

# BIONICLE®



5

5,90 zł  
VAT 0%

## MAHRI I

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 Maska 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...**



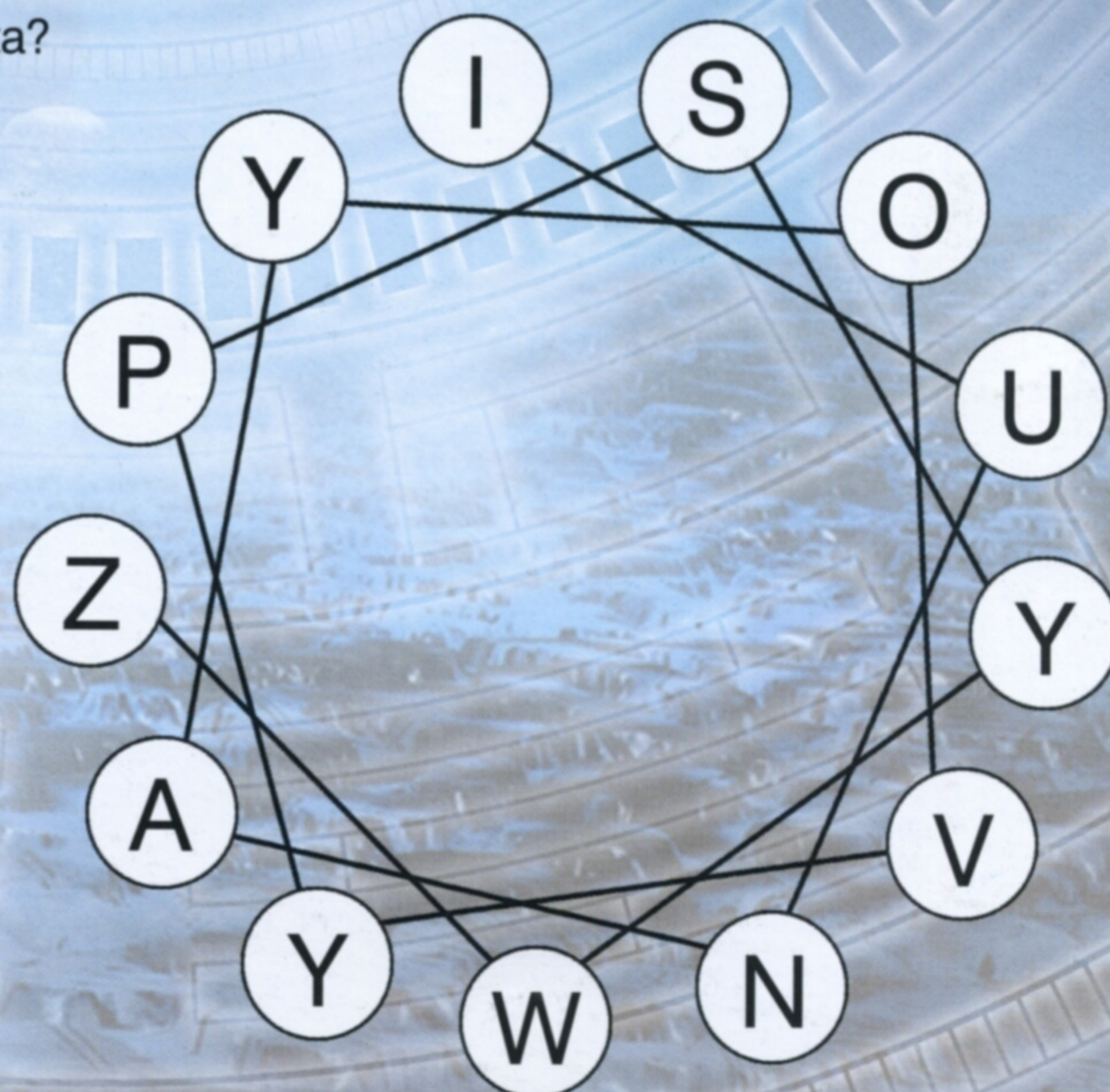
**W mrocznym świecie Otchłani rozpoczyna się bezwzględna walka o Maskę Życia. Czy Toa Mahri wyjdą z niej zwycięsko?**



# POKOŃAJ STRACH

Głęboko pod powierzchnią oceanu, w jego najmroczniejszej toni, garstka zdesperowanych Matoran walczy o przeżycie w obcym i nieprzyjaznym świecie, znanym jako Otchłań. To miejsce, okryte złą sławą „więzienia” dla przestępców świata BIONICLE®, jest opanowane przez okrutnych Barraki i ich armie podwodnych bestii. Właśnie tu niespodziewanie pojawia się potężna Maska Życia. Jej moc może nie tylko uratować Matoran zagubionych w odmętach oceanu, lecz także wybudzić Wielkiego Ducha Mata Nui z wiecznego snu i przywrócić pokój w świecie BIONICLE... Pod warunkiem, że trafi we właściwe ręce... Temu wyzwaniu sprostać mogą jedynie waleczni Toa, którym los świata BIONICLE i jego mieszkańców jest najdroższy. Bohaterowie gotowi razem stawić czoło największym niebezpieczeństwom. W mroku podwodnego świata pojawia się światełko nadziei...

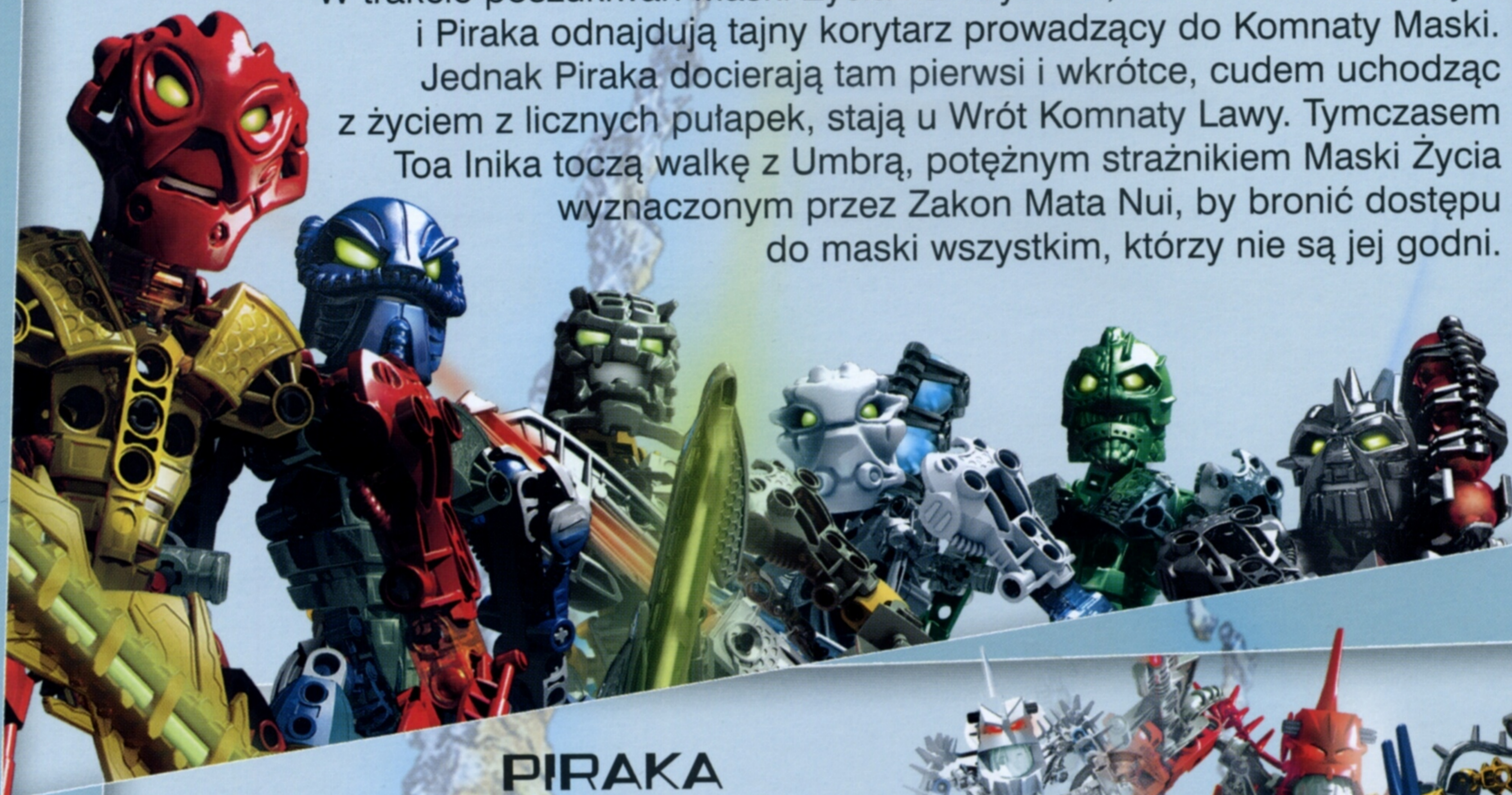
Skąd Maska Życia przybyła do podwodnego świata? Znajdź pierwszą literę, a podążając wzdłuż linii do kolejnych liter, odczytasz całą odpowiedź.





## TOA INIKA

W trakcie poszukiwań Maski Życia na Voya Nui, zarówno Toa Inika, jak i Piraka odnajdują tajny korytarz prowadzący do Komnaty Maski. Jednak Piraka docierają tam pierwsi i wkrótce, cudem uchodząc z życiem z licznych pułapek, stają u Wrót Komnaty Lawy. Tymczasem Toa Inika toczą walkę z Umbrą, potężnym strażnikiem Maski Życia wyznaczonym przez Zakon Mata Nui, by bronić dostępu do maski wszystkim, którzy nie są jej godni.



## PIRAKA

Po zwycięskim pojedynku Toa Inika spotykają się twarzą w twarz z Piraka u Wrót Komnaty Lawy. W trakcie zaciętej walki most na rzece lawy rozpada się, przygniatając dzielnych Toa. Droga do Maski Życia staje przed Piraka otworem. W Komnacie Maski Życia Piraka napotykają ostatniego strażnika maski – Vezona, dosiadającego gigantycznego pająka Fenrakka. Vezon – tajemniczy siódmy Piraka, który niegdyś odłączył się od gangu – został siłą woli Maski Życia zmuszony, by jej bronić za wszelką cenę. Piraka nie mają żadnych szans w pojedynku ze strażnikiem uzbrojonym we Włóczęgię Fuzji.



## QUIZ

1. Piraka wpadają w pułapkę zastawioną przez Umbrę.
2. Toa Inika pierwsi stawiają czoła Vezonowi i Fenrakkowi.
3. Maska Życia ma własną wolę.

PRAWDA  FAŁSZ

## VEZON I FENRAKK

Toa, którzy doszli do siebie po niefortunnie zakończonym starciu z Piraka, okazują się bardziej wymagającymi przeciwnikami. Tym bardziej, że mają w zanadrzu wyjątkową broń – kulę zamor o potężnej mocy, którą dał im obrońca Voya Nui, Axonn.

Vezon zostaje pokonany, jednak Maska Życia, pozostająca wciąż na głowie Vezona, nie pozwala mu zginąć, uznawszy, że czas, aby znalazła się w rękach Toa, jeszcze nie nadszedł. Dzięki swej mocy przeobraża także Fenrakka w znacznie potężniejszą bestię – smoka Kardasa.



## VEZON I KARDAS

Vezon i Kardas ścierają się ponownie z dzielnymi Toa Inika. Kolejna bitwa i kolejne, najważniejsze zwycięstwo Toa. Wydaje się, że ich misja jest prawie ukończona, lecz Kardas ostatnim tchnieniem wytrąca im maskę z rąk. Maska, nagle jakby obdarzona własnym życiem, wylatuje wykutym w skale korytarzem na powierzchnię Voya Nui i chwilę później znika w głębinach oceanu.



1. Toa dysponują dodatkową specjalną bronią.
2. Maska Życia chroni Vezona.
3. Maska Życia znika w przestworzach.

PRAWDA  FAŁSZ



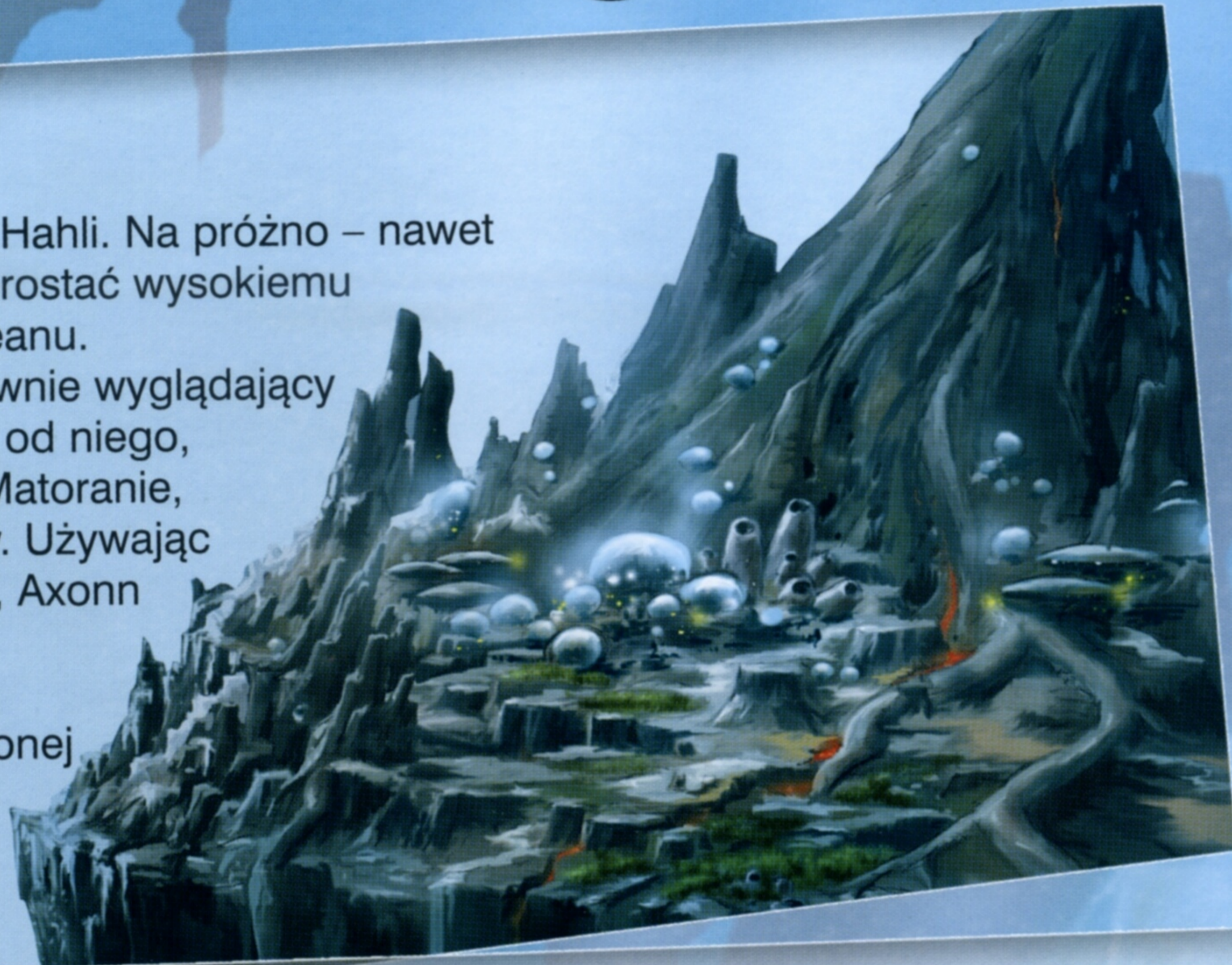
QUIZ



## MAHRI NUI

W pogoń za maską rzuca się Hahli. Na próżno – nawet Toa Wody nie jest w stanie sprostać wysokiemu ciśnieniu i silnym prądom oceanu.

Niespodziewanie ratuje ją dziwnie wyglądający Matoranin. Toa dowiadują się od niego, że w głębinach oceanu żyją Matoranie, którzy potrzebują ich pomocy. Używając swego gigantycznego topora, Axonn otwiera im drogę wiodącą z Voya Nui do podwodnego świata przez rdzeń z utwardzonej protodemis.



## TOA MAHRI

Błądząc krętymi korytarzami, Toa napotykają liczne niebezpieczeństwa na drodze do tajemniczego miasta w morskiej otchłani. Tuż przed wyjściem z tunelu uderza w nich fala potężnej energii – Toa Inika przeobrażają się w wojowników zdolnych do życia i walki w środowisku wodnym. Uradowani Matoranie z podwodnej wyspy Mahri Nui witają ich jak swoich bohaterów, nadając przybyszom przydomek „Mahri”. Toa Mahri rozpoczynają następny etap wyprawy po Maskę Życia.



## QUIZ

1. Toa Hewkii próbuje dogonić uciekającą maskę.
2. Toa dowiadują się o Matoranach żyjących w otchłani oceanu.
3. Toa Inika ulegają transformacji pod wpływem potężnej energii.

PRAWDA  FAŁSZ



Po dotarciu na Mahri Nui, Matoro odłącza się od pozostałych Toa i wyrusza do wioski Matoran, by tam dowiedzieć się czegoś o Masce Życia. Nawigacja w podwodnym świecie nie jest taka prosta, jak mogłoby się wydawać – pokaż Matoro drogę do siedziby Matoran. Litery, znajdujące się na właściwej ścieżce, utworzą hasło – wskazówkę dotyczącą miejsca ukrycia Maski Życia.





# KONGU



„Nas pięciu,  
a ich pięć tysięcy.  
Podoba mi się twoja  
definicja równych szans,  
Hahli.”





## MASKA

Kongu nosi Kanohi Zath, Maskę Wezwania, dzięki której może wzywać różne istoty do pomocy. Niestety Kongu nie ma wpływu na to, kto pojawi się na jego wezwanie.

## PODWODNE ZDOŁNOŚCI

Moc żywiołu powietrza bardzo dobrze funkcjonuje pod wodą, lecz Kongu, zbyt rozproszony warunkami, w jakich się znajduje, zazwyczaj zapomina z niej korzystać.

## BRONŃ

Dwa obrotowe miotacze Cordak, doskonale uzupełniające przypominającą czołg sylwetkę Kongu.

## TOA POWIETRZA

Kongu zawsze był Toa pełnym zapału i optymizmu. Jednak od przybycia na Mahri Nui ogarnia go coraz większa frustracja – Kongu NIENAWIDZI wody. W wodzie jest mokro, zimno i ciemno, co sprawia, że Kongu czuje, jakby całe jego ciało było z betonu. Dla Toa przyzwyczajonego do latania i swobodnego przemieszczania się, przebywanie pod wodą jest najgorszym i najbardziej klaustrofobicznym doświadczeniem, jakie kiedykolwiek mogło go spotkać. Na domiar złego jest coś w atmosferze Otchłani, co wyjątkowo działa Kongu na nerwy.



# MATORO



„Już po wszystkim.  
Tysiąc lat strachu,  
przemocy i mroku...  
Już po wszystkim.”

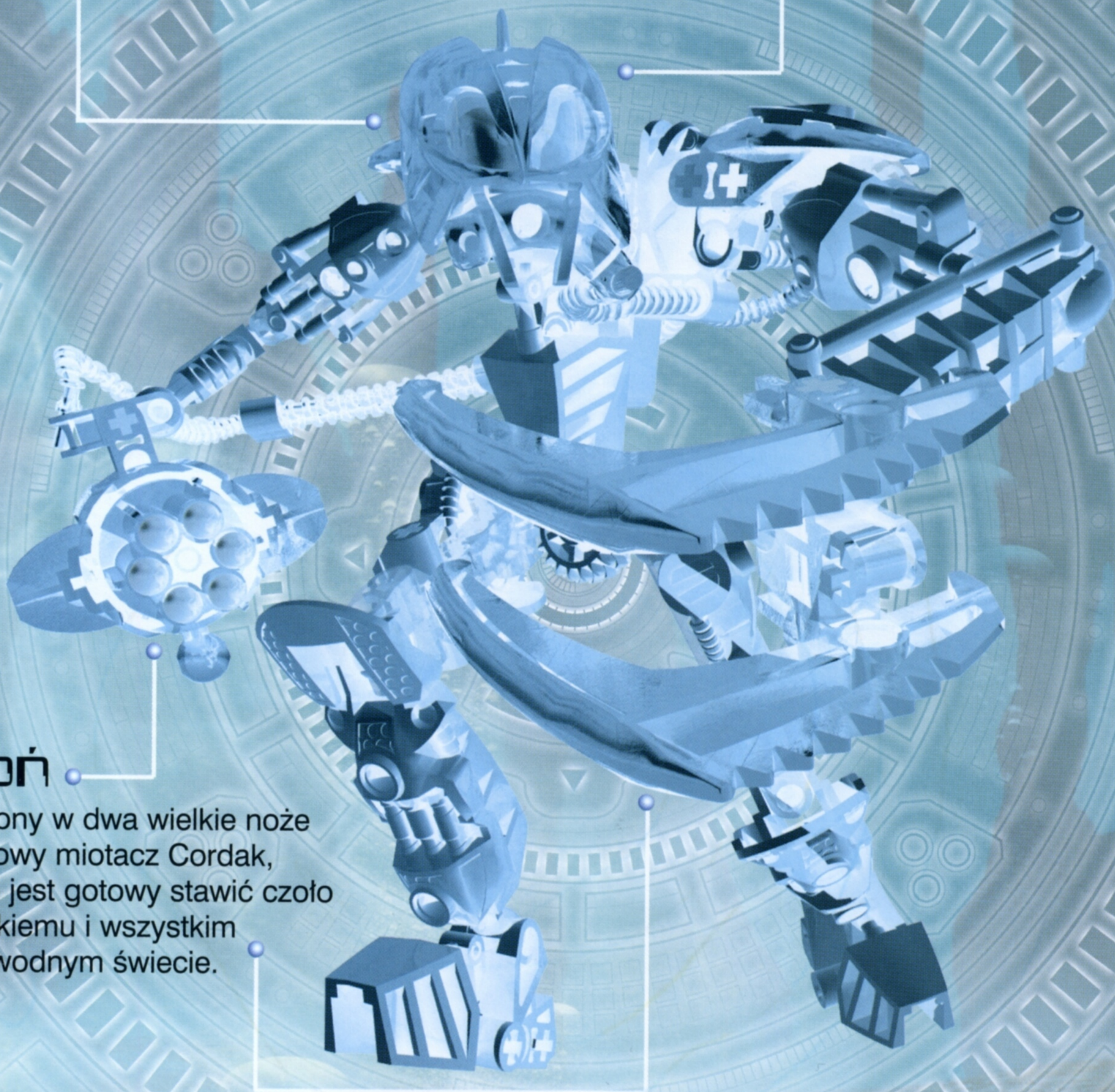


## PODWODNE ZDOLNOŚCI

Tajemnicza więź z Maską Życia zmieniła Toa pełnego wątpliwości w pewnego siebie Toa czynu.

### MASKA

Maska Matoro to Kanohi Tryna, Maska Ożywiania. Jej moc pozwala Matoro wypełniać muszle martwych podwodnych Rahi pewną formą energii symulującą życie.



### BROŃ

Uzbrojony w dwa wielkie noże i obrotowy miotacz Cordak, Matoro jest gotowy stawić czoło wszystkiemu i wszystkim w podwodnym świecie.

## TOA LODU

Matoro bardzo długo sądził, że jego rola w misji Toa ma najmniejsze znaczenie, a on sam jest najmniej istotnym członkiem drużyny. Kiedy okazało się, że między nim a Maską Życia wywiązała się tajemnicza i silna więź, Matoro zrozumiał, że będzie miał do wypełnienia o wiele ważniejsze zadanie, niż ktokolwiek mógłby sobie wyobrazić. Maska Życia wybrała właśnie jego, dlatego teraz jest najlepszy moment, by Matoro zmierzył się z wyzwaniem i udowodnił swoją wartość jako przywódca drużyny.



Otchłań jest dla Toa światem, którego istnienia nigdy wcześniej sobie nawet nie wyobrażali. Pomimo początkowej niepewności i obaw, Toa szybko odnaleźli się w nowej sytuacji, ponieważ los całego świata BIONICLE leży teraz w ich rękach.



Znajdź 8 różnic między wizerunkiem Hahli i Kongu i jego zwierciadlanym odbiciem na tej stronie.





# NUPAARU



„Wiem, jak się stąd wydostać... Ale będzie wybuchowo... bardzo wybuchowo.”

## PODWODNE ZDOLNOŚCI

Specjalny zbiornik z ciekłym tlenem umocowany na plecach Nuparu daje mu dodatkową moc.

## MASKA

Kanohi Volitak, Maska Kamuflażu, czyni Nuparu niewidzialnym.

Dzięki mocy tłumienia dźwięków właściciel maski może się także poruszać niemal bezszelestnie.

## BRONŃ

Jego miotacz wodny emituje fale uderzeniowe, a tarcza chroni przed atakiem. Ogień z obrotowego miotacza Cordak powstrzyma nawet najgroźniejszego przeciwnika.

## TOA ZIEMI

Jako genialny inżynier i wynalazca, Nuparu musi znaleźć skuteczny sposób, aby Toa mogli bezpiecznie nawigować w nieprzyjaznych wodach Otchłani.

Ma za zadanie także schwytać i uwięzić każdego z sześciu Barraki, lecz nie w celu ich wyeliminowania, ale po to, by wykorzystać okazję do dokładnego zbadania i skopiowania ich budowy.



Jesteś jednym z Toa Inika – startujesz na początku Drogi Zaginionych, czyli przy wejściu do labiryntu jaskiń wewnątrz rdzenia ze stwardniałej protodermis łączącego Mahri Nui z Voya Nui. Uderzenie fali potężnej energii tuż przed wyjściem z tunelu przeobraziło Cię w wojownika zdolnego do życia i walki w środowisku wodnym. Możesz zacząć grę po wyrzuceniu 6!

Zostań Toa – zdobądź  
Barraki zrobiją  
Do gry potrzebujesz

■ (pola 5, 21, 38, 44, 67)

Jesteś przyzwyczajony do życia na lądzie, więc podwodne przygody szybko wyczerpują Twoje siły. Tracisz jedną kolejkę na regenerację.

■ (pola 13, 29, 58)

Praca w zespole to podstawa osiągnięcia sukcesu. Dobrze o tym wiesz, dlatego poświęcasz się dla swoich przyjaciół. Zawodnik będący najdalej za Tobą, przeskakuje Cię o jedno pole.

■ (pola 2, 16, 35, 51, 63)

Matoranie wiedzą, że Toa przybyli na Mahri Nui, by im pomóc. Dzięki ich wsparciu zyskujesz dodatkowy rzut.

■ (pola 9, 27, 42)

Silne prądy w tym miejscu wyjątkowo Ci sprzyjają! Przesuwasz się na pole przed graczem znajdującym się bezpośrednio przed Tobą!

■ (pola 28, 56)

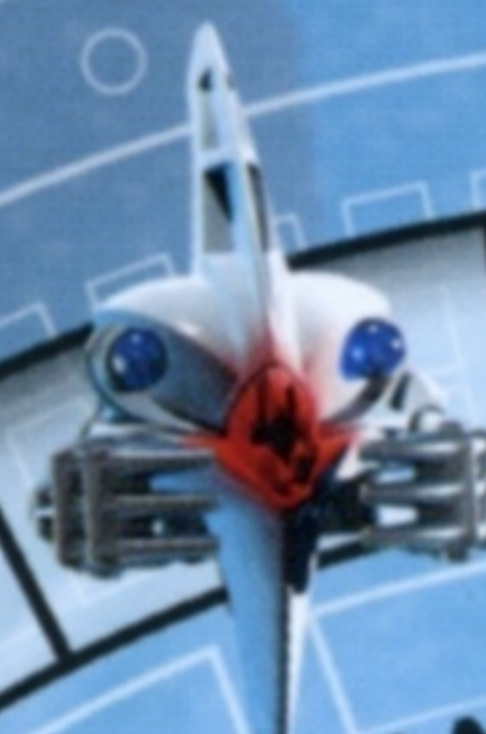
Zabłądziłeś! Bez mapy nie dasz sobie rady. Musisz czekać, aż któryś z pozostałych graczy Cię minie i wskaże drogę! Jeśli to Ty jesteś ostatni, wracasz na start!

■ (pola 20, 46)

Mimo że pierwsze spotkanie Hydraxona i Toa nie było przyjazne, teraz Strażnik Otchłani jest ich wielkim sprzymierzeńcem. Jego pomoc i znajomość Mahri Nui są nieocenione. Hydraxon pokazuje Ci skrót, dzięki któremu możesz oszczędzić bardzo dużo czasu! Z pola 20 przesuwasz się na pole 26, a jeśli jesteś na polu 46 – na pole 52.



TAKADOX



PRIDAK



CARAPAR



# BIONICLE



BION

MA



NICLE

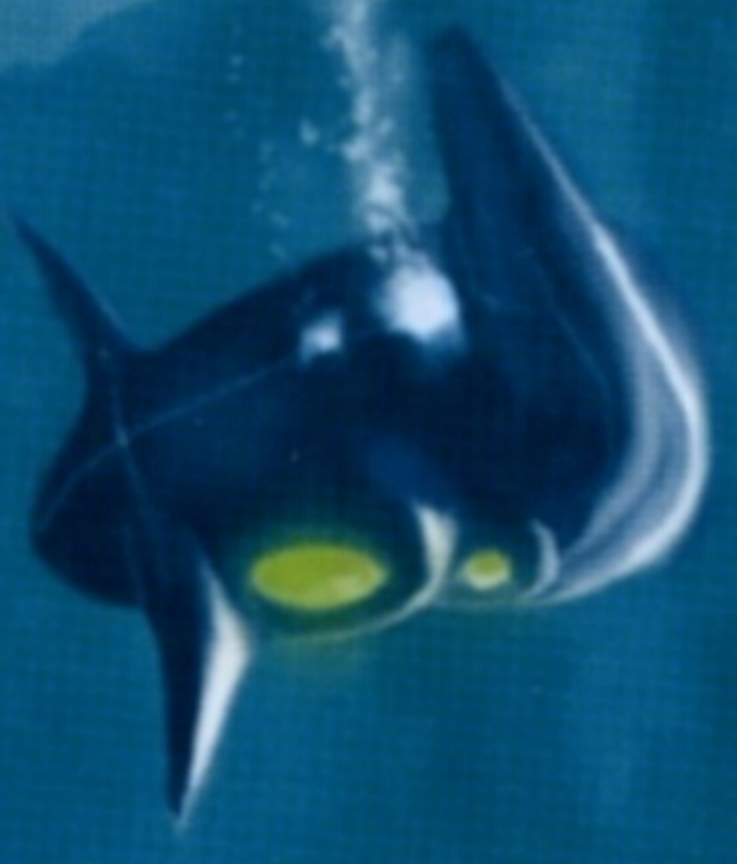
# HARI



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



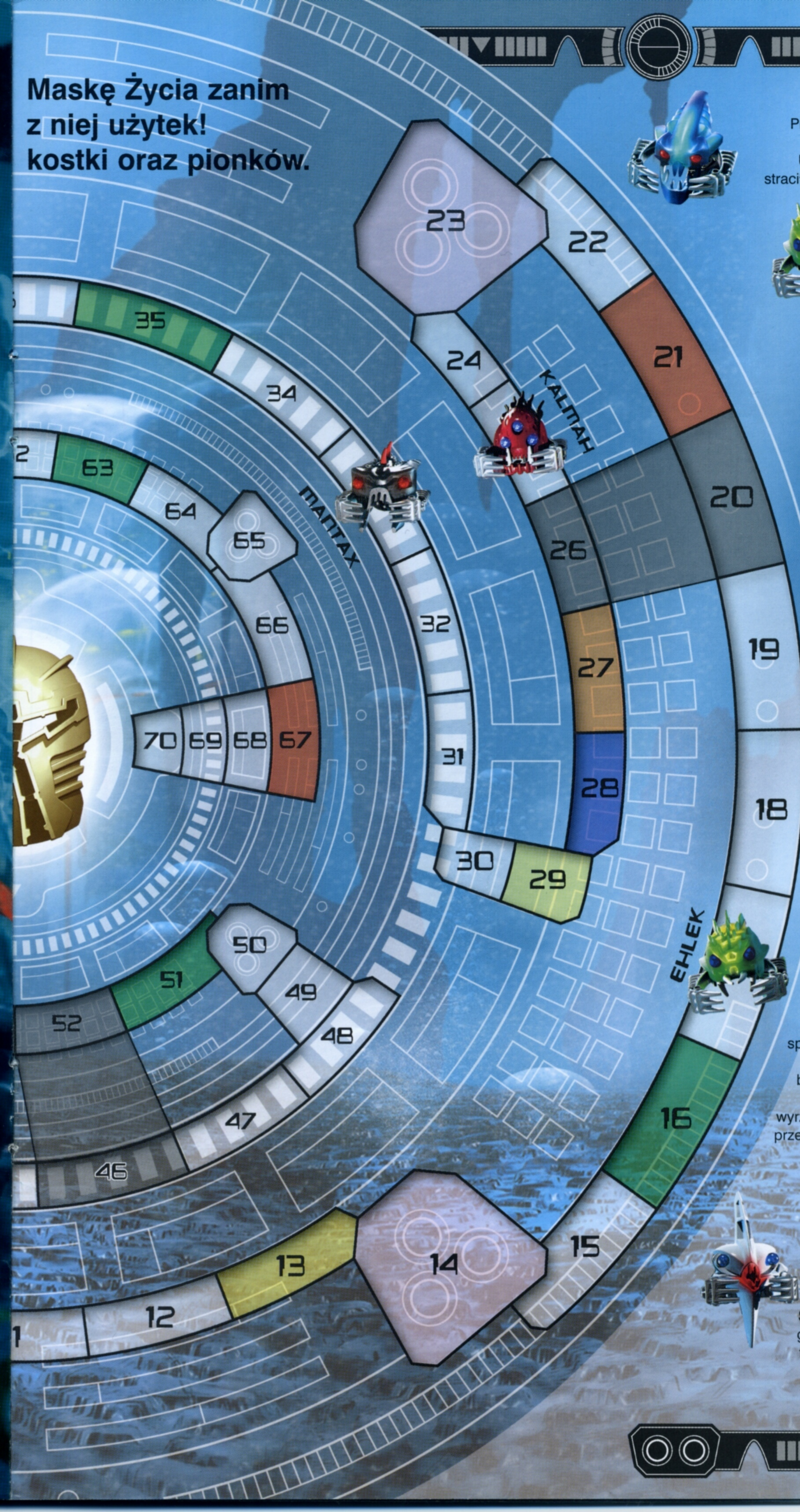
# MAHRI NUU



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.



Maskę Życia zanim  
z niej użytek!  
kostki oraz pionków.



**TAKADOX** (pole 4)  
Przechodząc koło jaskiń Takadoxa,  
natknąłeś się na niego samego.  
Uległeś jego hipnozie i całkowicie  
straciłeś orientację. Cofasz się na start.



**EHLEK** (pole 17)  
Niespodziewana  
potyczka z Ehlekiem!  
Rządzą nim emocje  
i łatwo wpada  
w gniew, dlatego udało Ci się  
go przechytrzyć. Przesuwasz się  
o jedno pole do przodu.



**KALMAH**  
(pole 25)  
Zdolność  
zmieniania  
barwy przez  
Kalmaha sprawiła, że zauważyłeś  
go dopiero w ostatniej chwili!  
Udało Ci się uciec,  
ale miażdżąca macka Barraki  
niezłe Cię poturbowała.  
Potrzebujesz dwóch kolejek,  
by odzyskać siły  
i ruszyć dalej.



**МАНТАХ**  
(pole 33)  
Mantax  
i jego  
płaszczki  
niespodziewanie atakują  
Waszą ekipę. Nie macie  
szans z tak licznym  
przeciwnikiem!  
Na szczęście udaje Ci się  
znaleźć schronienie  
– czekasz kolejkę,  
aż niebezpieczeństwo minie.



**CARAPAR**  
(pole 43)  
Nadnaturalna siła Carapara  
sprawia, że jest on bardzo trudnym  
przeciwnikiem, a wygrana z nim  
bardzo często zależy od odrobiny  
szczęścia. Rzucasz kostką – jeśli  
wyrzucisz 3 lub 5, wygrales i możesz  
przesunąć się o dwa pola do przodu.  
Jeśli wyrzucisz jakąś inną liczbę,  
przegrywasz i musisz cofnąć się  
o trzy pola.

**PRIDAK** (pole 61)  
Zabójczo szybki Pridak  
całkowicie Cię zaskoczył!  
Schroniłeś się w bąblu powietrza,  
gdyż Barraki nie potrafi oddychać  
tlenem. Dzięki sprytowi zyskujesz  
dodatkowy rzut.



# JALLER



„Poddaj się  
albo jakiś szczęściarz Rahi  
będzie miał na kolację  
smażonego Barraki.”

## PODWODNE ZDOLNOŚCI

Wykorzystanie mocy ognia pod wodą kosztuje Jallera wiele wysiłku, choć za każdym razem może to trwać jedynie kilka sekund. Na domiar złego niska temperatura wody bardzo wyczerpuje Toa Ognia, a zmęczenie zmniejsza czujność. A gdy w Otchłani traci się czujność, traci się życie...

### MASKA

Maska Echolokacji – Kanohi Arthron – odnajduje obiekty pod wodą za pomocą fal dźwiękowych. Moc maski ułatwia Jallerowi swobodne badanie nieznanymi, odległymi zakątków Otchłani.

### BROŃ

Jaller umocował swój obrotowy miotacz Cordak na plecach kraba Hannah. Krab gryzie przeciwników w bezpośrednim zwarciu, a ostrzał z miotacza razi ich z dystansu. Ognisty miecz Jallera może płonąć żywym ogniem nawet pod wodą.

## TOA OGNIA

Jaller z trudem znosi nową sytuację, w której przywództwo w drużynie stopniowo przejmuje Matoro, a Hahli przewyższa go doświadczeniem w poruszaniu się w środowisku wodnym. Na dodatek słabość mocy ognia pod wodą pogłębia jego frustrację. Tym razem to on nie jest pewien, jaka jest jego rola w drużynie. Jaller jeszcze nie wie, że wkrótce jego doświadczenie i zdolności przywódcze okażą się potrzebne jak nigdy przedtem!



Tajemnicza fala energii, która uderzyła Toa tuż przed ich przybyciem na Mahri Nui, spowodowała ogromne zmiany w ich wyglądzie. Czy potrafisz rozpoznać każdego Toa Mahri jedynie na podstawie niewielkiego fragmentu jego wizerunku?







Obiekty oglądane pod wodą bardzo często wydają się znajdować dalej niż w rzeczywistości, czasami też wyglądają na zniekształcone – zobacz, czy potrafisz ułożyć fragmenty postaci w odpowiedniej kolejności. Czy wiesz, kto znajduje się na rysunkach?





# HAHLI



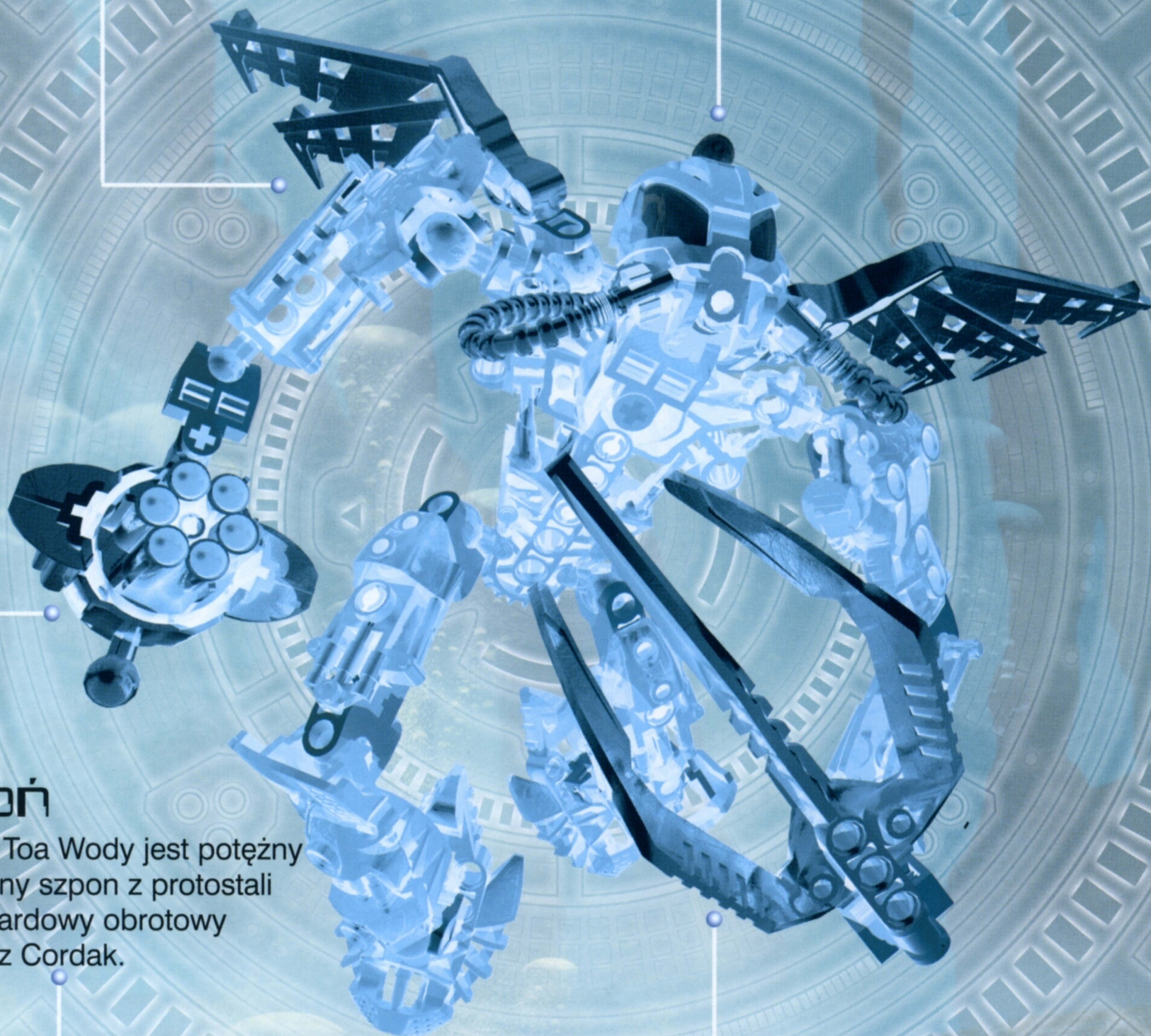
„Odpuść sobie albo poznasz  
moją definicję mokrej roboty.”

## MASKA

Kanohi Faxon – Maska Pokrewieństwa – pozwala Hahli przejmować moc innych wodnych stworzeń.

## PODWODNE ZDOLNOŚCI

Sześć podobnych do skrzydeł płetw daje Hahli możliwość wykonywania nieprawdopodobnych manewrów przy ogromnej prędkości. Żaden pływak nie jest w stanie dotrzymać jej tempa pod wodą.



## BRONŃ

Bronią Toa Wody jest potężny trójzębny szpon z protostali i standardowy obrotowy miotacz Cordak.

## TOA WODY

Umiejętności i doświadczenie Toa Hahli są nieocenione w wodach Otchłani. Hahli jest niekwestionowanym ekspertem w dziedzinie życia i walki pod wodą. Dlatego właśnie Hahli planuje i kieruje wszystkimi podwodnymi akcjami Toa Mahri. Gdy pozostali Toa czują się w Otchłani wyjątkowo źle, Toa Wody jest wreszcie w swoim żywiole.



Kanohi każdego Toa Inika była obdarzona mocą, potrzebną szczególnie w trakcie poszukiwań Maski Życia na wyspie Voya Nui. Po przybyciu na Mahri Nui, Toa nie tylko ulegli zupełnej transformacji, ale także zyskali maski o zupełnie nowych właściwościach. Dopasuj stare i nowe Kanohi do imion właścicieli.



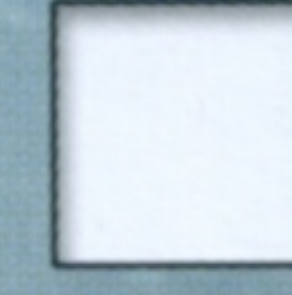
Kanohi Calix,  
Maska Przeznaczenia



**1**

**HAHLI**

Kanohi Tryna,  
Maska Ożywiania



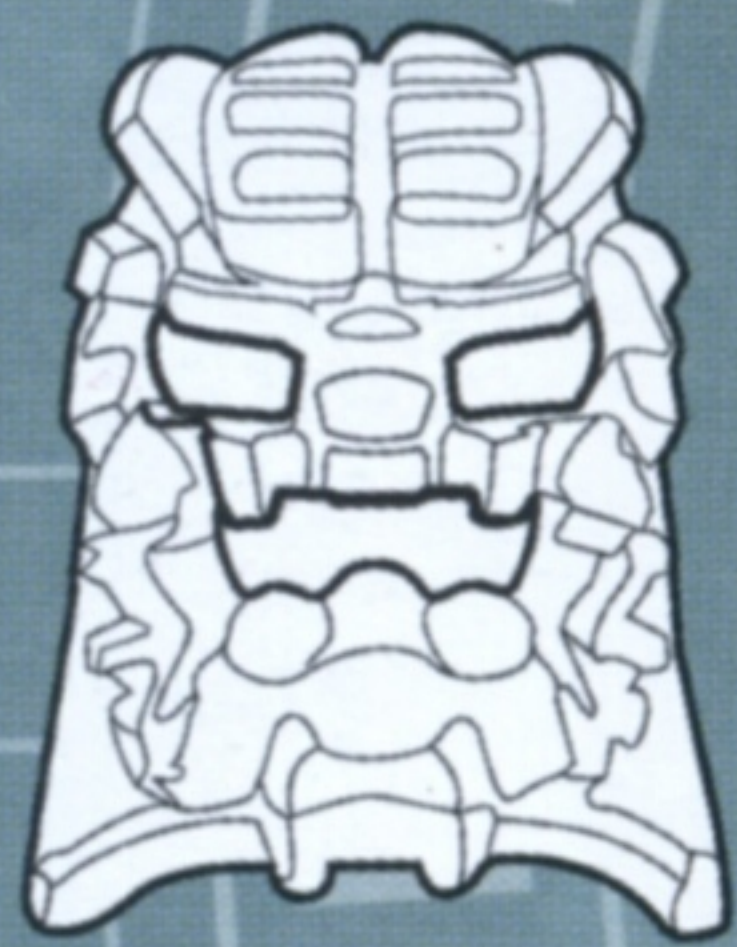
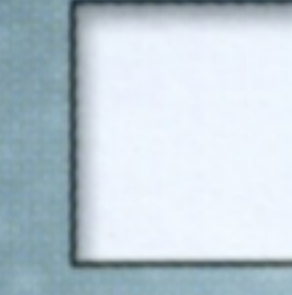
Kanohi Elda,  
Maska Detekcji



**2**

**MATORO**

Kanohi Zath,  
Maska Wezwania



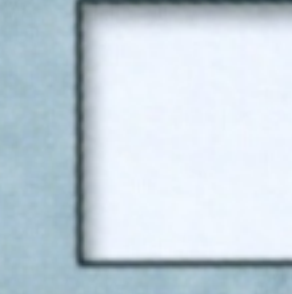
Kanohi Sanok,  
Maska Celności



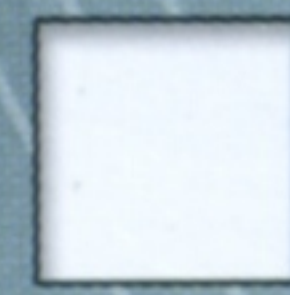
**3**

**NUPARU**

Kanohi Faxon,  
Maska Pokrewieństwa



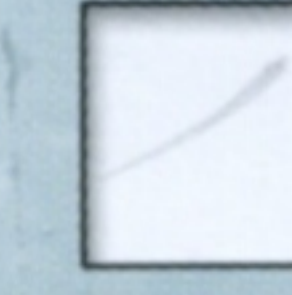
Kanohi Iden,  
Maska Ducha



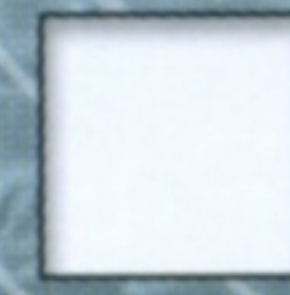
**4**

**JALLER**

Kanohi Arthron,  
Maska Echolokacji



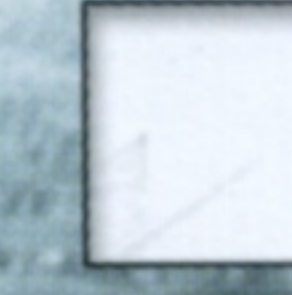
Kanohi Suletu,  
Maska Telepatii



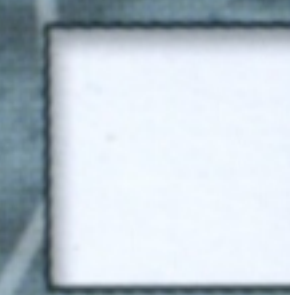
**5**

**HEWKII**

Kanohi Volitak,  
Maska Kamuflażu



Kanohi Kadin,  
Maska Latania




**6**

**KONGU**

Kanohi Garai,  
Maska Grawitacji





Sprawdź, jak dobrze znasz podwodny świat BIONICLE.  
Czy wiesz, które z poniższych zdań są prawdziwe,  
a które fałszywe?

Jeśli uważnie przeczytasz wszystkie informacje  
zawarte w tej książce, z pewnością  
znajdziesz odpowiedź na każde pytanie.

PRAWDA

FAŁSZ

1. Kongu czuje się w Otchłani jak ryba w wodzie.
2. Hydraxon ma wyjątkowo wyczulony węch.
3. Hahli jest najlepszą pływaczką wśród Toa Mahri.
4. Matoranie z Mahri Nui obawiają się Toa Mahri.
5. Jaller ma obrotowy miotacz Cordak umocowany na plecach.
6. Dzięki mocy swej maski Matoro może „ożywiać” martwe Rahi.
7. Hewkii może porazić prądem i ogłuszyć nawet rekina Takea.
8. Kanohi Volitak to Maska Wezwania.
9. Hydraxon jest sojusznikiem Toa Mahri.
10. Maska Życia wybrała Nuparu na swojego powiernika.



# HELVKII



„To Gadunka. Szkoda, że nie mamy wybuchowych owoców madu. Nauczyłbym go aportować.”

## PODWODNE ZDOŁNOŚCI

Hewkii jest bardzo kiepskim pływakiem i nie znosi wody. Choć moc jego maski nieco równoważy tę niedoskonałość, Hewkii woli stać obiema nogami na twardym gruncie, nawet jeśli musi nim być dno oceanu.

Moc Kanohi Garai, Maski Grawitacji, zwiększa lub zmniejsza ciężar jej właściciela lub innych istot dla szybszego schodzenia lub wyptywania z głębin.

## BROŃ

Oprócz halabardy do walki pod wodą, Hewkii posiada też obrotowy miotacz Cordak – standardową broń Toa Mahri. Ładunek elektryczny, jaki Hewkii potrafi wytworzyć ze swoich łańcuchów, może ogłuszyć nawet rekina Takea.

## TOA KAMIENIA

Hewkii jest najsilniejszym Toa, dlatego jego rolą w misji jest obrona Mahri Nui przed nieproszonymi gośćmi. Jego umiejętności i postura wystarczą, aby powstrzymać każdą bestię z podwodnego świata, zanim pojawią się pozostali Toa. Hewkii chciałby wreszcie odnaleźć Maskę Życia, aby jak najszybciej stanąć na stałym lądzie. Choć w Otchłani wcale nie czuje się jak ryba w wodzie, stawia sobie za punkt honoru wypełnić misję najlepiej jak potrafi.



**DEKAR**



**HYDRAXON**

Niegdyś był Dekarem, Matoraninem walczącym o wolność Mahri Nui, zanim moc Maski Życia nadała mu postać potężnego Hydraxona, pilnującego, by żadna z uwięzionych tu istot nie wymknęła się na wolność. Mimo że jego pierwsza konfrontacja z Toa Mahri nie była pokojowa, Hydraxon zostaje ich cennym sprzymierzeńcem w zmaganiach z Barraki.

**BRONŃ**

Obrotowy miotacz Cordak, noże, bumerangi i mocowane na plecach miecze.

**CHARAKTER**

Hydraxon jest strażnikiem z powołania. Kiedy odkryje w pobliżu obecność zbiega, potrafi rzucić wszystko, by natychmiast ruszyć za nim w pościg.

**ZDOLNOŚCI/MOC**

Mistrz we władaniu bronią każdego rodzaju. Ma zadziwiająco wyczulony słuch, co pomaga mu w tropieniu uciekinierów.

**SKAŁOŚĆ**

Jego wrażliwość na dźwięki czyni go bardzo podatnym na atak dźwiękowy.

**CIEKAWOSTKA**

Hydraxon nie pamięta nic ze swojej przeszłości. Nic nie wie o swoim poprzednim wcieleniu i wierzy, że jest legendarnym Hydraxonem, prawdziwym strażnikiem Otchłani.







# HYDRAXON



„Kim ja jestem,  
to moja sprawa.  
Ty martw się, byś  
nie stanął  
na mojej drodze.”

# ODPOWIEDZI:

str. 1

Skąd Maska Życia przybyła do podwodnego świata?  
Znajdź pierwszą literę, a podążając wzdłuż linii  
do kolejnych liter odczytasz całą odpowiedź.



str. 2

- 1 - F
- 2 - F
- 3 - P

str. 3

- 1 - P
- 2 - P
- 3 - F

str. 4

- 1 - F
- 2 - P
- 3 - P

str. 26

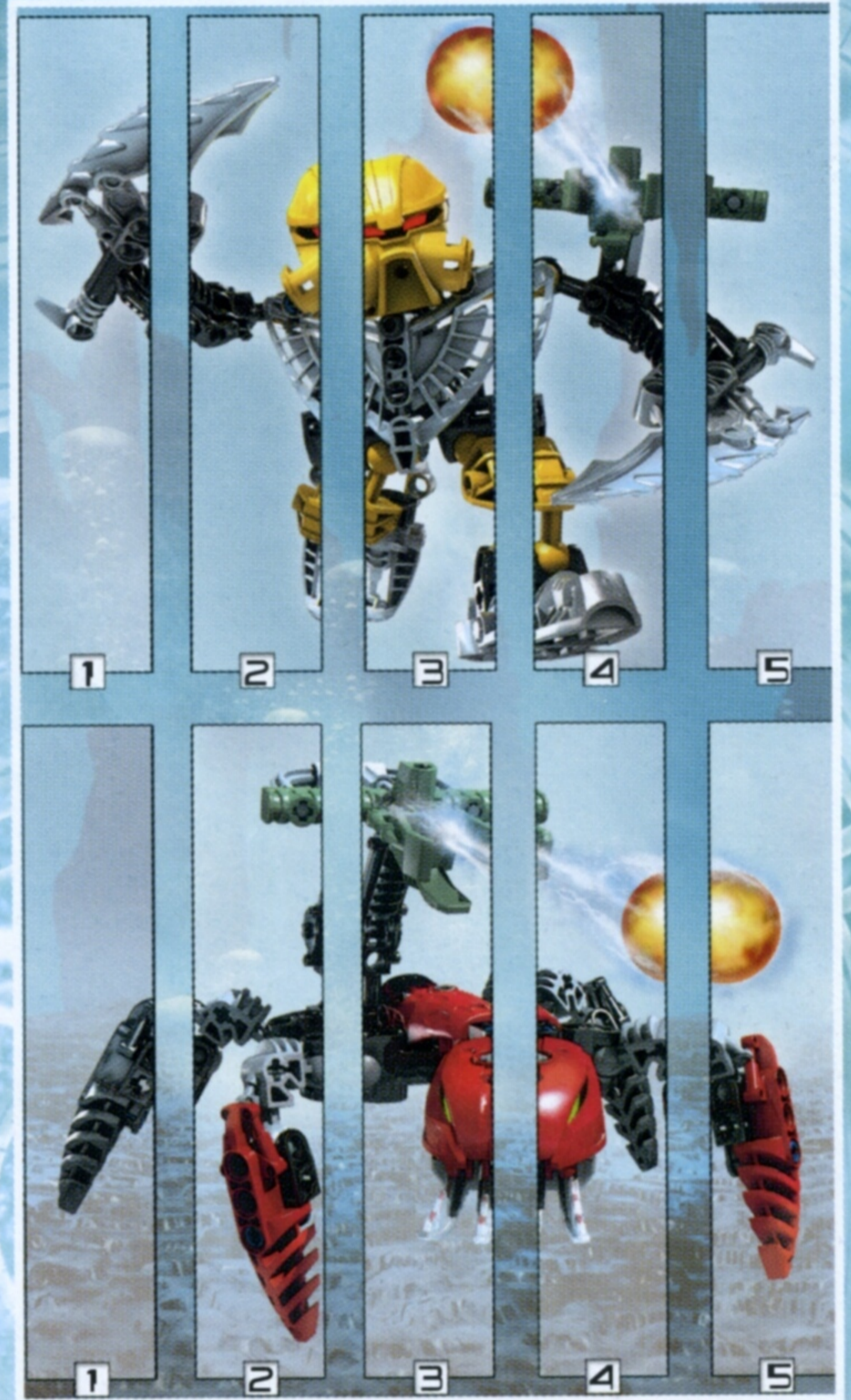
Kanohi każdego Toa Ipnika była obdarzona mocą, potrzebną szczególnie w trakcie poszukiwań Maski Życia na wyspie Voya Nui. Po przybyciu na Mahrī Nui, Toa nie tylko ulegli pełnej transformacji, ale także zyskali maski o zupełnie nowych właściwościach. Dopasuj stare i nowe Kanohi do imion właścicieli.

	Kanohi Calix, Maska Przeznaczenia	<b>1</b>	Kanohi Tryna, Maska Ożywiania	<b>2</b>
	Kanohi Elda, Maska Delekcji	<b>2</b>	Kanohi Zatt, Maska Wezwania	<b>6</b>
	Kanohi Sanok, Maska Celnosci	<b>3</b>	Kanohi Faxon, Maska Pokrewienstwa	<b>1</b>
	Kanohi Iden, Maska Ducha	<b>4</b>	Kanohi Arthron, Maska Echolokacji	<b>4</b>
	Kanohi Suletu, Maska Telepatii	<b>5</b>	Kanohi Volitak, Maska Kamuflażu	<b>3</b>
	Kanohi Kadīn, Maska Latańia	<b>6</b>	Kanohi Garai, Maska Grzytoci	<b>5</b>

str. 27

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

str. 23



str. 5



str. 11



str. 22

Tajemnicza Źeła energii, która uwięzła Toa tuż przed ich przybyciem na Mahrī Nui, spowodowała ogromną zmianę w ich wyglądzie. Czy potrafisz rozpoznać każdego Toa Mahrī jedynie na podstawie niewielkich fragmentów ich silników?



## HAHLI

SILA 11/20  
ZREČZNOŚĆ 13/20  
WYTRZYMAŁOŚĆ 11/20  
INTELEGENCJA 11/20

Wody Otchłani są dla Hahli naturalnym środowiskiem. Toa Wody może w pełni wykorzystać swoje umiejętności, a jej doświadczenie czyni ją naturalnym przywódcą i głównym strategiem we wszystkich podwodnych działaniach Toa Mahri. Dzięki Kanohi Faxon potrafi w razie potrzeby wspomagać się mocą innych morskich stworzeń.

**BRONI:** Trójzębne szpony z protostali.  
Miotacz Cordak.

**ZDOLNOŚCI:** Niedosięgnięte umiejętności pływackie.

**SKARBSĆ:** Czasem powstrzymuje się od ważnego działania, nie chcąc wysuwać się przed Jallera i pogłębiać jego depresję.

## KONGU

SILA 10/20  
ZREČZNOŚĆ 12/20  
WYTRZYMAŁOŚĆ 11/20  
INTELEGENCJA 11/20

Nieprzyzwyczajony do przebywania w podwodnym świecie Kongu, źle znosi misję Toa w Otchłani. Chociaż jest wciąż bardzo szybki i zwinny, brakuje mu typowego dla niego optymizmu i zapалу. Otaczająca go zewsząd woda budzi w Toa Powietrza rosnącą frustrację i uczucie klaustrofobii.

**BRONI:** Dwa obrotowe miotacze Cordak.

**ZDOLNOŚCI:** Moc przyzywania innych stworzeń do pomocy.

**SKARBSĆ:** Brak kontroli nad tym, kogo lub co przyzywa.

## HEWUKI

SILA 13/20  
ZREČZNOŚĆ 9/20  
WYTRZYMAŁOŚĆ 14/20  
INTELEGENCJA 10/20

Nawet pod wodą Toa Kamienia jest twardym wojownikiem, którego żadna siła nie jest w stanie zepchnąć z pola walki. Bez wątplenia najsilniejszy z Toa Mahri, zamiast patrolować wody Otchłani, woli stać na straży Mahri Nui z obiema nogami na twardym, choć podwodnym gruncie.

**BRONI:** Halabarda i obrotowy miotacz Cordak. Łańcuchy wyzwalające potężny ładunek elektryczny.

**ZDOLNOŚCI:** Aby lepiej poruszać się w wodzie, potrafi zmniejszyć albo zwiększyć ciężar swego ciała lub ciała innych dzięki mocy Kanohi Garai.

**SKARBSĆ:** Nienawidzi wody i kłepsko pływa.

## MATORO

SILA 11/20  
ZREČZNOŚĆ 10/20  
WYTRZYMAŁOŚĆ 11/20  
INTELEGENCJA 12/20

Uważany za najbardziej sumiennego i skłonnego do poświęceń Toa, Matoro ma wreszcie okazję udowodnić wartość swego charakteru, zdolności i siły w drużynie Toa. Do niedawna pełen wątpliwości, teraz bez wahania przejmuje ciężar przywództwa. Jego myśli zaprzęta jeden cel – odnaleźć Maskę Życia i dowiedzieć się, jakie ma dla niego zadanie.

**BRONI:** Dwa wielkie noże i obrotowy miotacz Cordak.

**ZDOLNOŚCI:** Kontakt z Maską Życia.

**SKARBSĆ:** Często podejmuje ryzyko, nie myśląc o życiu swoim i innych. Zapomina przy tym, że być może nie wszyscy potrafią poświęcać się tak bardzo jak on.

## JALLER

SILA 12/20  
ZREČZNOŚĆ 11/20  
WYTRZYMAŁOŚĆ 12/20  
INTELEGENCJA 11/20

Doskonali strateg i doświadczony przywódca. Podczas misji w Otchłani usuwa się jednak na dalszy plan, oddając pole Matoro i Hahli. Bolesnie odczuwa brak możliwości wykorzystania w pełni swojej mocy w podwodnym świecie. Niepewny swego przeznaczenia, nie domyśla się nawet, jak ważne będą już wkrótce jego umiejętności przywódcze.

**BRONI:** Krab Hannah z miotaczem Cordak. Ognisty miecz.

**ZDOLNOŚCI:** Wykrywanie obiektów w oddali za pomocą fal dźwiękowych.

**SKARBSĆ:** Jaller może wykorzystywać swoją siłę ognia pod wodą tylko przez kilka sekund, lecz traci przez to dużo energii.

## NUPAPARU

SILA 12/20  
ZREČZNOŚĆ 10/20  
WYTRZYMAŁOŚĆ 12/20  
INTELEGENCJA 12/20

Techniczny geniusz. Nuparu lubi przesuwać granice możliwości w mechanice i technologii. Zawsze znajduje sposób, by za pomocą paru śrubek i sprężynek skonstruować nowy, funkcjonalny mechanizm. Zdarza się jednak, że jego ciekawość świata, fascynacja obcą technologią i tajemniczymi, podwodnymi formami życia wpędza go w kłopoty.

**BRONI:** Miotacz wodny, tarcza i miotacz Cordak.

**ZDOLNOŚCI:** Umiejętność kamuflowania się i bezszelestnego poruszania.

**SKARBSĆ:** Najpierw wpada w tarapaty, a dopiero potem szuka z nich wyjścia.

Kim są Toa Mahri? Kto nienawidzi wody? Kto został wybranym Maski Życia?

Odpowiedzi na te pytania oraz wiele innych cennych informacji o Toa Mahri 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.

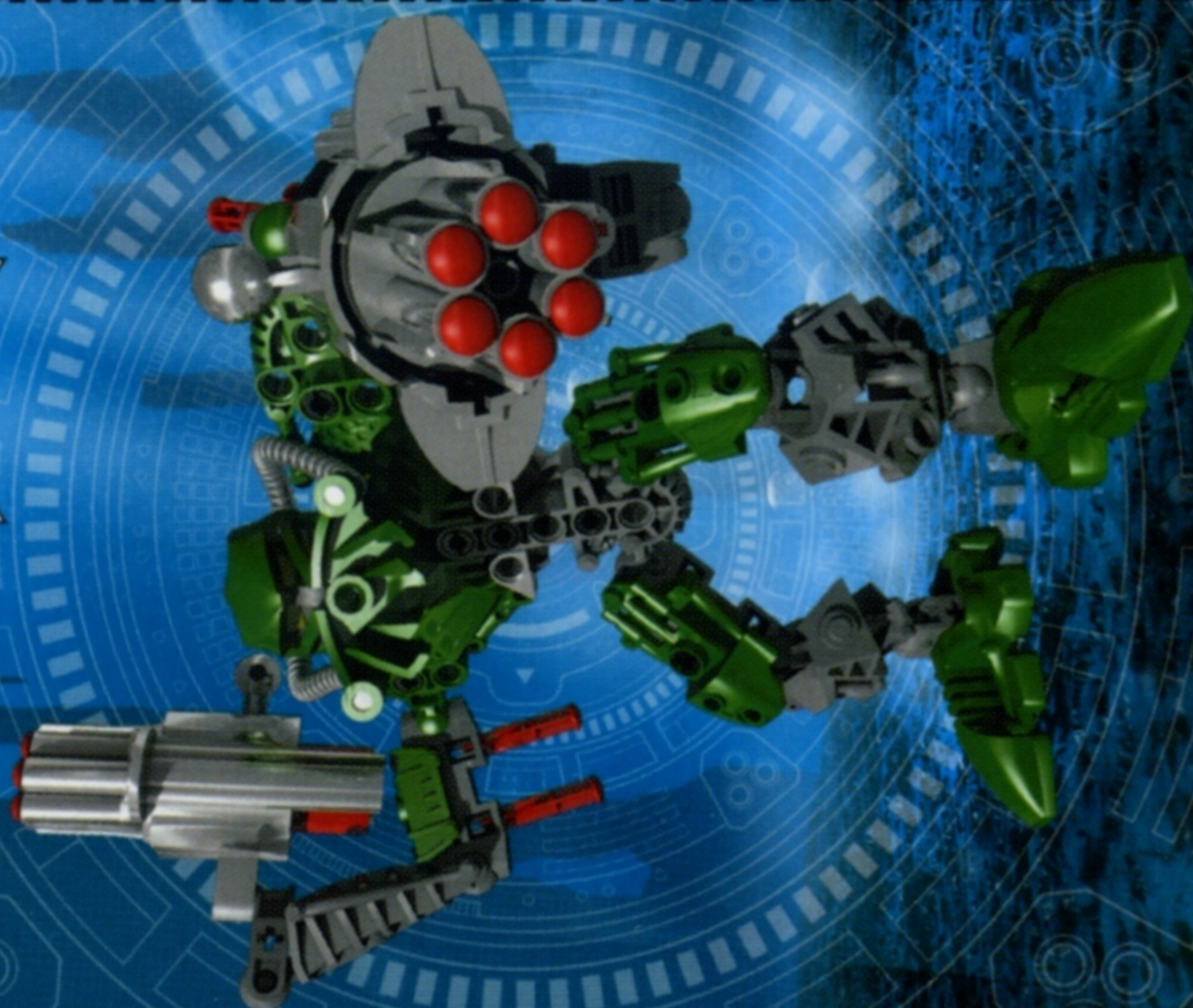
BIONICLE

HAHLI



BIONICLE

KONGU



BIONICLE

HEWKII



BIONICLE

MATORO



BIONICLE

JALLER



BIONICLE

NUPARU



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 978-83-7214-871-1



5 900029 025051



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

LB-5