

BIONICLE®

Phantoka
MAKUTA



8

6,90 zł
VAT 0%



2 PLAKATY
PRZEWODNIK
KARTY

W SERII BIONICLE® UKAZAŁY SIĘ:



W mrocznych głębinach oceanu królują okrutni wojownicy – Barraki. Czy garstka Matoran ma szansę przetrwać w tym niebezpiecznym świecie?



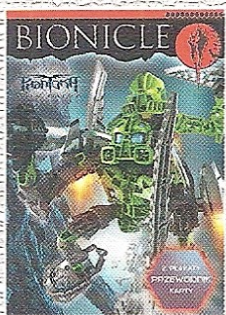
Do podwodnego świata trafia Maska Życia. Dla Matoran może być szansą na ratunek, dla Barraki – okazją do spełnienia ich złowieszczych planów...



W Otchłani pojawiają się bohaterzy 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?



Przeznaczenie wiedzie Toa Nuva do jądra wszechświata. Trzech bohaterów trafia do jaskini Karda Nui z misją uratowania Matoran Świata przed zagładą.



Bractwo Makuta rozpoczyna inwazję na Karda Nui. Jeśli zdołają nad nią zapanować, cały świat BIONICLE pograży się w mroku.



PODBIĆ ŚWIAT, KTÓRY ŻYWI ŚWIAT...

Makuta wkraczają do jądra wszechświata. Potężni skrzydlaci wojownicy rozpętują bitewny chaos pod niebem Karda-Nui. Gdy zwyciężą, w świecie, który żywi świat zapanuje mrok, a zło zdobędzie przewagę w walce o dominację nad całym światem BIONICLE®.

Jednak oślepieni energią Maski Życia członkowie Bractwa Makuta, nie mogą swobodnie poruszać się po Karda Nui. Dzięki swym mocom i broni Makuta zmieniają niektórych Av-Matoran w poddanych sił Cienia. Podstępnie pozbawieni Światła, stają się zagorzałymi sprzymierzeńcami okrutnych najeźdźców. Służą swym bezwzględny patronom jako przewodnicy po Karda Nui i pomagają im w walce z obrońcami świata, za który przed przemianą bez wahania oddaliby życie. Dzięki Phantoka Makuta, obdarzonym licznymi niezwykłymi mocami, Matoranie Cienia sami zyskują dodatkowe, do tej pory nieosiągalne dla zwykłych Matoran, moce.

Bratobójczy konflikt w ojczyźnie Av-Matoran stawia przeciwko sobie niedawnych przyjaciół: Matoranie Cienia sprzymierzeni z kontrolującymi ich Phantoka Makuta ścierają się z Matoranami Światła, którym na pomoc przybyli Phantoka Toa.



Bractwo Makuta jest jedną z najstarszych i najpotężniejszych organizacji w świecie BIONICLE. Jej członkami są obdarzeni niezwykłymi mocami i rozległą wiedzą naukowcy-wojownicy. Stworzeni przez Wielkiego Ducha Mata Nui, by służyć dobru, zwrócili się zdradziecko przeciwko swemu stwórcy, by siłą przejąć władzę nad światem BIONICLE.

POCHODZENIE

Bractwo Makuta zostało zawiązane około 100 000 lat temu, krótko po założeniu Zakonu Mata Nui. Jego bazą została wyspa Destral. Pierwotnym zadaniem Bractwa była pomoc Wielkiemu Duchowi w tworzeniu wszelkich form życia w świecie BIONICLE. Służyli też u boku Mata Nui jako strażnicy całego świata i jego mieszkańców.

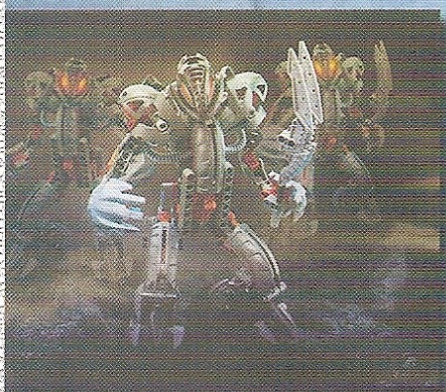
ZDOŁNOŚCI

Makuta panują nad żywiołem cienia, wykorzystując jego energię na wiele sposobów, np. konstruując broń lub zdobywając władzę nad innymi istotami. Ich dziełem są między innymi Kraata – niewielkie stworzenia o różnych umiejętnościach i poziomach mocy. Kraata potrafią przejmować kontrolę nad maskami mocy, a poddane działaniu zenergetyzowanej protodermis przeobrażają się w groźne Rahkshi, zwane powszechnie „Synami Makuta”. Wszyscy Makuta posiadają zdolność telepatii.



WYGLĄD

Członkowie Bractwa są przedstawicielami tej samej rasy. Początkowo Makuta posiadali biomechaniczne ciała, jednak na przestrzeni wieków ewoluowali do formy czystej energii. Makuta są zmiennokształtni – jeśli mają specjalnie dostosowane zbroje, potrafią dowolnie kształtować również ich fizyczną formę. Taka przemiana jest jednak szalenie energochłonna. Szybka transformacja, której efektem ma być większa i potężniejsza postać, wymaga wchłonięcia energii i masy innych stworzeń. Podobnie jak Toa czy Matoranie, wszyscy Makuta noszą różne Maski Kanohi.



SILNE PUNKTY

Brak fizycznych ciał sprawia, że Makuta są wyjątkowo silnymi istotami – nie męczą się, nie potrzebują więc snu ani odpoczynku, nie muszą także jeść ani pić i wyjątkowo trudno jest ich zranić. Każdy Makuta ma swoją ulubioną taktykę wojenną i indywidualny styl walki, a ponadto może korzystać z wszystkich czterdziestu dwóch mocy Kraata charakterystycznych dla członków Bractwa.



SŁABOŚCI

Pancerz Makuta jest wykonany z protostali, lecz nie jest niezniszczalny. Uszkodzenie go może spowodować wyciek energii. Zbyt długie pozostawanie w postaci rozproszonej energii bez chroniącego ją pancerza może doprowadzić do znacznego osłabienia, a nawet śmierci Makuta. Osłabienie mocy Makuta następuje także po zdjęciu jego maski. Ponieważ źródłem mocy członków Bractwa jest żywioł cienia, wszelkie ataki wykorzystujące energię światła są dla nich wyjątkowo niebezpieczne.





*„Popełniłeś poważny błąd,
Karzahni. Widzisz, ja nie
miewam koszmarów...
...to ja je sprowadzam”.*

MAKUTA Z METRU NUI

W czasach gdy Teridax był prawą ręką Miseriksa, pierwszego przywódcy Bractwa, znany był jako Makuta z Metru Nui lub po prostu Makuta. To on udaremnił próbę obalenia Wielkiego Ducha Mata Nui przez dumnych Barraki i ich armię Ligi Sześciu Królestw. W legendach z tego okresu nazywano go nawet „bratem” Mata Nui. Jednak, zainspirowany diabolicznym pomysłem Barraki, Teridax sam zapragnął władzy nad światem BIONICLE. Większość członków Bractwa przystała na jego zdradziecki plan. Pozostałych – w tym także Miseriksa – rozkazał zgładzić, przejmując tym samym rolę przywódcy. Wkrótce rozpętała się walka o panowanie nad wszechświatem, a Mata Nui został podstępnie uspijony.

Obrońcy świata BIONICLE nie ustają w próbach pokrzyżowania planów Teridaksa. Makuta obmyśla więc coraz to nowe intrygi i przybiera różnorodne formy, aby ich pokonać i osiągnąć swój cel. W Metru Nui przybrał postać Turagi Dume, aby zmylić i unicestwić Toa Metru. Zdemaskowany, wykorzystując żywioł cienia, wchłonął w siebie Mrocznych Łowców, Nidhiki i Krekkę oraz drapieżnego ptaka Nivawka, dzięki czemu stał się potężnym, skrzydlatym gigantem. Nie przeszkodziło to jednak Toa Metru w pokonaniu go i uwięzieniu na długie lata w klatce stworzonej z połączonych mocy ich żywiołów.



Wyzwolony przez służącą Bractwu Roodakę zsyłał na świat BIONICLE i jego mieszkańców kolejne nieszczęścia, aby zyskać na czasie, szukając jednocześnie sposobu na ostateczne przejęcie władzy. Miała mu w tym pomóc potęga Maski Życia. Jednak plan zdobycia maski rękami innych nie powiódł się – zawiedli zarówno Piraka, byli Mroczni Łowcy, jak i Barraki, członkowie Ligi Sześciu Królestw skazani wieki wcześniej za zamach na Wielkiego Ducha. Podążając za Maską Życia, Teridax trafił do Otchłani, gdzie opanował ciało robota Maxilosa, strażnika uwięzionych tam złoczyńców.

Podczas zażartej walki pomiędzy siłami zła i siłami dobra o bezcenną Maskę Życia oraz Laskę Artakha – inny artefakt o mocy zdolnej zmienić losy wszechświata – mechaniczne ciało Maxilosa zostało nieodwracalnie zniszczone. Od tego czasu losy Makuty Teridaksa nie są znane. Nie należy raczej przypuszczać, by nie stanowił już zagrożenia dla świata BIONICLE...

Bractwo Makuta kontynuuje niszczycielskie dzieło Teridaksa. Makuta atakują Karda Nui, by Światło tego świata i jego mieszkańców zastąpić złowieszczym Cieniem. Dwaj członkowie Bractwa wspomagają ich wypełniając inne zadania. Mutran jest specjalistą w dziedzinie mutacji – tworzy drapieżne bestie wykorzystywane przez Makuta jako broń przeciw wrogom. Innym potężnym

członkiem Bractwa jest Makuta z królestwa Karzahni – Icarax, który mieni się nowym przywódcą Bractwa. Symbolem władzy i wielkiej mocy Icaraksa jest Kanohi Kraahkan – Maska Cieni Makuty z Metru Nui, napętlająca serca i umysły wrogów strachem i gniewem.



MOCE MAKUTA

Makuta w bezcielesnej formie energetycznej jest w stanie używać tylko mocy psychicznych, takich jak iluzja lub telepatia. Wszystkie moce są dla niego dostępne tylko wtedy, gdy jego ciało okrywa pancerz.

Celność	Trafia w najmniejszy cel z ogromnej odległości w każdych warunkach.
Cisza	Siłą przenikliwej ciszy potrafi chwilowo ogłuszyć nawet Toa Nuva.
Cyklon	Potrafi w dowolnej chwili rozpętać i kontrolować potężne cyklony.
Czytanie w myślach	Potrafi wdrzeć się w umysł Turaga lub Toa Nuva.
Dewastacja	Potrafi powodować eksplozje obiektów w najbliższym otoczeniu.
Dezintegracja	Ma moc obracania w pył nawet obiektów z protodermis.
Dezorientacja	Potrafi zdezorientować wroga i pozbawić go kontaktu z rzeczywistością.
Dźwięk	Niszczy odległe cele potężnymi falami dźwięku.
Elastyczność	W mgnieniu oka rozciąga swoją postać do niebywałych rozmiarów.
Elektryczność	Tworzy silne pole elektryczne, by ogłuszać z dystansu lub więzić oddalone istoty.
Głód	Pozbawia przeciwnika – nawet Toa Nuva – całej jego energii.
Gniew	Ma moc wzbudzania gniewu i skłócania ze sobą dowolnych istot, nawet Toa.
Grawitacja	Manipuluje siłą grawitacji, by zmiażdżyć dowolny obiekt w polu widzenia.
Iluzja	Tworzy realistyczne iluzje w dowolnym miejscu w zasięgu swojego wzroku.
Kamuflaż	Potrafi stać się kompletnie niewidzialny w każdym otoczeniu.
Kontrola klimatu	Potrafi w dowolnej chwili rozpętać groźne burze i zamiecie.
Kontrola nad owadami	Dysponuje siłą niezliczonych rojów Nui Rama.
Kontrola nad Rahi	Ma absolutną władzę nad każdym żywym zwierzęciem w okolicy.
Kontrola nad roślinami	Ma absolutną władzę nad każdą rośliną w okolicy.
Kontrola spoistości	Panuje nad spoistością swojej formy oraz każdego obiektu w swoim zasięgu.
Łańcuch błyskawic	Panuje nad ciągiem błyskawic uderzających jednocześnie w wiele celów.
Magnetyzm	Potrafi wytworzyć pole magnetyczne zdolne rozerwać na pół taflę protodermis.
Mrok	Ma moc wchłaniania światła (oprócz światła Takanuvy) z ogromnego obszaru.
Mrozoodporność	Nieczuły nawet na lodowaty chłód miecza Kopaka Nuva.
Nietykarność	Absolutnie odporny na każdy rodzaj fizycznego ataku.
Ognioodporność	Jest zdolny wytrzymać żar magmy wystrzelonej z mieczy Toa Tahu Nuva.
Plazma	Ma moc błyskawicznego roztopiania każdego obiektu w plazmę.
Pole zastoju	Potrafi wzrokiem wprawić dowolną istotę w stan bezruchu.
Próżnia	Ma moc tworzenia huraganu i gwałtownego odwracania jego kierunku.
Przystosowanie	W każdych warunkach idealnie przystosowuje się do sytuacji.
Rozerwanie molekularne	Mocą dotyku doszczętnie dezintegruje każdy obiekt nieorganiczny.
Sen	Potrafi pogrążyć w głębokim śnie mieszkańców całej wioski.
Siła krzyku	Rozbija skałę na drobne kamyczki i niesie głos aż na drugi kraniec wyspy.
Spowalnianie	Pozbawia szybkości nawet Toa Nuva tak długo, jak przebywa w jego pobliżu.
Strach	Ma moc napawania przeciwnika przejmującym strachem.
Szybkie uzdrawianie	Szybko leczy rany fizyczne lub rany zadane mocą żywiołu.
Teleportacja	Ma moc teleportowania się i przenikania przez trwałe struktury.
Trucizna	Wytwarza toksyny niebezpieczne nawet dla Toa Nuva.
Unik	Potrafi uchylić się nawet przed najszybszym i najsilniejszym ciosem.
Widzenie laserowe	Emituje promienie laserowe zdolne przepalić protodermis w formie stałej.
Widzenie termiczne	Potrafi dostrzec i spalić obiekty położone w znacznej odległości.
Zmiennokształtność	Ma absolutną władzę nad formą (lecz nie nad masą) swej postaci.

Efektem eksperymentów przeprowadzanych przez Makutę Mutrana na Kraata są pijawki cienia – stworzenia, które potrafią wyssać z dowolnej istoty energię Światła. Brak Światła powoduje, że naturalnym żywiołem ofiary staje się Cień. Pijawki wysysają również metaforyczne „światło”, czyli dobro, zmieniając tym samym swoją ofiarę w istotę zepsutą, zdeprawowaną i złą. Niszcząc w ten sposób plemię Av-Matoran, Makuta zdobywają nowych pomocników.

Odczytaj dalszą część informacji zapisaną za pomocą alfabetu Matoran, aby dowiedzieć się, jakie nowe niebezpieczeństwo zagraża obrońcom Karda Nui.

_____ ,

_____ , _____

_____ ,

_____ .

⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢
A	Ą	B	C	Ć	D	E	Ę	F	G	H	I	J	K	L	Ł	M
⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢	⬢
Ń	O	Ó	P	Q	R	S	Ś	T	U	V	W	X	Y	Z	Ż	Ź

ANTROZ



„Toa pełnią ważną rolę na tym świecie
– dzięki nim moje szpony są zawsze ostre”.



OSOBOWOŚĆ

Antroz jest przywódcą sił Bractwa Makuta w Karda Nui. Agresywny, okrutny wojownik, którego nie interesują długofalowe plany. Jego zdaniem skomplikowana taktyka i strategia nie zapewnią zwycięstwa w walce – zwycięstwo gwarantuje jedynie przerobienie wroga na miazgę, zanim on zrobi to z tobą. W przeciwieństwie do Makuty z Metru Nui, Antroz nigdy nie bagatelizuje siły przeciwnika.

MOC

Podobnie jak pozostali Phantoka Makuta, Antroz pokrywa mrokiem okolicę, nad którą przelatuje. Ma dostęp do wszystkich mocy typowych dla Makuta, ale w walce woli polegać na fizycznej sile.

BROŃ

Kapsuła Tridax wypełniona groźnymi pijawkami cienia; jadowite kły; szpony.

MASKA

Kanohi Jutlin, Maska Rozkładu. Rzeczy pod jej wpływem gniją i psują się.

SKAŁOŚĆ

Antroz stracił wzrok w wyniku działania energii Maski Życia.

CECHA SZCZEGÓLNA

Antroz to rzadki wśród Bractwa Makuta wyjątek osobnika, dla którego honor coś znaczy. Wolałby wygrać w uczciwym starciu niż zadać podstępny cios w plecy.



R A D I A K

OSOBOWOŚĆ

Niegdyś niezłomny bojownik Światła, teraz zagorzały zwolennik Cienia. Szczególną przyjemność sprawia mu wyzywanie na pojedynek swoich dawnych przyjaciół i wciąganie ich w ten sposób w zasadzkę przygotowaną przez Makutę.

*„Dlaczego się ukrywasz?
Zawsze byłeś taki odważny
w słowach... wyłaż i walcz!”.*

BRONĀ

Pod wpływem mutacji po ataku pijawek cienia jego ręce i nogi zmieniły się w strzelające energią cienia ostrza. Ostre kły nie służą jedynie poprawieniu wyglądu Matoranina Cienia...

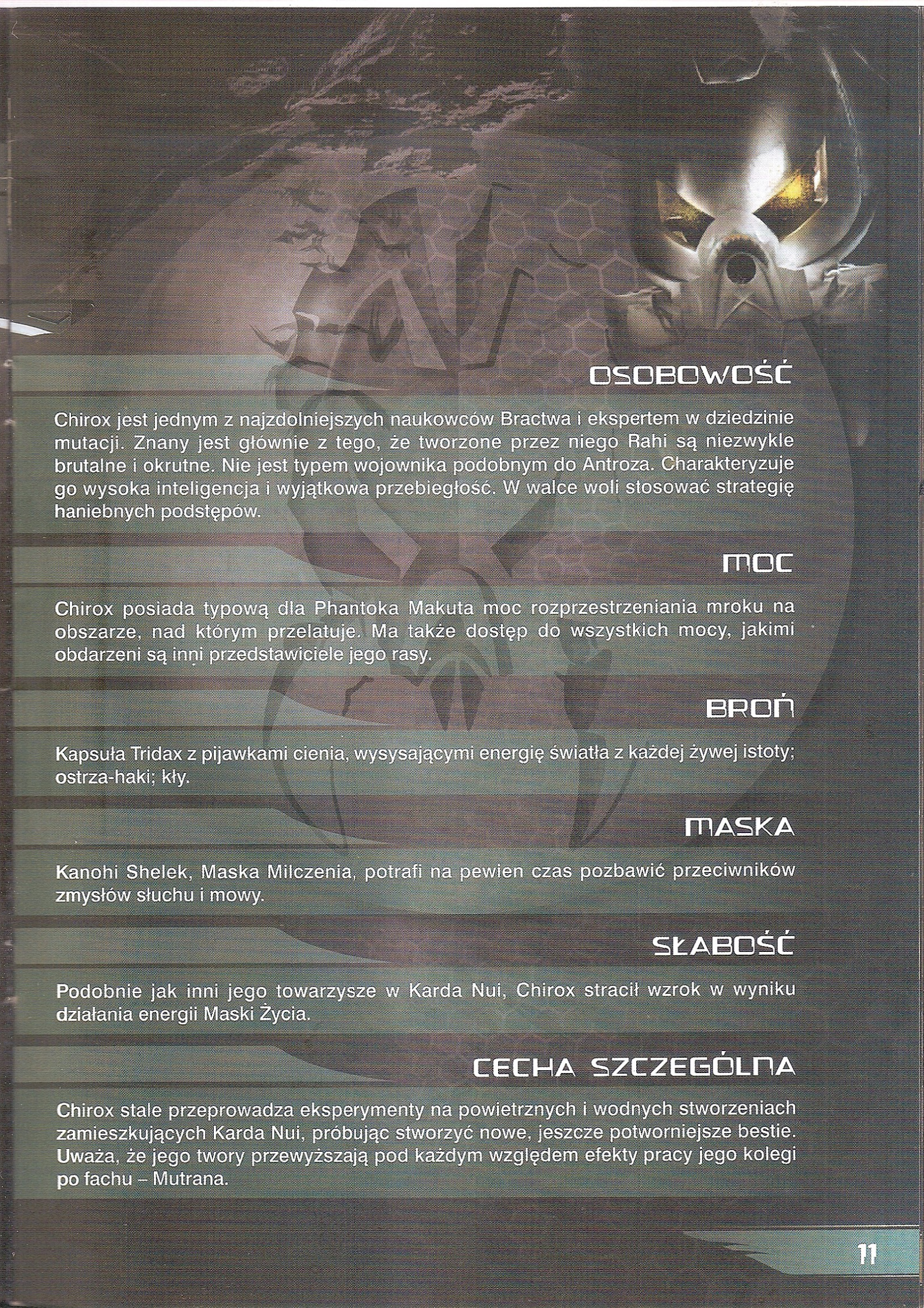


Fala energii, która przywróciła życie Wielkiemu Duchowi Mata Nui, pozbawiła wzroku członków Bractwa Makuta. Potężni wojownicy muszą teraz polegać na Matoranach Cienia, którzy w Karda Nui służą im za oczy. Makuta Antroz wybrał Radiaka na swojego partnera. Razem potrafią uczynić z przeciwnika powolną, leniwą, niezdolną do ucieczki ofiarę.

CHIROX

„Na Destral wiedzieliśmy, co robić z Toa – byli materiałem na moje Rahi, niczym więcej”.





OSOBOWOŚĆ

Chirox jest jednym z najzdolniejszych naukowców Bractwa i ekspertem w dziedzinie mutacji. Znany jest głównie z tego, że tworzone przez niego Rahi są niezwykle brutalne i okrutne. Nie jest typem wojownika podobnym do Antroza. Charakteryzuje go wysoka inteligencja i wyjątkowa przebiegłość. W walce woli stosować strategię haniebnych podstępów.

MOC

Chirox posiada typową dla Phantoka Makuta moc rozprzestrzeniania mroku na obszarze, nad którym przelatuje. Ma także dostęp do wszystkich mocy, jakimi obdarzeni są inni przedstawiciele jego rasy.

BRONŃ

Kapsuła Tridax z pijawkami cienia, wysysającymi energię światła z każdej żywej istoty; ostrza-haki; kły.

MASKA

Kanohi Shelek, Maska Milczenia, potrafi na pewien czas pozbawić przeciwników zmysłów słuchu i mowy.

SŁABOŚĆ

Podobnie jak inni jego towarzysze w Karda Nui, Chirox stracił wzrok w wyniku działania energii Maski Życia.

CECHA SZCZEGÓLNA

Chirox stale przeprowadza eksperymenty na powietrznych i wodnych stworzeniach zamieszkujących Karda Nui, próbując stworzyć nowe, jeszcze potworniejsze bestie. Uważa, że jego twory przewyższają pod każdym względem efekty pracy jego kolegi po fachu – Mutrana.

KIROP

OSOBOWOŚĆ

Kirop był niegdyś przywódcą Matoran Światła i wie wszystko o każdym z nich – to jego ogromny atut w walce. Od czasu gdy został pozbawiony energii światła, a jego umysł i ciało zatruto energią cienia, jest najgroźniejszym przeciwnikiem swoich braci. Nie ukrywa swojej niechęci także do obecnych towarzyszy. Uważa, że rola przywódcy, którą otrzymała Gavla, należy się jemu.



*„Przez tyle lat ukrywaliśmy się
po stronie Światła... to był błąd.
Od samego początku powinniśmy żyć
w objęciach Mroku”.*

BRONĀ

Ostre kły i strzelające energią cienia szpony to efekt przemiany w Matoranina Cienia. W ten sposób Kirop upodobił się do swego potężnego patrona, Chiroksa.

Podobnie jak Toa i Matoranie Światła, Makuta i ich pomocnicy mogą czerpać wzajemne korzyści z działania w tandemach. O ile jednak Makuta w zasadzie nie są zainteresowani jakąkolwiek wiedzą Matoran, ci drudzy zyskują moce, których wcześniej nie posiadali. Dzięki Chiroksowi, Kirop potrafi na pewien czas oślepić przeciwnika w trakcie walki.



WYTRZYMAŁOŚĆ

WIOSKA ŚWIATŁA

POHATU

LEWA

KOPAKA

INTELIGENCJA

LEGE

Rz
jesz
i rusz
samy

Drog
odwr
woln
się d

Wsz
(opr
które
gre)
pola

Phantoka
i ich Mat

ANTROZ +
VAMPRAH +
CHIROX +

Phantoka
i ich Mat

LEWA +
KOPAKA +
POHATU +

INSTRUK
DO WYCIĘCIA NA

BIONICLE

העולם החדש



BIONICLE®

LEGO

MATRIKAL



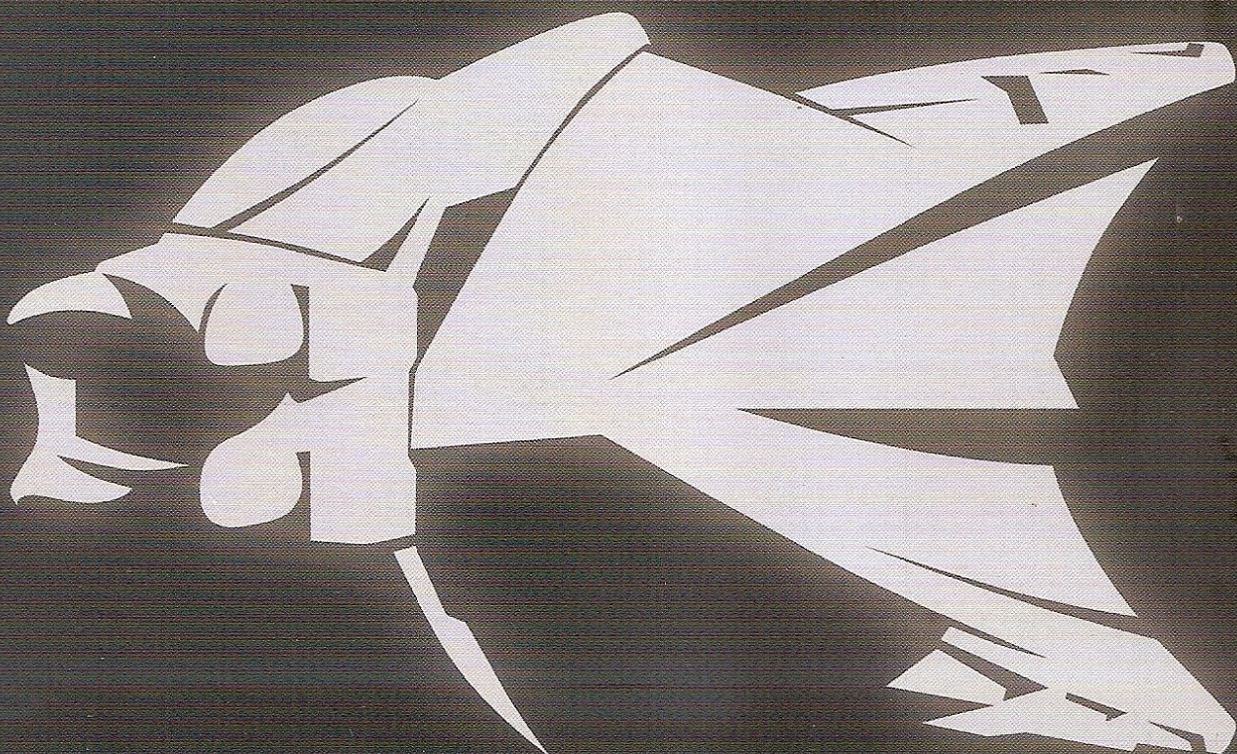
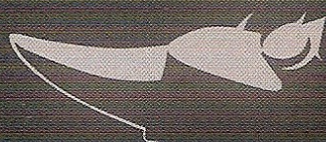
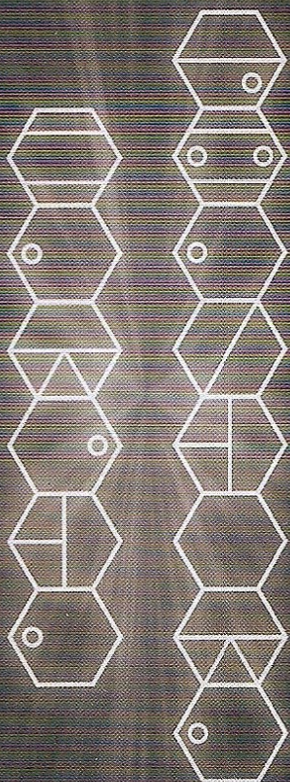


LEGO, the LEGO logo and BIONICLE
are trademarks of the LEGO Group.
© 2008 The LEGO Group
Produced by Amest Sp. z o.o.
under license from the LEGO Group.





LEGO, the LEGO logo and BIONICLE
are trademarks of the LEGO Group.
©2008 The LEGO Group.
Produced by Armet Sp. z o.o.
under license from the LEGO Group.



ENDA:

sz kością
raz
sz tym
pionkiem.

bez
tytu – nie
poruszać
tytu.

kie pionki
z tych,
ukończyły
racają na
startowe.

Makuta
oranie

RADIAK
GAVLA
KROP

Jo Nuva
oranie

TANMA
SOLEK
PHOTOK

CJA GRY
KOŃCU KSIAŻKI

Vamprah

Antroz

Chirox

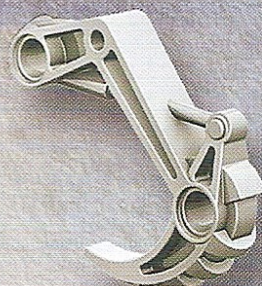
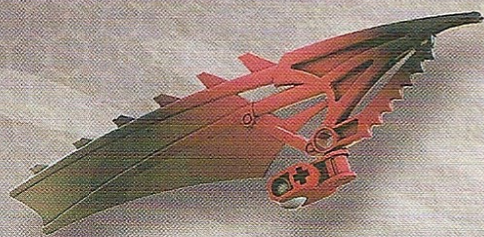
WIOSKA CIENIA

SIKA

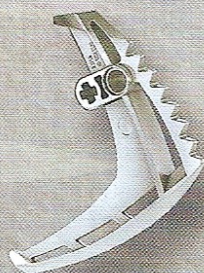
Energia cienia spowodowała wiele mutacji w wyglądzie Av-Matoran wciągniętych w objęcia sił Mroku. Wszyscy Matoranie Cienia upodobnili się do budzących grozę Makuta – mają małe skrzydła, drapieżne kły, a ich kończyny przekształciły się częściowo w szpony lub ostrza emitujące energię cienia. Elementy ich pancerza stały się czarne jak mrok, lecz nie wiadomo, czy to efekt mutacji, czy naturalnej, świadomej umiejętności zmiany barw, charakterystycznej dla wszystkich Av-Matoran.

Który fragment w każdej linii nie pasuje do postaci o podanym imieniu?

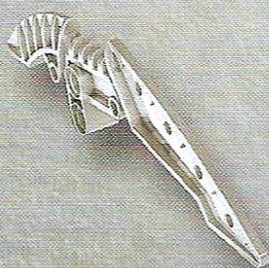
ANTROZ



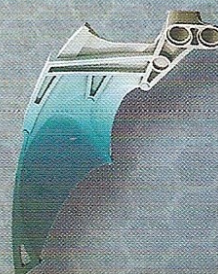
KIROP



RADIAK



VAMPRAH

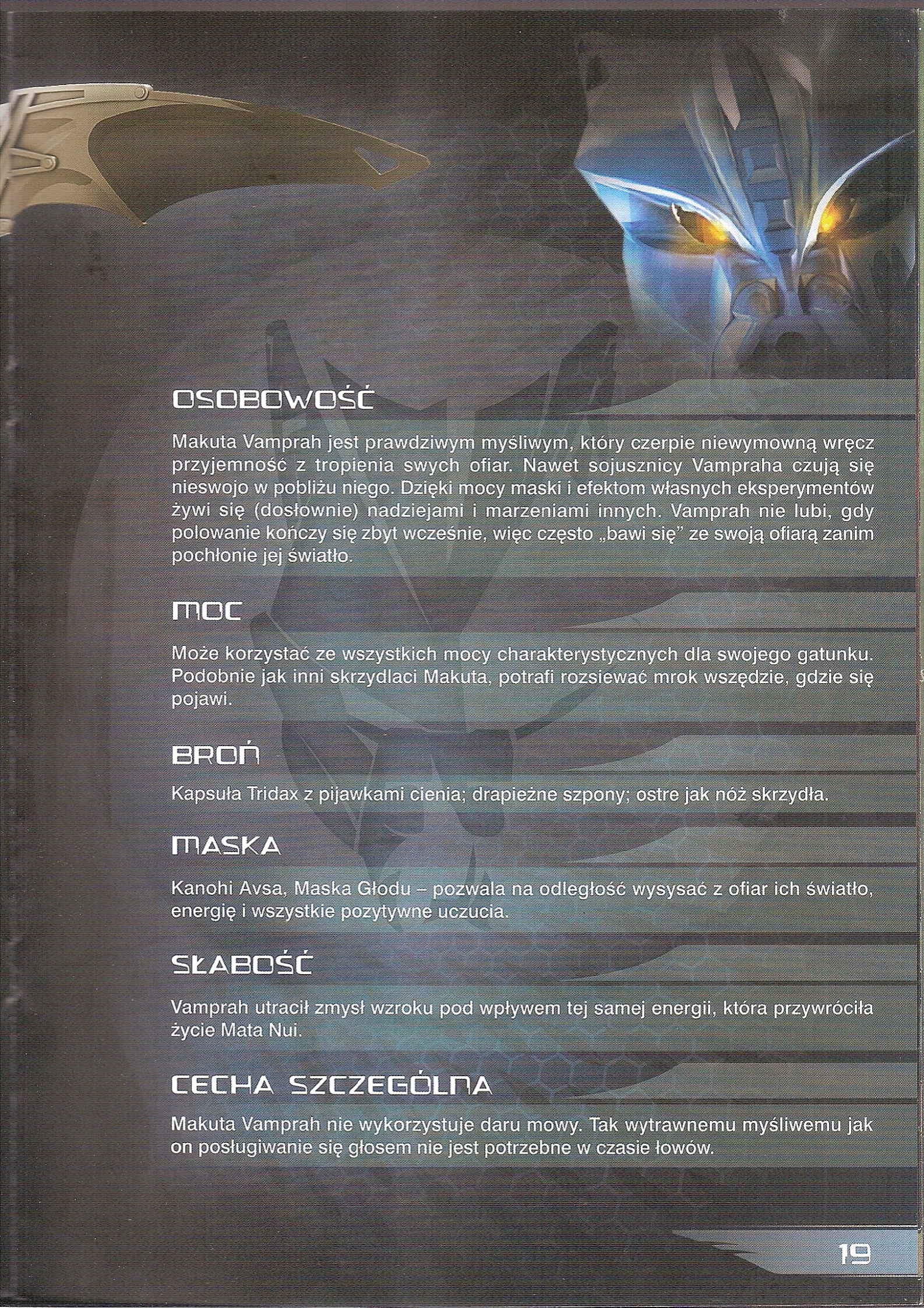


Lustrzane odbicia masek członków Bractwa Makuta różnią się od oryginałów jednym małym szczegółem. Znajdź go w każdym z nich i zaznacz. Spróbuj też odszyfrować imiona postaci i dopasować je do odpowiednich masek.



VAMPRAH





OSOBOWOŚĆ

Makuta Vamprah jest prawdziwym myśliwym, który czerpie niewymowną wręcz przyjemność z tropienia swych ofiar. Nawet sojusznicy Vampraha czują się nieswojo w pobliżu niego. Dzięki mocy maski i efektom własnych eksperymentów żywi się (dosłownie) nadziejami i marzeniami innych. Vamprah nie lubi, gdy polowanie kończy się zbyt wcześnie, więc często „bawi się” ze swoją ofiarą zanim pochłonie jej światło.

MOC

Może korzystać ze wszystkich mocy charakterystycznych dla swojego gatunku. Podobnie jak inni skrzydlaci Makuta, potrafi rozsiewać mrok wszędzie, gdzie się pojawi.

BRONĀ

Kapsuła Tridax z pijawkami cienia; drapieżne szpony; ostre jak nóż skrzydła.

MASKA

Kanohi Avsa, Maska Głodu – pozwala na odległość wysysać z ofiar ich światło, energię i wszystkie pozytywne uczucia.

SŁABOŚĆ

Vamprah utracił zmysł wzroku pod wpływem tej samej energii, która przywróciła życie Mata Nui.

CECHA SZCZEGÓLNA

Makuta Vamprah nie wykorzystuje daru mowy. Tak wytrawnemu myśliwemu jak on posługiwanie się głosem nie jest potrzebne w czasie łowów.

GAVLA

OSOBOWOŚĆ

Przywódczyni Matoran Cienia, która w przeszłości zawsze wywyższała się nad innych Av-Matoran. Jej nienawiść do swoich byłych pobratymców jest tak wielka jak groza, którą wśród nich teraz budzi. Walczy z nimi dlatego, że otrzymała taki rozkaz oraz dlatego, że sprawia jej to ogromną przyjemność...



*„Można powiedzieć,
że ujrzałam światło...
...patrząc w otchłań ciemności”.*

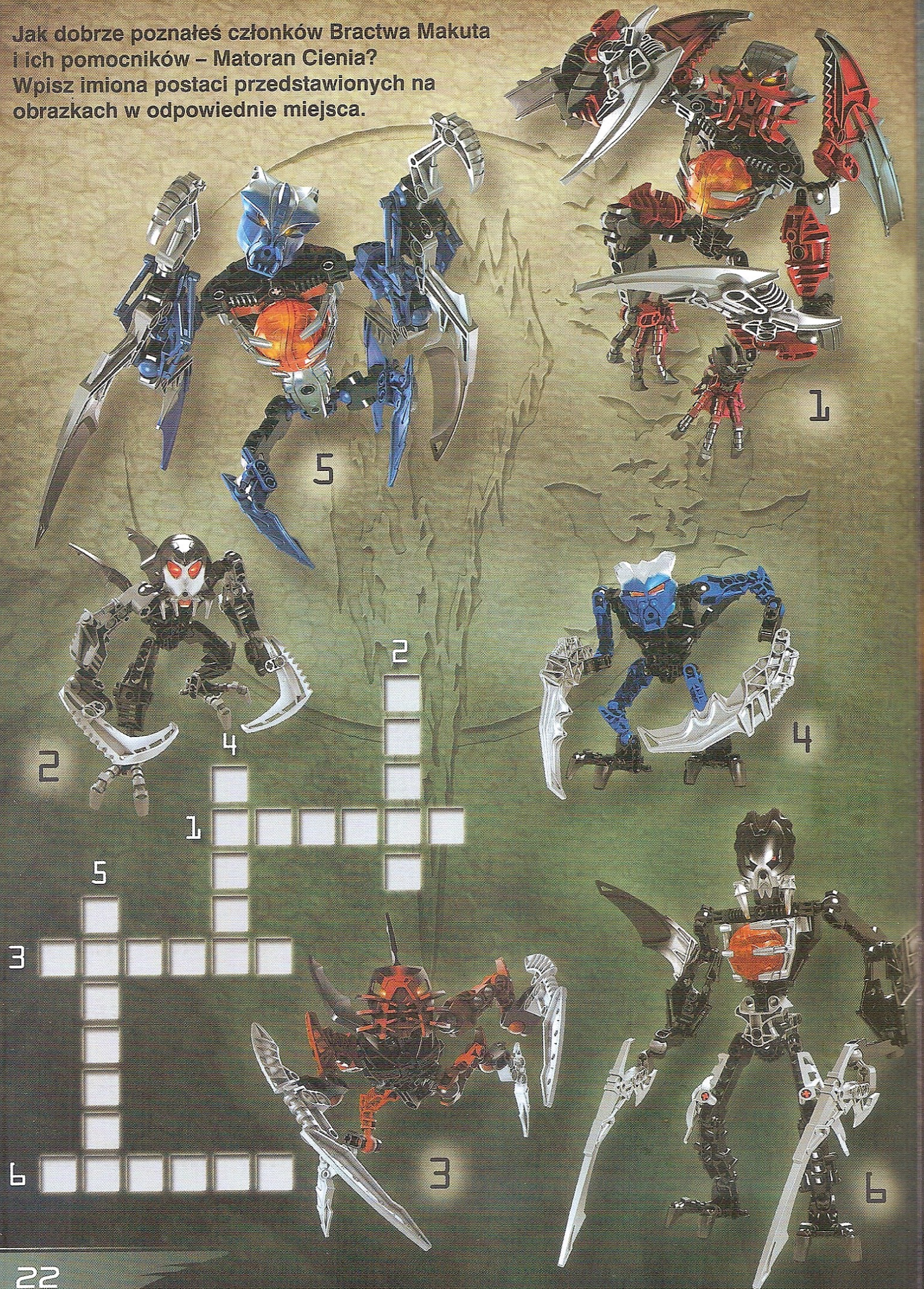
BRONŃ

Charakterystyczne dla wszystkich Matoran Cienia ostre kły oraz strzelające energią cienia szpony-ostrza.

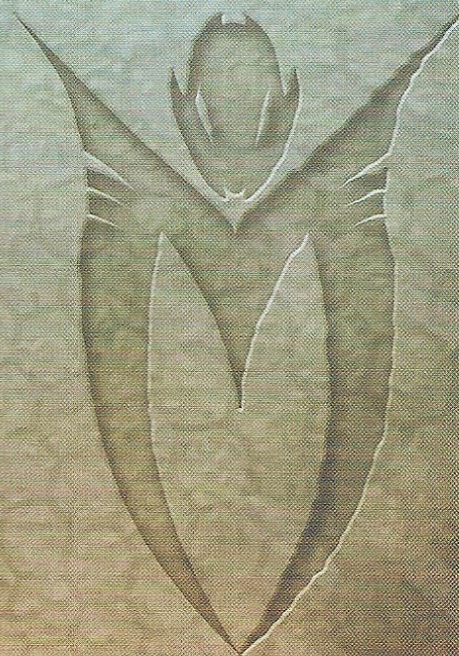
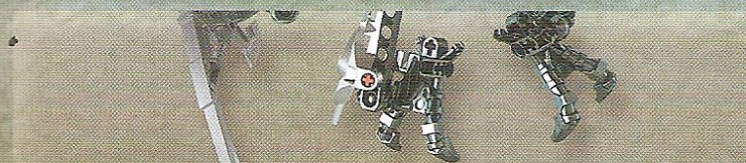
Wzrok Gavli zastępuje Vamprahowi jego niewidzące oczy. Dzięki niej Makuta zyskuje orientację w powietrznej przestrzeni Karda Nui. W zamian, jego moc daje Gavli zdolność zakłócania poczucia równowagi przeciwnika, wywołując u niego zawroty głowy.



Jak dobrze poznałeś członków Bractwa Makuta i ich pomocników – Matoran Cienia?
Wpisz imiona postaci przedstawionych na obrazkach w odpowiednie miejsca.

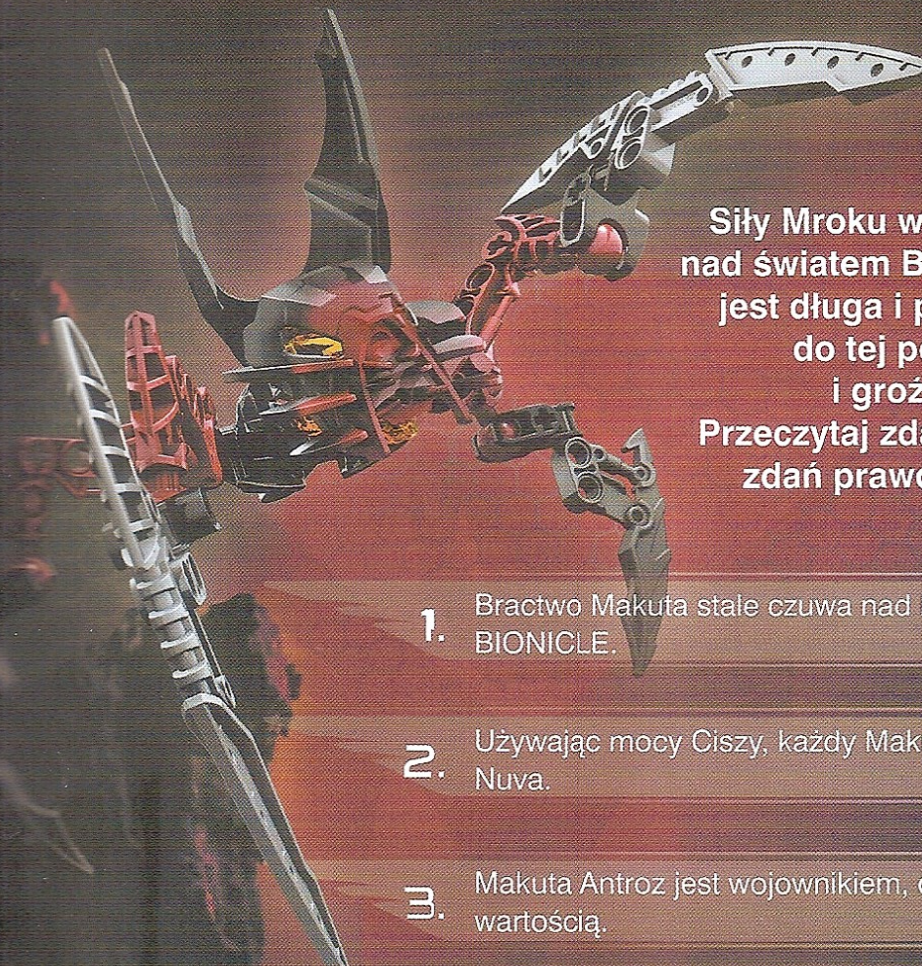


Ułóż fragmenty każdego obrazka we właściwej kolejności. Czy wiesz, kto znajduje się na rysunkach?



Te dwa wizerunki Vampraha i Gavli różnią się 5 szczegółami. Znajdź je i zaznacz.





Siły Mroku wytrwale dążą do przejęcia władzy nad światem BIONICLE, mimo że droga do celu jest długa i pełna przeszkód. Sprawdź, czego do tej pory dowiedziałeś się o potężnych i groźnych członkach Bractwa Makuta. Przeczytaj zdania i wstaw „P” w kratkach obok zdań prawdziwych lub „F” obok fałszywych.

1. Bractwo Makuta stale czuwa nad bezpieczeństwem Matoran i świata BIONICLE. ☐
2. Używając mocy Ciszy, każdy Makuta może zanudzić nawet Toa Nuva. ☐
3. Makuta Antroz jest wojownikiem, dla którego honor jest ważną wartością. ☐
4. Pijawki cienia chronią wszystkich Av-Matoran przed oślepiającym światłem. ☐
5. Makuta i Matoranie Cienia mogą czerpać wzajemne korzyści z działania razem. ☐
6. Vamprah jest najbardziej gadatliwym członkiem Bractwa Makuta. ☐
7. Chirox nieustannie eksperymentuje, tworząc nowe gatunki drapieżnych Rahi. ☐
8. Wszyscy Makuta mogą zmieniać kształt swojego „ciała”. ☐
9. Kanohi Avsa, Maską Głodu, czyni wiecznie głodnym tego, kto ją nosi. ☐
10. Teridax, Makuta z Metru Nui, porzucił na zawsze plan zdobycia Maski Życia. ☐

Energie Cienia spowodowała wiele mutacji w wyglądzie Av-Matoran wciągniętych w Cień i Mroku. Wszyscy Matoranie Cienia upodobili się do buzzycyn groź Makuta, mając ramię, skrzydła, drożdżowe kły, a ich kończyny przekształciły się częściowo w szpony lub ostrza emitujące energię Cienia. Elementy ich pancerza stały się czarne jak mrok, lecz nie wiadomo czy to efekt mutacji czy naturalnej, świadomej, umiejętności zmiany barwy charakterystycznej dla królestwa Av-Matoran.

Który fragment w każdej linii nie pasuje do postaci o podanym imieniu?

ANTROZ



KIROP



RADIAK

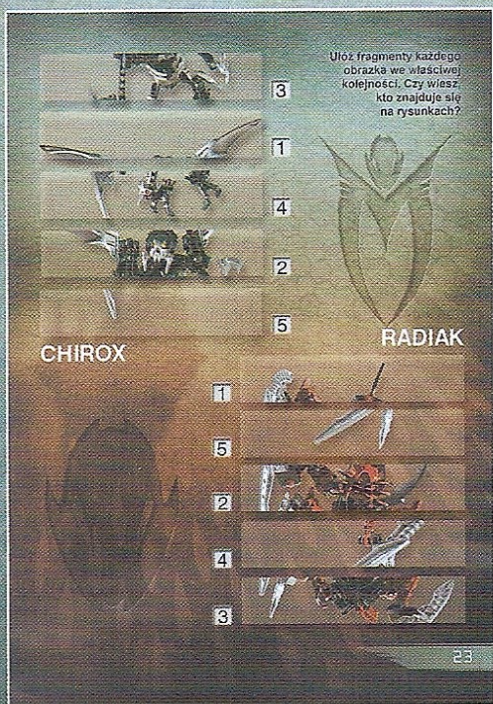
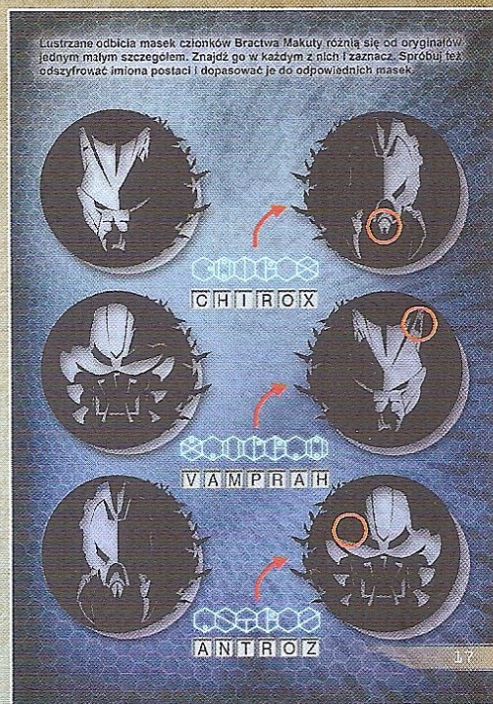


VAMPRAH



STR. 25

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



STR. 5

By wzmocnić siły Bractwa Makuta, by zmienić ocalałych Matoran Światła w Matoran Cienia i rozgromić Toa Nuva, by zapanował mrok i zatriumfowało zło, z królestwa Karzahni przybywa Makuta Icarax.

BIONICLE

Phantoka

Stań na czele drużyny szlachetnych Phantoka Toa Nuva i przyłącz się do walki w obronie świata Karda Nui... lub spróbuj go podbić, wcielając się w demonicznych Phantoka Makuta!

Zagraj z przyjacielem w grę, w której stawką jest przyszłość całego świata BIONICLE!

Do gry potrzebne Ci będą:

- kostka,
- 6 kart kolekcjonerskich: Toa Nuva + Matoranie Światła,
- 6 kart kolekcjonerskich: Makuta + Matoranie Cienia,
- 3 pionki Toa Nuva,
- 3 pionki Makuta.

Karty i pionki wytnij z okładki tej książki i z okładki BIONICLE Phantoka Toa Nuva.

ZASADY GRY:

- Gracz Światła ma 3 pionki i 3 karty Toa Nuva oraz 3 karty Matoran Światła. Gracz Cienia ma 3 pionki i 3 karty Makuta oraz 3 karty Matoran Cienia.
- Celem gry jest zajęcie wioski przeciwnika. Grę rozpoczyna ten, kto wyrzuci większą liczbę oczek.

Zasady poruszania się

- Decyzję, którym pionkiem wykonujesz ruch w danej kolejce, możesz podjąć po rzucie kostką. Wyjątek stanowi sytuacja, kiedy twój pionek zatrzyma się na zielonym lub zielono-niebieskim polu (patrz: legenda na planszy).
- Możesz poruszać się w dowolnym kierunku. Wyjątek stanowią fioletowe jednokierunkowe pola (patrz: plansza).
- Jeśli spotykasz na swojej drodze wojownika z drużyny przeciwnej, dochodzi do pojedynku. Nie musisz wyrzucić równej liczby oczek, żeby stanąć na polu przeciwnika – wystarczy, że wasze drogi się skrzyżują. Oznacza to, że nie możesz minąć pionka przeciwnika i pójść dalej. Musisz się zatrzymać na jego polu i walczyć!
- Gdy staniesz na polu teleportacji z ikoną przeciwnika, przenosisz się na pole, na którym ten przeciwnik się znajduje, i rozpoczynacie pojedynek. Pola teleportacji nie działają, jeśli przeciwnik stoi na polu startowym lub w którejś z wiosek.

Ciąg dalszy na odwrocie

Zwiększenie mocy

- Możesz zdobyć więcej mocy, łącząc Phantoka w tandem z Matoraninem. Po prostu przechwytujesz go, przechodząc przez jego pole (nie musisz na nim stawać). Każdemu Toa i każdemu Makuta przyporządkowany jest tylko jeden Matoranin (patrz: plansza). Kartę zdobytego Matoranina kładziesz na karcie odpowiadającej mu postaci Phantoka.
- Broń (miotacze dla Toa lub pijawki dla Makuta) również przechwytujesz w locie. Zdobyta broń daje Ci 3 punkty podczas pojedynku.
- Raz zdobytej broni i Matoran nie tracisz już do końca gry.

Pojedynek

- Podczas pojedynku obaj gracze rzucają kostką dwa razy. Ilość oczek dodaje się do określonych (patrz: następny punkt) wartości pasków mocy na kartach wojowników. Jeśli Toa lub Makuta ma Matoranina, dodaje się wartości również z jego pasków mocy.
- Plansza podzielona jest na pięć obszarów i w każdym z nich liczą się inne elementy. Jeśli pojedynek toczy się na obszarze Inteligencji, dodaje się jedynie wartości Inteligencji poszczególnych zawodników. Na obszarze Siły, tylko wartości Siły. Podobnie na obszarach Zręczności i Wytrzymałości. Na polach nieoznaczonych, znajdujących się pomiędzy obszarami Inteligencji, Siły, Zręczności i Wytrzymałości, sumuje się wszystkie 4 wartości.
- Gracz, który uzbiera większą sumę punktów, wygrywa pojedynek. Przegrany wraca na swoje pole startowe... ale na pocieszenie zyskuje rzut kostką i wykonuje kolejny ruch dowolnym pionkiem.

Zwycięstwo

- Aby zająć miejsce w wiosce przeciwnika, Toa lub Makuta muszą wyrzucić równą liczbę oczek. Pionek, który dotarł już do wioski przeciwnika jest nietykalny i nie bierze udziału w pojedynkach.
- Grę wygrywa ten, kto pierwszy wprowadzi swoich Phantoka (niekoniecznie z Matoranami) do wioski przeciwnika.

POWODZENIA!

SIŁA: 15/20
ZRĘCZNOŚĆ: 15/20
WYTRZYMAŁOŚĆ: 15/20
INTELEGENCJA: 14/20

Nie jest najlepszym partnerem do pogaduszek, ponieważ wybrał milczenie. Makuta, który żywi się nadożłaniami i mierzaniem innych, przetrza nawet swoich pobratymców. Jest idealnym drapieżcą – uwielbia tropić swoje ofiary w ciemności, aby później z rozkoszą powoli pozabawiać ich energii światła. Moc jego maski pozwala mu na to nawet wtedy, gdy dzieli go od celu znaczna odległość.

EPIC: Kapsuła Tridax z piławkami cienia; drapieżne szpony; ostre jak nóż skrzydła.

ZDOLNOŚCI: Spowija mrokiem obszar, nad którym przelatuje. Wszystkie moce Makuta.

SKAŁOŚĆ: Podatny na atak z użyciem energii światła. Jest niewidomy.

SIŁA: 15/20
ZRĘCZNOŚĆ: 12/20
WYTRZYMAŁOŚĆ: 15/20
INTELEGENCJA: 16/20

Makuta obdarzony wybitnym intelektem, chociaż w walce używa go przeważnie do planowania nieczystych zagrywek. Jego prawdziwym żywiołem są eksperymenty. Jako jeden z najlepszych naukowców Bractwa Makuta, zajmuje się tworzeniem wyjątkowo niebezpiecznych i sięgających zniszczenia Rahi.

EPIC: Kapsuła Tridax wypełniona piławkami cienia; ostrza-haki; kły.

ZDOLNOŚCI: Spowija mrokiem obszar, nad którym przelatuje. Wszystkie moce Makuta.

SKAŁOŚĆ: Podatny na atak z użyciem energii światła. Jest niewidomy.

SIŁA: 16/20
ZRĘCZNOŚĆ: 12/20
WYTRZYMAŁOŚĆ: 16/20
INTELEGENCJA: 14/20

Przywódcą sił Bractwa Makuta w Kardie Nui nie jest typem strażnika o dalekosiężnych planach. Jest agresywnym, zaciętym wojownikiem, dla którego najlepszą taktyką prowadzącą do zwycięstwa jest zmiażdżenie wroga, zanim on wpadnie na ten sam pomysł. Szanuje swoich przeciwników i woli mierzyc się z nimi w uczciwej walce niż używać haniebnych podstępów.

EPIC: Kapsuła Tridax wypełniona piławkami cienia; jadowite kły; szpony.

ZDOLNOŚCI: Spowija mrokiem obszar, nad którym przelatuje. Wszystkie moce Makuta.

SKAŁOŚĆ: Podatny na atak z użyciem energii światła. Jest niewidomy.

SIŁA: 7/20
ZRĘCZNOŚĆ: 7/20
WYTRZYMAŁOŚĆ: 8/20
INTELEGENCJA: 11/20

Gavla została wciągnięta w objęcia sił Mroku jako pierwsza spośród Av-Matoran. Mutacja pod wpływem energii cienia zwielokrotniła jej przesłuchanie o wyższości nad bytami towarzyszącymi, których teraz szczere nienawidzi. Mianowana przywódczynią Matoran Cienia, Gavla z prawdziwą przyjemnością stała do walki przeciwko Matoranom Światła. Jej dystylny wzrok służy teraz Matoranem Vampirów.

EPIC: Ostre kły oraz strzelające energią cienia szpony ostra.

ZDOLNOŚCI: Zaskakujące równowagi przeciwnika.

SKAŁOŚĆ: Wrażliwość na atak z użyciem energii światła. Zjawia w obszarze do sąsiedztwa Gavli.

SIŁA: 8/20
ZRĘCZNOŚĆ: 7/20
WYTRZYMAŁOŚĆ: 8/20
INTELEGENCJA: 11/20

Jego bezcenna wiedza o Matoranach Światła czyni go ich najo groźniejszym wrogiem. Przed przemianą w Matoranina Cienia był przywódcą Av-Matoran. Teraz nienawidzi Gavli – sądząc, że jego przywódca Matoran Cienia bardziej należy się jemu niż jej. W bitwie o panowanie nad Kardą Nui łączy siły z Chiroksem.

EPIC: Ostre kły i strzelające energią cienia szpony.

ZDOLNOŚCI: Chwilowo osłabianie przeciwnika.

SKAŁOŚĆ: Wrażliwość na atak z użyciem energii światła. Zjawia w obszarze do sąsiedztwa Gavli.

SIŁA: 9/20
ZRĘCZNOŚĆ: 9/20
WYTRZYMAŁOŚĆ: 9/20
INTELEGENCJA: 8/20

Waleczny charakter pozostał jedną niezmienną cechą Radia. Po przemianie w Matoranina Cienia, Drapieżny wygląd i mroczne barwy pancernia to mało istotne mutacje w porównaniu z nienawiścią, jaką Radia żywi teraz wobec Matoran Światła. Nie nie cieszy go tak bardzo, jak widok byłych przyjaciół wpadających w zasadki zastawione przez Bractwo Makuta.

EPIC: Ręce i nogi zmienione w strzelające energią cienia ostrza. Ostre kły.

ZDOLNOŚCI: Spowalanie ruchów przeciwnika.

SKAŁOŚĆ: Wrażliwość na atak z użyciem energii światła. Zjawia zależnie od mocy Bractwa Makuta.

UWAGA!

Karty kolekcjonerskie i pionki z tej książki są elementami gry, którą znajdziesz w środku. Aby zagrać w grę, potrzebne Ci będą także pionki Toa Nuva oraz karty Toa Nuva i Matoran Światła. Szukaj zestawu 6 kart i 3 pionków w poprzedniej książce z serii BIONICLE®, p.t.: Phantoka Toa Nuva.



PIONEK DO GRY

ANTROZ

CHIROX

VAMPRAH



BIONICLE

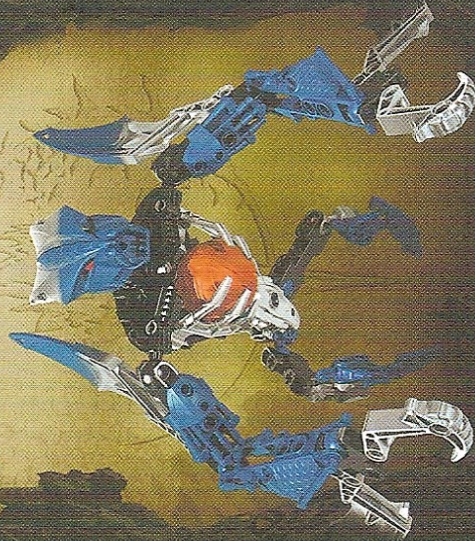
RADIAK

BIONICLE



CHIROX

BIONICLE

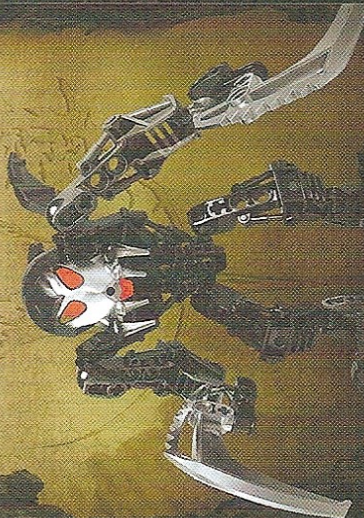


VAMPRAH

BIONICLE



BIONICLE



BIONICLE



BIONICLE

Karty kolekcjonerskie i pionki do gry. Wytnij i zachowaj! Wzór złożonego pionka – na odwrocie okładki.



LB-8

ISBN 978-83-253-0051-7



9 788325 300517



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



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.
©2008 The LEGO Group
Produced by Ameeet Sp. z o.o. under
license from the LEGO Group.

