelili jednocześnie. Thornaksy eksplodowały z ogłuszającym hukiem tuż przed nosami Skrallów, wzbijając do góry tuman piasku. Chwilowo oślepieni wojownicy nie byli w stanie zareagować, gdy Gresh, Strakk i dwaj Agori wskoczyli na wóz. Ackar podjechał ze stalkerem Kiiny, a gdy tylko Glatorianka go dosiadła, pogalopowała do wierzchowców Skrallów i rozgoniła je na wszystkie strony. Gresh strzelił lejcami, zmuszając spikita zaprzęgniętego do wozu do ostrego galopu. Ackar odwrócił się, strzelając w biegu do Skrallów wyłaniających się kolejno z chmury opadającego piasku.

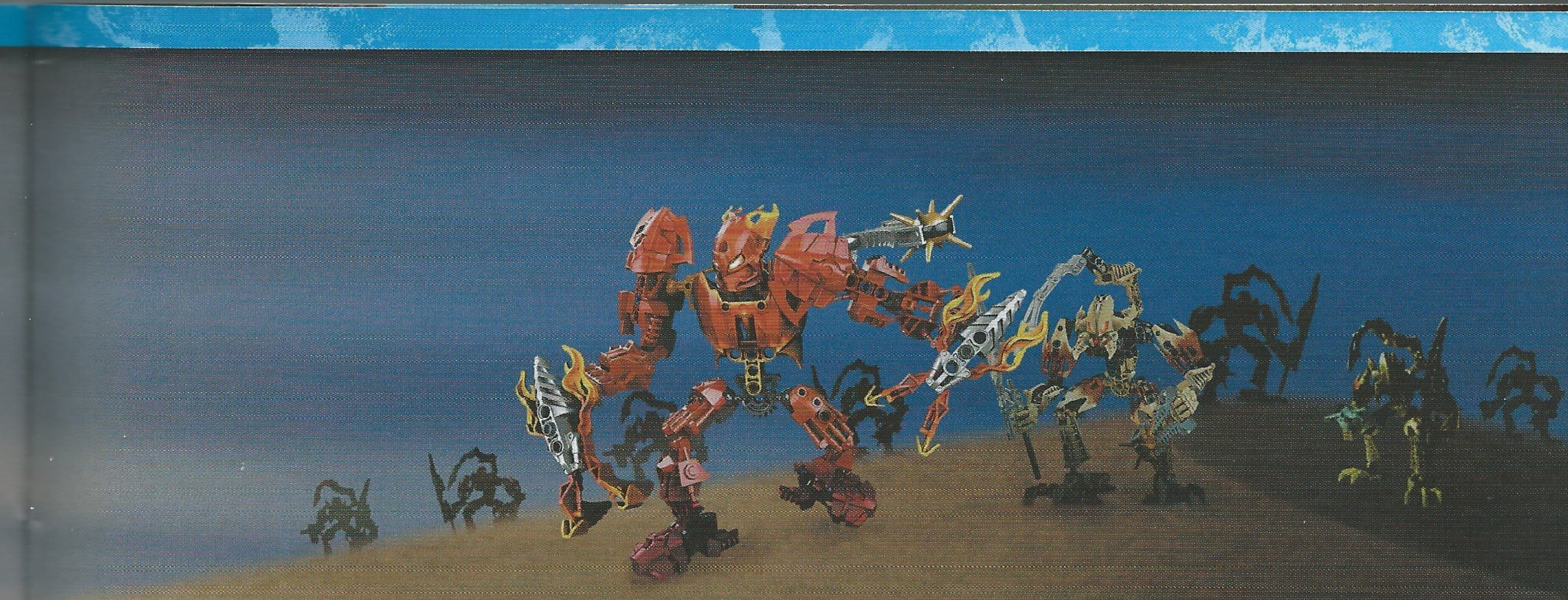
– Nie do wiary! Udało się! – ucieszył się Strakk.

– To jeszcze nie koniec – zauważył Gresh. – Uda się, jeśli dotrzemy do Vulcanusa.

– Tamci będą chyba chcieli nam przeszkodzić – rzuciła Kiina, wskazując za siebie.

Gresh obejrzał się przez ramię. Skrallowie zdołali wyłapać swoje wierzchowce i już rzucili się w pościg. Spikit był silny i wytrzymały, ale szybkością ustępował stalkerom. To, że wróg ich dopadnie, było tylko kwestią czasu.

– Co teraz? – zapytał Strakk.



– Kiina i ja spróbujemy ich zatrzymać – odpowiedział Ackar – a wy gnajcie co sił do wioski.

– Nie ma mowy – zaprotestował Gresh. – To nasza misja. Nie pozwolę, abyście oddali za nas życie.

– Nie tobie o tym decydować, dzieciaku – powiedziała Kiina. – Szukaj dobrego miejsca, Ackar. Gdzieś, gdzie weźmiemy ich w krzyżowy ogień.

– Poczekajcie – wtrącił Strakk. – Tam ktoś jest, przed nami. Widzę kogoś w czerwonej zbroi. Może to pomoc z Vulcanusa?

Gresh zmrużył oczy, żeby lepiej przyjrzeć się postaci, o której mówił Strakk. W oddali, dokładnie na wprost nich, pojawiło się kilka sylwetek. To na pewno nie byli Skrallowie, a do tego poruszali się pieszo, więc raczej mało prawdopodobne, by byli z Vulcanusa. Ktokolwiek opuszczał wioskę, zawsze jechał na pustynnym stalkerze.

– Mam nadzieję, że są uzbrojeni – powiedział Ackar. – Zaraz będzie znowu gorąco.

Zbliżając się, Gresh widział coraz wyraźniej ich domniemanych wybawców. A kiedy już upewnił się, kogo mieli przed sobą, poczuł ogromny ciężar na żołądku.

– Nie musisz się o to martwić. Są świetnie uzbrojeni...

– Nie! Nie może być! – Strakk także ich rozpoznał. – Dlaczego mamy takiego pecha?

– Kto to jest? – Ackar wciąż bardziej martwił się doganiającymi ich Skrallami.

Gresh chciał mu odpowiedzieć, ale głos zamarł mu w gardle. Po tym wszystkim, co do tej pory przeszli, nie mógł uwierzyć, że zaraz nastąpi koniec ich misji... najpewniej wraz z ich śmiercią.

– Oni nie są z Vulcanusa – zdołał wreszcie wydusić. – Ten w czerwonej zbroi... to Malum. Mamy przed sobą Maluma i jego Voroksów!

– A z tyłu mamy Skrallów – dodała Kiina. – Jesteśmy w kleszczach!

– Dookoła pustynia – Ackar myślał gorączkowo na głos. – Nie ma się gdzie ukryć. Nie uciekniemy im... nie damy im też rady, przynajmniej nie jednocześnie.

– Ale za to możemy tu pięknie zginąć – skwitował Strakk. – Chyba że i to nam się nie uda...

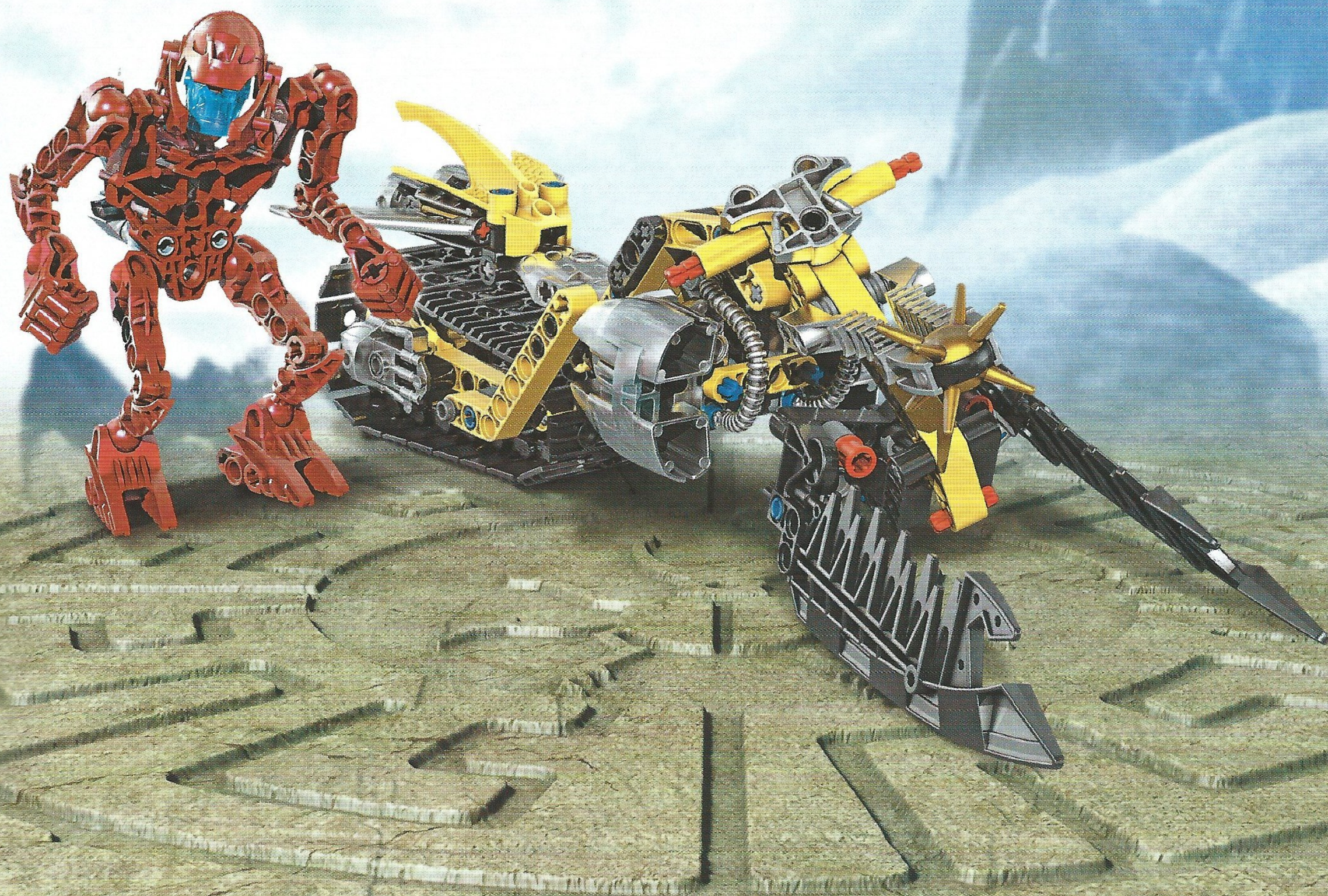
Ciąg dalszy nastąpi w:
***BIONICLE® Glatorian VI***

# CENDOX V1

Cendox V1 jest przeznaczony do jazdy w każdym terenie. Wyposażono go w tylne podwozie gąsienicowe, dwie przednie płozy oraz dopalacze ułatwiające pokonywanie stromych wzniesień. Crotesius, Agori z Plemienia Ognia, odniósł na nim wiele zwycięstw na arenie. Wysoka prędkość, niezwykła zwrotność oraz miotacz Thornax zapewniają Cendoksowi V1 równe szanse w starciach z większymi i potężniejszymi pojazdami.

Crotesius zaczynał jako mechanik, zanim sam został kierowcą. Natknął się na zasypany w piasku pojazd w pobliżu ruin na północ od Vulcanusa. Odkopał go i naprawił przy wydatnej pomocy Beriksa. V1 jest największym skarbem Crotesiusa. Nikomu nie wolno na nim jeździć, ani nawet zbliżać się do niego. Crotesius używa w walce niewybuchowych Thornaksów. Jego taktyka polega na uszkodzeniu pojazdu przeciwnika, spowolnieniu go, a następnie dokończeniu dzieła za pomocą ostrych przednich płóz Cendoksa.

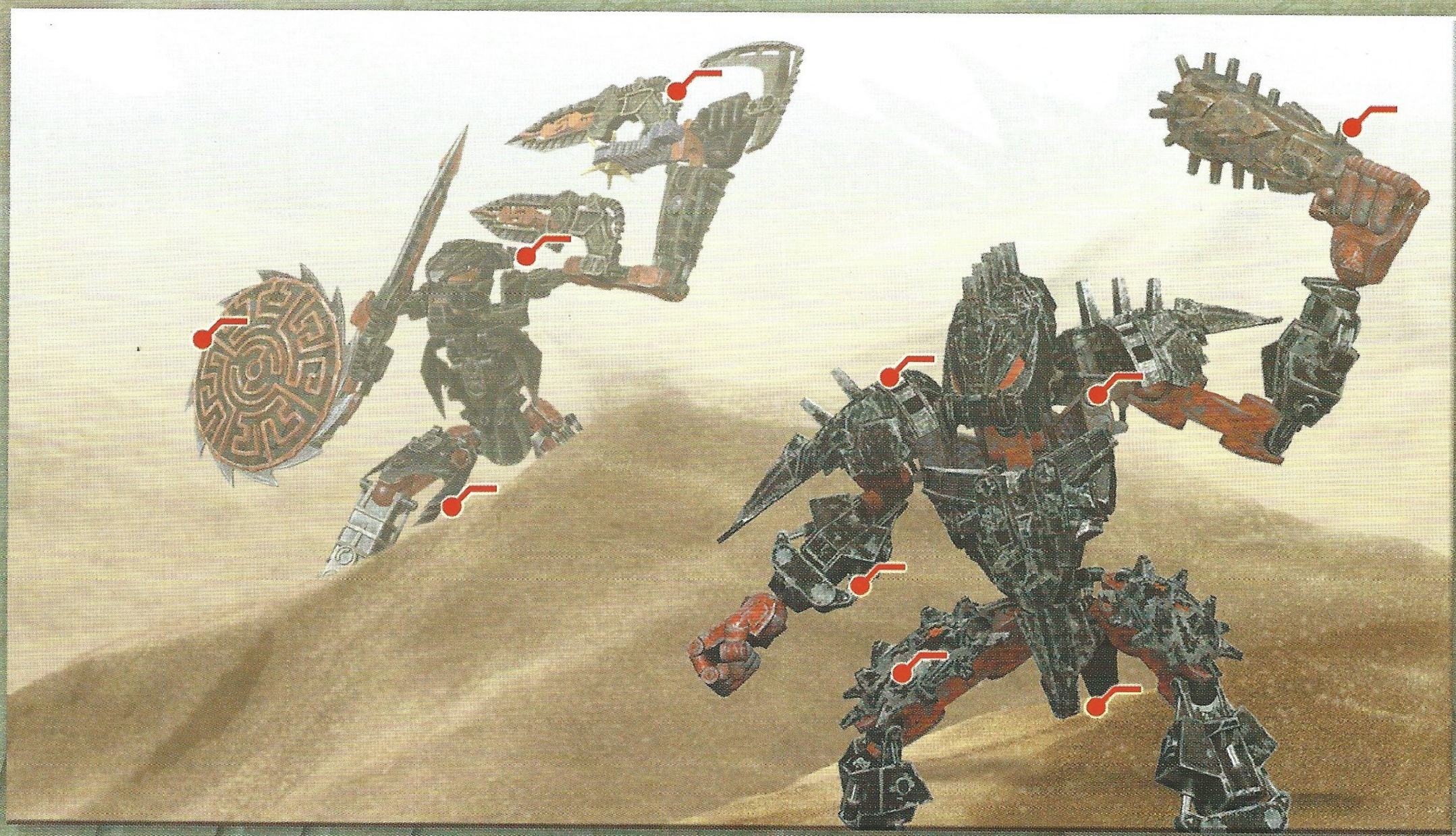
**Przyjrzyj się Cendoksowi V1 i jego kierowcy – Crotesiusowi. Przeczytaj uważnie zdania na dole strony i zaznacz literą „F" dwa z nich, które są fałszywe.**



- [ ] Cendox V1 jest jednomiejscowym pojazdem bojowym.
- [ ] Crotesius nosi niebieską zbroję charakterystyczną dla Plemienia Ognia.
- [ ] Pojazd wyposażony jest w trzy miotacze Thornax.
- [ ] Tylne podwozie gąsienicowe umożliwia Cendoksowi jazdę po każdym podłożu.
- [ ] Miotacz umieszczony z przodu pojazdu strzela niewybuchowymi Thornaksami.
- [ ] Dwie przednie płozy pokryte są eksydianem, aby zapobiec korozji.

# ODPOWIEDZI:

Str. 12



Str. 13

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

Str. 10/11

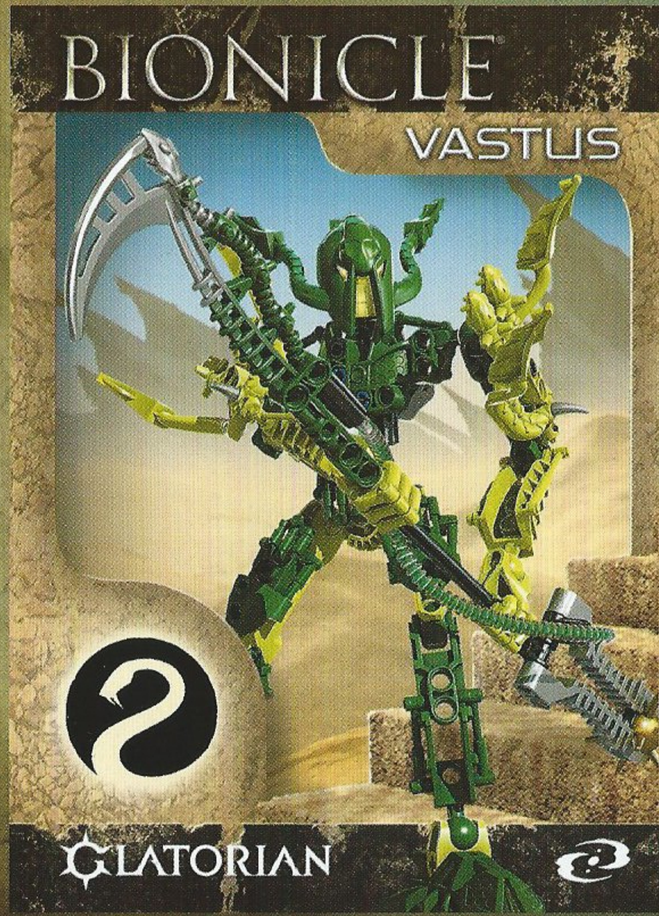
Str. 23

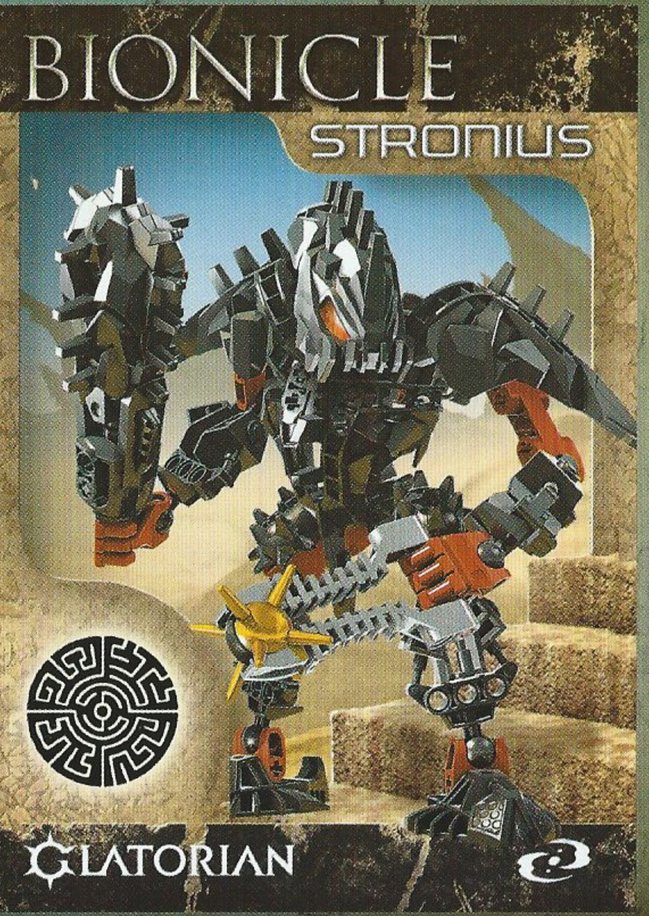
[F] Pojazd wyposażony jest w trzy miotacze Thornax. (Pojazd ma tylko **jeden** miotacz Thornax).

[F] Crotesius nosi niebieską zbroję charakterystyczną dla Plemienia Ognia. (Jego zbroja jest **czerwona**).

# BIONICLE®

POZNAJ BOHATERÓW I ZŁOCZYŃCÓW ŚWIATA BIONICLE®!






KARTY KOLEKCJONERSKIE

KARTY KOLEKCJONERSKIE

# BIONICLE

## STRONIUS

SIŁA: 12/20

ZRĘCZNOŚĆ: 8/20

WYTRZYMAŁOŚĆ: 13/20

INTELIGENCJA: 9/20

Dla Stroniusa, doświadczonego wojownika Plemienia Skały, nie ma większej satysfakcji niż pokonanie innego Glatorianina w walce i ograbienie go. Ten potężnie uzbrojony i opancerzony Skrall budzi powszechną grozę. Jest agresywny, okrutny i pewny siebie. Uważa, że jest niezwyciężony, ponieważ nikt go dotąd nie pokonał. Jako elitarny Skrall jest jednym z nielicznych, którzy zasłużyli sobie na nadanie imienia.

BROŃ: Najeżona kolcami maczuga i miotacz Thornax.

ZDOLNOŚCI: Niezwykle silny.

SŁABOŚĆ: Brakuje mu szybkości i gibkości.

GLATORIAN

© LEGO

# BIONICLE

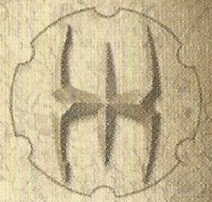
## GELU

SIŁA: 10/20

ZRĘCZNOŚĆ: 10/20

WYTRZYMAŁOŚĆ: 10/20

INTELIGENCJA: 11/20



Gelu – Glatorianin z Plemienia Lodu – jest szybki i doskonale się skrada. Uzbrojony w miecz lodowy i miotacz, najmuje się jako ochroniarz handlarzy, których stać na jego usługi. Pracuje tylko dla siebie i interesuje go wyłącznie własny zysk. Nie znosi Skrallów, ponieważ psują mu interes. Wydaje mu się, że rozumie otaczającą go rzeczywistość i potrafi ją wykorzystać dla własnych potrzeb.

BROŃ: Miecz lodowy i miotacz Thornax.

ZDOLNOŚCI: Gelu jest wyśmienitym zwiadowcą i tropicielem.

SŁABOŚĆ: Jest samotnikiem, który nie może liczyć na pomoc innych.

GLATORIAN

© LEGO

# BIONICLE

## VASTUS

SIŁA: 10/20

ZRĘCZNOŚĆ: 10/20

WYTRZYMAŁOŚĆ: 10/20

INTELIGENCJA: 9/20

Vastus, podobnie jak wielu innych wojowników, brał udział w wojnie, która doprowadziła do rozpadu Spherus Magna. Dręczony przez sumienie, walczy dla Plemienia Dżungli, by odkupić swoje czyny z przeszłości. Jako Pierwszy Glatorianin Tesary traktuje swoje obowiązki bardzo poważnie. Jest szybki jak wąż i posługuje się każdą bronią – najchętniej włócznią z trującym ostrzem i miotaczem Thornax.

BROŃ: Włócznia z zatrutym ostrzem i miotacz Thornax.

ZDOLNOŚCI: Niezwykle szybki.

SŁABOŚĆ: Czasem tak bardzo chce odpokutować swoją przeszłość, że podejmuje zbędne ryzyko.

GLATORIAN

© LEGO

**Dlaczego Stronius posiada imię?**
**W jaki sposób Gelu zarabia na życie?**
**Co dręczy Glatorianina Vastusa?**

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

# GLATORIAN

LB-15

ISBN 978-83-253-0480-5

9 788325 304805

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

© 2009 Tinseltown Toons.
All Rights Reserved.

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

LEGO, the LEGO logo and BIONICLE are trademarks of the LEGO Group.
©2009 The LEGO Group
Produced by Ameet Sp. z o.o. under license from the LEGO Group.