

BIONICLE®



6

5,90 zł
VAT 0%

MAHRI II

2 PLAKATY
PRZEWODNIK
KARTY



W serii BIONICLE® ukazały się:



Gang przebiegłych i groźnych Piraka przybywa na wyspę Voya Nui w poszukiwaniu Maski Życia. Jeśli ją odnajdą, światu BIONICLE grozi zagłada...



Toa Inika nadchodzą, by ratować Matoran z Voya Nui przed Piraka. Czy uda im się dotrzeć do Maski Życia, zanim zrobią to Piraka?



W mrocznych głębinach oceanu królują okrutne morskie potwory – Barraki. Czy garstka Matoran ma szansę przetrwać w tym niebezpiecznym świecie?



Do podwodnego świata trafia Maskę Życia. Dla Matoran może być szansą na ratunek, dla Barraki – okazją do spełnienia ich złowieszczych planów...



W Otchłani pojawiają się bohaterscy Toa. Kolejny etap ich wyprawy po Maskę Życia jest jeszcze bardziej niebezpieczny...

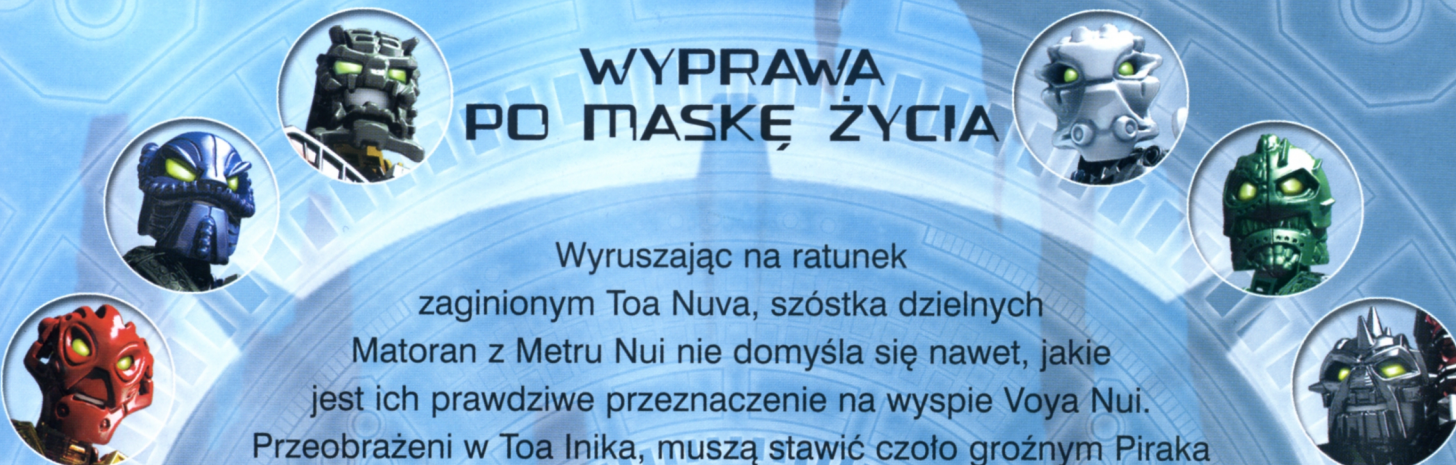


W mrocznym świecie Otchłani rozpoczyna się bezwzględna walka o Maskę Życia. Czy Toa Mahri wyjdą z niej zwycięsko?






WYPRAWA PO MASKĘ ŻYCIA



Wyruszając na ratunek zaginionym Toa Nuva, szóstka dzielnych Matoran z Metru Nui nie domyśla się nawet, jakie jest ich prawdziwe przeznaczenie na wyspie Voya Nui. Przeobrażeni w Toa Inika, muszą stawić czoło groźnym Piraka w walce o Maskę Życia. Tylko dzięki niej można ocalić życie Wielkiego Ducha Mata Nui oraz cały świat BIONICLE®.

Gdy po wielu trudach udaje im się ją zdobyć, maska nieoczekiwanie wymyka się z ich rąk, by zniknąć w głębinach oceanu. Zdecydowani odzyskać ją za wszelką cenę, rozpoczynają długą i niebezpieczną drogę przez labirynt tuneli wewnątrz rdzenia łączącego Voya Nui z Aqua Nui, tajemniczym miastem w podwodnym świecie.

Tuż przed wyjściem z rdzenia, fala potężnej energii zmienia Toa Inika w wojowników zdolnych do życia pod wodą. To Maska Życia, będąc w niebezpieczeństwie używa swej mocy, by stworzyć bohaterów, zdolnych wyzwolić ją z łap potwornych Barraki. Nowi Toa – Toa Mahri – nie wiedzą jednak, że tym razem, po raz pierwszy w historii, najczarniejszy charakter świata BIONICLE, Makuta, liczy skrycie na ich zwycięstwo.





JALLER • C



HAHLI • C



MATORO • C



NUPARU • C



HEWKII • C



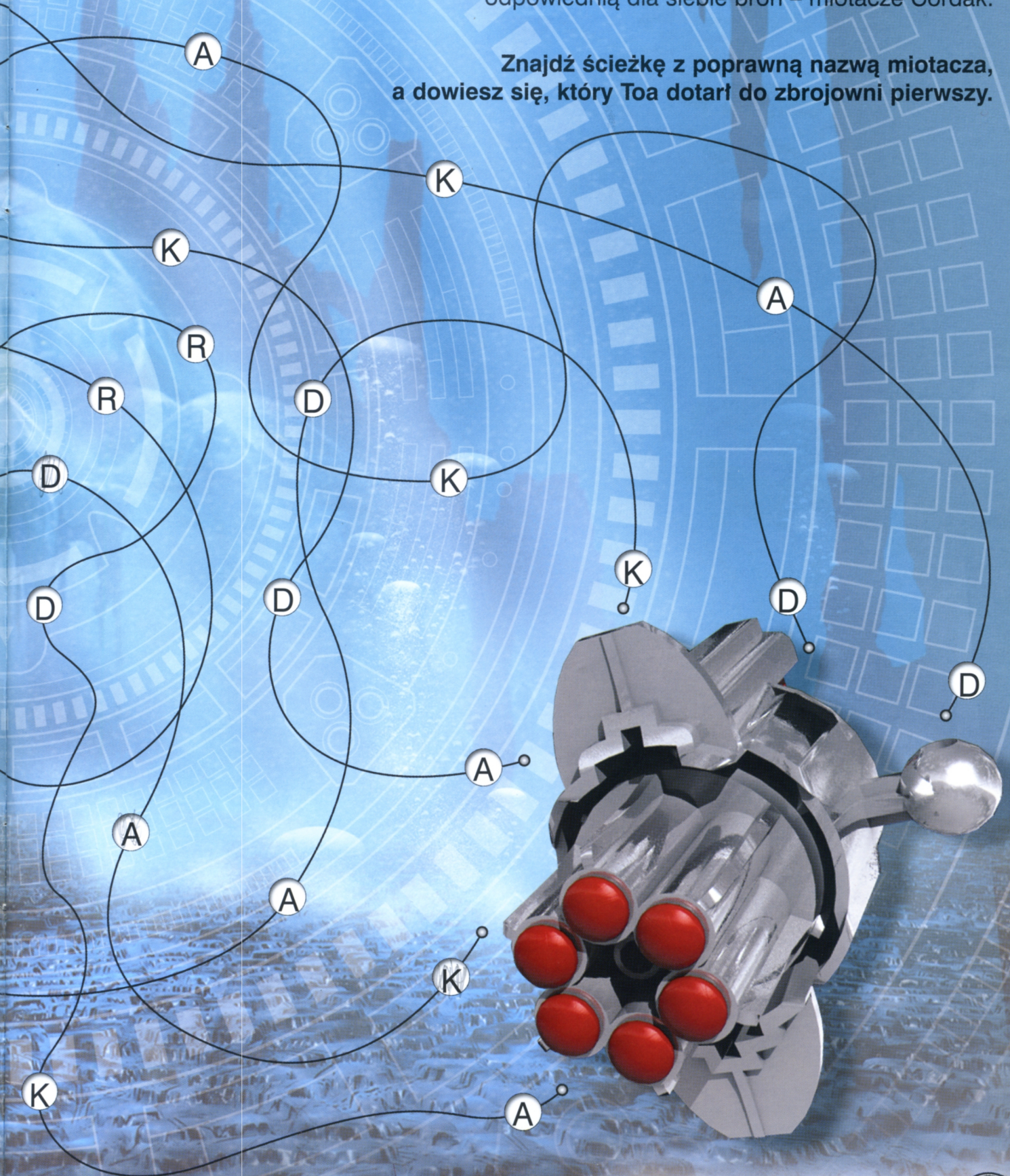
KONGU • C





Gdy Toa Mahri pojawiają się w podwodnym świecie, Barraki sądzą, że to nowi skazańcy – nikt przecież nie przybywa do Otchłani z własnej woli. Barraki nie ufają jednak przybyszom i „zapraszają” pięcioro z nich do swoich jaskiń. Na szczęście wszystkim Toa udaje się uciec. Ścigani przez Barraki, trafiają do podwodnej zbrojowni, w której znajdują odpowiednią dla siebie broń – miotacze Cordak.


Znajdź ścieżkę z poprawną nazwą miotacza, a dowiesz się, który Toa dotarł do zbrojowni pierwszy.



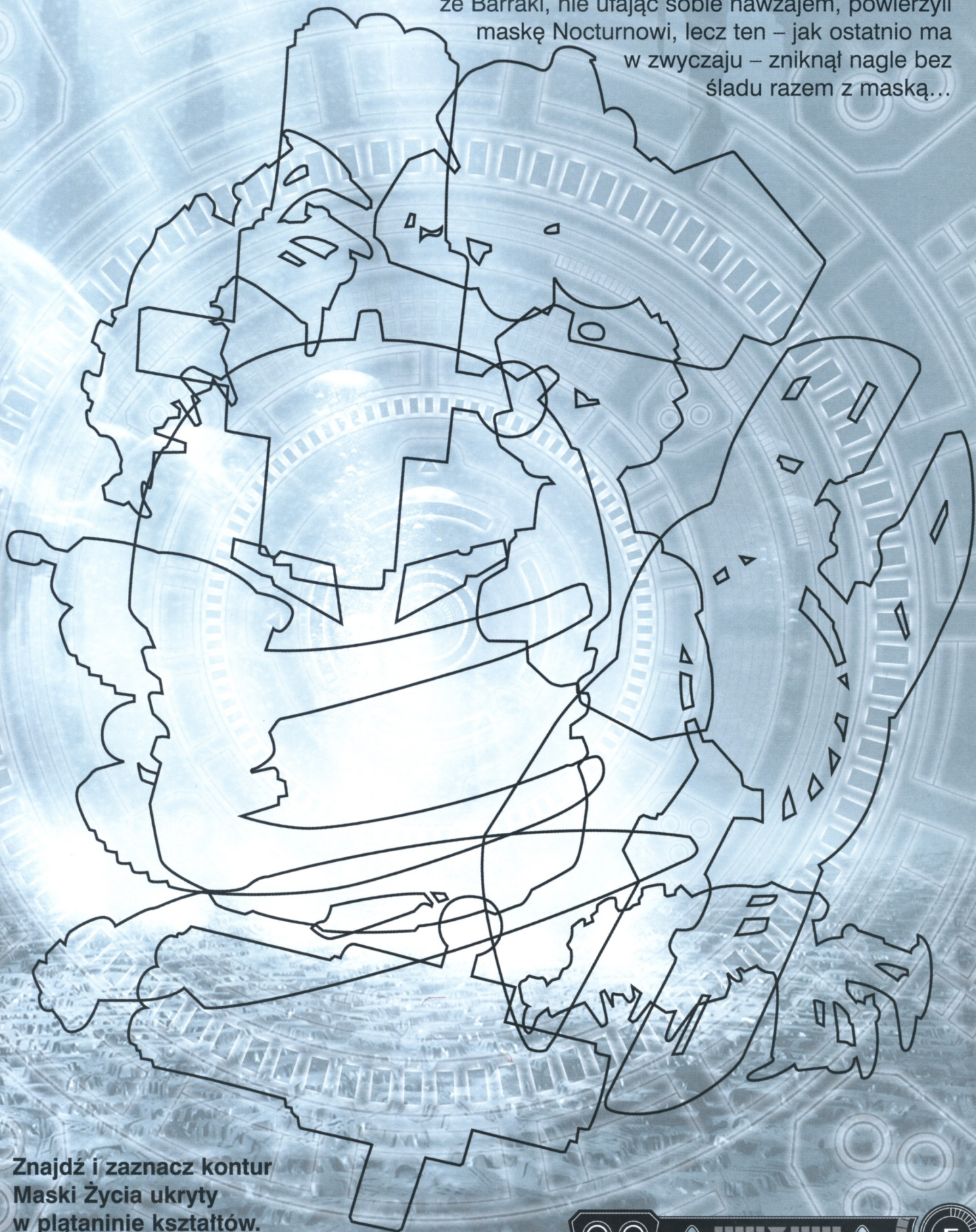
MATORO

Matoro jest jedynym spośród Toa Mahri, z którym Maska Życia nawiązuje kontakt. Wie, że maska ma dla niego ważne zadanie i nie spocznie, póki się nie dowie, jakie. Maska Ożywiania, którą sam nosi, ma moc pozwalającą wypełniać muszle martwych Rahi energią symulującą życie. Matoro podejrzewa, że może to mieć jakiś związek z jego zadaniem. Toa Mahri Matoro jest teraz wojownikiem pełnym wiary w siebie i w swoje przeznaczenie. Uzbrojony w dwa wielkie noże i obrotowy miotacz Cordak bez wahania stawia czoło każdemu przeciwnikowi, by wypełnić misję nawet za cenę własnego życia.





Pod nieobecność pozostałych Toa, Matoro poszukuje na Mahri Nui informacji o tym, co się stało z Maską Życia. Niespodziewanie wpada w ręce Hydraxona, strażnika Otchłani, który bierze go za zbiegłego przestępcę. Mimo to udaje mu się ustalić, że Barraki, nie ufając sobie nawzajem, powierzyli maskę Nocturnowi, lecz ten – jak ostatnio ma w zwyczaju – zniknął nagle bez śladu razem z maską...



Znajdź i zaznacz kontur Maski Życia ukryty w płątanie kształtów.



MAKUTA



MAXILOS

ROLA W OTCHŁANI

Zanim Makuta opanował jego mechaniczne ciało, Maxilos był głównym robotem-strażnikiem w służbie Hydraxona. Teraz Maxilos/Makuta ma jeden cel: za wszelką cenę zdobyć Maskę Życia, by ostatecznie przejąć władzę w świecie BIONICLE.

BROŃ

Obrotowy miotacz Cordak zamontowany na ramieniu, ognisty miecz elektryczny i pies gończy Spinax o ostrych zębach i twardych jak stal pazurach.

CHARAKTER

Jako robot Maxilos nie ma własnej osobowości, jako Makuta – jest uosobieniem zła i okrucieństwa. Zawistny, próżny i arogancki, wymaga okazywania uwielbienia i gotowości do bezwzględnego poświęcenia. Jest przebiegły, fałszywy i podstępnie wykorzystuje innych dla osiągnięcia własnych, mrocznych celów.

ZDOLNOŚCI/MOC

Makuta w ciele Maxilosa dysponuje całą swoją mroczną mocą, dzięki której do tej pory spowodował liczne nieszczęścia na mieszkańców świata BIONICLE.

Spinax potrafi zawsze wytropić wroga i ścigać go do upadłego przez tysiąclecia.

SŁABOŚĆ

Makuta nie jest jeszcze całkowicie obeznanym z ciałem Maxilosa i nie chce ryzykować zniszczenia go. Nie potrafi także w pełni wykorzystać jego możliwości bojowych, co bardzo utrudnia mu walkę.

Spinax porusza się swobodniej na lądzie niż w wodzie, więc łatwo przed nim uciec.

Maxilos ujawnia swoją prawdziwą tożsamość i uwalnia Toa Matoro, by ułatwić Toa odzyskanie Maski Życia. W ten sposób zło po raz pierwszy sprzymierza się z dobrem. Jednak prawdziwe intencje obu stron są całkowicie różne. Makuta liczy na to, że łatwiej mu będzie odebrać maskę Toa, niż władcom podwodnego świata...

MAXILOS & SPINAX



„Carapar, jesteś tak głupi, że sam nie potrafiłbyś nawet zaklaskać... nawet, gdybyś miał dłonie.”

Jaller

Jak na prawdziwego przywódcę przystało, Jaller ma silny charakter i potrafi podejmować trudne decyzje nawet wtedy, gdy reszta drużyny się z nim nie zgadza. Mimo to podczas misji w Otchłani nie wyraża na głos swoich opinii i jest raczej zamknięty w sobie. Zdaje sobie sprawę, jak ważna dla powodzenia misji jest więź między Maską Życia a Matoro.

Docenia lepszą orientację Hahli w podwodnym świecie. Oddaje im przywództwo i choć nie jest teraz pewien swojej roli w drużynie, wie, że potrafi przysłużyć się jej swoją siłą i umiejętnościami taktycznymi. Jego zdolności przywódcze okażą się jednak bardzo przydatne...





Maska Życia – Kanohi Ignika – jest przyczyną wojny w Otchłani, lecz jednocześnie szansą na ocalenie całego świata BIONICLE. Aby ją zdobyć, nie wystarczy intelekt, siła mięśni i wyrafinowana broń. Na szczęście Toa Mahri dysponują dodatkową mocą swoich masek.

Czy wiesz, jakie maski przedstawiono kolejno na rysunku?



Kanohi Tryna znajduje się po lewej stronie Kanohi Arthron. Maskę Echolokacji jest po prawej stronie Maski Wezwania. Maskę Ożywiania narysowano po lewej stronie Kanohi Zathh. Kanohi leży po lewej stronie Kanohi Arthron.







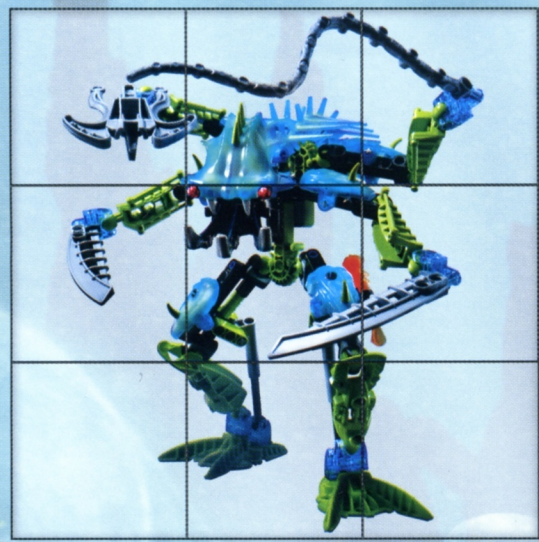
Używając podstęp, Toa przekonują Barraki, że to ktoś z ich kręgu ukradł Maskę Życia dla siebie. Wybucho gwałtowny konflikt między potężnymi Barraki. Od tej chwili wszyscy mieszkańcy Otchłani znajdują się w ogromnym zagrożeniu.

Pomóż Matoro znaleźć wyjście z labiryntu, aby mógł najszybciej dołączyć do pozostałych Toa Mahri.





Nocturn nie zdaje sobie sprawy, jak cenną rzecz powierzyli mu Barraki. Chociaż Maska Życia jest dla niego tylko ładną błyskotką, trzeba wiele siły i umiejętności, by odebrać ją tak doświadczonemu wojownikowi jak on. Toa Mahri – znowu w komplecie – odnajdują kryjówkę Nocturna, pokonują go wspólnymi siłami i wreszcie zdobywają maskę.



Ponumeruj rozsypane elementy obrazka tak, by po ułożeniu według podpowiedzi, utworzyły wizerunek Nocturna.

1	2	3
4	5	6
7	8	9





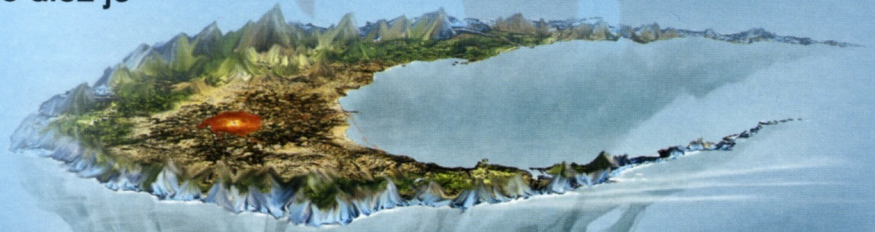
KONGU

Energia Maski Życia przeobraziła zręcznego i zwinnego Toa Powietrza w mocarnego wojownika o masywnej budowie. Wyposażony w dwa obrotowe miotacze Cordak, Kongu jest gotów zmierzyć się z każdym przeciwnikiem w Otchłani. Dzięki mocy swojej Kanohi Zathth, Kongu może wzywać różne stworzenia do pomocy. Niestety, nie ma wpływu na to, kto lub co przybędzie na jego wezwanie. Dodatkowo dręczy go klaustrofobiczne poczucie uwięzienia w zimnych, ciemnych wodach Otchłani.





Aby odczytać dalszy ciąg wiadomości, odgadnij litery zastąpione liczbami, a następnie ułóż je w odpowiedniej kolejności.



Maska ¹²ycia nareszcie znajduje się w rękach ⁵ych, ⁷tórzy są jej godni. Teraz jest wła¹⁶ciwy czas, aby Toa Mah¹⁰i do¹⁷jeździeli s³ę, jak¹⁵e zadanie ma dla nich m¹⁹ska w pod¹⁴odn¹¹m ¹wiecie. Dzielni ²⁰oa muszą za ²szelką cenę przeciąć rdzeń ze sk⁴mieniałej protodermis, k⁸óry łączy Voya N⁶i z Mahr¹⁸ Nui i zwr⁹cić Maskę Ż¹³cia...



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Hexagonal input boxes for letters 1-11.

12 13 14 15 16 17 18 19 20

Hexagonal input boxes for letters 12-20.





Gdy armie skłóconych ze sobą Barraki sięją zniszczenie na Mahri Nui, osiedle Matoran nie jest już bezpiecznym miejscem dla jego mieszkańców. Toa Mahri pomagają Matoranom ewakuować się do jaskiń ukrytych głęboko pod wyspą.

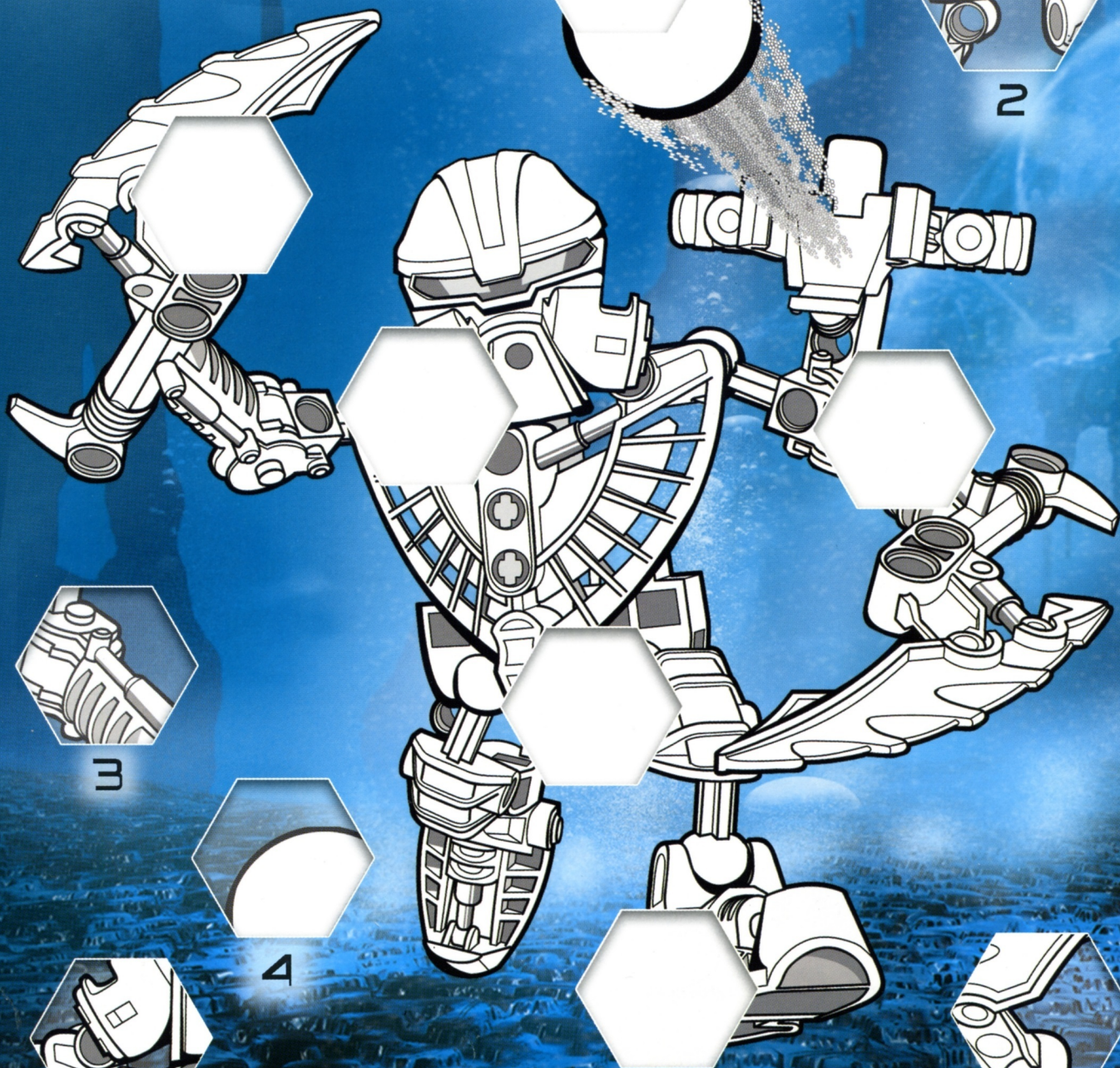
Uzupełnij wizerunek Matoranina Dekara, korzystając z podanych elementów.



1



2



3



4



5



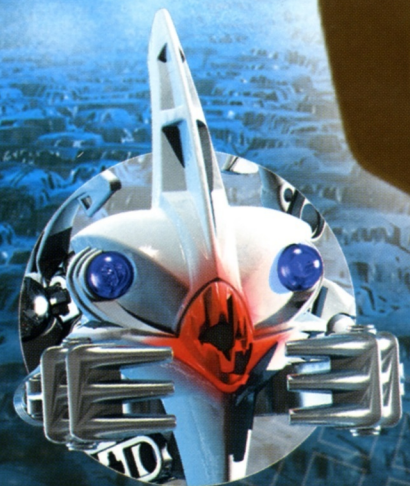
6

BIONICLE



BARRAKI

BION



NICLE

MAHRI



LEGO, the LEGO logo and BIONICLE
are trademarks of the LEGO Group.
© 2007 The LEGO Group
Produced by Ameet Sp. z o.o.
under license from the LEGO Group.





HYDORAXON

LEGO, the LEGO logo and BIONICLE are trademarks of the LEGO Group. © 2007 The LEGO Group. Produced by Armeet Sp. z o.o. under license from the LEGO Group.





Uzupełnij diagramy cyframi od 1 do 9 tak, aby w każdej kolumnie, w każdym rzędzie i po przekątnej suma cyfr wynosiła 15.





Hewkii

Nieskomplikowany charakter i prostolinijność Hewkii czynią go najlepszym „kumplem” pozostałych Toa. Hewkii potrafi szybko dostrzec i zręcznie łagodzić rodzące się konflikty między poszczególnymi Toa, ponieważ mocno wierzy, że zgrany zespół jest siłą nie do pokonania. Mimo że woda nie jest ulubionym środowiskiem Toa Kamienia, Hewkii wypełni swoją rolę podczas misji Toa Mahri w Otchłani najlepiej jak potrafi. Wyposażony w miotacz Cordak i halabardę do walki pod wodą, jest przeszkodą nie do przejścia dla każdego przeciwnika.



GADUNKA

Gadunka był niegdyś małym morskim stworzonkiem, które schroniło się pod Maską Życia. Maska uczyniła go na pewien czas swoim strażnikiem, zmieniając w olbrzyma, jakim jest teraz. Dziki, gwałtowny i okrutny, nie grzeszy intelektem, dzięki czemu nie jest szczególnie wrażliwy na atak mentalny. Dysponuje za to ogromną siłą fizyczną, której starczyłoby jeszcze dla kilku innych istot. Jego broń to potężne szpony, gigantyczne szczęki oraz miotacz wampirycznych kałamarnic. Rozmiar szczęk jest także jego główną słabością. Otwierając paszczę podczas ataku, Gadunka przez chwilę nic nie widzi, przez co łatwo wystawia się na cios przeciwnika.





Znajdź 6 różnic
między wizerunkami
Hydraxona.



Widząc bohaterstwo i poświęcenie Toa w obronie Matoran z Mahri Nui, Hydraxon przekonuje się, że Toa Mahri nie są złoczyńcami i sprzymierza się z nimi. Sojusz z potężnym strażnikiem Otchłani zwiększa szanse na pomyślne wypełnienie misji Toa.

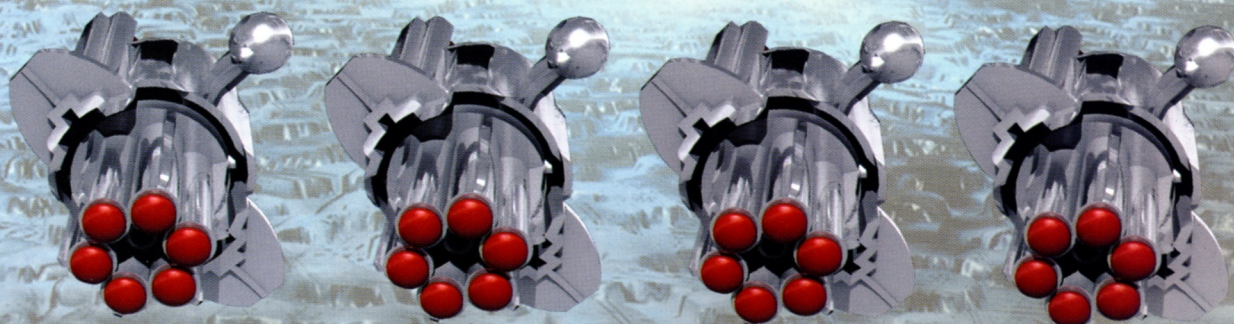
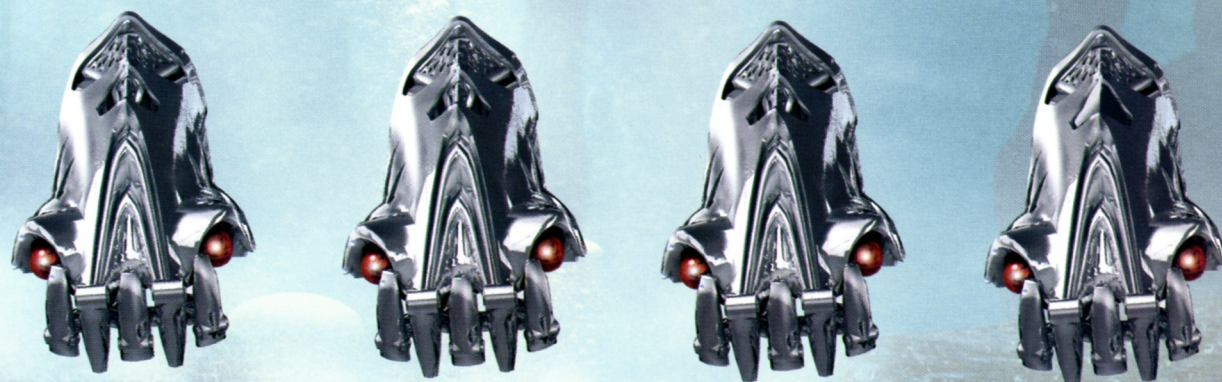
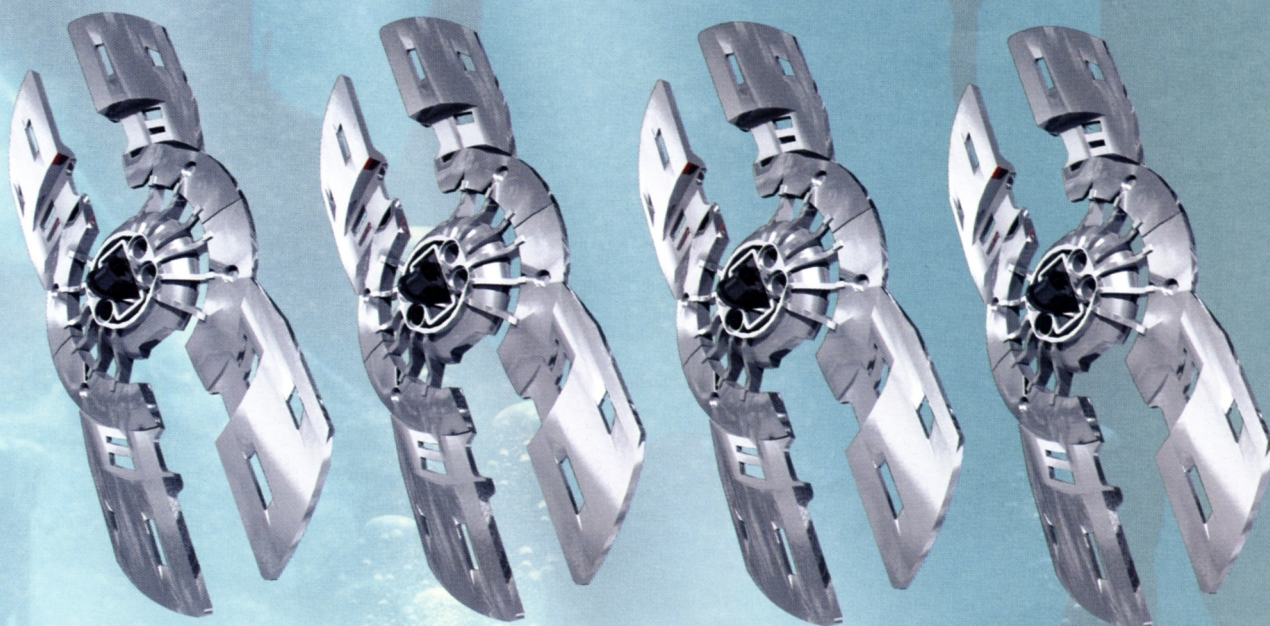
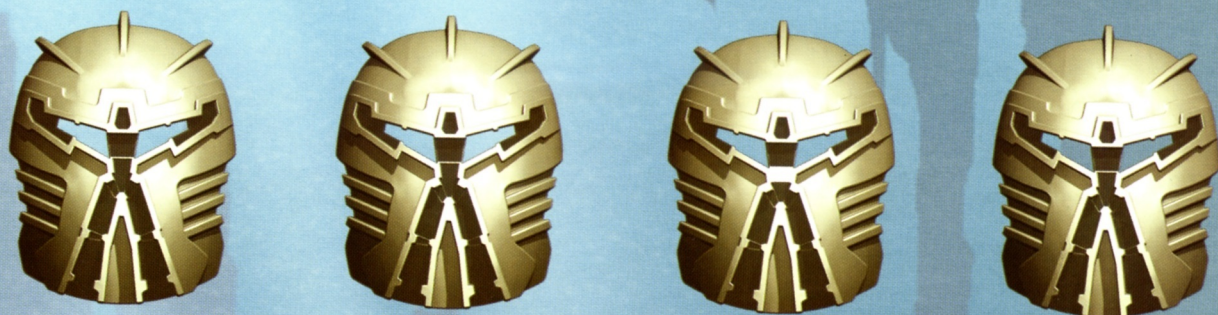


NUPARU

W swym chłopięcym zachwycie Nuparu podziwia wszystkie nowości, jakich doświadcza w obcym dla siebie środowisku. Jednak przebywanie pod wodą to dwie zupełnie odmienne rzeczy, a Toa Ziemi często zapomina, że każdy z tych światów rządzi się własnymi prawami. Wyposażony w miotacz Cordak i tarczę do obrony przed atakiem wroga, Nuparu wspiera drużynę Toa także swoim talentem inżynierskim. Z właściwym sobie optymizmem i pomysłowością znajduje wyjście z kłopotów, kierując się maksymą „nie ma takiego problemu, którego nie dałoby się rozwiązać za pomocą zbiornika i kilku rurek”.



W każdym rzędzie jeden z czterech elementów różni się nieznacznie od pozostałych.
Który?



Hahli

Hahli jest przerażona tragiczną sytuacją Matoran dręczonych w Otchłani przez Barraki. Wiedzona silnym poczuciem sprawiedliwości, Hahli poprzysięgła sobie walczyć z niesprawiedliwością i okrucieństwem wobec słabszych. Dzięki naturalnym umiejętnościom dyplomatycznym często szuka pokojowych rozwiązań tam, gdzie inni widzą tylko możliwość walki. Dla tych, którzy nie rozumieją języka dyplomacji, Toa Wody ma także inne argumenty... trójzębny szpon z protostali i obrotowy miotacz Cordak. Dzięki Masce Pokrewieństwa potrafi też przejąć energię innych wodnych stworzeń w sytuacji, gdy potrzeba jej więcej mocy.



Jak dobrze poznałeś Toa Mahri?
Wpisz imiona bohaterów
w odpowiednie miejsca.



5.

1.

--	--	--	--	--

6.

2.

3.

--	--	--	--	--

4.

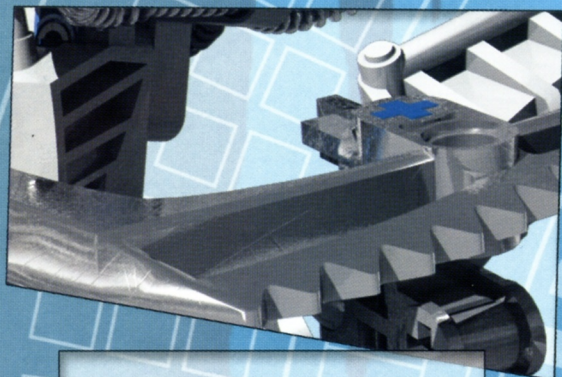
--	--	--	--	--



Barraki i Maxilos robią wszystko, by odzyskać Maskę Życia i przeszkodzić Toa Mahri w ukończeniu ich misji. Zapewniwszy bezpieczeństwo Matoranom, Toa udaje się wyeliminować z walki Maxilosa. Po pokonaniu Gadunki, Toa mogą wypełnić wreszcie wolę maski – przecinają rdzeń łączący Voya Nui i Mahri Nui. Pozbawiona „kotwicy” Voya Nui odpływa tam, skąd niegdyś przybyła – do jądra wszechświata. Toa podążają za nią, a w ślad za nimi – Barraki. Wyspa mknie w kierunku szczeliny o kształcie identycznym jak kształt Voya Nui. Kiedy tam dotrze, bezpowrotnie zamknie dostęp do miejsca, w które Maska Życia powinna być dostarczona.



Czy potrafisz rozpoznać bohaterów ze świata BIONICLE tylko na podstawie niewielkich fragmentów ich postaci?



1.

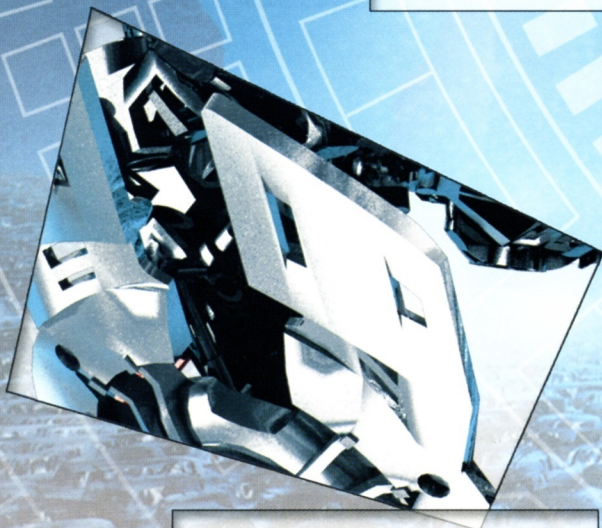


2.



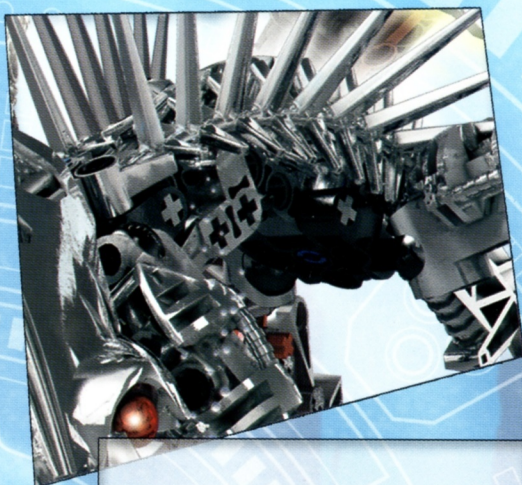
3.

4.

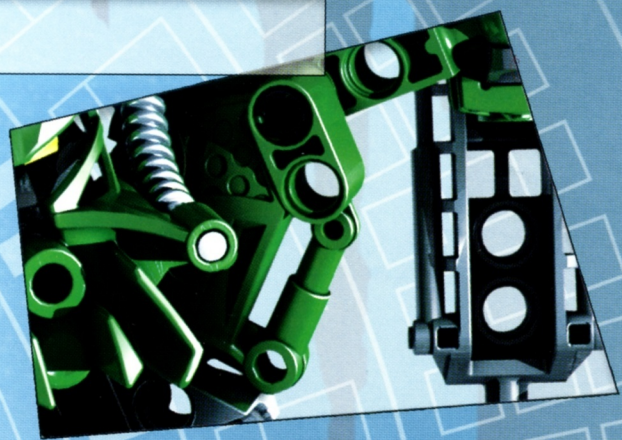


5.





6.



7.

8.



9.

10.



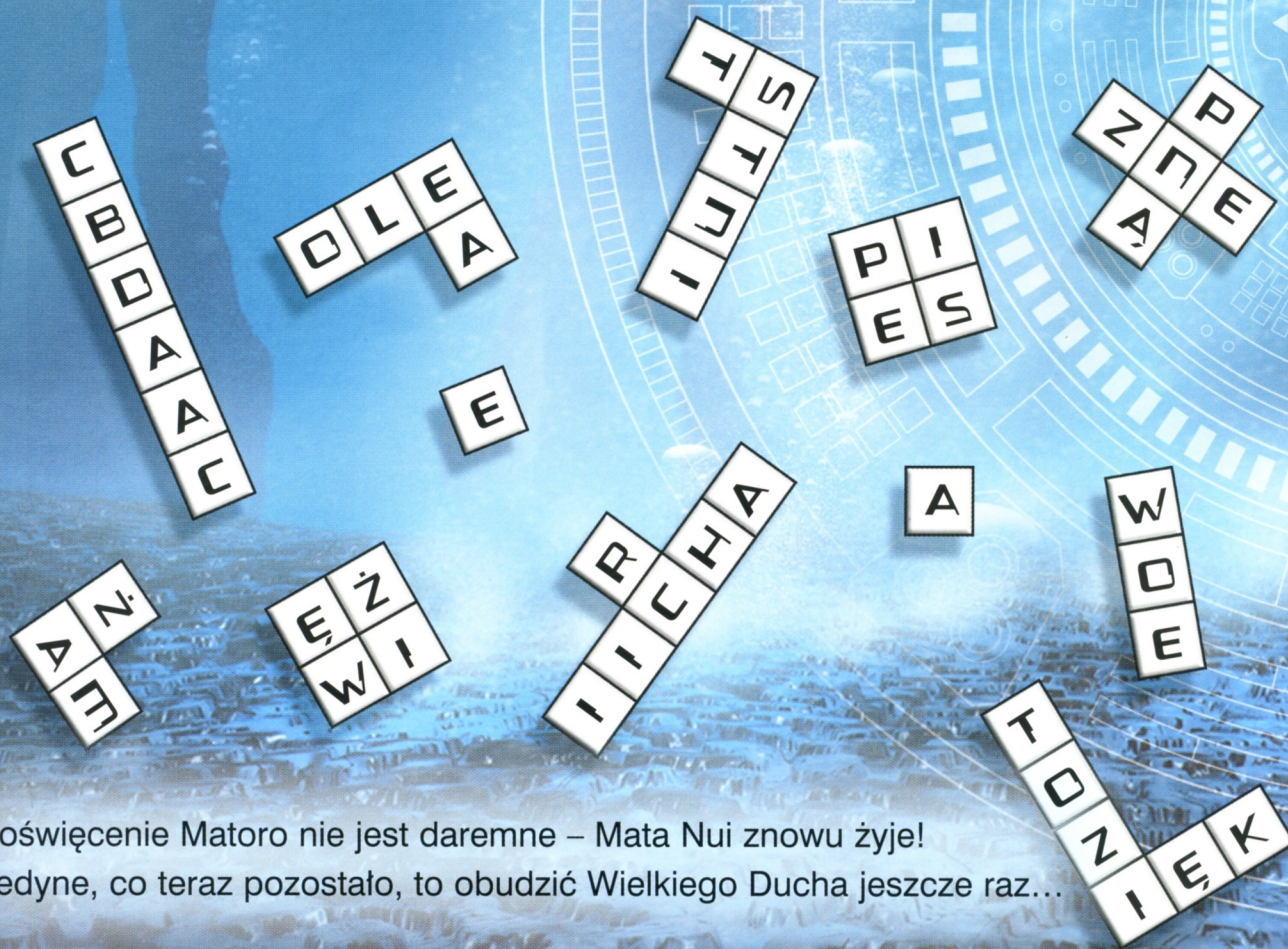
Zbliżając się do celu, Toa zdają sobie sprawę, że jest już za późno – Wielki Duch Mata Nui nie żyje! Matoro jednak nie poddaje się – płynie jeszcze szybciej i wpada do szczeliny tuż przed tym, jak Voya Nui szczelnie ją zamyka. Pozostała piątka Toa Mahri musi wspólnie stawić czoło przeważającym siłom Barraki i ich armii podwodnych bestii. Jaller, Hahli, Nuparu, Hewkii i Kongu dobrze wiedzą, że są bez szans...





Wstaw spadające elementy w odpowiednie miejsca diagramu, a dowiesz się, co się stało z Matoro i jak zakończyła się misja Toa Mahri.

M	A		O	R			C	I	Z	M	A	S	K	A		Y	C	I		
A	D		J	A	D	R		I				E	N	I			A	S		
K	A		M	I	E	N	I	A		O	A	L	O	D	U	W	E	N	E	
R	G			T	Ó	R	A	M	A	O	Ż	Y	W	I	Ć	M	A	T		
A	N	U	I	M	A	T	O	R	O	U	Ż	Y		A	S	W		J	M	
O		Y	B	Y	T	E	L	E		O	R	T		W	A	Ć	T	O	A	
W		E	Z			E	C				M	I		J	S	C	E	I	O	
D		A	J			W	O	J		E	N	E	R	G	I			Y	C	
I		W	I	E	L	K	I	E	M	U	D	U	C	H	O			F	A	
L		P	O	T	Ę	Ż	N	E	J	E	N	E		G	I	N	I	S		
Z		Z	Y	B		R	R	A	K	I							R	M	I	E



Poświęcenie Matoro nie jest daremne – Mata Nui znowu żyje!
Jedynę, co teraz pozostało, to obudzić Wielkiego Ducha jeszcze raz...



PRAWDA

FAŁSZ

1. Toa Mahri otrzymują miotacze Cordak w prezencie od Barraki.
2. Matoro poszukuje informacji o Masce Życia na Mahri Nui.
3. Maska Życia jest dla Nocturna najcenniejszym skarbem.
4. Maxilos ma psa Spinaxa do pomocy.
5. Ciało Maxilosa jest opanowane przez Mata Nui.
6. Hydraxon początkowo traktuje Toa jak przestępców.
7. Wprowadzeni w błąd przez Toa, Barraki kłócą się między sobą.
8. Gadunka skutecznie powstrzymuje Toa przed przecięciem rdzenia.
9. Voya Nui wraca do jądra wszechświata.
10. W ostatnim starciu szóstka Toa walczy z armiami Barraki.

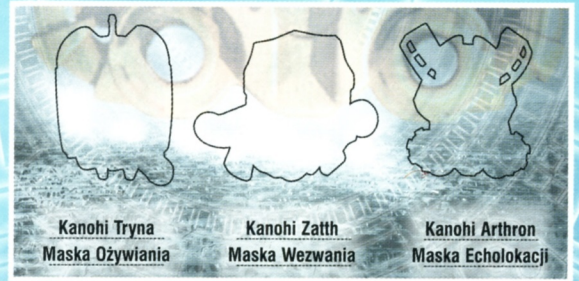


ODPOWIEDZI:

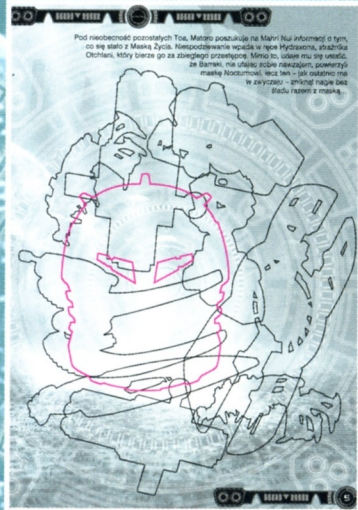
str. 30



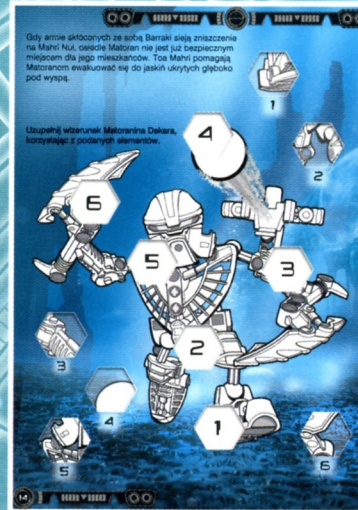
str. 9



str. 5



str. 14



str. 23



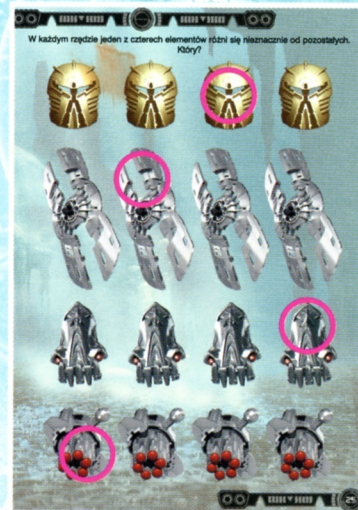
str. 10



str. 19



str. 25



str. 11



str. 21



str. 13

...światu, który żywi świat.

str. 2-3

NUPARU

str. 31

- 1 - F
- 2 - P
- 3 - F
- 4 - P
- 5 - F
- 6 - P
- 7 - P
- 8 - F
- 9 - P
- 10 - F

str. 28-29

- 1 - MATORO
- 2 - HAHLI
- 3 - MAXILOS
- 4 - HYDRAXON
- 5 - NUPARU
- 6 - KONGU
- 7 - SPINAX
- 8 - HEWKII
- 9 - GADUNKA
- 10 - JALLER

str. 27



BIONICLE

DEKAR

SILA 6/20

ZREĆZNOŚĆ 7/20

WYTRZYMAŁOŚĆ 6/20

INTELEGENCJA 8/20

Po-Matoranin, który wierzy jedynie w to, co zobaczy na własne oczy. A widział już wiele rzeczy, które kiedyś uznawał za niemożliwe. Jego zdaniem każdy, kto posiada taką moc, jaką ma Maską Życia, stanie się szalenie niebezpieczny, wręcz przesiąknięty ziemią i dlatego powinien zostać zniszczony. Dobro Mahri Nui i jego mieszkańców ceni wyżej niż własne życie.

BRPDT: Wyrzutnia kul powietrza. Elektrostrza.

ZDOLNOŚCI: Umiejętność szybkiego dostosowania do trudnych warunków środowiska.

SKAŁOŚĆ: Brak pamięci o życiu przed zatonięciem Mahri Nui w oceanie.

BIONICLE

DEFFILAK

SILA 5/20

ZREĆZNOŚĆ 6/20

WYTRZYMAŁOŚĆ 6/20

INTELEGENCJA 9/20

Le-Matoranśki przywódca Mahri Nui jest zdolnym inżynierem i badaczem. Sprytny i odkrywczy Defflak łatwo dostrzega związki między pozornie przypadkowymi zdarzeniami i zawsze potrafi przygotować odpowiednie plan działania. Rzykując własne życie, jest gotowy bronić Mahri Nui przed znaczną podzielnymi od siebie wrogami. Kiedy z każdej strony zagraża niebezpieczeństwo, nie ufa nikomu.

BRPDT: Wyrzutnia kul powietrza. Elektrostrza.

ZDOLNOŚCI: Umiejętność szybkiego dostosowania do trudnych warunków środowiska.

SKAŁOŚĆ: Brak pamięci o życiu przed zatonięciem Mahri Nui w oceanie.

BIONICLE

HYDRAXON

SILA 13/20

ZREĆZNOŚĆ 12/20

WYTRZYMAŁOŚĆ 14/20

INTELEGENCJA 11/20

Poręczny strażnik Otchłani, pilnujący uwięzionych w niej skazańców. Na początku omyłkowo bierze Toa Mahri za przestępców, jakich wielu w Otchłani. Widząc ich poświęcenie i heroizm w obronie Matoran, staje się ich nieoczekiwanym sojusznikiem. Zanim Maską Życia nadała mu obecną postać, by Dekarem, Matoraninem walczącym o wolność Mahri Nui, lecz nie pamięta swego poprzedniego wcielenia.

BRPDT: Burnerangi. Miecze. Noże. Miotacz Cordak.

ZDOLNOŚCI: Mistrz we władaniu bronią każdego rodzaju. Ma superczuły słuch.

SKAŁOŚĆ: Wrażliwość na atak dźwiękowy.

BIONICLE

MAXILOS & SPINAX

SILA 15/20

ZREĆZNOŚĆ 10/20

WYTRZYMAŁOŚĆ 13/20

INTELEGENCJA 16/20

Maxilos, niegdyś główny robot w służbie Hydraxona, jest opętany przez energię Władcy Ciemności, Makury. Mechaniczne ciało Maxilosa jest teraz potężnym narzędziem, za pomocą którego Maskła produkuje w Otchłani zrealizować swój plan zdobycia Maski Życia. Jeśli mu się nie uda, świat BIONICLE* będzie ledwie o krok od zagłady.

BRPDT: Miotacz Cordak. Ognisty miecz elektryczny. Pies gonczy Spinax.

ZDOLNOŚCI: Potężna mroczna moc Makury.

SKAŁOŚĆ: Maskła nie potrafi wykorzystać wszystkich zdolności ciała, które opanował.

BIONICLE

NOO TURM

SILA 16/20

ZREĆZNOŚĆ 8/20

WYTRZYMAŁOŚĆ 15/20

INTELEGENCJA 6/20

NooTurm jest dowódcą armii Eheką i ekspertem w sztuce walki podwodnej. Jest brutalny, silny i łatwo wpada we wściekłość. Cieszy się złą sławą szalenie groźnym przeciwnika w walce. Chociaż nie grzeszy nadmierną inteligencją, to właśnie jemu Barraki oddają Maskę Życia na przechowanie.

BRPDT: Miotacz kalambanic. Noże. Potężne maski.

ZDOLNOŚCI: Nadzwyczajna zdolność regeneracji.

SKAŁOŚĆ: Brak innych umiejętności oprócz sztuki walki. Nieopanowany temperament.

BIONICLE

GAADUINKA

SILA 15/20

ZREĆZNOŚĆ 9/20

WYTRZYMAŁOŚĆ 15/20

INTELEGENCJA 5/20

Gaduinęka zawdzięcza swój obecny rozmiar i siłę Masce Życia, która uczyniła go swym strażnikiem w Otchłani. Wcześniej bojazliwa istotka, szukająca schronienia pod tajemniczą maską, teraz potężne monstrum, gotowe walczyć i pokonać nawet całą drużynę Toa. Jego zadaniem jest także nie pozwolić, by Toa przejęli rdzeń łączący Mahri Nui z Voyą Nui.

BRPDT: Potężne szpony. Gigantyczne szczęki. Miotacz kalambanic.

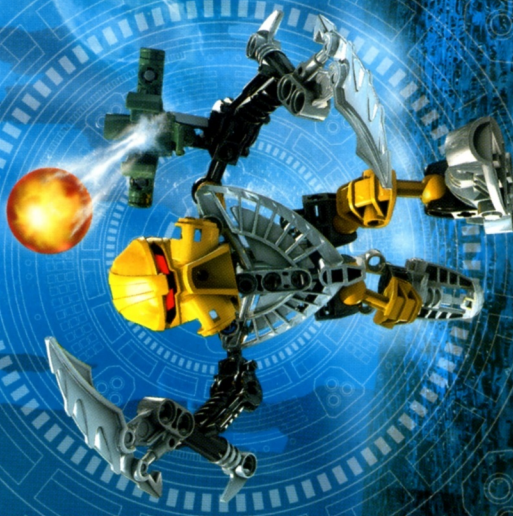
ZDOLNOŚCI: Nadmierna siła.

SKAŁOŚĆ: Niewielki rozum. Nic nie widzi, gdy otwierają paszczę podczas ataku.

Kim są wrogowie i sojusznicy Toa Mahri? Dlaczego Hydraxon pomaga Toa? Kim naprawdę jest Maxilos?

Odpowiedzi na te pytania oraz wiele innych cennych informacji o dobrych i złych bohaterach świata BIONICLE® możesz mieć zawsze pod ręką, wycinając karty kolekcjonerskie z okładki. Szukaj kolejnych kart w innych książkach z serii BIONICLE. Zbierz kolekcję unikalnych kart z bohaterami przygód w świecie BIONICLE.

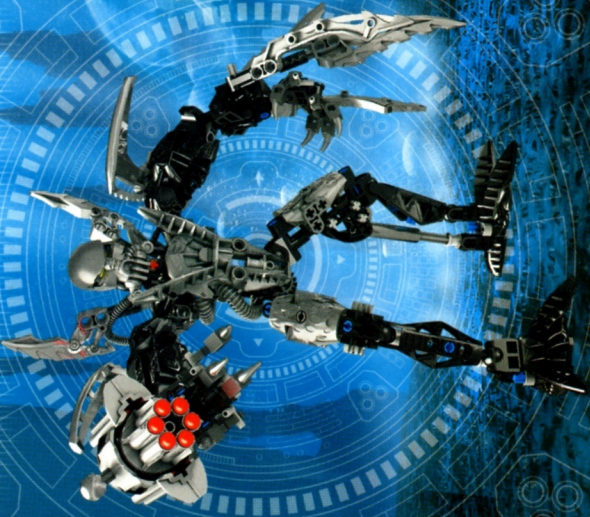
BIONICLE
DEKAR



BIONICLE
DEFILAK



BIONICLE
HYDRAXON



BIONICLE
MAXILOS & SPINAX



BIONICLE
NOCTURN



BIONICLE
GADUJKA



Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.



LEGO, the LEGO logo and BIONICLE are trademarks of the LEGO Group.
© 2007 The LEGO Group
Produced by Ameet Sp. z o.o. under license from the LEGO Group.

ISBN 978-83-7214-872-8



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



LB-6