LGU-1

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 powstaje nowy rozdział sagi BIONICLE, masz okazję poznać historię, która od lat wzbudza emocje milionów fanów na świecie!

Greg Farshtey

Greg Farshtey jest autorem ponad 20 powieści oraz wieloodcinkowego komiksu o świecie BIONICLE. Pracuje jako redaktor naczelny i autor tekstów w dwumiesięczniku *LEGO® Magazine*, a weekendy poświęca pisaniu nowych opowieści o świecie BIONICLE. Greg mieszka w Connecticut, w USA, razem ze swoją żoną, komputerem i ogromną kolekcją komiksów.

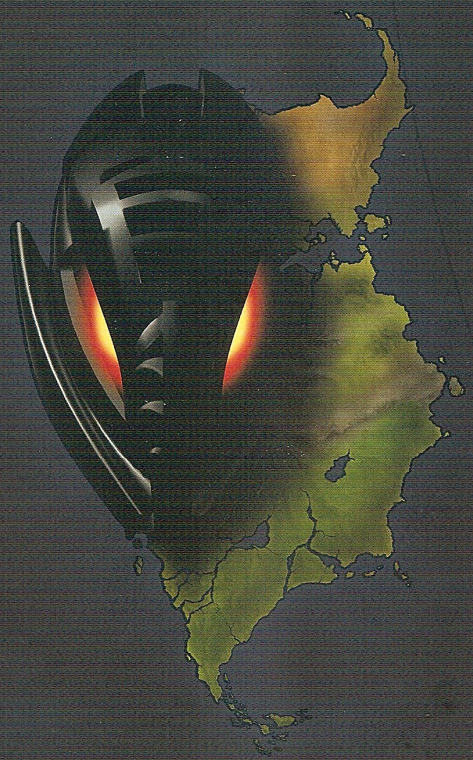
LEGO, the LEGO logo and BIONICLE are trademarks of the LEGO Group.
©2008 The LEGO Group.
Produced by Ameet Sp. z o.o. under license from the LEGO Group.

CE Przeznaczone dla dzieci w wieku powyżej 3 lat.

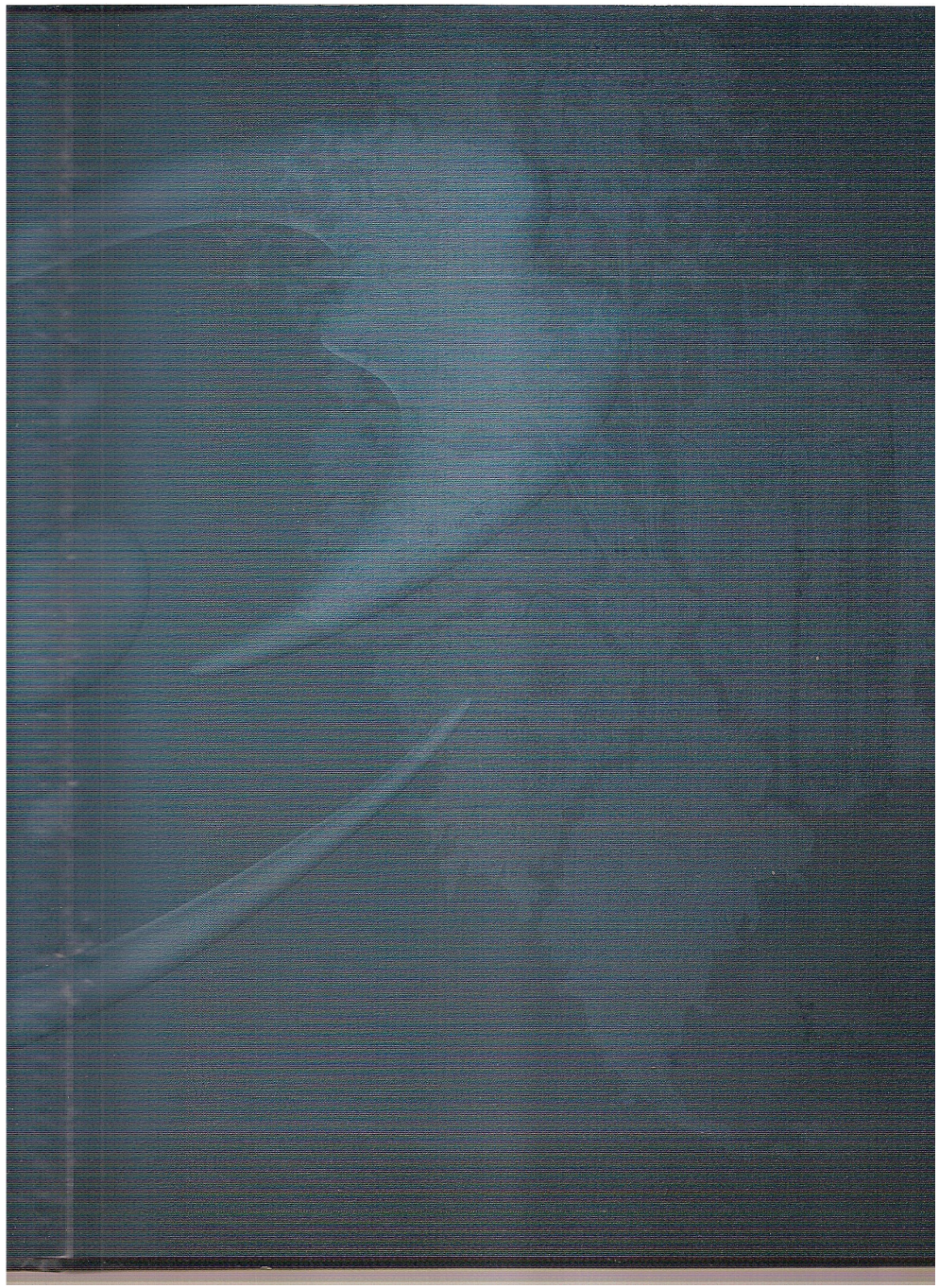
ISBN 978-83-253-0254-2

BIONICLE®

Przewodnik Makuty po wszechświecie



GREG FARSHTEY

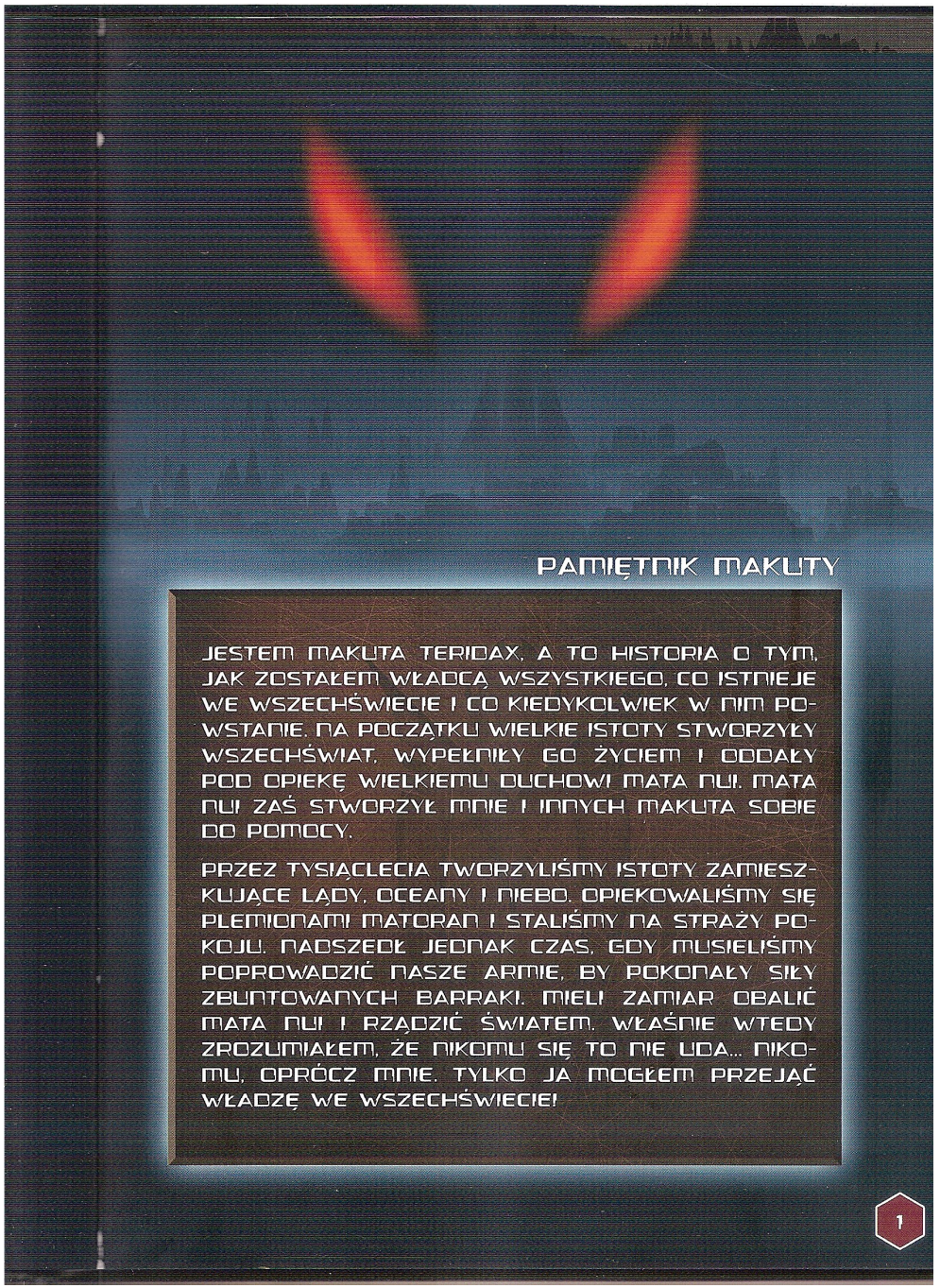


Tytuł oryginalny: BIONICLE®. MAKUTA'S GUIDE TO THE UNIVERSE
Tłumaczenie z języka angielskiego: Paweł Grzegorczyk

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

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

Printed in Poland



PAMIĘTNIK MAKUTY

JESTEM MAKUTA TERIDAX, A TO HISTORIA O TYM, JAK ZOSTAŁEM WŁADCĄ WSZYSTKIEGO, CO ISTNIEJE WE WSZECHŚWIECIE I CO KIEDYKOLWIEK W NIM POWSTANIE. NA POCZĄTKU WIELKIE ISTOTY STWORZYŁY WSZECHŚWIAT, WYPEŁNIŁY GO ŻYCIEM I ODDAŁY POD OPIEKĘ WIELKIEMU DUCHOWI MATA NUI. MATA NUI ZAŚ STWORZYŁ MNIE I INNYCH MAKUTA SOBIE DO POMOCY.

PRZEZ TYSIĄCLECIA TWORZYLIŚMY ISTOTY ZAMIESZKUJĄCE LĄDY, OCEANY I NIEBO. OPIEKOWALIŚMY SIĘ PLEMIONAMI MATORAN I STALIŚMY NA STRAŻY POKOJU. NADSZEDŁ JEDNAK CZAS, GDY MUSIELIŚMY POPROWADZIĆ NASZE ARMIE, BY POKONAŁY SIŁY ZBUNTOWANYCH BARRAKI. MIELI ZAMIAR OBALIĆ MATA NUI I RZĄDZIĆ ŚWIATEM. WŁAŚNIE WTEDY ZROZUMIAŁEM, ŻE NIKOMU SIĘ TO NIE UDA... NIKOMU, OPRÓCZ MNIE. TYLKO JA MOGŁEM PRZEJĄĆ WŁADZĘ WE WSZECHŚWIECIE!

METRU NUI

Znana jako „miasto legend", Metru Nui jest wyspą położoną na północnym krańcu świata BIONICLE®. Jest jedną z pierwszych wysp stworzonych przez Wielkie Istoty. Matoranie zamieszkują ją od prawie 100 000 lat. W przeszłości Metru Nui była ruchliwym portem, do którego zawijały statki z innych wysp i kontynentów.

Metru Nui jest podzielona na sześć części zwanych „metru", zamieszkanych przez różne plemiona Matoran. Każdemu z nich przewodzi Turaga – starszy wioski. Na Metru Nui dzieje się wiele ważnych rzeczy. Między innymi powstają tu Maski Mocy, a praca Matoran ma ogromne znaczenie dla stanu zdrowia Wielkiego Ducha – jeśli Matoranie przestają pracować, Mata Nui choruje.

Ważnymi miejscami na Metru Nui są: Koloseum, Wielka Świątynia, Archiwum i Wielki Piec. Występują tu także liczne gatunki Rahi, które przybywają na wyspę z południa, by niedługo potem trafić jako eksponaty do Archiwum.

Metru Nui była miejscem wielu pamiętnych wydarzeń, takich jak:

- walka drużyny Toa Lhikana ze Smokiem Kanohi,
- konflikt pomiędzy Toa i Mrocznymi Łowcami,
- Wojna Domowa Matoran,
- stworzenie Toa Metru.

Wojna Domowa Matoran (zwana także „Wielkim Rozłamem") wybuchła ponad 79 000 lat temu w wyniku scysji pomiędzy Ta-Metru i Po-Metru. Wkrótce konflikt rozszerzył się na całe miasto. Ogarnięci wojenną gorączką Matoranie zaniedbali swoją pracę przez cztery stulecia. Jednak interwencja Makuty Teridaksa zakończyła wreszcie wojnę. Aby zapobiec podobnym wydarzeniom w przyszłości, Bractwo Makuta postanowiło strzec zamieszkanych regionów wszechświata, przypisując każdy z nich opiece jednego Makuty. (Mata Nui został poważnie osłabiony 400-letnią przerwą w pracy Matoran na Metru Nui. Dzięki Masce Życia odnalezionej przez drużynę pod dowództwem Toa Jovana, udało się jednak odnowić wyczerpującą się energię życia Wielkiego Ducha).

Znaczenie miasta będzie w przyszłości niezmiennie rosło.

PO-METRU

Ten dziki, pustynny region, pełen gór i kanionów jest ojczyzną Matoran, którzy specjalizują się w obróbce kamienia. Matoranie z Po-Metru mieszkają w jaskiniach i w wioskach konstruktorów. Słyną z wielkich pomników, rzeźbionych z kamiennych płyt oraz ze swoich umiejętności konstruktorskich.

ONU-METRU

Mieszkańcy Onu-Metru żyją i pracują pod ziemią. W tej części wyspy znajduje się słynne Archiwum, a także kopalnie złóż protodermis. Bloki stwardniałej protodermis są stąd wysyłane do obróbki w Po-Metru. Do Archiwum zaś trafiają przedstawiciele dzikich gatunków Rahi z całego miasta.

ARCHIWUM

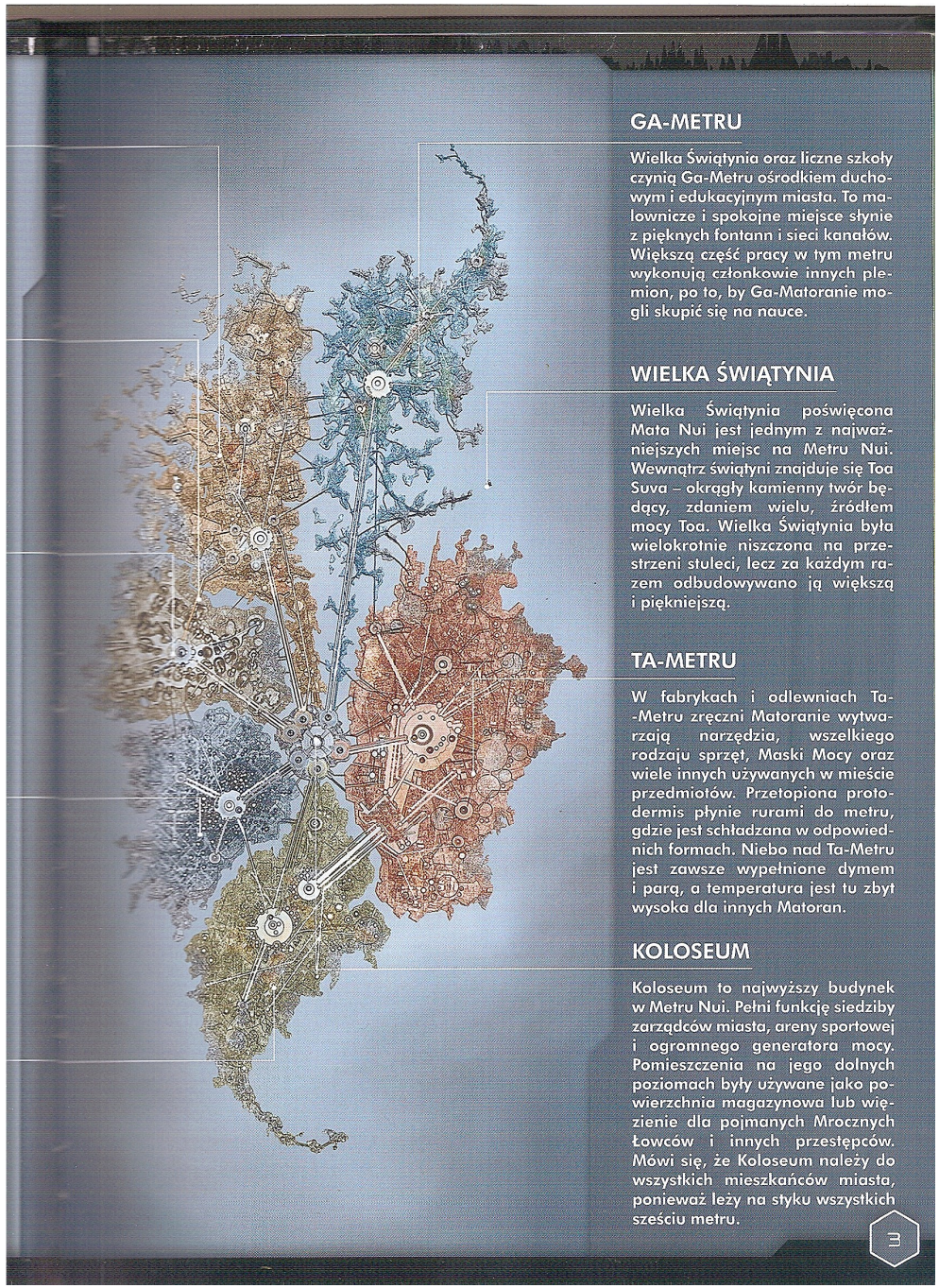
Gigantyczne muzeum w podziemiach miasta swym rozmiarem dorównuje całemu Metru Nui. Wśród zgromadzonych tu eksponatów znajdują się wszystkie narzędzia, artefakty i stworzenia pochodzące z wyspy. Ze względu na wielopoziomowy labirynt niezliczonych korytarzy, w którym łatwo się zgubić, oraz ryzyko spotkania błąkającego się w nim Rahi, Archiwum nie jest bezpiecznym miejscem pracy.

KO-METRU

Strzeliste, kryształowe wieże Ko-Metru są ośrodkiem nauki i zdobywania wiedzy. Tutaj przechowuje się wszelkie zapiski o historii Metru Nui, a także przepowiednie dotyczące przyszłości. Wieże Wiedzy nie zostały wybudowane, lecz wyrosły z kryształów wiedzy. Kryształy umieszczane są w specjalnych podstawach, z których szybko wyrastają gigantyczne wieże zapewniające przestrzeń do pracy dla wielu Matoran.

LE-METRU

Le-Metru jest centrum komunikacyjnym Metru Nui. Powstają w nim środki transportu oraz utrzymywana jest skomplikowana sieć masowej komunikacji tunelowej. Wszędzie plączą się zwoje przewodów, a wśród nich uwijają się zapracowani Le-Matoranie.



GA-METRU

Wielka Świątynia oraz liczne szkoły czynią Ga-Metru ośrodkiem duchowym i edukacyjnym miasta. To malownicze i spokojne miejsce słynie z pięknych fontann i sieci kanałów. Większą część pracy w tym metru wykonują członkowie innych plemion, po to, by Ga-Matoranie mogli skupić się na nauce.

WIELKA ŚWIĄTYNIA

Wielka Świątynia poświęcona Mata Nui jest jednym z najważniejszych miejsc na Metru Nui. Wewnątrz świątyni znajduje się Toa Suva – okrągły kamienny twór będący, zdaniem wielu, źródłem mocy Toa. Wielka Świątynia była wielokrotnie niszczona na przestrzeni stuleci, lecz za każdym razem odbudowywano ją większą i piękniejszą.

TA-METRU

W fabrykach i odlewniach Ta-Metru zręczni Matoranie wytwarzają narzędzia, wszelkiego rodzaju sprzęt, Maski Mocy oraz wiele innych używanych w mieście przedmiotów. Przetopiona protodermis płynie rurami do metru, gdzie jest schładzana w odpowiednich formach. Niebo nad Ta-Metru jest zawsze wypełnione dymem i parą, a temperatura jest tu zbyt wysoka dla innych Matoran.

KOLOSEUM

Koloseum to najwyższy budynek w Metru Nui. Pełni funkcję siedziby zarządców miasta, areny sportowej i ogromnego generatora mocy. Pomieszczenia na jego dolnych poziomach były używane jako powierzchnia magazynowa lub więzienie dla pojmanych Mrocznych Łowców i innych przestępców. Mówi się, że Koloseum należy do wszystkich mieszkańców miasta, ponieważ leży na styku wszystkich sześciu metru.

TOA LHIKAN

Toa Lhikan wręcza Vakamie kamień Toa

Lhikan, Toa Ognia, dowodził drużyną obrońców Metru Nui setki lat temu. Bohaterowie dokonali wspólnie wielu wielkich czynów, a sam Lhikan stał się legendą. W hołdzie dla jego odwagi Matoranie z Metru Nui postawili mu pomnik, który do dziś stoi w centrum miasta.

Niewiele wiadomo o przeszłości Toa Lhikana, ponieważ sam nie lubił o niej mówić. Potwierdzonym faktem jest to, że był aktywny jeszcze jako Matoranin, gdy 17500 lat temu pewien Toa Ognia, imieniem Dume, ocalił mu życie. Lhikan stał się Toa 7005 lat temu. Wraz z przydzieloną mu drużyną miał strzec strategicznego posterunku, w którym znajdował się bezcenny kamień Makoki. Na tej kamiennej tabliczce podobnej do wielu innych kamieni wyryto tajne informacje o Bractwie Makuta.

Gdy wyspa została zaatakowana przez dzikie stworzenia zwane „frostelusami", Lhikan otrzymał rozkaz, by ratować kamień i uciekać z wyspy. Jednak kamień został już wcześniej skradziony przez dwóch złodziei – Vezoka i Hakanna. (Mroczni Łowcy odebrali im go, aby później wymienić na swoich agentów po zakończeniu wojny z Toa). Toa Lhikan wykonał rozkaz i opuścił wyspę jako jedyny ocalały członek drużyny.

Lhikan dołączył do dziesięciu innych Toa, by bronić Metru Nui przed Smokiem Kanohi. Walka trwała miesiąc, a gdy smok został pokonany, drużyna Toa została w mieście, by stać na jego straży. Z czasem niektórzy Toa opuścili drużynę, wypełniając inne misje, a jedynymi obrońcami miasta zostali Lhikan, Nidhiki i Tuyet. Tuyet podjęła wtedy próbę przejęcia władzy, kradnąc energię innych Toa, lecz Lhikan i Nidhiki pokonali ją. Toa Tuyet została skazana na zesłanie w głębiny Otchłani.

Toa Lhikan

Turaga Lhikan

Wiedza i doświadczenie Lhikana pomogło nowym Toa opanować ich moce. W trakcie walki z Teridaksem, Lhikan zasłonił własnym ciałem Toa Vakamę, ginąc od uderzenia energii Makuty. Toa Metru zachowali jego maskę, aby później dać ją Ta-Matoraninowi Jallerowi.

- Jakiś czas później Matoranie stracili swoje wspomnienia o Lhikanie i Metru Nui. Toa Metru nie pozwolili jednak umrzeć pamięci o nim, tworząc legendę o „Lhii", mistrzu surfowania po lawie oraz jego bohaterskich czynach.
- Postać Lhikana pojawia się w kilku alternatywnych światach. W jednym z nich on i jego drużyna zostają ocaleni przez oddział Toa Lesovikka. W innym – Lhikan ginie z rąk Nidhiki podczas walki z Tuyet. W efekcie Tuyet przejmuje władzę we wszechświecie, ustanawiając tyrańskie rządy Imperium Toa.
- Ponad 1000 lat po śmierci Lhikana drużyna Toa Inika spotkała na wyspie Voya Nui kogoś, kto przypominał Toa Lhikana. Okazało się jednak, że była to tylko iluzja stworzona w celu sprawdzenia odwagi bohaterów.

Wiele lat później, gdy Mroczni Łowcy dokonali nieudanej inwazji na Metru Nui, Lhikan dowodził zwycięską armią Toa. Zwycięstwo jednak miało swoją cenę. Była nią zdrada Toa Nidhiki, za którą Lhikan ukarał go wygnaniem z miasta. Nidhiki przyłączył się do Mrocznych Łowców.

Kiedy Makuta Teridax rządził Metru Nui pod postacią Turagi Dume, wynajęci przez niego Mroczni Łowcy mieli pozbyć się Lhikana i jego towarzyszy. Przeczuwając zagrożenie, Lhikan rozpoczął proces tworzenia nowych strażników miasta – Toa Metru. Dwaj Mroczni Łowcy (jednym z nich był Nidhiki) pojmali Lhikana, lecz ten zdołał im umknąć. Tworząc Toa Metru, Lhikan wypełnił swoje przeznaczenie i przeobraził się z Toa w Turaga.

Toa Lhikan tworzy kamień Toa

Toa Lhikan w Wielkiej Świątyni

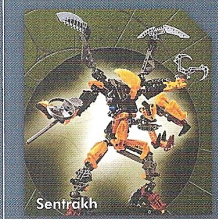
MROCZNI ŁOWCY

Mroczni Łowcy są złodziejami, łowcami głów i najemnikami pod dowództwem istoty zwanej Cieniem. Są gotowi podjąć się każdego zadania – zgodnego z prawem bądź wbrew prawu – jeśli tylko dostaną odpowiednią zapłatę. Ich bazą jest wyspa Odina. Podobnie jak Bractwo Makuta są uznawani za jedną z najniebezpieczniejszych organizacji we wszechświecie.

Amphibax

Cień założył gang Mrocznych Łowców wspólnie z innym przedstawicielem tej samej rasy, znanym jedynie pod pseudonimem „Starożytny". Niewiele czasu upłynęło, nim mieszkańcy wszechświata od Metru Nui po południowy kontynent zaczęli się ich bać. Przez tysiąclecia Mroczni Łowcy wykradali skarby, unicestwiali Toa, porywali Turaga, a nawet obalali rządy niektórych wysp. Nawiązali współpracę z Bractwem, wykonując często zlecenia Teridaksa i innych Makuta.

Do gangu werbowane są wszystkie rasy, dlatego należą do niego nawet byli Toa. Niektórzy członkowie gangu są wyrzutkami, poszukującymi swojego miejsca na świecie. Inni szukają przygód. Jeszcze inni są zwykłymi przestępcami, którzy za zapłatę zrobią wszystko.


Sentrakh

Organizacja Mrocznych Łowców ma żelazne zasady:

- Każdy skarb zdobyty przez Łowcę musi być przekazany Cieniowi.
- Każdy Łowca, który zdradzi gang lub spróbuje go opuścić, zostanie wytropiony i unicestwiony.
- Każdy obcy, który pozbawi życia Mrocznego Łowcę, także zostanie unicestwiony.

NIDHIKI

Nidhiki był niegdyś Toa Powietrza. Potrafił latać i razić wroga ładunkami energii. Był także kłamcą i zręcznym złodziejem. Wygnano go z Metru Nui po tym, jak zdradził obrońców miasta dla Mrocznych Łowców. Na rozkaz Cienia został poddany mutacji i sam stał się Mrocznym Łowcą. Otrzymał później zadanie schwytania Toa Lhikana, które stanowiło część Planu Makuty Teridaksa. Kiedy nie udało mu się powstrzymać Toa Metru, Teridax wchłonął w siebie jego ciało, pozbawiając Mrocznego Łowcę życia.

KREKKA

Dla wielkiego, silnego, lecz głupiego Krekki najciekawszą rzeczą, jaka kiedykolwiek mu się przydarzyła, był pojedynek (który zresztą przegrał) z Makutą Gorast. Zwerbowany do gangu Mrocznych Łowców, został partnerem Nidhiki – głównie po to, aby byłego Toa nie kusiła kolejna zdrada. Towarzyszył mu na Metru Nui podczas walki z Lhikanem i Toa Metru. Wraz z Nidhiki został także wchłonięty przez Teridaksa. Potrafił latać i tworzyć sieć z wiązek energii.

Wraz z upływem lat Mroczni Łowcy stali się bardziej śmiali. Kiedy nie pozwolono im wybudować bazy na Metru Nui, podjęli próbę zdobycia miasta. Dzięki pomocy zdradzieckiego Toa nieomal im się to udało. Jednak mała armia Toa zdołała wpędzić w zasadzkę i pojmać Mrocznych Łowców. Następnie odesłano ich na Odinę, przestrzegając przed powrotem na Metru Nui.

Makuta Teridax zlecił Mrocznym Łowcom zadanie pozbycia się wszystkich Toa Metru i przejęcia władzy w Metru Nui. Podczas tej misji dwaj członkowie gangu zginęli z rąk samego Teridaksa. Kiedy Cień dowiedział się o tym, wypowiedział wojnę Bractwu Makuta. Wojna między nimi trwa do dziś.

Ostatnio sześciu członków organizacji odłączyło się od Mrocznych Łowców i zawiązało własny gang. Nazwali się „Piraka" i zasłynęli dzięki próbie zdobycia potężnej Maski Życia. Mroczni Łowcy próbowali ich powstrzymać, ale ostatecznie pokonali ich dopiero Toa Inika.

Gang Mrocznych Łowców pozostaje realnym zagrożeniem

Piraka

dla bezpieczeństwa i pokoju we wszechświecie. Ich forteca na wyspie Odina została zrównana z ziemią przez Toa Nuva Pohatu, lecz dla tak potężnej organizacji to niewielki cios.

VAKAMA

Vakama był twórcą masek na Metru Nui, którego Turaga Dume (a właściwie Makuta Teridax pod jego postacią) poprosił o wykucie Maski Czasu. Zanim jednak zdołał się tym zająć, Toa Lhikan dał mu kamień Toa, nakazując zanieść go do Wielkiej Świątyni. Vakama spotkał tam pięcioro innych Matoran. Umieściwszy swoje kamienie w Toa Suva, zostali spowici strumieniem energii, która przeobraziła ich w Toa Metru.

Toa Vakama miał wizję, w której zobaczył sześć Wielkich Dysków Kanoka oraz zniszczenie Metru Nui. Poprowadził więc drużynę na poszukiwanie dysków. W trakcie misji Toa walczyli z ogromną, rozumną rośliną – Morbuzakhiem. Pokonali także zagrażającego miastu, zmiennokształtnego Krahkę. Niedługo potem odkryli podstęp Makuty, dowiadując się, że pojmał wszystkich Matoran w mieście i zamknął ich w kapsułach.

Toa Metru walczyli z Makutą, robotami Vahki oraz Mrocznymi Łowcami – Nidhiki i Krekką. W trakcie owych zmagań Vakamie udało się połączyć Wielkie Dyski, tworząc w ten sposób Maskę Czasu. Miasto zostało zniszczone, lecz Toa pokonali i uwięzili Makutę na jakiś czas. Vakama udał się wraz z pozostałymi Toa Metru na poszukiwanie wyspy, która byłaby nowym, bezpiecznym domem dla Matoran. Kiedy znaleźli takie miejsce, nazwali je „Mata Nui" na cześć Wielkiego Ducha.

Wróciwszy na Metru Nui, by rozpocząć przesiedlenie Matoran, Toa wpadli w zasadzkę zastawioną przez pająki Visorak. Jad Visoraków zmienił ich w odpychających Toa Hordika, a Vakama pod jego wpływem zdradził swoich towarzyszy, przyłączając się do wrogów. Wkrótce jednak powrócił i pomógł przyjaciołom zwyciężyć Visoraki. Dzięki połączeniu swoich mocy, Toa wyzwolili Matoran. Czyniąc to, Toa Metru przeobrazili się w Turaga. Vakama został Turagą Ognia w Ta-Koro na wyspie Mata Nui.

Jako Toa Metru, Vakama nosił Kanohi Huna, Wielką Maskę Ukrywania, i uzbrojony był w miotacz dysków Kanoka.

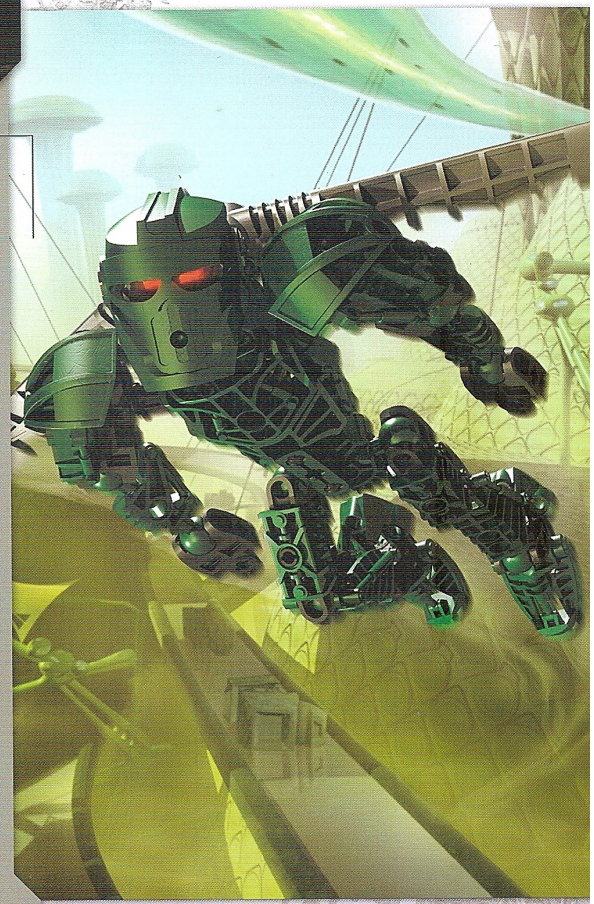
Matau później zrozumiał, że skrzywdził Vakamę swoim zachowaniem, dlatego podczas ostatecznej bitwy z Visorakami sam próbował przekonać go do powrotu w szeregi bohaterów. Ryzykował własnym życiem, żeby przypomnieć mu, jakie jest przeznaczenie Toa, lecz dzięki temu Vakama ponownie stanął po właściwej stronie.

MATAU

Matau był Matoraninem Powietrza, a jego praca na Metru Nui polegała na testowaniu nowych pojazdów. Rozbijał je dosyć często, będąc z natury dosyć nieprzewidywalnym miłośnikiem wielkich prędkości. Swoją brawurę nieomal przypłacił życiem podczas jednego bardzo niebezpiecznego testu, lecz uratował go Toa Lhikan. Od niego też Matau otrzymał kamień Toa, z którym udał się do Wielkiej Świątyni.

Po umieszczeniu kamienia w Toa Suva, Matau stał się Toa Metru. Uszczęśliwiony, był przekonany, że czeka go sława i powszechne uwielbienie. Niestety, rzeczywistość okazała się inna. Najpierw Matau utknął w wielkim piecu hutniczym, walcząc z oszalałą rośliną Morbuzakhiem. Następnie zmagał się z zagrażającym miastu dzikim Rahi w przesiąkniętych wilgocią tunelach pod Archiwum. Później ścigały go Vahki, które do tej pory zawsze broniły miasta!

Kiedy jad Visoraków zmienił Toa Metru w potwornych Hordika, Matau obwiniał za to Vakamę. Jego zdaniem dowódca powinien działać rozważniej i nie prowadzić Toa prosto w pułapkę. Okrutne słowa Matau popchnęły Vakamę do opuszczenia drużyny i przejścia na stronę wroga.



Po przeobrażeniu w Turaga, Matau stanął na czele mieszkańców Le-Koro na wyspie Mata Nui. Zasłynął nie tylko dzięki odwadze, ale także dzięki swojemu poczuciu humoru – szczególnie uwielbiał płatać figle Turadze Nuju.

Jako Toa Metru, Matau nosił Kanohi Mahiki, Wielką Maskę Iluzji. Dwa miecze, w które był uzbrojony, służyły mu także jako skrzydła.

WHENUA

Whenua pracował jako archiwista w Onu-Metru do czasu, gdy Toa Lhikan przekazał mu kamień Toa. W przeciwieństwie do beztroskiego Matau, przeobrażony w Toa Metru Whenua wolał dokładnie przemyśleć sytuację, zanim wkroczył do akcji. Nie można było jednak nigdy zarzucić mu braku odwagi – zwłaszcza wtedy, gdy walczył z Vahki i Visorakami.

Nawet będąc już Toa, Whenua czuł niezwykły sentyment wobec Archiwum. Za jego namową Toa Metru przemierzyli całe Archiwum w poszukiwaniu wycieku wody, który mógł być zagrożeniem dla eksponatów. W zamian znaleźli jednak Krahkę, którego pokonali, zanim zaatakował miasto. Jakiś czas później Whenua z bólem serca patrzył, jak trzęsienie ziemi rozrywa ściany Archiwum, a zgromadzone w nim Rahi rozbiegają się po mieście.

W trakcie poszukiwania nowego domu dla Matoran, Whenua spotkał starego przyjaciela. Archiwista Mavrah opuścił miasto wiele lat wcześniej i zamieszkał w pobliskich tunelach wśród prehistorycznych Rahi.

Przekonany, że Toa przybyli, by go pojmać i zabrać z powrotem do miasta, Mavrah zaatakował ich. Swoją pomyłkę Mavrah przypłacił życiem, chociaż Whenua zrobił wszystko, by go ocalić.

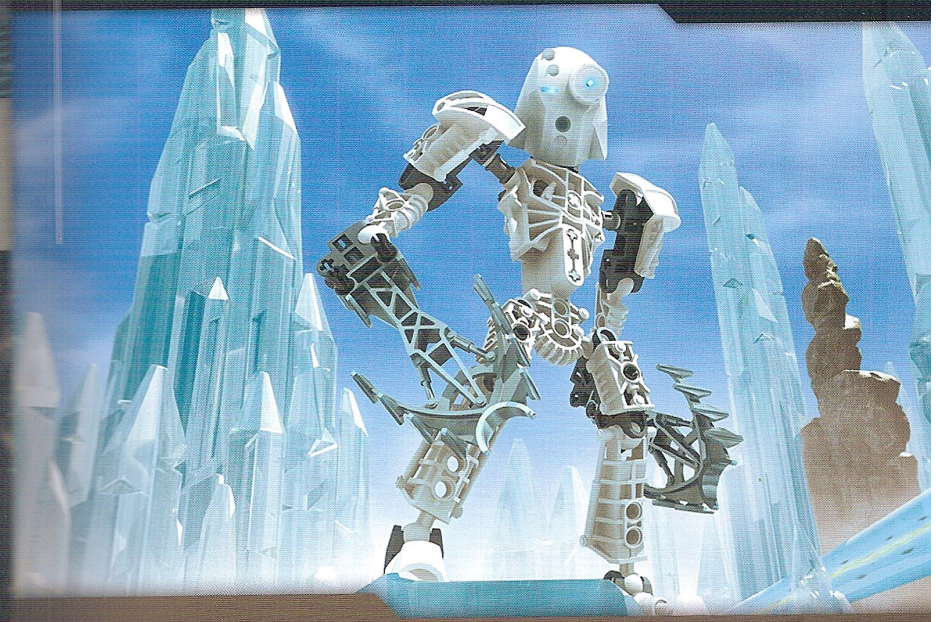
Whenua został Turagą wioski Onu-Koro, powszechnie znanym i cenionym za swoją wiedzę i poczucie sprawiedliwości. Fascynowała go historia, ponieważ wierzył, że wiele bieżących problemów można rozwiązać dzięki wiedzy o przeszłości.

Jako Toa, Whenua nosił Kanohi Ruru, Wielką Maskę Noktowizji. Jego bronią były dwa wiertła udarowe.

NUJU

Transformacja w Toa wcale nie uszczęśliwiła naukowca Nuju, ponieważ oderwała go od jego pracy. (Nuju kiedyś powiedział, że Toa są wybierani przez przeznaczenie, ponieważ nikt o zdrowych zmysłach sam by się nie zgłosił). Mimo to był mocnym ogniwem zespołu znanym z umiejętności perspektywicznego myślenia i wyjaśniania tajemnic. Nigdy jednak nie czuł się w pełni komfortowo jako członek drużyny, często tęskniąc za powrotem do Ko-Metru.

Dzięki przemianie Toa Metru w Toa Hordika, Nuju nauczył się mowy Rahi. Kiedy został Turagą wioski Ko-Koro, nie posługiwał się już żadnym innym językiem. Chciał w ten sposób sprawić, by wszyscy pamiętali, jakim zagrożeniem mogą być próżność i zbytnia pewność siebie, które przed laty zawiodły Toa Metru prosto w zasadzkę Visoraków.



Prawdopodobnie najpiękniejszą chwilą dla Nuju jako Toa był powrót na Metru Nui zaraz po odkryciu wyspy Mata Nui. Toa zmuszeni byli stawić czoło gigantycznej bestii, zwanej Rahi Nui – hybrydzie o zdolnościach i sile pięciu innych bestii. W trakcie walki potwór dotkliwie zranił Nokamę. Rahi Nui żywiący się mocą żywiołów Toa, był szalenie niebezpiecznym przeciwnikiem. Nuju zauważył jednak, że pochłaniając energię Toa, Rahi Nui rośnie, lecz jego masa się nie zwiększa. Przekonał więc Vakamę, by pomógł mu „karmić" bestię coraz większą ilością energii, aż rozmiar bestii stał się zbyt duży w stosunku do jej masy, a jej atomy rozerwały się i rozproszyły w przestrzeni.

Jako Toa Metru, Nuju nosił Kanohi Matatu, Wielką Maskę Telekinezy. Jego wyposażeniem były dwa krystaliczne czekany.

NOKAMA

Mądra i cierpliwa Nokama była nauczycielką w Metru Nui, zanim stała się Toa Metru Wody. Od początku popierała Toa Vakamę, nawet wtedy, gdy inni w niego nie wierzyli. To właśnie Nokama przekonała wszystkich, że Vakama powinien być dowódcą drużyny. Także ona pierwsza zrozumiała, że Toa Metru muszą działać razem, aby pokonać Murbuzakha.

Podczas bitwy z Krahką, Nokama w pojedynkę pokonała trzech potężnych Rahkshi. Jako jedyna spośród Toa Metru nie pozwoliła się pojmać. Odnalazła później swoich towarzyszy i odbudowała drużynę. Doświadczenie i pewność siebie uczyniły z Nokamy jedną z najskuteczniejszych Toa. Odważnie stanęła sama naprzeciw szarżujących Rahi Kikanalo, by, za pomocą swojej Kanohi, porozumieć się z przywódcą stada.

Przeobrażona w Toa Hordika, Nokama odkryła w sobie więź z przyrodą, jakiej wcześniej nie znała. Po zdradzie Vakamy, Toa pod jej dowództwem zdołali odnaleźć mityczne Rahi Keetongu oraz przypuścili skuteczny atak na Visoraki.

Jako Turaga, Nokama stanęła na czele wioski Ga-Koro na wyspie Mata Nui. Zyskała dobrą reputację przywódczyni, która słucha każdej strony, zanim podejmie decyzję opartą na logice, a nie na emocjach.

Będąc Toa Metru, Nokama nosiła Kanohi Rau, Wielką Maskę Tłumaczenia, i posługiwała się dwoma hydromieczami.

ONEWA

Po-Matoranin Onewa był rzeźbiarzem w Metru Nui, zanim stał się Toa Metru Kamienia. Początkowo odnosił się bardzo krytycznie do przywództwa Vakamy i obrażał go przy każdej okazji. Bywał niecierpliwy, wybuchowy i najczęściej spodziewał się najgorszego. Wiele wysiłku kosztowało Onewę i Vakamę, zanim nauczyli się współdziałać w trakcie poszukiwania Wielkich Dysków oraz zmagań z Morbuzakhiem. Podczas walki z Makutą Teridaksem, Onewa odkrył moc swojej Wielkiej Maski Kontroli Umysłów i użył jej przeciwko Nidhiki i Krekce.

Po zwycięskiej bitwie, w drodze powrotnej na Mata Nui, Onewę spotkało osobliwe doświadczenie. Natknął się na dziwaczną istotę, która przylgnęła do jego maski i nawiązała z nim telepatyczny kontakt. Onewa miał wizję przyszłości, w której Metru Nui zostaje opanowane przez hordy Visoraków. (Jak się później okazało, ta istota i inne, jej podobne, zostały specjalnie stworzone przez tajemniczą organizację, znaną jako Zakon Mata Nui).

Po przemianie w Toa Hordika, Onewa z trudnością panował nad swoim temperamentem. Mimo to udało mu się nakłonić Krahkę, by sprzymierzył się z Toa przeciwko Visorakom. Był to punkt zwrotny w bitwie z hordami pająków.

Błędy z przeszłości wiele nauczyły Onewę. Dzięki temu stał się poważanym Turagą wioski Po-Koro. Zyskał przydomek „sędzia", ponieważ zawsze próbował sprawiedliwie rozsądzać spory pomiędzy mieszkańcami wioski. Razem z Whenuą wymyślił grę kolhii, która wkrótce stała się najpopularniejszym sportem na Mata Nui. Onewa nie chciał wyjawiać Matoranom informacji o tym, co wydarzyło się na Metru Nui, lecz Toa Nuva i Vakama zrobili to pomimo jego sprzeciwu.

Jako Toa Metru, Onewa nosił Kanohi Komau, Maskę Kontroli Umysłów, a jego bronią były dwa protohaki.

Teridax jako Dume

PAMIĘTNIK MAKUTY

MUSZĘ PRZYZNAĆ, ŻE KIEDY PLANOWAŁEM OPANOWANIE WSZECHŚWIATA, NIE MYŚLAŁEM O POSUNIĘCIACH NA TAK WIELKĄ SKALĘ. WYDAWAŁO MI SIĘ, ŻE WYSTARCZY MI WŁADZA NAD METRU NUI. KONTROLOWAŁBYM WTEDY PRZEPŁYW ENERGII MIĘDZY GENERATORAMI MOCY W MIEŚCIE A RESZTĄ WSZECHŚWIATA, NIE WSPOMINAJĄC NAWET O TYM, ŻE ODE MNIE ZALEŻAŁOBY, KIEDY – I CZY W OGÓLE – OBUDZIŁBY SIĘ PONOWNIE WIELKI DUCH.

TERAZ, GDY WSPOMINAM MOJE NIEPOWODZENIA W METRU NUI, WIEM, ŻE TO BYŁ ZNAK OD LOSU. MOIM PRZEZNACZENIEM BYŁO RZĄDZIĆ CZYMŚ WIĘCEJ NIŻ TYLKO JEDNYM MIASTEM. A ZACZĘŁO SIĘ CAŁKIEM NIEŹLE – UWIĘZIŁEM ŻAŁOSNEGO PRZYWÓDCĘ METRU NUI, TURAGĘ DUME, I ZAJĄŁEM JEGO MIEJSCE. PRZEPROGRAMOWAŁEM VAHKI – ROBOTY STRZEGĄCE MIASTA – TAK, BY BYŁY MI POSŁUSZNE. WYNAJĄŁEM MROCZNYCH ŁOWCÓW, ŻEBY ZAJĘLI SIĘ TOA LHIKANEM I JEGO KUMPLAMI. ZNALAZŁEM TEŻ TEGO MAŁEGO, GŁUPIEGO VAKAMĘ I KAZAŁEM MU ZROBIĆ DLA MNIE MASKĘ CZASU.

NICZYM VISORAK NA ŚRODKU PAJĘCZYNY OBSERWOWAŁEM, JAK MOJE OFIARY WPADAŁY W ZASTAWIONĄ PRZEZE MNIE SIEĆ. TOA ZNIKALI JEDEN PO DRUGIM, AŻ ZOSTAŁ TYLKO LHIKAN. MATORANIE, BIORĄC MNIE ZA DUME, KARNIE WYKONYWALI MOJE ROZKAZY – NAWET TEN O ZAMKNIĘCIU MORSKICH WRÓT I ODCIĘCIU METRU NUI OD RESZTY WSZECHŚWIATA.

ZACZĘŁO SIĘ DZIAĆ ŹLE DOPIERO WTEDY, GDY NIDHIKI I KREKKA NIE ZDOŁALI POWSTRZYMAĆ LHIKANA PRZED DOSTARCZENIEM KAMIENI TOA SZÓSTCE BEZWARTOŚCIOWYCH MATORAN. DZIĘKI NIM, TYCH SZEŚCIORO STAŁO SIĘ TOA METRU I KOLEJNA BANDA ZACZĘŁA MIESZAĆ MI SZYKI. KIEDY WYPUŚCIŁEM NA MIASTO MORBUZAKHA – MORDERCZĄ, INTELIGENTNĄ ROŚLINĘ, KTÓRĄ SAM STWORZYŁEM – MATORANIE WPADLI W POPŁOCH, LECZ TOA METRU UŻYLI MOCY WIELKICH DYSKÓW I ZNISZCZYLI JĄ.

ALE NAWET TO OBRÓCIŁEM NA SWOJĄ KORZYŚĆ. W TRAKCIE WALKI TOA WYCZERPALI MOCE SWOICH ŻYWIOŁÓW, A PONIEWAŻ WTEDY JESZCZE NIE POTRAFILI UŻYWAĆ MOCY MASEK, NIE MOGLI POPISAĆ SIĘ ŻALNĄ MOCĄ PRZED ZGROMADZENIEM MATORAN. OSKARŻYŁEM ICH WTEDY O OSZUSTWO I KAZAŁEM ARESZTOWAĆ. NIESTETY, MOJE VAHKI I MROCZNI ŁOWCY POJMALI LEDWIE TRZECH, PODCZAS GDY VAKAMA, NOKAMA I MATAU UCIEKLI.

NIE MOGŁEM POZWOLIĆ NA OPÓŹNIENIE W REALIZACJI PLANU. CZĘŚĆ VAHKI RUSZYŁA W POŚCIG ZA TOA, A POZOSTAŁE WYŁAPAŁY WSZYSTKICH MATORAN W MIEŚCIE I ZAMKNĘŁY W KAPSUŁACH, W KTÓRYCH ZOSTALI UŚPIENI. Z CZASEM STRACILI PAMIĘĆ O TYM, JAK ICH UWIĘZIONO. MIAŁEM ICH POTEM UWOLNIĆ, ABY UZNALI MNIE ZA SWOJEGO WYBAWCĘ, RADOŚNIE ODDAJĄC NALEŻNĄ MI CZEŚĆ I ABSOLUTNĄ WŁADZĘ W METRU NUI. OCZYWIŚCIE, CHCIAŁEM TO UCZYNIĆ DOPIERO PO WIELU TYSIĄCACH LAT... CHYBA ŻE MIAŁBYM KANOHI VAHI, MASKĘ CZASU, ABY PRZYSPIESZYĆ UPŁYW CZASU DLA UŚPIONYCH MATORAN.

VAKAMIE UDAŁO SIĘ WYKUĆ MASKĘ, ŁĄCZĄC SZEŚĆ WIELKICH DYSKÓW. ZANIM JEDNAK VAHKI DOTARŁY DO NIEGO, BY JĄ ODEBRAĆ, ON I JEGO TOWARZYSZE UWOLNILI TRZECH TOA ORAZ LHIKANA, KTÓRY WCZEŚNIEJ ZMIENIŁ SIĘ JUŻ W TURAGĘ. WTEDY ODWAŻYLI SIĘ MNIE ZAATAKOWAĆ – MNIE! – ZUPEŁNIE NIE PRZEJMUJĄC SIĘ TYM, JAK BEZNADZIEJNY BYŁ ICH ZRYW.

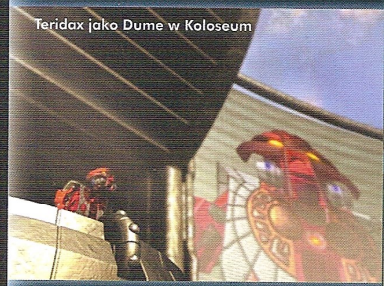
POTRZEBOWAŁEM WIĘCEJ MOCY DO WALKI, WIĘC WCHŁONĄŁEM ENERGIĘ GENERATORA MOCY METRU NUI. WCHŁONĄŁEM TEŻ CIAŁA I UMYSŁY NIDHIKI I KREKKI ORAZ MOJEGO LATAJĄCEGO RAHI, MAWKA. PRZYBRAWSZY POSTAĆ POTĘŻNEJ, SKRZYDLATEJ ISTOTY, STANĄŁEM PRZECIWKO VAKAMIE W POJEDYNKU O VAHI. MIMO ŻE TRZĘSIENIE ZIEMI JUŻ OBRACAŁO W RUINĘ MIASTO WOKÓŁ NAS, SPRYTNY BYŁ – CHOWAŁ SIĘ I UNIKAŁ CIOSÓW, DOPÓKI NIE POJAWILI SIĘ JEGO PRZYJACIELE.

WCHŁONĄŁBYM GO TAK, JAK MROCZNYCH ŁOWCÓW, GDYBY NAGLE NIE ZORIENTOWAŁ SIĘ, JAK WYKORZYSTAĆ MASKĘ CZASU. SPOWOLNIŁ CZAS WOKÓŁ MNIE, OPÓŹNIAJĄC MÓJ CIOS. TEN GŁUPIEC NIE POTRAFIŁ JEDNAK KONTROLOWAĆ MOCY VAHI I SAM TAKŻE UWIĘZIŁ SIĘ W STRUMIENIU SPOWOLNIONEGO CZASU. WYSTARCZYŁO POCZEKAĆ, AŻ SIŁA JEGO WOLI OPADNIE I WTEDY BYŁBY MÓJ.

NIE ZAUWAŻYŁEM TURAGI LHIKANA, BIEGNĄCEGO W NASZYM KIERUNKU, ANI TEGO, JAK RZUCA SIĘ POMIĘDZY NAS. LECZ, GDY CZAS POWRÓCIŁ DO NORMALNEGO BIEGU, TO WŁAŚNIE LHIKAN PRZYJĄŁ ŚMIERTELNY CIOS MIERZONY W VAKAMĘ. TOA METRU NIE ZMARNOWALI DRUGIEJ SZANSY DANEJ IM PRZEZ LOS I UWIĘZILI MNIE W BRYLE PROTODERMIS ZABEZPIECZONEJ PIECZĘCIĄ TOA.

OCZYWIŚCIE, MYŚLELI, ŻE JESTEM POKONANY I BEZSILNY... TOA CZĘSTO POPEŁNIAJĄ TEN BŁĄD. NIE WIEDZIELI, ŻE MYŚLAMI WZYWAŁEM JUŻ DWOJE MOICH SŁUG, KTÓRZY MIELI WKRÓTCE PRZYBYĆ DO METRU NUI I POMŚCIĆ MOJĄ PORAŻKĘ...

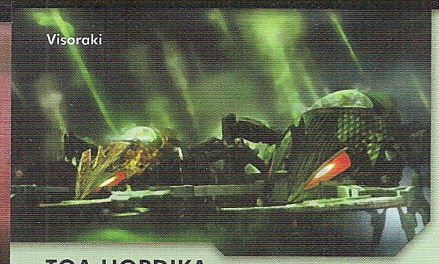
Morbuzakh



Teridax jako Dume w Koloseum

Teridax z Maską Czasu

Toa Metru zamykają Teridaksa w bryle protodermis



Visoraki

TOA HORDIKA I INWAZJA VISORAKÓW

Dziesiątki tysięcy lat przed powstaniem Bractwa Makuta przeciwko Mata Nui, Toa pełnili u nich służbę jako strażnicy. Jedną z takich drużyn byli Toa Hagah dowodzeni przez dzielnego Norika. Kiedy Hagah dowiedzieli się, że Bractwo dokonało najazdu na wyspę Artakha, skradło Maskę Światła i rozpoczęło organizację armii Visoraków, szykując się do wojny, od razu wiedzieli, co należy robić.

Toa Metru schwytani przez Visoraki

Norik i jego drużyna włamali się do twierdzy Makuta na Destral i wykradli maskę z powrotem. Jednak za swój śmiały wyczyn słono zapłacili. Wierna Bractwu Roodaka użyła swojej mocy, by zmienić Toa w małe, zwierzopodobne istoty zwane Rahaga. Mimo to, Rahaga zdołali uciec i wywieźć Maskę Światła na Metru Nui.

Roodaka i Toa Hordika Vakama

Minęło wiele lat. W tym czasie Rahaga ukrywali się w Archiwum. Wtedy też Makuta Teridax podjął nieudaną próbę przejęcia władzy w Metru Nui, po czym został uwięziony przez Toa Metru. Kiedy Toa opuścili miasto, udając się na poszukiwanie innej wyspy do zasiedlenia przez Matoran, armia Visoraków, pod dowództwem Sidoraka i Roodaki służących Bractwu Makuta, opanowała miasto. Wyłapano wszystkie Rahi i przeobrażono je za pomocą jadu Visoraków w zmutowane bestie. Broniące miasta Vahki, które cudem przetrwały najazd, zostały zniszczone przez Visoraki.

Roodaka i Sidorak

Toa Metru, wracający do miasta po uśpionych Matoran, wpadli w zasadzkę. Jad Visoraków zmienił ich w przypominających zwierzęta Toa Hordika. Niewiele brakowało, by zostali poddani egzekucji, lecz uratowali ich Rahaga. Toa dowiedzieli się od nich o Keetongu – mitycznym Rahi, które miało być jedynym lekarstwem zdolnym cofnąć efekty mutacji. Rahaga słyszeli, że jedno z nich mieszka gdzieś w Metru Nui.

Toa Hordika

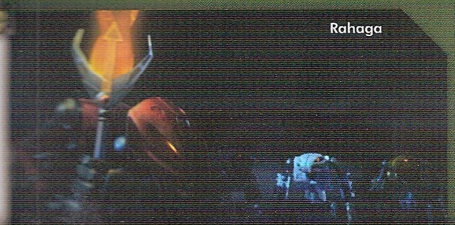
Toa Hordika wyruszyli na poszukiwanie Keetongu, walcząc po drodze z Visorakami. W najtrudniejszej chwili Vakama opuścił drużynę, dołączając do Sidoraka i Roodaki. Vakama schwytał prawie wszystkich Rahaga – umknął mu tylko jeden. Wydawało się, że miasto jest zgubione.

Roodaka wjeżdża do Koloseum

Nie wszystko było jednak stracone. Dzięki przymierzu z Krahką i potężnym Tahtorakiem, Toa odnieśli zwycięstwo nad Visorakami. Odnaleziony Keetongu stał się jeszcze jednym mocarnym sojusznikiem. Podczas ostatecznego ataku na główną kwaterę Visoraków w Koloseum, Matau zdołał przekonać Vakamę do powrotu w szeregi Toa. Roodaka zdradziła Sidoraka, zostawiając go samego w walce z Keetongu. Vakama wykorzystał swoją władzę nad Visorakami (zyskał ją, gdy był po ich stronie), rozkazując im opuścić miasto.

Keetongu

Pozostała jeszcze Rodaka. Walczyła z Toa Metru, sprytnie zmuszając ich do użycia mocy ich żywiołów. Toa Hordika nie wiedzieli, że Roodaka ma przy sobie odłamek protodermis, w której wcześniej uwięzili Makutę. Uderzając w Roodakę mocą żywiołów, nieświadomie zdjęli pieczęć Toa i uwolnili Teridaksa. Makuta w ostatniej chwili uratował życie Roodace.



Rahaga

Toa Hordika musieli działać szybko. Uzdrowieni przez Keetongu, powrócili do postaci Toa Metru. Zebrali kapsuły z uśpionymi Matoranami i przetransportowali je statkami powietrznymi na wyspę Mata Nui. Rahaga, Keetongu i Turaga Dume zostali, podejmując się opieki nad miastem.

Toa Hordika proszą Keetongu o pomoc

Vakama raz jeszcze powrócił do Metru Nui – tym razem w poszukiwaniu Kanohi Vahi zagubionej w wirze walki. Los zmusił go do chwilowego sojuszu z Teridaksem, gdy obaj walczyli przeciwko Cieniowi, który przybył zdobyć zarówno maskę, jak i całe miasto. Cień został pokonany, Vakama zaś wymógł na Teridaksie obietnicę pozostawienia wyspy Mata Nui w spokoju przez jeden rok, pod groźbą zniszczenia Vahi i rozdarcia czasu na kawałki.

Toa Metru budzą Matoran

Na wyspie Mata Nui drużyna Toa Metru – znów w komplecie – połączyła swoje moce, by obudzić Matoran. Czyniąc to, Toa ulegli transformacji w Turaga. Matoranie znów byli bezpieczni, choć daleko od domu i bez ochrony dzielnych Toa. Kolejny cios ze strony Makuty Teridaksa był tylko kwestią czasu...

WYSPA MATA NUI

Otoczona rozległym oceanem wyspa znana jako Mata Nui znajduje się na zewnętrznej części kopuły, w której mieści się miasto Metru Nui. Toa Metru odkryli ją wkrótce po tym, jak pokonali Teridaksa. Ta dziewicza i dzika, lecz zarazem piękna wyspa została uznana za miejsce, które będzie spokojnym i bezpiecznym schronieniem dla Matoran. Toa Metru nadali jej nazwę Mata Nui ku czci Wielkiego Ducha. Po zwycięskiej bitwie z Visorakami Toa przywieźli tu wszystkich mieszkańców Metru Nui. (Matoranie wierzyli, że Mata Nui jest ich prawdziwym domem, ponieważ na skutek uśpienia w kapsułach stracili wszelką pamięć o Metru Nui).

Na początku istnienia wyspa była kamienną pustynią. Jednak wyciek zenergizowanej protodermis – tajemniczej substancji o potężnej mocy – podczas serii wielkich trzęsień ziemi, wywołanych przez Makuta, spowodował szybki wzrost roślinności. Kiedy Toa przybyli na wyspę po raz pierwszy, była już zielonym rajem.

Wyspa Mata Nui ma 486 kilometrów długości i 285 kilometrów szerokości. Podzielona jest na sześć wielkich regionów zwanych „wahi":

- Ta-Wahi: Gorący, wulkaniczny obszar, słynący z wodospadów lawy i rzek magmy. Znajduje się tu wioska Ta-Koro.
- Po-Wahi: Kamienne pustkowie w północnej części wyspy. Tu zlokalizowana jest wioska Po-Koro.
- Ko-Wahi: Zimna, skuta lodem kraina śniegu i lawin. Tutaj znajduje się wioska Ko-Koro oraz najwyższy szczyt na wyspie, Góra Ihu (nazwa nadana przez Nuju dla uczczenia pamięci jego nieżyjącego przyjaciela Matoranina z Metru Nui).
- Ga-Wahi: Wodnisty teren nad Zatoką Naho, pełen niezliczonych gatunków stworzeń wodnych. Tu mieści się wioska Ga-Koro, zbudowana na liściach ogromnych lilii.
- Le-Wahi: Bagnisty obszar pokryty gęstą dżunglą. Oprócz zdradzieckiego Bagna Fau znajduje się tu wioska Le-Koro.
- Onu-Wahi: Pozornie niezamieszkany, pustynny region w północno-zachodniej części wyspy. Tętniąca życiem wioska Onu-Koro mieści się pod ziemią.

Każdy region ma swoją „kini" – małą świątynię poświęconą Toa, którzy, według wierzeń Matoran, mieli pewnego dnia przybyć im z pomocą.

Krótko po wylądowaniu na Mata Nui, Matoranie i Turaga wybudowali swoje wioski, wykorzystując naturalne zasoby wyspy oraz elementy swoich statków transportowych. Przemieszczanie się pomiędzy regionami w pierwszym roku było proste. Później, gdy Makuta Teridax przejął kontrolę nad światem zwierzęcym wyspy, podróżowanie stało się zbyt niebezpieczne. W rezultacie wioski odizolowały się od siebie, a różnice między społecznościami pogłębiły się.

U wybrzeży Mata Nui pojawiły się pewnego dnia kapsuły Toa z drużyną, której przeznaczeniem było obudzenie Wielkiego Ducha. Matoranie nazwali ich „Toa Mata". W ciągu jednego roku na wyspie Toa pod dowództwem Tahu zmagali się z licznymi Rahi, walczyli z rojami Bohroków, z Bohrok-Kal, z groźnymi Rahkshi oraz z samym Makutą Teridaksem.

Z Mata Nui można dotrzeć do Metru Nui poprzez sieć podziemnych korytarzy. Jak się później okazało, korytarze te były wydrążone specjalnie dla Bohroków.

ONU-KORO

Zlokalizowana pod powierzchnią Onu-Wahi, Onu-Koro była wioską Ziemi, złożoną z tuneli i jaskiń zamieszkanych przez Onu-Matoran. Onu-Koro była znana z kopalni protodermis i krabów Ussal. Siły obronne wioski – Matoranie dosiadający wielkich krabów – nazywano Ussalerią. Powódź sprowadzona przez Bohroki zrujnowała Onu-Koro, a Rahkshi dopełnili później dzieła zniszczenia.

GA-KORO

Dryfująca po wodach północno-wschodniego wybrzeża Mata Nui Ga-Koro była wioską Wody i siedzibą Ga-Matoran. Transport między wioską a główną wyspą odbywał się za pomocą łodzi. Do budowy swoich domów Matoranie używali wodorostów. Po ataku Bohroków większa część wioski została odbudowana.

KO-KORO

Ukryta pod lodowym masywem oddzielającym dwa lodowce, Ko-Koro była wioską Lodu zamieszkaną przez Ko-Matoran.
Otaczające ją szczeliny stanowiły śmiertelną pułapkę nawet dla największych Rahi. Matoranie mieszkali w jaskiniach wewnątrz lodowców lub w chatach zbudowanych z brył lodu. Grupa Matoran, zwanych Strażą Świętego Miejsca, strzegła Ko-Koro. Mimo to wioska uległa poważnym zniszczeniom na skutek ataku Rahkshi.

LE-KORO

Zbudowana wśród koron drzew ponad Bagnem Fau, Le-Koro – Wioska Powietrza – była siedzibą Le-Matoran. Jej mieszkańcy spędzali większość życia pośród liści i pnączy, prowadząc pogawędki we własnym dialekcie zwanym „drzewomową". Strażnikami Le-Koro byli Matoranie latający na ptakach Gukko. Wioska została zniszczona przez Bohroki, lecz później odbudowano ją.

PO-KORO

Zlokalizowana na pustyni Motara, Po-Koro była wioską Kamienia – domem Po-Matoran. Surowy, gorący klimat z częstymi burzami piaskowymi nie zachęcał wielu przybyszy. Mieszkańcy wioski żyli w kamiennych chatach i jaskiniach. Niewielka grupa Matoran dosiadających pustynne ptaki-nieloty, zwane „dikapi", stanowiła Straż Po-Koro.

TA-KORO

Umiejscowiona w Jeziorze Ognia, w pobliżu wielkiego wulkanu Mangai, Ta-Koro była wioską Ognia. Ta-Matoranie budowali w niej domy ze schłodzonej magmy. Ciepła dostarczał im płynący przez wioskę mały strumień lawy. Obrona wioski była zadaniem Jallera, dowódcy Straży Ta-Koro. W Ta-Koro znajdował się największy na Mata Nui stadion kolhii. Wioska została zniszczona przez Rahkshi.

MANGAI

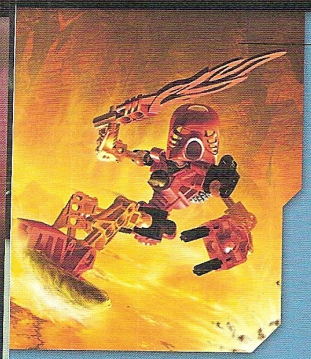
Wielki wulkan wyspy Mata Nui, znajdujący się w Ta-Wahi. Tuż po przybyciu na wyspę, Toa Lewa i Toa Onua połączyli swe siły, by ugasić jego erupcję wywołaną przez Teridaksa. Dopiero później odkryto, że lawa, wydobywająca się z wnętrza wulkanu, była roztopioną protodermis płynącą z Ta-Metru w Metru Nui.

KINI-NUI

Ta ogromna świątynia, poświęcona Wielkiemu Duchowi Mata Nui, była przez długi czas miejscem medytacji i kontemplacji. Jej budowę rozpoczęły Wielkie Istoty, a zakończyli Matoranie i Turaga po przybyciu na wyspę. Grupa Matoran, zwana Drużyną Kronikarza, broniła świątyni przed atakiem Rahi. Kini-Nui była pierwszym miejscem na wyspie, w którym pojawiły się Rahkshi.

MANGAIA

Umiejscowiona pod Kini-Nui, była jedną z wielu kryjówek Makuty Teridaksa w tym regionie. Z tego miejsca Makuta kierował atakami Rahi i Rahkshi na Matoran. Także tutaj walczył z nim Takanuva, Toa Światła. Niewyobrażalnie ciężkie kamienne wrota broniły dostępu z Mangai do korytarza wiodącego do Metru Nui.



TAHU

Tahu, Toa Mata Ognia, został dowódcą drużyny z rozkazu Zakonu Mata Nui. Po przeszkoleniu udał się ze swoją drużyną do Karda Nui, by walczyć z Avohkah – piorunami obdarzonymi inteligencją. Wiedząc, że Toa będą musieli pozostać w Codreksie do dnia, w którym ich pomoc będzie potrzebna Mata Nui, Tahu posłużył się fortelem, by skłonić drużynę do wejścia do środka w chwili, gdy burza odcięła im drogę ucieczki.

Tahu, podobnie jak pozostali Toa, miał kłopoty z pamięcią po przybyciu na Mata Nui. Instynktownie przejął dowództwo nad drużyną, lecz jego brak cierpliwości i lekkomyślność wywoływały częste kłótnie z Kopaką. Skłonność Tahu do działania bez planu spowodowała wiele niebezpiecznych sytuacji, takich jak uwięzienie Toa w gnieździe Bohroków. Nie można było jednak zarzucić mu braku odwagi czy poświęcenia dla misji.

Jako Toa Mata, Tahu nosił Kanohi Hau, Maskę Ochrony oraz władał mieczem ognia. Podczas pierwszej bitwy z Makutą Teridaksem, Tahu połączył się z Toa Onua i Toa Pohatu, tworząc Toa Kaita Akamai.

GALI

Gali, Toa Mata Wody, wnosiła do drużyny opanowanie i wrażliwość. Łagodząc spory pomiędzy Tahu i Kopaką, była jedynym spoiwem drużyny, dzięki któremu Toa współpracowali ze sobą. Kiedy pojawiła się pierwszy raz w Ga-Wahi, ocaliła wioskę przed szalejącym Tarakavą, czym natychmiast zaskarbiła sobie szacunek i zaufanie Ga-Matoran. Zawsze chętnie spędzała z nimi czas, dzieląc się swoją wiedzą i zarazem ucząc się od nich.

Podczas walki z Rahi, Gali uderzyła głową o kamień. Straciwszy przytomność, miała wizję, w której ujrzała dwójkę potężnych Toa, Akamai i Wairuhę. Toa wyznali, że zbudowani są z ciał jej przyjaciół i jej samej. Niedługo później Lewa, Kopaka i Gali połączyli się, tworząc Wairuhę, by walczyć z siłami Makuty Teridaksa.

Gali – wyśmienita pływaczka – uwielbiała wodę. Jako Toa Mata nosiła Kanohi Kaukau, Maskę Oddychania Pod Wodą. Dwa haki, w które była wyposażona, ułatwiały poruszanie się po śliskich powierzchniach.

PRZYBYCIE TOA MATA

Kiedy Wielki Duch został uśpiony, kapsuły z Toa Mata zostały automatycznie wystrzelone z Codreksu w Karda Nui. Nie wszystko jednak poszło zgodnie z planem. Po wydostaniu się na zewnętrzną stronę kopuły, kapsuły nie wylądowały na wyspie Mata Nui, lecz gdzieś na środku oceanu, dryfując z uśpionymi wewnątrz Toa przez kolejne 1000 lat.

Nie wiedząc nic o Toa, Matoranie walczyli o życie, odpierając ataki Rahi nasyłanych na nich przez Teridaksa. Pewien Matoranin – Takua – wyruszył na poszukiwanie narzędzi skradzionych Turagom sześciu wiosek oraz sześciu kamieni Toa. Kamienie te miały w sobie małą dawkę mocy Toa, która pozwalała zapoczątkować transformację Matoran w nowych Toa.

Takua zebrał wszystkie kamienie i umieścił je w Kini-Nui. W chwili, gdy to uczynił, wystrzelił z nich strumień energii, unosząc Takuę wysoko do nieba. Matoranin wylądował na plaży w Ta-Wahi nie odnosząc żadnych obrażeń z wyjątkiem utraty pamięci. Nie domyślał się nawet, że strumień energii był sygnałem, który dotarł do kapsuł Toa Mata, naprowadzając je na właściwy kierunek.

Po upływie tysiąca lat Toa Mata wreszcie dotarli na Mata Nui. Wszyscy jednak mieli zatarte wspomnienia i nie mieli pojęcia, gdzie się znaleźli i w jakim celu tu przybyli. Lecz Makuta Teridax domyślił się, kim byli i na czym polegała ich misja. Postanowił więc poddać ich siłę testowi.

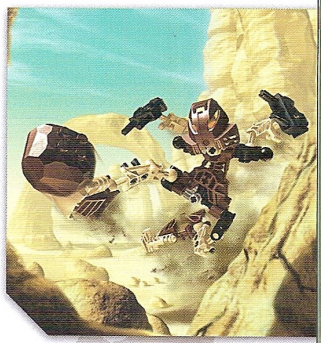
KOPAKA

Kopaka, Toa Mata Lodu, był najmniej towarzyskim Toa i wolał działać na własną rękę. Nie znosił głupoty i lekkomyślności, dlatego nierzadko popadał w konflikt z Tahu (a czasem także z Lewą). Kopaka często czuł, że byłoby lepiej dla drużyny, gdyby to on był przywódcą. To, że nigdy nie doszło do bójki między nim a Tahu, było wyłączną zasługą Gali. Kopaka wierzył, że zawsze należy dobrze poznać słabości przeciwnika, zamiast od razu rzucać się do walki. To on odkrył, że Bohroki nie były obcymi najeźdźcami, lecz pochodziły z wnętrza wyspy. Pomimo błyskotliwego intelektu i odwagi, nieskrywany chłód i ostre słowa Kopaki często działały jego towarzyszom na nerwy.

Kopaka uważał Gali i Pohatu za swoich przyjaciół, lecz rzadko to okazywał. Mimo to, dzięki swej mocy niejeden raz ocalił życie swoim towarzyszom tak jak wtedy, gdy zamroził otaczający ich strumień wrzącej lawy.

Jako Toa Mata, Kopaka nosił Kanohi Akaku, Maskę Prześwietlania, a jego wyposażeniem była tarcza i lodowy miecz.

POHATU



Przyjacielski i pozytywnie usposobiony Pohatu, Toa Kamienia, był najsilniejszym Toa Mata. Jego ulubioną metodą walki było powalanie ciężkich głazów potężnym kopnięciem w kierunku przeciwnika. Pohatu wymyślił ten styl walki na Mata Nui podczas ataku plujących jadem robaków na Po-Koro. Wiedział, że bezpośrednie starcie z nimi oznacza pewną klęskę, dlatego odbił rykoszetem wielki głaz o skalne ściany, eliminując w ten sposób tuzin bestii jednym kopnięciem.

W zespole pełnym silnych osobowości, Pohatu starał się utrzymywać dobre stosunki ze wszystkimi. Wiedział, że nawet Toa, który nie chciał niczyjej pomocy – tak jak Kopaka – czasem jej potrzebował. Pohatu nauczył się nie przyjmować odpowiedzi „nie" i dowcipem rozładowywał ciężką atmosferę w drużynie.

Jako Toa Mata, Pohatu nosił Kanohi Kakama, Maskę Prędkości. Nie nosił żadnej broni.

POSZUKIWANIE MASEK

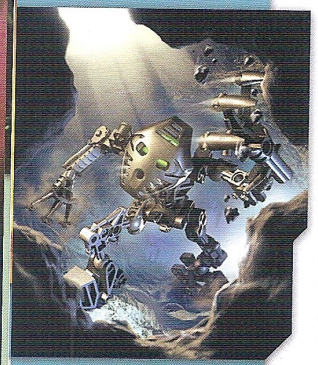
Toa Metru przywieźli na Mata Nui Maski Mocy zwane Kanohi. Ukryli je w wielu różnych miejscach na wyspie w taki sposób, że jedynie prawdziwi Toa byli w stanie do nich dotrzeć. Już jako Turaga poinformowali nowo przybyłych Toa Mata o maskach, które mieli odnaleźć.

Każdy Toa musiał zdobyć po jednej z każdego rodzaju masek:

1. **Kanohi Kakama**, Maska Prędkości
2. **Kanohi Miru**, Maska Lewitacji
3. **Kanohi Akaku**, Maska Prześwietlania
4. **Kanohi Kaukau**, Maska Oddychania Pod Wodą
5. **Kanohi Hau**, Maska Ochrony
6. **Kanohi Pakari**, Maska Siły

Maski były ukryte na całej wyspie, od morskich głębin aż po górskie szczyty. W wielu przypadkach strzegły ich Rahi wysłane przez Makutę Teridaksa. Kiedy tylko Toa zebrali wszystkie swoje maski, zanieśli je do Kini-Nui. W chwili, gdy maski zostały umieszczone w odpowiednich, przeznaczonych dla nich miejscach, zmieniły się w nowe złote Kanohi, z których każda miała moc wszystkich sześciu rodzajów masek. Toa Mata nosili te złote maski podczas walki z Makutą Teridaksem.

ONUA



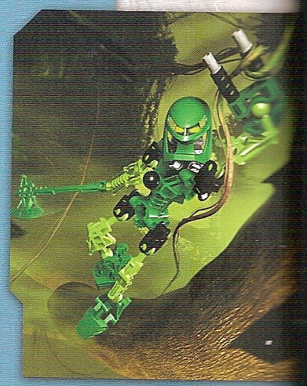
Najrozsądniejszy spośród bohaterów, Onua, Toa Ziemi, był tym członkiem drużyny, na którym pozostali mogli zawsze polegać. Raczej małomówny, zawsze był tam, gdzie go potrzebowano. Onua dwukrotnie wybawił Lewę z opresji – po raz pierwszy, gdy Toa Powietrza założyła maskę zatrutą energią cienia Makuty, a drugi – gdy rój Bohroków przejął kontrolę nad jego umysłem za pomocą pasożytniczego kranda. W obu przypadkach opanowanie i wiara Onuy w siłę Toa Powietrza pomogły uratować mu życie.

Jedyną wadą Onuy było to, że pozwalał innym popełniać ich własne błędy. Kłótnie z Tahu i Kopaką nie miały dla niego sensu, ponieważ doświadczanie skutków swoich pomyłek na własnej skórze było jego zdaniem cenniejszą lekcją. Tak jak inni mieszkańcy Onu-Koro, Onua nie widział dobrze w świetle dnia, za to w nocy – doskonale. Jego talent do kopania tuneli pomógł niegdyś ocalić dwunastu Matoran, gdy Onua wydrążył dla nich wyjście z podziemnej pułapki, pokonując po drodze groźną żmiję śmierci.

Jako Toa Mata, Onua nosił Kanohi Pakari, Maskę Siły, a jego bronią były wielkie szpony.

LEWA

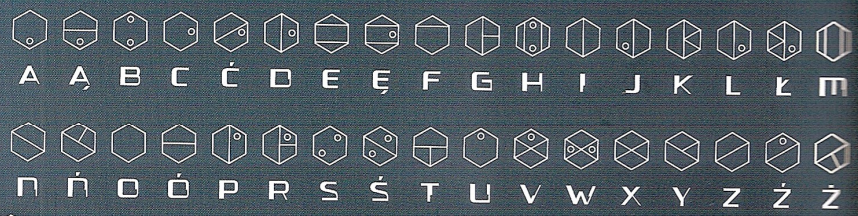
Dla Lewy, Toa Powietrza, życie bohatera było niczym więcej jak tylko przygodą i zabawą. Uwielbiał nowe doświadczenia i nie myślał o niebezpieczeństwie, traktując każde zagrożenie jak kolejne wyzwanie. Mimo tego samego wieku, co pozostali Toa, Lewa sprawiał wrażenie najmłodszego z nich. Nigdy nie traktował niczego zbyt poważnie. Sam potrafił latać, dlatego często współczuł istotom zmuszonym wieść życie na lądzie lub, co gorsza, w wodzie (Lewa nienawidził wody).



Początkowo Lewa nie był zainteresowany działaniem w zespole, myśląc, że sam ze wszystkim poradzi sobie najlepiej. Niestety, jego wrodzona lekkomyślność i brawura wpędziły go w kłopoty. Kiedy udało mu się wyzwolić spod kontroli Makuty Teridaksa i Bohroków, Lewa dojrzał na tyle, by zrozumieć, że bycie Toa wcale nie jest zabawą. Musiał jednak odzyskać zaufanie swoich towarzyszy, zwłaszcza Tahu, którzy obawiali się, że umysł Lewy jest nadal opanowany przez wroga.

Jako Toa Mata, Lewa nosił Kanohi Miru, Maskę Lewitacji, a jego bronią był topór. Wyjątkowo zwinny w locie, lecz mniej zręczny na ziemi, Lewa preferował walkę w powietrzu lub wśród koron drzew.

ALFABET MATORAN



PAMIĘTNIK MAKUTY

PRZEZ 1000 LAT DRĘCZYŁEM MATORAN Z MATA NUI PLAGAMI, KATAKLIZMAMI I ATAKAMI DZIKICH RAHI – WSZYSTKO PO TO, BY ZŁAMAĆ ICH DUCHA. KIEDY JUŻ BYŁEM BLISKI OSIĄGNIĘCIA CELU, POJAWILI SIĘ TOA MATA, PRZYNOSZĄC IM NOWĄ NADZIEJĘ. TYLKO CZY TO NA PEWNO BYLI TOA MATA? MUSIAŁEM MIEĆ PEWNOŚĆ, WIĘC NASŁAŁEM NA NICH RAHI, WIEDZĄC, ŻE PRAWDZIWI TOA Z ŁATWOŚCIĄ SOBIE Z NIMI PORADZĄ.

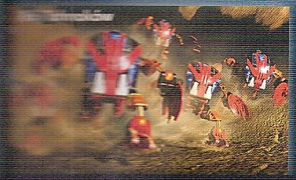
I PORADZILI SOBIE. NIE ZATRZYMAŁY ICH NAWET KRABY MANAS, STRZEGĄCE MOJEJ KRYJÓWKI, ANI TOA CIENIA, KTÓRYCH TAKŻE WYSŁAŁEM PRZECIWKO NIM. KIEDY DOTARLI DO MANGAI, OSTRZEGŁEM ICH, Z JAKĄ POTĘGĄ MAJĄ DO CZYNIENIA. NIE PODDALI SIĘ – PRZYPUŚCILI ATAK. JA JEDNAK NIE MIAŁEM OCHOTY MARNOWAĆ ENERGII NA WALKĘ Z NIMI. POZWOLIŁEM IM UWIERZYĆ, ŻE MNIE POKONALI, A KIEDY ODCHODZILI PEWNI SWEGO ZWYCIĘSTWA, PLANOWAŁEM JUŻ KOLEJNY ATAK.

ZWYKŁY SYGNAŁ DŹWIĘKOWY OBUDZIŁ BOHROKI. WIELKIE ISTOTY STWORZYŁY JE, BY OCZYŚCIŁY WYSPĘ MATA NUI DO GOŁEJ SKAŁY (WTEDY SAM JESZCZE NIE ROZUMIAŁEM, DLACZEGO). WYSPA ZAROIŁA SIĘ OD DZIESIĄTEK TYSIĘCY MASZYN. TAM, GDZIE SIĘ POJAWIŁY, GÓRY OBRACAŁY SIĘ W PYŁ, ZNIKAŁY LASY, A RZEKI WYSYCHAŁY. TOA MATA BYLI ZDRUZGOTANI, PRÓBUJĄC WALCZYĆ WE WSZYSTKICH MIEJSCACH JEDNOCZEŚNIE.

ACH, CI „BOHATEROWIE" MIELI OCZYWIŚCIE SWOJE WZLOTY. ODKRYLI NA PRZYKŁAD, JAK BEZRADNE BYŁY BOHROKI BEZ KRANA – MAŁYCH ISTOT, KTÓRE JE KONTROLOWAŁY. CAŁKIEM MĄDRZE POSTĄPILI, GDY ZIGNOROWALI ROJE BOHROKÓW, KONCENTRUJĄC SIĘ NA ICH DWÓCH KRÓLOWYCH – BAHRAG. PODCZAS GDY MATORANIE KONTYNUOWALI WALKĘ NA POWIERZCHNI WYSPY, TOA ZESZLI DO PODZIEMI, BY – WYPOSAŻENI W ZNALEZIONE TAM ZBROJE EXO-TOA – ZMIERZYĆ SIĘ Z BAHRAG.

OCZYWIŚCIE, BAHRAG NIE MIAŁY ŻADNYCH SZANS – TYLKO GŁUPIEC MÓGŁ POMYŚLEĆ, ŻE BYŁY W STANIE POKONAĆ SZÓSTKĘ TOA. ZROBIŁY JEDNAK TO, CZEGO SOBIE ŻYCZYŁEM – WYCZERPAŁY SIŁY TOA I SPOWOLNIŁY ICH DZIAŁANIA. MIMO TO MOJA RADOŚĆ TRWAŁA KRÓTKO. TUŻ PO WALCE, TOA WPADLI DO ZENERGIZOWANEJ PROTODERMIS. KĄPIEL W TEJ TAJEMNICZEJ SUBSTANCJI ZMIENIŁA ICH, DAJĄC IM NOWE MASKI, PANCERZ I UZBROJENIE, A TAKŻE WIĘKSZĄ NIŻ DO TEJ PORY MOC.

NAZWALI SIEBIE „TOA NUVA"... I WKRÓTCE MIELI SIĘ PRZEKONAĆ, ŻE MOC MOŻE BYĆ DLA NICH PRZEKLEŃSTWEM... A JEJ STRATA, CZYMŚ JESZCZE GORSZYM.



BOHROKI

Bohroki są owadopodobnymi, mechanicznymi tworami, kontrolowanymi przez małe istoty zwane „krana". Trwają w uśpieniu w gniazdach, głęboko pod powierzchnią Mata Nui, czekając na sygnał do wylęgania. Ich misją jest „oczyszczenie" wyspy do gołej skały, by przywrócić ją do pierwotnego stanu. Rządzą nimi dwie królowe Bahrag, którym asystują małe roboty Bohrok Va. Marsz zniszczenia obudzonych przez Makutę Teridaksa rojów został zatrzymany dopiero, gdy Toa Nuva pokonali i uwięzili obie Bahrag. (Później okazało się, że niektórzy Matoranie Światła na pewnym etapie życia zmieniają swą biomechaniczną formę i, tracąc swoją osobowość, stają się w pełni mechanicznymi Bohrokami).

Istnieje sześć rodzajów Bohroków:

TAHNOK

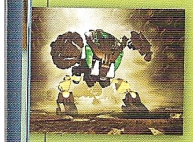
Bohroki Ognia. Ich tarcze mogły stopić każdą substancję. Tahnoki były najbardziej agresywne i najmniej przewidywalne. W trakcie wojny zaatakowały Ta-Koro i Po-Koro.

GAHLOK

Bohroki Wody. Ich tarcze wysysały wilgoć z każdego źródła i kierowały ją w stronę przeciwnika. Sprytne i podstępne, nigdy nie odpierały ataku dwa razy w ten sam sposób. Zasłynęły z zatopienia Onu-Koro.

LEHVAK

Bohroki Kwasu. Ich tarcze tryskały kwasem rozpuszczającym każdy materiał. Lehvaki działały w małych grupach i raczej nie współpracowały z innymi Bohrokami. To one zniszczyły Le-Koro.



PAHRAK

Bohroki Kamienia. Ich tarcze wywoływały potężne trzęsienia ziemi. Bardzo wytrzymałe i brutalne Pahraki były dwukrotnie bliskie zniszczenia Ga-Koro. Za pierwszym razem powstrzymali je dwaj Ga-Matoranie, za drugim – klęska Bahrag.

KOHRAK

Bohroki Lodu. Ich tarcze były w stanie zamrozić nawet żywy płomień. Przenikliwy chłód emitowany przez ciała Kohraków trzymał na dystans nawet inne Bohroki. Kohraki były w pierwszej linii ataku na Ta-Koro.

NUHVOK

Bohroki Ziemi. Ich tarcze miały moc osłabiania wszelkich konstrukcji i powodowania ich rozpadu. Nuhvoki źle widziały w świetle dnia, lecz doskonale drążyły podziemne tunele. Pomagały Lehvakom podczas ataku na Le-Koro.

LEWA NUVA

Po transformacji w Toa Nuva, Lewa myślał, że jest wystarczająco potężny, by poradzić sobie bez drużyny. Poparł więc decyzję Tahu i Kopaki o rozejściu się Nuva. Lecz jakiś czas później, gdy Toa Nuva stracili moce swoich żywiołów, Lewa musiał zjednoczyć siły z Tahu Nuva w poszukiwaniu masek Kanohi Nuva.

Dwaj Matoranie, Takua i Jaller, zostali uratowani przez Lewę z łap dzikiego niedźwiedzia Ash. Wkrótce potem Lewa znów walczył ramię w ramię z pozostałymi Toa przeciwko Rahkshi. Razem z Tahu uwięził trzy z tych bestii w klatce ze szkła.

Jako Toa Nuva, Lewa nosił maskę Miru Nuva, dzięki której mógł dzielić jej moc lewitacji z każdym, kto przebywał w jego pobliżu. Jego dwa miecze służyły mu także jako skrzydła.

KOPAKA NUVA

Wydawało się, że przemiana w Toa Nuva wydobyła wszystko, co najgorsze w Kopace i Tahu. Ci dwaj od razu zaczęli się kłócić i doprowadzili do rozpadu drużyny. Bez pozostałych towarzyszy Kopaka cudem przeżył utratę mocy swojego żywiołu – uratował go Turaga Nuju dzięki mocy Maski Telekinezy. Okoliczności zmusiły go do poszukiwania masek Kanohi Nuva razem z Pohatu. Wspólna przygoda, podczas której Pohatu omal nie zginął, uczyniła z nich bliskich przyjaciół.

Kopaka obronił także Takuę i Jallera przed atakiem Rahkshi, lecz musiał ich opuścić, gdy dowiedział się o zniszczeniu wioski Ko-Koro. Kopaka walczył dzielnie ramię w ramię z pozostałymi Toa Nuva, pomagając im pokonać resztę Rahkshi.

Jako Toa Nuva, Kopaka nosił maskę Akaku Nuva, dzięki której mógł dzielić moc przenikania wzrokiem materii ze swymi towarzyszami. Jego miecz po rozłożeniu na dwie części służył jako łyżwy.

BAHRAG

Stworzone przez Wielkie Istoty dwie królowe Bahrag dowodziły rojami Bohroków. Ich zadaniem było tworzenie krana, za pomocą których kontrolowały roje. Obie królowe, Cahdok i Gahdok, utrzymywały z nimi kontakt telepatyczny, dzięki czemu mogły nadzorować wypełnianie misji przez Bohroki oraz reagować na wszelkie zagrożenia. Królowym Bahrag służyły także roboty zwane Bohrok Va.

Bahrag bardzo szybko zdały sobie sprawę, że kiedyś nadejdzie dzień, w którym ich telepatyczna kontrola nad Bohrokami może z różnych powodów zostać przerwana. Aby się przygotować na taki wypadek, poddały mutacji sześć Bohroków, tworząc z nich potężne Bohrok-Kal, których krana-kal mogły funkcjonować samodzielnie. Miały one uaktywnić się w chwili, gdy Bahrag straciłyby kontakt z Bohrokami. Ich misją było odnalezienie i uwolnienie królowych.

Bahrag nie były z natury złymi istotami. Zadanie oczyszczenia wyspy Mata Nui zostało im przypisane z woli Wielkiego Ducha, lecz Bohroki miały je wykonać jedynie wtedy, gdy na wyspie nie będzie żadnych żywych istot. Bahrag nie wiedziały, że to Teridax wysłał sygnał przedwcześnie budzący roje, dlatego uznały opór Toa za przestępstwo.

Oprócz wszystkich mocy Bohroków, obie Bahrag posiadały moc tworzenia iluzji. Ich siła rosła tym bardziej, im mniejsza odległość je dzieliła. Rozdzielone, znacząco traciły swą moc. Kiedy Cahdok i Gahdok stały tuż obok siebie, natychmiast otaczała je niewidzialna bariera chroniąca nawet przed atakiem z użyciem broni Exo-Toa.

Bahrag mieszkały w jaskini pod powierzchnią Mata Nui. Właśnie tam odbyła się ich walka z szóstką Toa. Na początku Bahrag zyskały przewagę. Wtedy jednak Toa zrozumieli, że ich pancerze Exo-Toa uniemożliwiają im wykorzystanie mocy żywiołów. Zrzuciwszy zbroje, Toa połączyli moce swoich żywiołów, tworząc klatkę z utwardzonej protodermis, która odcięła telepatyczny kontakt Bahrag z Bohrokami.

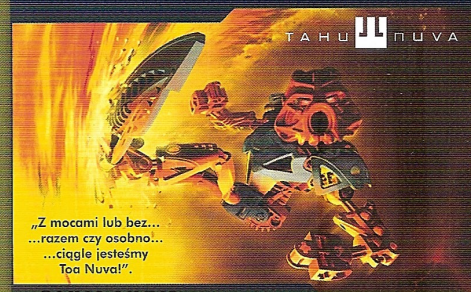
Klatkę zamykał unoszący się w powietrzu sześcian Nuva. Można go było otworzyć jedynie przy użyciu sześciu symboli mocy. Bohrok-Kal przystąpiły do działania natychmiast po uwięzieniu Bahrag, rozpoczynając poszukiwania owych symboli. Wkrótce potem starcie z Toa Nuva zakończyło się zniszczeniem Bohrok-Kal. Bahrag pozostały w swoim więzieniu, a Bohroki powróciły do swoich gniazd, by w uśpieniu czekać na następne wezwanie.

TAHU NUVA

Transformacja w Toa Nuva uczyniła Tahu bardziej potężnym, lecz jego charakter nie zmienił się na lepsze. Jego ciągłe kłótnie z Kopaką doprowadziły do rozpadu drużyny. Brak jedności wiele kosztował Toa Nuva podczas walk z Bohrok-Kal i Rahkshi. W trakcie pierwszego poważnego starcia z Rahkshi, Tahu został ranny i na skutek zatrucia jadem doznał pomieszania zmysłów. Dopiero wspólny wysiłek pozostałej piątki Toa ocalił mu życie.

Tahu ponownie stanął na czele drużyny. Pod jego dowództwem Toa Nuva pokonali Rahkshi w Kini-Nui, a jakiś czas później stawili czoło Makucie Teridaksowi w Mangai.

Jako Toa Nuva, Tahu nosił Kanohi Hau Nuva, której pole siłowe mogło chronić także jego towarzyszy. Dwa miecze magmowe były jego bronią.

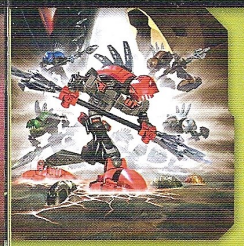


ONUA NUVA

Kiedy Tahu i Kopaka rozpoczęli swoje kłótnie, a Gali ze wszystkich sił próbowała powstrzymać rozpad drużyny, Onua nie reagował. Jak się później okazało, był to błąd, ponieważ ucierpiała przez to jedność zespołu oraz przyjaźń Onuy z Gali. Po zwycięskiej walce z Bohrok-Kal, Onua powrócił do Onu-Koro, gdzie uległ Vorahkowi podczas ataku Rahkshi na wioskę.

Odzyskawszy siły, Onua poprowadził kontratak, który chwilowo powstrzymał Rahkshi, lecz zakończył się zniszczeniem Onu-Koro. Onua i Pohatu ocaleli dzięki Kopace.

Jako Toa Nuva, Onua nosił Kanohi Pakari Nuva, której moc zwiększała także siłę jego przyjaciół. Onua posiadał dwa wstrząsołamacze, służące także jako środek transportu w każdym terenie.



RAHKSHI

Rahkshi, nazywani „synami Makuty", są złymi i okrutnymi wojownikami Bractwa Makuta. Rahkshi jest tworem złożonym ze zbroi, ożywionej przez umieszczoną wewnątrz pijawkopodobną istotę, zwaną „kraata". Kraata jest stałą formą odrobiny esencji Makuta, która funkcjonuje jako mózg i źródło mocy Rahkshi. Jeśli cel ataku ma być doszczętnie zniszczony, Makuta posyła do akcji tylko potężne Rahkshi.

Znane są 42 rodzaje Rahkshi obdarzonych indywidualnymi mocami. Sześć opisanych niżej rodzajów obejmuje te, które Makuta Teridax wysłał na wyspę Mata Nui z zadaniem zdobycia Maski Światła. Z innymi Rahkshi Toa Metru walczyli już wcześniej. Rahkshi wykonujący rozkazy Makuta są bardzo trudnymi przeciwnikami. Trochę łatwiej jest pokonać „dzikich Rahkshi", którzy swoim zachowaniem przypominają zwykłe Rahi. Rahkshi powstają z dwóch kraata tego samego typu. Jedno pod wpływem zenergizowanej protodermis przekształca się w zbroję. Drugie wpełza do wnętrza i ożywia ją.

GUURAHK

Ten Rahkshi Dezintegracji był jednym z pierwszych, którzy przypuścili atak na wyspę Mata Nui. On także brał udział w zniszczeniu Ta-Koro. Wielokrotnie walczył z Gali Nuva i za jego sprawą Onua, Pohatu i Turaga Whenua wpadli w pułapkę w jaskini pełnej kraata. Dopiero Lewa Nuva i Tahu Nuva wspólnymi siłami ostatecznie pokonali Guurahka. Jego Włócznia Dezintegracji tworzyła falę energii niszczącą wszystko, czego nią dotknięto.

PANRAHK

Panrahk był jednym z trzech pierwszych Rahkshi wysłanych przeciwko Toa Nuva. Ten Rahkshi Rozpadu również uczestniczył w ataku na Ta-Koro. Później Kopaka zamroził Panrahka w jeziorze. Jego bracia uratowali go, lecz został w końcu pokonany podczas bitwy w Kini-Nui. Moc Włóczni Rozpadu, której używał, wywoływała silne eksplozje i emitowała niszczące wiązki energii.

LERAHK

Ten Rahkshi Trucizny, także odpowiedzialny za zniszczenie Ta-Koro, zdołał zatruć Tahu Nuvę. Wkrótce potem użył swej mocy, by zrzucić kamienną lawinę na Tahu, Gali i Lewę. Po przegranym starciu z Kopaką został uratowany i ponownie wrócił do akcji, by wreszcie stracić życie podczas bitwy w Kini-Nui. Wystarczyło jedno dotknięcie, aby Włócznia Trucizny Lerahka zatruła jadem rośliny, glebę czy dowolną żywą istotę.

KURAHK

Rahkshi Gniewu uczestniczył w ataku na Onu-Koro, zakończonym całkowitym zniszczeniem wioski. Kurahk był także wśród tych Rahkshi, których Onua, Tahu i Kopaka pokonali w Kini-Nui, łącząc moce swoich żywiołów. Energia Włóczni Gniewu Kurahka powodowała wyniszczający szał wściekłości trafionej nią istoty.

TURAHK

Rahkshi Strachu, Turahk, odegrał kluczową rolę podczas ataku na Onu-Koro, używając swej mocy, aby sparaliżować strachem Toa Pohatu. On także miał na sumieniu śmierć Matoranina Jallera, któremu Takutanuva później przywrócił życie. Turahk, będąc istotą cienia, został rażony zabójczą dla niego wiązką energii światła Takanuvy, Toa Światła. Pod wpływem mocy Włóczni Strachu ofiara Turahka zamierała w bezruchu lub uciekała w panice.

VORAHK

Vorahk był Rahkshi Głodu. Podczas bitwy na Mata Nui, walczący z nim Onua Nuva i Kopaka Nuva ponieśli klęskę. Dopiero wsparcie Tahu Nuvy pozwoliło im wspólnie zwyciężyć Vorahka. Włócznia Głodu, dotykając ofiary, stopniowo zabierała jej energię, tym samym czyniąc Vorahka coraz silniejszym.

„Turaga mówili nam, że jest jedno przeznaczenie dla całej naszej szóstki. Czy rozdzielając się, okazujemy szacunek ich mądrości?".

GALI NUVA

Gali Nuva bezskutecznie usiłowała utrzymać zespół Toa Nuva w zgodzie. Podczas inwazji Bohrok-Kal, Gali poszukiwała masek Kanohi Nuva razem z Tahu i Kopaką. Wtedy to doszło do starcia trójki Toa z Makutą Teridaksem oraz Rahi Nui.

Po zwycięstwie nad Bohrok-Kal, Gali samotnie udała się do Kini-Nui, aby oddać się medytacji. Mimo że Gali pierwsza spotkała Rahkshi na wyspie, nie udało się jej w porę ostrzec mieszkańców Ta-Koro. Jednak głównie dzięki Gali Tahu Nuva powrócił do zdrowia po zatruciu jadem Rahkshi.

Jako Toa Nuva, Gali nosiła maskę Kaukau Nuva, dzięki której zarówno ona jak i jej towarzysze mogli oddychać pod wodą. Bronią Gali były dwa topory.

„Widziałem w życiu różne kreatury wypełzające spod kamieni. Wszystkie miały więcej klasy niż wy, Makuta. Jestem Toa Kamienia, więc znam się na tym".

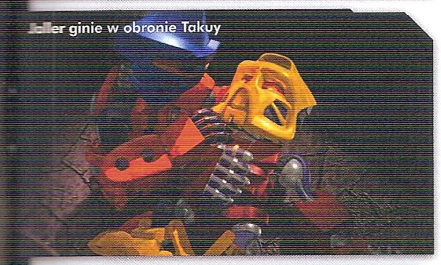
POHATU NUVA

Niezadowolony z rozpadu drużyny, Pohatu postanowił zrobić wszystko, by Toa ponownie się zjednoczyli. Narzucił Kopace swoje towarzystwo podczas poszukiwania masek Kanohi Nuva, ratując przy okazji Toa Lodu przed śmiercią pod lawiną kamieni. Później walczył z Tahnok-Kal u boku Onuy Nuvy. Po powrocie do Onu-Koro razem z Onuą bronił wioski przed trzema Rahkshi: Vorahkiem, Kurahkiem i Turahkiem. Zaatakowany przez Turahka, Pohatu przezwyciężył paraliżujący strach i pomógł odeprzeć Rahkshi. Onua i Pohatu wpadli jednak w pułapkę, z której na szczęście wyzwolił ich Kopaka.

Jako Toa Nuva, Pohatu nosił maskę Kakama Nuva, dzięki której mógł dzielić moc zwiększonej szybkości ze swoimi towarzyszami. Jego szczypce były groźną bronią w walce wręcz, a po złączeniu tworzyły kulę kodan.

Pierwszy dzień na Mata Nui

Takua znajduje Maskę Światła


Jaller ginie w obronie Takuy

Takanuva

TAKUA I TAKANUVA

Matoranin Takua przez całe życie czuł, że nie pasuje do Ta-Koro. Nie chciał poświęcać się jedynie pracy, bez możliwości podróżowania i poznawania innych części wyspy. Często wałęsał się bezczynnie, czym pewnego dnia tak rozzłościł Turagę Vakamę, że ten wygnał go z wioski. Takua przeżył mnóstwo przygód. Między innymi odzyskał narzędzia skradzione Turaga, a także zebrał kamienie Toa, dzięki którym mimowolnie sprowadził Toa na wyspę.

Nikt nie wiedział, że Takua nie był Matoraninem Ognia, lecz Matoraninem Światła. Tysiące lat wcześniej, Zakon Mata Nui zabezpieczył się na wypadek zbrojnego powstania Bractwa Makuta i unicestwienia plemienia Matoran Światła (zwanych także Av-Matoranami). W ciągu sześciu miesięcy zebrano Av-Matoran, pozbawiono ich pamięci o własnym pochodzeniu i rozesłano w tajemnicy do Metru Nui i innych zakątków wszechświata. Jedynie członkowie Zakonu pamiętają wydarzenia z tego okresu. Dla reszty wszechświata jest to „dziura w czasie".

Największa przygoda Takuy rozpoczęła się, gdy zawędrował do zakazanej jaskini. Kamień, przypadkowo wrzucony przez niego do strumienia lawy, spłonął, ukazując ukrytą w nim Maskę Światła – Kanohi Avohkii. Takua zaniósł ją do Ta-Koro, gdzie dowiedział się, że odnalezienie Avohkii oznacza rychłe nadejście Toa Światła. Takua i jego najlepszy przyjaciel, Jaller, zostali zatem wysłani, by odnaleźć owego siódmego Toa i oddać mu maskę.

Zadanie okazało się niełatwe, ponieważ w ślad za nimi podążyli Rahkshi, wysłani przez Makutę Teridaksa w celu odebrania im Avohkii. Przerażony Takua chciał w pewnym momencie opuścić Jallera, lecz w głębi serca czuł, że odnalezienie Toa Światła jest tylko jego przeznaczeniem. Obawiał się jednak, że wyprawa zakończy się katastrofą.

W trakcie bitwy z Rahkshi w Kini-Nui, Jaller przyjął na siebie cios Turahka wymierzony w Takuę i zginął na miejscu. Takua zrozumiał wtedy, co powinien uczynić. Nałożył więc Avohkii i w mgnieniu oka przeobraził się w Toa Światła. Nowy potężny Toa najpierw pomógł unieszkodliwić pozostałych Rahkshi, a następnie przygotował się do ostatecznej walki o wolność wszystkich Matoran – do konfrontacji z Makutą Teridaksem.

Takanuva nosił Maskę Światła, Kanohi Avohkii, która emitowała potężne wiązki energii i rozświetlała mrok. Avohkii miała moc obdarzania zrozumieniem, zmiany gniewu w spokój, a wrogów w sojuszników. Posługując się Włócznią Światła Takanuva potrafił w pełni kontrolować energię światła, tworząc między innymi oślepiające flary lub precyzyjne promienie laserowe.

Takutanuva

PAMIĘTNIK MAKUTY

TUŻ PO TRANSFORMACJI TOA W TOA NUVA DOSZŁO DO NASTĘPNEGO, MOCNO NIEPOKOJĄCEGO WYDARZENIA. TYSIĄCE LAT TEMU TOA HAGAH JAKIMŚ CUDEM ZDOŁALI WYKRAŚĆ MASKĘ ŚWIATŁA Z MOJEJ FORTECY I UKRYĆ JĄ PRZEDE MNĄ. JAK SIĘ OKAZAŁO, MASKA ZOSTAŁA PRZESZMUGLOWANA NA WYSPĘ MATA NUI I SCHOWANA WEWNĄTRZ ZWYKŁEGO KAMIENIA. TYSIĄC LAT PÓŹNIEJ, PRZYPADKIEM ODNALAZŁ JĄ TEN NĘDZNY MATORANIN IMIENIEM TAKUA... I WTEDY PO RAZ PIERWSZY MIAŁEM POWODY DO ZMARTWIENIA.

JESTEM ISTOTĄ CIENIA JAK MOI BRACIA MAKUTA. ŚWIATŁO JEST NASZYM WROGIEM, DLATEGO PRAWDOPODOBNE NADEJŚCIE TOA ŚWIATŁA MUSIAŁO NAPAWAĆ OBAWĄ. DŁUGO OPIERAŁEM SIĘ POKUSIE WYPUSZCZENIA RAHKSHI NA MATA NUI, ZNAJĄC ICH NISZCZYCIELSKI ZAPAŁ. TERAZ JEDNAK NIE MIAŁEM WYBORU – MUSIAŁEM ZDOBYĆ MASKĘ, ZANIM POJAWIĄ SIĘ TOA ŚWIATŁA!

RAHKSHI ROBILI TO, DO CZEGO BYLI STWORZENI – NISZCZYLI, MIAŻDŻYLI I RUJNOWALI. ŁATWO PORADZILI SOBIE Z TOA NUVA – ZUPEŁNIE, JAKBY CI „BOHATEROWIE" BYLI LEDWIE MARNYMI ROBAKAMI. MIMO TO NIE UDAŁO IM SIĘ DOPAŚĆ TAKUY I TEGO DRUGIEGO – JALLERA, BY ZABRAĆ IM MASKĘ. SAM PRÓBOWAŁEM WYPEŁNIĆ UMYSŁY MATORAN STRACHEM, LECZ I TO NIE POWSTRZYMAŁO ICH POSZUKIWAŃ „SIÓDMEGO TOA".

WRESZCIE SYTUACJA ZMUSIŁA MNIE DO IMPROWIZACJI. MOI DZIELNI RAHKSHI ZOSTALI DOSZCZĘTNIE ROZGROMIENI PRZEZ ZJEDNOCZONYCH TOA NUVA, A TAKUA STAŁ SIĘ TAKANUVĄ – TOA ŚWIATŁA Z PRZEPOWIEDNI. CO GORSZA, NIE WYSTARCZYŁO MU, ŻE TROCHĘ URÓSŁ – UPARŁ SIĘ, ŻEBY WTARGNĄĆ DO MANGAI I WYZWAĆ MNIE NA POJEDYNEK!

MUSIAŁEM BŁYSKAWICZNIE PRZEANALIZOWAĆ SYTUACJĘ. WIEDZIAŁEM, ŻE POWRÓT MATORAN DO METRU NUI BĘDZIE PIERWSZYM KROKIEM DO PRZEBUDZENIA WIELKIEGO DUCHA. WIEDZIAŁEM TEŻ, ŻE PRĘDZEJ CZY PÓŹNIEJ I TAK PONOWNIE ODNAJDĄ DROGĘ DO MIASTA... BYĆ MOŻE TERAZ BYŁ NA TO WŁAŚCIWY MOMENT. NIE MOGŁEM MIEĆ TEŻ PEWNOŚCI, ŻE WYJDĘ CAŁO ZE STARCIA Z TAKANUVĄ I JEGO SOJUSZNIKAMI.

KIEDY WIĘC TAKANUVA STANĄŁ PRZEDE MNĄ, POZWOLIŁEM MU UWIERZYĆ, ŻE MNIE POKONA. BYŁEM PEWIEN, ŻE JEŚLI TOA USŁYSZĄ O MOJEJ KLĘSCE, WRÓCĄ DO SWOICH SPRAW I NIGDY NIE DOMYŚLĄ SIĘ, JAKI BYŁ MÓJ PRAWDZIWY PLAN. NIE POSZŁO TAK GŁADKO... MAŁE POTKNIĘCIE I WSPÓLNA KĄPIEL W ZENERGIZOWANEJ PROTODERMIS UCZYNIŁA ZE MNIE I TAKANUVY JEDNĄ ISTOTĘ – OBRZYDLIWE DOŚWIADCZENIE, OBY NIGDY WIĘCEJ! A GDY UDAŁO NAM SIĘ ROZDZIELIĆ, OPADAJĄCE WROTA ZMIAŻDŻYŁY MOJĄ ZBROJĘ, WYJĄTKOWO IRYTUJĄCE ZAKOŃCZENIE...

MATORANIE RAZ JESZCZE ZDOŁALI ODNALEŹĆ SWÓJ DOM... TOA NUVA TRIUMFOWALI. ZAGROŻENIE ZE STRONY MAKUTY ZOSTAŁO ZAŻEGNANE... TAK IM SIĘ PRZYNAJMNIEJ ZDAWAŁO.

BRAK FIZYCZNEGO CIAŁA JEST DLA MAKUTY NIEZWYKLE... NIEKOMFORTOWY. JESTEŚMY ENERGIĄ, KTÓRA MIMO WSZYSTKO POTRZEBUJE OSŁONY, W KTÓREJ MOGŁABY ZAMIESZKAĆ – JEŚLI NIE ZBROI MAKUTA, TO CHOĆBY KORPUSU ROBOTA LUB CIAŁA INNEJ ŻYWEJ ISTOTY POZBAWIONEJ DUCHA (TAK SAMO TRUDNO JE ZNALEŹĆ, JAK INTELIGENTNEGO TOA). BEZ CIELESNEJ POWŁOKI NASZA ENERGIA ROZPRASZA SIĘ W CIĄGU KILKU TYGODNI. POTEM UMIERAMY.

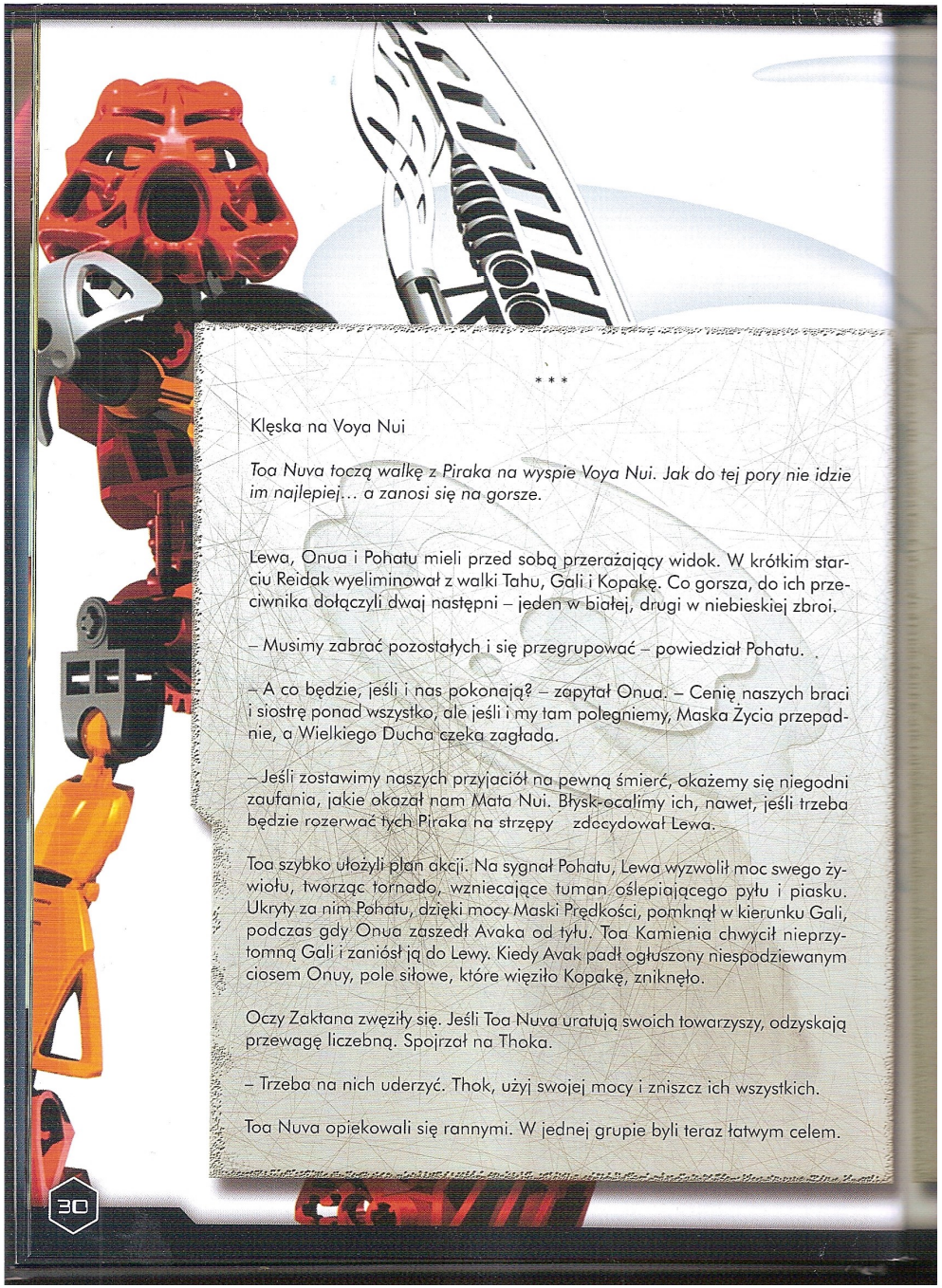
JUŻ KILKA DNI UNOSIŁEM SIĘ W MANGAI W FORMIE ENERGII, OBMYŚLAJĄC NASTĘPNE POSUNIĘCIE. CZUŁEM, ŻE WIELKI DUCH UMIERA. WIEDZIAŁEM, ŻE TOA WKRÓTCE TEŻ TO ODKRYJĄ I, CHCĄC GO RATOWAĆ, RUSZĄ NA POSZUKIWANIE MASKI ŻYCIA. JEŚLI UDAŁOBY MI SIĘ OPÓŹNIĆ ODNALEZIENIE MASKI, MÓJ PLAN MIAŁBY CIĄGLE SZANSE POWODZENIA. TYLKO JAK?

ODPOWIEDŹ NADESZŁA W POSTACI PIRAKA – SZEŚCIU BYŁYCH MROCZNYCH ŁOWCÓW, KTÓRZY PRZYBYLI SPLĄDROWAĆ MOJĄ KRYJÓWKĘ. SUBTELNIE ZASIAŁEM W ICH UMYSŁACH POMYSŁ NA WYPRAWĘ NA VOYA NUI, GDZIE PONOĆ UKRYTO MASKĘ ŻYCIA. NIE ZASTANAWIALI SIĘ DŁUGO – BYLI W KOŃCU URODZONYMI ZŁODZIEJAMI. „PODDAŁEM" IM TAKŻE KILKA INNYCH DOBRYCH POMYSŁÓW, TAKICH JAK BUDOWA WIELKIEJ KRYSZTAŁOWEJ KADZI, KTÓRA POMIEŚCIŁABY MOJĄ ENERGIĘ NA WYSPIE.

NIE... NIE ŁUDZIŁEM SIĘ, ŻE TA BANDA WYRZUTKÓW I ZŁODZIEI PORADZI SOBIE Z ODNALEZIENIEM MASKI. MIELI JEDYNIE POPRZESZKADZAĆ TOA, DZIĘKI CZEMU JA ZYSKAŁBYM NA CZASIE. ONI JEDNAK SPRAWNIE OPANOWALI WYSPĘ I – UDAJĄC TOA! – ZNIEWOLILI JEJ MIESZKAŃCÓW ZA POMOCĄ KUL ZAMOR WYPEŁNIONYCH ODROBINĄ MOJEJ ENERGII.

SZKODA TYLKO, ŻE CI GŁUPCY ZACZĘLI SZUKAĆ MASKI ŻYCIA W ZŁYM MIEJSCU, A DO TEGO POZWOLILI SZÓSTCE MATORAN UCIEC I UKRYĆ SIĘ GDZIEŚ W GÓRACH. ZA TO ZNALEŹLI POTĘŻNEGO SOJUSZNIKA – WOJOWNIKA IMIENIEM BRUTAKA, CHOCIAŻ BYŁO W NIM COŚ, CO NIE BUDZIŁO MOJEGO ZAUFANIA. KIEDY JEDNAK NA WYSPIE POJAWILI SIĘ TOA NUVA, PIRAKA PRZESZLI SAMYCH SIEBIE. ŚMIERCI TAHU I JEGO ŻAŁOSNEJ BANDY NA VOYA NUI NIE BYŁO W MOIM PLANIE, LECZ, PRZYZNAM, ŚWIETNIE SIĘ BAWIŁEM, OBSERWUJĄC DALSZY BIEG WYDARZEŃ...

Kraka



* * *

Klęska na Voya Nui

Toa Nuva toczą walkę z Piraka na wyspie Voya Nui. Jak do tej pory nie idzie im najlepiej... a zanosi się na gorsze.

Lewa, Onua i Pohatu mieli przed sobą przerażający widok. W krótkim starciu Reidak wyeliminował z walki Tahu, Gali i Kopakę. Co gorsza, do ich przeciwnika dołączyli dwaj następni – jeden w białej, drugi w niebieskiej zbroi.

– Musimy zabrać pozostałych i się przegrupować – powiedział Pohatu.

– A co będzie, jeśli i nas pokonają? – zapytał Onua. – Cenię naszych braci i siostrę ponad wszystko, ale jeśli i my tam polegniemy, Maska Życia przepadnie, a Wielkiego Ducha czeka zagłada.

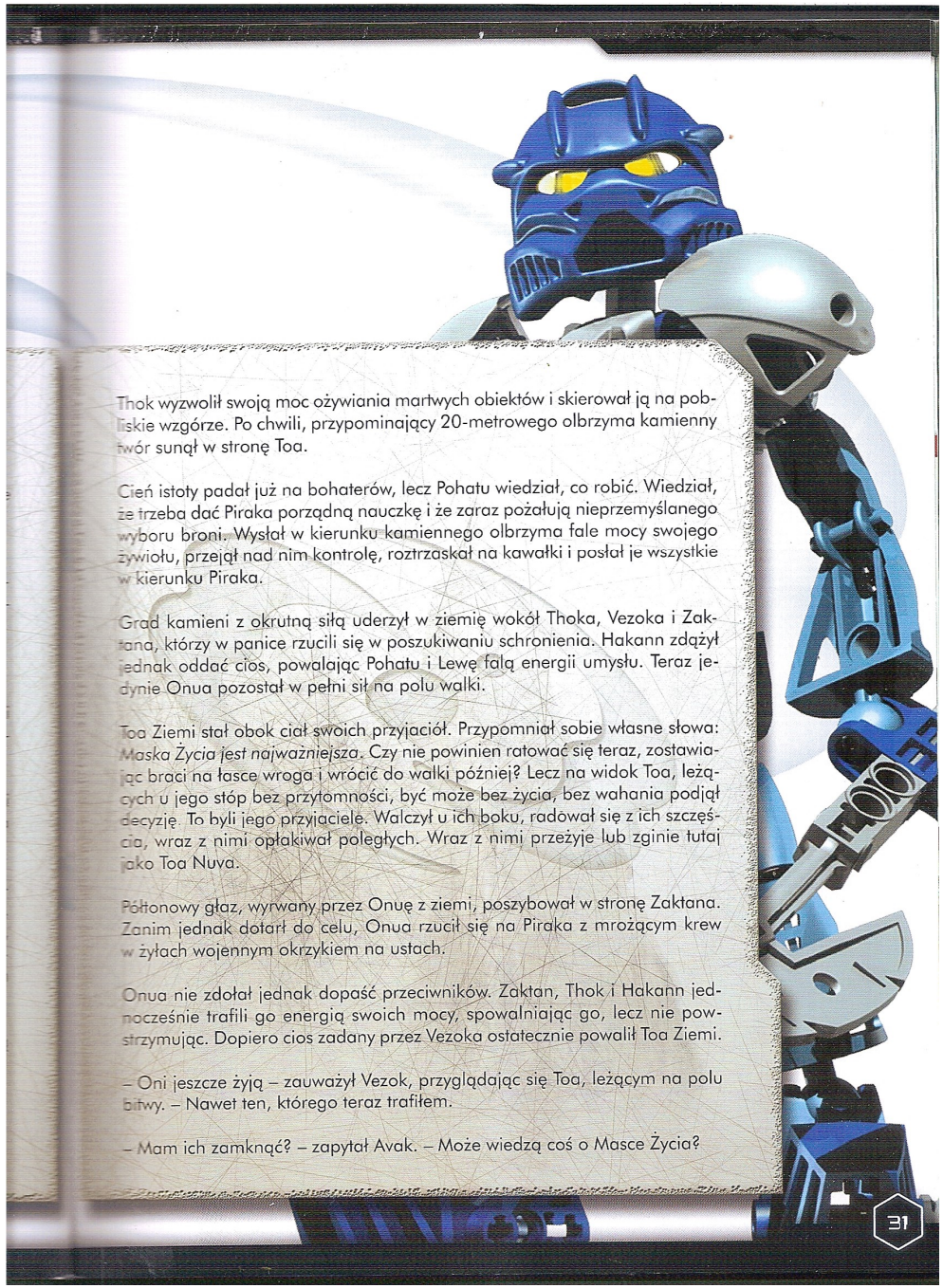
– Jeśli zostawimy naszych przyjaciół na pewną śmierć, okażemy się niegodni zaufania, jakie okazał nam Mata Nui. Błysk-ocalimy ich, nawet, jeśli trzeba będzie rozerwać tych Piraka na strzępy zdecydował Lewa.

Toa szybko ułożyli plan akcji. Na sygnał Pohatu, Lewa wyzwolił moc swego żywiołu, tworząc tornado, wzniecające tuman oślepiającego pyłu i piasku. Ukryty za nim Pohatu, dzięki mocy Maski Prędkości, pomknął w kierunku Gali, podczas gdy Onua zaszedł Avaka od tyłu. Toa Kamienia chwycił nieprzytomną Gali i zaniósł ją do Lewy. Kiedy Avak padł ogłuszony niespodziewanym ciosem Onuy, pole siłowe, które więziło Kopakę, zniknęło.

Oczy Zaktana zwęziły się. Jeśli Toa Nuva uratują swoich towarzyszy, odzyskają przewagę liczebną. Spojrzał na Thoka.

– Trzeba na nich uderzyć. Thok, użyj swojej mocy i zniszcz ich wszystkich.

Toa Nuva opiekowali się rannymi. W jednej grupie byli teraz łatwym celem.



Thok wyzwolił swoją moc ożywiania martwych obiektów i skierował ją na pobliskie wzgórze. Po chwili, przypominający 20-metrowego olbrzyma kamienny twór sunął w stronę Toa.

Cień istoty padał już na bohaterów, lecz Pohatu wiedział, co robić. Wiedział, że trzeba dać Piraka porządną nauczkę i że zaraz pożałują nieprzemyślanego wyboru broni. Wysłał w kierunku kamiennego olbrzyma fale mocy swojego żywiołu, przejął nad nim kontrolę, roztrzaskał na kawałki i posłał je wszystkie w kierunku Piraka.

Grad kamieni z okrutną siłą uderzył w ziemię wokół Thoka, Vezoka i Zaktana, którzy w panice rzucili się w poszukiwaniu schronienia. Hakann zdążył jednak oddać cios, powalając Pohatu i Lewę falą energii umysłu. Teraz jedynie Onua pozostał w pełni sił na polu walki.

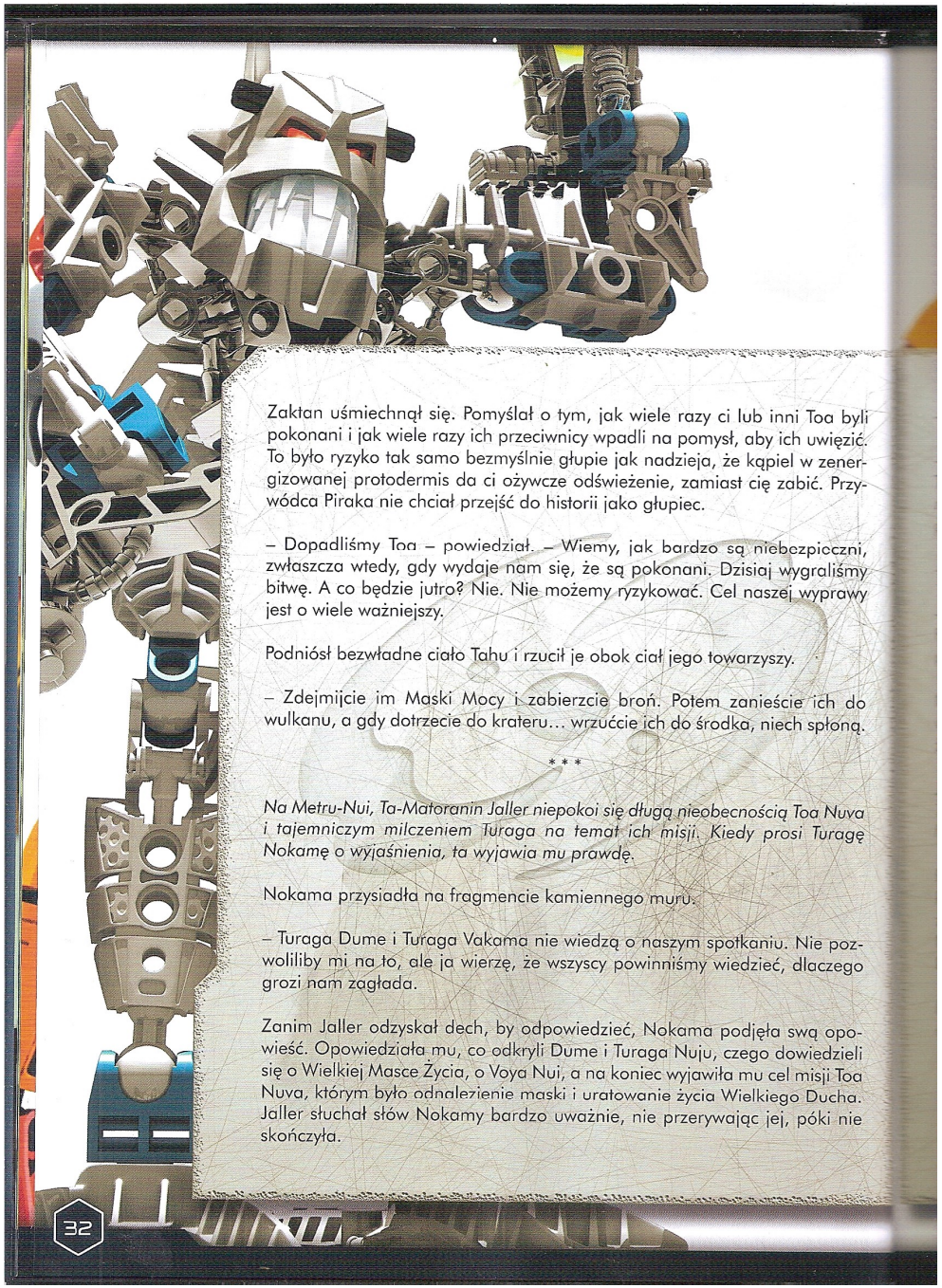
Toa Ziemi stał obok ciał swoich przyjaciół. Przypomniał sobie własne słowa: *Maska Życia jest najważniejsza.* Czy nie powinien ratować się teraz, zostawiając braci na łasce wroga i wrócić do walki później? Lecz na widok Toa, leżących u jego stóp bez przytomności, być może bez życia, bez wahania podjął decyzję. To byli jego przyjaciele. Walczył u ich boku, radował się z ich szczęścia, wraz z nimi opłakiwał poległych. Wraz z nimi przeżyje lub zginie tutaj jako Toa Nuva.

Półtonowy głaz, wyrwany przez Onuę z ziemi, poszybował w stronę Zaktana. Zanim jednak dotarł do celu, Onua rzucił się na Piraka z mrożącym krew w żyłach wojennym okrzykiem na ustach.

Onua nie zdołał jednak dopaść przeciwników. Zaktan, Thok i Hakann jednocześnie trafili go energią swoich mocy, spowalniając go, lecz nie powstrzymując. Dopiero cios zadany przez Vezoka ostatecznie powalił Toa Ziemi.

– Oni jeszcze żyją – zauważył Vezok, przyglądając się Toa, leżącym na polu bitwy. – Nawet ten, którego teraz trafiłem.

– Mam ich zamknąć? – zapytał Avak. – Może wiedzą coś o Masce Życia?



Zaktan uśmiechnął się. Pomyślał o tym, jak wiele razy ci lub inni Toa byli pokonani i jak wiele razy ich przeciwnicy wpadli na pomysł, aby ich uwięzić. To było ryzyko tak samo bezmyślnie głupie jak nadzieja, że kąpiel w zenergizowanej protodermis da ci ożywcze odświeżenie, zamiast cię zabić. Przywódca Piraka nie chciał przejść do historii jako głupiec.

– Dopadliśmy Toa – powiedział. – Wiemy, jak bardzo są niebezpieczni, zwłaszcza wtedy, gdy wydaje nam się, że są pokonani. Dzisiaj wygraliśmy bitwę. A co będzie jutro? Nie. Nie możemy ryzykować. Cel naszej wyprawy jest o wiele ważniejszy.

Podniósł bezwładne ciało Tahu i rzucił je obok ciał jego towarzyszy.

– Zdejmijcie im Maski Mocy i zabierzcie broń. Potem zanieście ich do wulkanu, a gdy dotrzecie do krateru… wrzućcie ich do środka, niech spłoną.

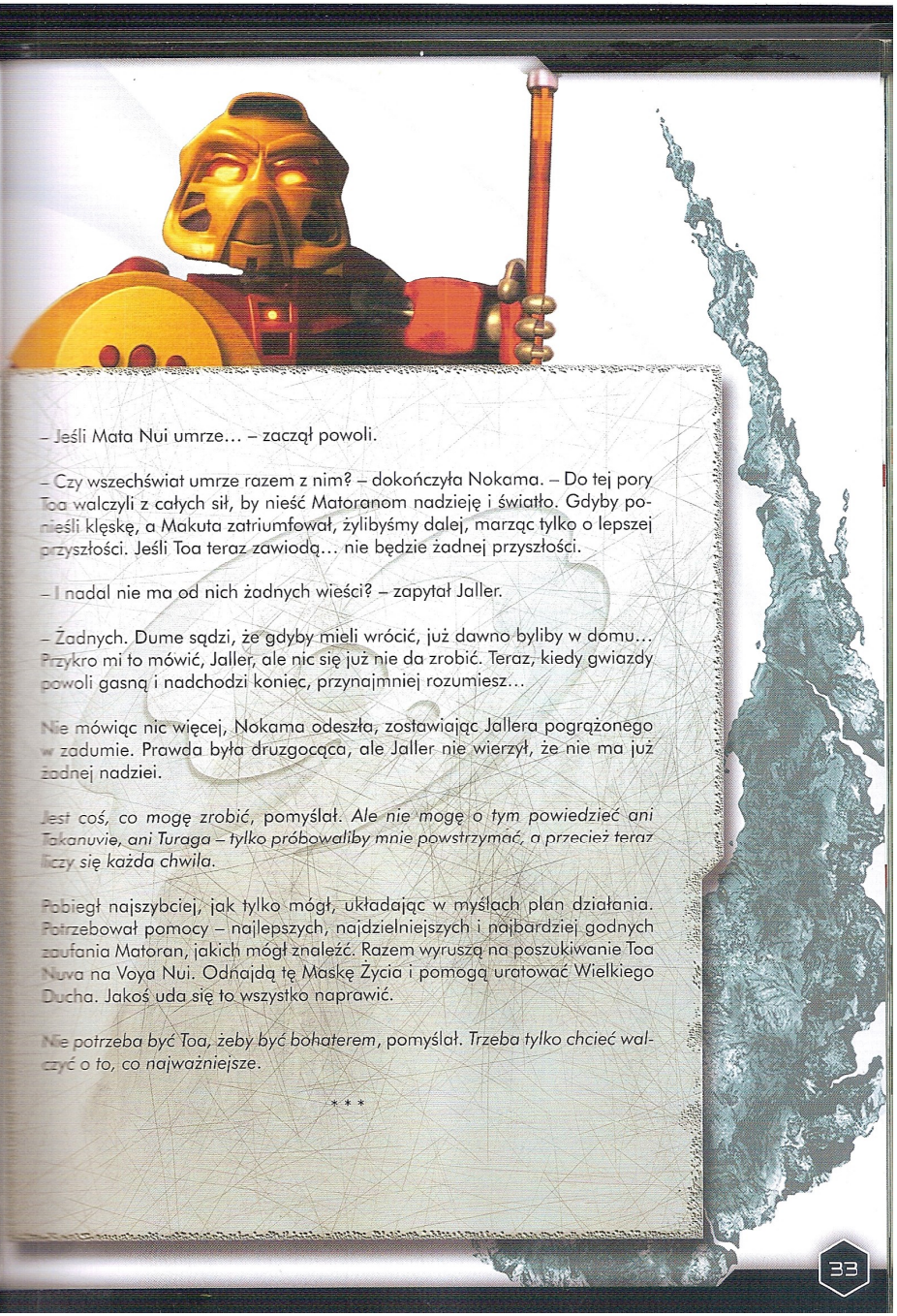
* * *

Na Metru-Nui, Ta-Matoranin Jaller niepokoi się długą nieobecnością Toa Nuva i tajemniczym milczeniem Turaga na temat ich misji. Kiedy prosi Turagę Nokamę o wyjaśnienia, ta wyjawia mu prawdę.

Nokama przysiadła na fragmencie kamiennego muru.

– Turaga Dume i Turaga Vakama nie wiedzą o naszym spotkaniu. Nie pozwoliliby mi na to, ale ja wierzę, że wszyscy powinniśmy wiedzieć, dlaczego grozi nam zagłada.

Zanim Jaller odzyskał dech, by odpowiedzieć, Nokama podjęła swą opowieść. Opowiedziała mu, co odkryli Dume i Turaga Nuju, czego dowiedzieli się o Wielkiej Masce Życia, o Voya Nui, a na koniec wyjawiła mu cel misji Toa Nuva, którym było odnalezienie maski i uratowanie życia Wielkiego Ducha. Jaller słuchał słów Nokamy bardzo uważnie, nie przerywając jej, póki nie skończyła.



– Jeśli Mata Nui umrze… – zaczął powoli.

– Czy wszechświat umrze razem z nim? – dokończyła Nokama. – Do tej pory Toa walczyli z całych sił, by nieść Matoranom nadzieję i światło. Gdyby ponieśli klęskę, a Makuta zatriumfował, żylibyśmy dalej, marząc tylko o lepszej przyszłości. Jeśli Toa teraz zawiodą… nie będzie żadnej przyszłości.

– I nadal nie ma od nich żadnych wieści? – zapytał Jaller.

– Żadnych. Dume sądzi, że gdyby mieli wrócić, już dawno byliby w domu… Przykro mi to mówić, Jaller, ale nic się już nie da zrobić. Teraz, kiedy gwiazdy powoli gasną i nadchodzi koniec, przynajmniej rozumiesz…

Nie mówiąc nic więcej, Nokama odeszła, zostawiając Jallera pogrążonego w zadumie. Prawda była druzgocąca, ale Jaller nie wierzył, że nie ma już żadnej nadziei.

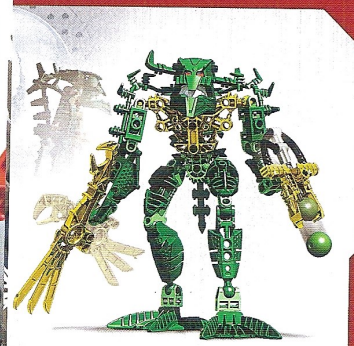
Jest coś, co mogę zrobić, pomyślał. *Ale nie mogę o tym powiedzieć ani Takanuvie, ani Turaga – tylko próbowaliby mnie powstrzymać, a przecież teraz liczy się każda chwila.*

Pobiegł najszybciej, jak tylko mógł, układając w myślach plan działania. Potrzebował pomocy – najlepszych, najdzielniejszych i najbardziej godnych zaufania Matoran, jakich mógł znaleźć. Razem wyruszą na poszukiwanie Toa Nuva na Voya Nui. Odnajdą tę Maskę Życia i pomogą uratować Wielkiego Ducha. Jakoś uda się to wszystko naprawić.

Nie potrzeba być Toa, żeby być bohaterem, pomyślał. *Trzeba tylko chcieć walczyć o to, co najważniejsze.*

* * *

ZAKTAN



100% PRZEBIEGŁOŚCI
0% PRZYTULNOŚCI

Przywódca gangu Piraka, którzy napadli na wyspę Voya Nui, poszukując Maski Życia. Zaktan był niewolnikiem, pracującym w kopalni protodermis, zanim skaptowano go w szeregi Mrocznych Łowców. Jakiś czas później zorganizował bunt przeciwko Cieniowi. Przywódca Łowców ukarał Zaktana uderzeniem swojej energii, która zmieniła jego ciało w zbiór mikroskopijnych protodytów. Od tej pory Zaktan potrafił rozpraszać cząstki swego ciała tak, by unosiły się na wietrze i wnikały w najmniejszą nawet szczelinę.

Zaktan odłączył się od Mrocznych Łowców i wraz z pięcioma innymi dezerterami utworzył gang Piraka. Zainspirowani przez Makutę Teridaksa, podbili wyspę Voya Nui i zniewolili mieszkających tam Matoran. Gang Zaktana pokonał Toa Nuva i sprzymierzył się z Brutaką, lecz przegrał wyścig w poszukiwaniu maski z Toa Inika. Zmutowani przez wody wokół Voya Nui w wężopodobne stwory, Piraka zostali schwytani przez Axonna i uwięzieni na Daxii.

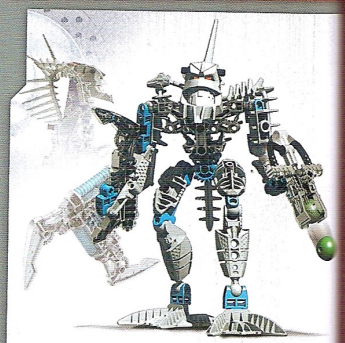
Zaktan władał mocą żywiołu powietrza, lecz mógł używać jej tylko w połączeniu z mocą innego Piraka. Miał laserowy wzrok, a jego bronią był utworzony z protodytów miecz o trzech ostrzach i miotacz kul zamor.

THOK

Jeden z sześciu Piraka, którzy dokonali najazdu na Voya Nui. Thok zręcznie manipulował innymi, wykorzystując ich i zostawiając, gdy sprawy przybierały zły obrót. Od początku zdawał sobie sprawę, że Piraka nie będą sobie wzajemnie ufali i skrycie właśnie na to liczył. Zawierał sojusze z każdym z pozostałej piątki, obłudnie obiecując im wspólne dzielenie mocy Maski Życia.

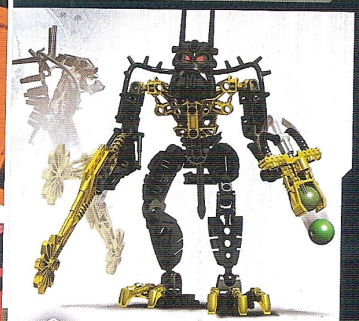
Razem z Hakannem, Thok wykradł Brutace jego moc, by dzięki niej pozbyć się Toa Inika i pozostałych Piraka. Jednak sojusznicy wkrótce zwrócili się przeciwko sobie, dając Toa Inika okazję do kontrataku. Toa Hewkii trafił kulą zamor jednocześnie obu walczących. Moc kuli, stworzonej przez Zaktana, odebrała Piraka siłę skradzioną Brutace. Thok jest obecnie więźniem na Daxii.

Thok był uzbrojony w miotacz lodowy i miotacz kul zamor. Jego spojrzenie miało moc rozpraszania uwagi przeciwnika. Potrafił kontrolować ożywiane przez siebie obiekty, a także władał mocą żywiołu lodu – lecz jedynie łącząc siły z innym Piraka.



100% SOBEK
0% KUMPEL

REIDAK

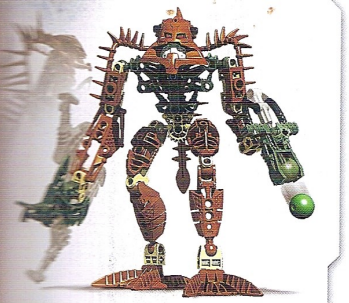


100% ŁOWCA
0% TCHÓRZ

Najsilniejszy spośród sześciu Piraka, Reidak, był także dosyć inteligentny, choć rzadko to okazywał. Podczas pierwszego starcia z Toa Nuva na Voya Nui od ciosu Reidaka pękł jeden z mieczy Lewy. Aby go chwilowo obezwładnić, potrzeba było siły aż trzech Toa. Nikt nie podejrzewał jednak, że organizm Reidaka uczy się po każdej porażce i nie można go pokonać dwa razy w ten sam sposób.

Wyśmienity łowca Reidak uwielbiał destrukcję. Mimo wystarczająco wysokiej inteligencji, nie planował swoich posunięć. Był przekonany, że dzięki ogromnej sile może zniszczyć przeciwnika bez wcześniejszego obmyślania skomplikowanej taktyki. Nienawidził Avaka, ponieważ potrafił on tworzyć klatki, z których Reidak nie był w stanie się uwolnić. Obecnie jest uwięziony na Daxii.

Reidak miał miotacz kul zamor i broń, będącą połączeniem wiertła i piły tarczowej. Obserwował otoczenie za pomocą fal termicznych i promieni podczerwonych. Jego moc żywiołu ziemi działała tylko w połączeniu z mocą innego Piraka.



100% PISTOLET
0% CZARUŚ

AVAK

Genialny inżynier gangu Piraka, Avak był konstruktorem miotaczy kul zamor, użytych podczas najazdu na Voya Nui. Ambitny i błyskotliwy, od samego początku miał wątpliwości co do wyprawy po Maskę Życia, chociaż nie mógł się domyślać, że to Teridax zaszczepił ten pomysł w umysłach Piraka.

Walcząc z Toa Nuva u boku pozostałych Piraka, Avakowi udało się na pewien czas uwięzić Kopakę. Avak nigdy nie spisywał się najlepiej w bezpośredniej walce wręcz. Czuł się pewniej z jakąkolwiek bronią w ręku, tym bardziej, że potrafił ją zrobić dosłownie z niczego. Zmutowany, podobnie jak reszta członków gangu, obecnie zamknięty jest w więzieniu na Daxii.

Avak mógł tworzyć siłą umysłu idealne więzienie dostosowujące się do indywidualnych zdolności przetrzymywanego w nim wroga tak, że nikt nie był w stanie z niego uciec. Oprócz daru dostrzegania odległych obiektów oraz przenikania wzrokiem materii, Avak posiadał moc żywiołu kamienia, z której mógł korzystać jedynie w połączeniu z mocą innego członka gangu. Jego bronią był miotacz kul zamor oraz topór sejsmiczny połączony z młotem pneumatycznym.

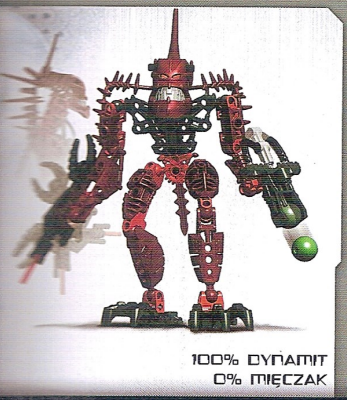
VEZOK

Ten wredny Piraka odegrał kluczową rolę w najdziwniejszej przygodzie gangu. W trakcie plądrowania kryjówki Teridaksa w Mangai, Piraka znaleźli Włócznię Fuzji. Bawiący się nią Hakann przypadkowo wyzwolił strumień energii, który trafił prosto w Vezoka. W rezultacie Vezok uległ rozdwojeniu. Nowa istota otrzymała imię „Vezon" – „sobowtór" w języku Matoran. Niestety, pozbawiony połowy osobowości Vezon był beznadziejnie pomylony. Vezok nie pragnął odtąd niczego bardziej niż powrotu do jednoosobowej formy.

Pozornie zawsze opanowany Vezok był przekonany, że reszta gangu dybie na jego życie (i miał rację), a wypadek z Vezonem potwierdził jego szczególną niechęć wobec Hakanna. Vezok zawarł z Reidakiem układ na wypadek, gdyby któryś z nich znalazł Maskę Życia. Odłączyliby się wtedy od gangu, by we dwóch korzystać z mocy maski. Vezok zamierzał skrycie pozbyć się także Reidaka. Obecnie jest uwięziony na Daxii.

Vezok używał miotacza kul zamor oraz harpuna połączonego z piłą. Potrafił odbierać innym ich moc i kumulować ją w sobie tak, by później samemu z niej korzystać. Wzrokiem miotał potężną energię uderzeniową. Wspomagany przez drugiego Piraka, władał mocą żywiołu wody.

100% ZWIERZAK
0% PIESZCZOCH



100% DYNAMIT
0% MIĘCZAK

HAKANN

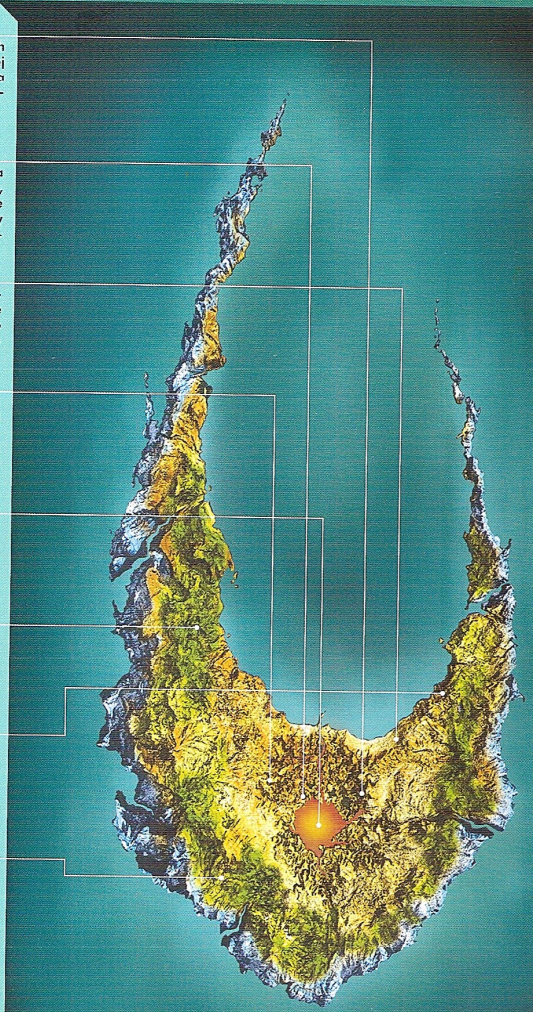
Hakann – najgroźniejszy i najsprytniejszy Piraka – bez skrupułów zdradziłby każdego. Stale wszczynał bójki z Zaktanem i pozostałymi Piraka, uszkodził kapsułę Vezoka podczas próby pozbycia się go, a nawet zdradził Mrocznym Łowcom cel wyprawy Piraka na Voya Nui. Okrucieństwo było jego naturalną cechą – pewnego razu od niechcenia unicestwił całe stado Kikanalo, ponieważ „zasłaniały mu widok".

Kiedy Hakann i Thok przejęli moc Brutaki, wydawało się niemal pewne, że to właśnie oni będą w stanie zdobyć Maskę Życia dla siebie. Lecz Hakann zdradził Thoka, atakując go znienacka. Toa Inika ponownie wykorzystali okazję, by wyeliminować dwóch walczących ze sobą Piraka i odebrali im ich moc. Hakann jest więźniem na Daxii.

Uzbrojony w miotacz kul zamor i miotacz lawy Hakann miał zdolność rozgrzewania wzrokiem materii do wysokiej temperatury. Potrafił razić wroga siłą ataku mentalnego, a w połączeniu z mocą drugiego członka gangu mógł używać mocy żywiołu ognia.

VOYA NUI

Wyspa, na której ukryto Maskę Życia była niegdyś częścią kontynentu wewnątrz gigantycznej kopuły. Na skutek silnego trzęsienia ziemi oderwała się, wystrzeliła do góry, przebiła kopułę i wylądowała na powierzchni okrywającego ją oceanu. Zamieszkana przez skromną populację ocalałych Matoran oraz strażników Axonna i Brutakę, Voya Nui dryfowała setki lat, zanim zatrzymała się w miejscu. Wyspa stała się polem bitwy między Piraka a Toa. Potem ponownie połączyła się z lądem, którego częścią była pierwotnie.



TWIERDZA PIRAKA

Potężna forteca zbudowana przez zniewolonych Matoran. Była bazą Piraka na Voya Nui, w której znajdowała się kryształowa kadź wypełniona energią Makuty. Twierdza został poważnie zniszczona w trakcie walk z Toa Nuva i Toa Inika.

KOMNATA ŻYCIA

Jaskinia pod Górą Valmai, w której znajdowała się Maska Życia. Dostępu do niej bronili Axonn, Brutaka i Umbra. Tajemne wejście ukryte w Pasie Zieleni otwierało jedyną drogę do Komnaty wzdłuż biegnącego w dół korytarza z 777 stopniami.

JASKINIE NUI

Sieć jaskiń pod powierzchnią Voya Nui. Axonn zaprowadził do nich Matoran, aby bezpiecznie przeczekali powrót wyspy do miejsca, z którego niegdyś została wyrwana. W jaskiniach znajdowały się także roboty Nektann.

PUSTYNIA CIERPIENIA

Rozległy, jałowy obszar w sercu Voya Nui. W efekcie fatalnego nieporozumienia Toa Nuva stoczyli tam małą bitwę z Matorańskim Ruchem Oporu. Także tutaj, dzięki pomocy Axonna, Gali Nuva doszła do siebie po krótkotrwałej utracie zmysłów.

GÓRA VALMAI

Najwyższy szczyt na Voya Nui jest jednocześnie niezwykle aktywnym wulkanem. Tuż pod nim znajduje się Komnata Życia, kryjąca Maskę Życia. Piraka usiłowali opróżnić wulkan z lawy, myśląc, że w ten sposób dotrą do maski.

PAS ZIELENI

Pochodzenie tego dziwnego lasu jest nieznane. Niektórzy Piraka utrzymywali, że gdzieś tutaj jest ukryta Maska Życia i to jej moc przyczyniła się do powstania lasu. Pas Zieleni skrywał tajemne wejście do Komnaty Życia.

WIOSKA MATORAN

Ze względu na silne ufortyfikowanie siedziba Matoran na Voya Nui przypominała prawdziwą twierdzę. Miała bronić jej mieszkańców przed drapieżnymi Rahi, lecz właśnie tu Piraka przygotowali zasadzkę na Matoran. Wioska została później zniszczona.

STREFA KOSZMARÓW

Jaskinia znajdująca się obok korytarza prowadzącego do Komnaty Życia. Każdy, kto wszedł do środka, musiał stawić czoło swoim największym lękom. Piraka ujrzeli w niej Irnakka, potwora z mitów, krążących wśród ich rasy. Toa Inika zaś byli przekonani, że uśmiercili tam Toa Nuva.

POSTERUNKI PIRAKA

Niewielkie bazy rozmieszczone na całej wyspie, obsadzone przez roboty obronne Nektann, wyposażone w gruby pancerz i zdolne do autonaprawy. Jeden z takich posterunków został zniszczony laserem przez Toa Nuparu.

MATORAŃSKI RUCH OPORU

Matoranie zamieszkujący Voya Nui w istocie pochodzili z innych wysp. Ich Turaga doszli do wniosku, że nie przykładali się do swojej pracy, dlatego zostali wysłani do królestwa Karzahniego, który miał ich „naprawić". Niestety, Karzahni zawiódł. W wyniku jego zabiegów Matoranie stali się mniejsi i słabsi niż zwykle. Zły na siebie Karzahni, wyposażył ich w broń i odesłał na południowy kontynent. Matoranie ostatecznie osiedlili się na Voya Nui.

Kiedy Voya Nui oderwała się od stałego lądu i trafiła na środek oceanu, Matoranie musieli nauczyć się trudnej sztuki przetrwania w surowym klimacie. Pomimo poważnie ograniczonych środków udało im się rozpocząć zgodną współpracę, wybudować nowe wioski i wybrać swoich przywódców. W tym czasie nikt nie zdawał sobie sprawy z istnienia bezcennej Maski Życia ukrytej w podziemiach Voya Nui, ani z obecności potężnych strażników, Axonna i Brutaki, na wyspie.

Żaden Matoranin z Voya Nui nigdy nie widział Toa na własne oczy. Kiedy więc Piraka pojawili się na wyspie podając się za Toa, większość Matoran bez wahania im uwierzyła. Jedynie garstka z nich zastanawiała się, dlaczego „Toa" byli tacy źli, okrutni i brutalni.

Piraka za pomocą kul zamor uczynili z Matoran swoich niewolników. Jedynie sześciorgu udało się zbiec i ukryć w górach. Garan, Piruk, Velika, Kazi, Balta i Dalu stworzyli Matorański Ruch Oporu, nękający najeźdźców partyzanckimi atakami. Mimo znacznej przewagi siły po stronie wroga, Matoranie odnieśli kilka sukcesów. Jednym z nich było odebranie Avakowi jego miotacza i pokonanie go przez Dalu.

Jednak ich prawdziwy moment chwały nadszedł w trakcie najważniejszej bitwy pomiędzy Toa Inika i Piraka. Wymknąwszy się na krótko z pola bitwy, Matoranie odkryli miejsce, w którym uwięzieni byli Toa Nuva, po czym niezwłocznie uwolnili bohaterów. Niedługo potem, Velika wykuł nowy miecz dla Lewy w miejsce tego, który zniszczył Piraka.

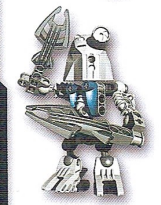
Po wyzwoleniu Matoran spod jarzma gangu Piraka, drużyna Toa Inika opuściła wyspę, podążając w ślad za Maską Życia, lecz członkowie Matorańskiego Ruchu Oporu pozostali na Voya Nui. Mieszkają tam nadal, mimo że wyspa połączyła się już ze starym kontynentem.

GARAN Przywódca Ruchu Oporu na Voya Nui. Onu-Matoranin Garan był wytrawnym strategiem, który wierzył, że siła ich organizacji i powodzenie w walce zależy od wspólnego wysiłku. Był uzbrojony w dwa generatory pulsacyjne miotające kule energii, których moc rażenia rosła wraz z pokonywaną odległością. Garan poprowadził atak na twierdzę Piraka i zorganizował uwolnienie Toa Nuva..

PIRUK Le-Matorański członek Ruchu Oporu znany ze swej umiejętności kamuflażu. Choć nie grzeszył odwagą, Piruk był wiernym przyjacielem i doskonałym szpiegiem. Jego podwójne szpony były w stanie rozedrzeć najtwardszy nawet metal. Piruk dowiedział się o planach Piraka, zakradając się niepostrzeżenie do ich twierdzy i podsłuchując Zaktana.

BALTA Ta-Matoranin Balta konstruował broń dla członków Ruchu Oporu. Obdarzony niezwykle bojowym charakterem Balta wykradł Avakowi miotacz kul zamor, dzięki czemu Velika mógł skopiować jego budowę. Dowodził także wyprawą ratunkową, zorganizowaną w celu odbicia Garana z rąk Piraka. Jego dwa odstraszacze pozwalały blokować cios przeciwnika i odpowiadać z taką samą siłą.

DALU Ga-Matoranka Dalu była najlepszą wojowniczką w zespole. Jej największym sukcesem podczas walki z Piraka był zwycięski pojedynek z Avakiem. Dalu była wyposażona w dwa wspomagacze, które pozwalały jej chwilowo zwiększyć energię innej istoty (siłę, szybkość, słuch i inne atrybuty).



KAZI Kazi, Ko-Matorański członek Ruchu Oporu, był chłodny, opanowany i skryty. Jako pierwszy spośród Matoran na Voya Nui dowiedział się o istnieniu Axonna. Tylko Kazi domyślał się, że Voya Nui ma większe znaczenie niż się wszystkim zdaje. Jego podwójne widły rezonansowe po zderzeniu się ze sobą tworzyły niszczącą falę dźwiękową.

VELIKA Ten ekscentryczny Po-Matoranin słynął ze zwyczaju mówienia zagadkami i metaforami. Będąc zręcznym i uzdolnionym inżynierem, zbudował miotacze dla Toa Inika, a także ich amunicję – kule zamor wypełnione zenergizowaną protodermis. Sam Velika posługiwał się dwoma mechanicznymi nożami.

Brutaka

Axonn

AXONN I BRUTAKA

Axonn i Brutaka, dwaj członkowie Zakonu Mata Nui, byli przyjaciółmi od wielu lat. Zanim powstał Zakon, Axonn należał do organizacji zwanej Ramieniem Artakhi. Po jej rozwiązaniu, wykorzystywał swoje bojowe doświadczenie w trakcie podboju ziem południowych do chwili wstąpienia do Zakonu Mata Nui. Brutaka spędził swoje młodzieńcze lata w służbie armii Bractwa Makuta. Właśnie wtedy Zakon dostrzegł jego wartość i wciągnął go w swoje szeregi. Przez lata Brutaka był agentem do wszelkich zadań, rozwiązując problemy w różnych zakątkach wszechświata.

Zakon ostatecznie wysłał obu wojowników na Voya Nui z zadaniem stania na straży wyspy będącej kryjówką Maski Życia. Przez kolejne 100 000 lat obaj sumiennie wypełniali swoją misję. Jednak w trakcie ostatniego milenium Brutaka zaczął odczuwać dziwny niepokój. Nękały go myśli, że być może Wielki Duch Mata Nui porzucił ich świat lub po prostu przestał się nim interesować. Przyszło mu wtedy do głowy, że mógłby wziąć Maskę Życia dla siebie.

Sojusz z gangiem Piraka, który dokonał najazdu na Voya Nui, oznaczał złamanie przez Brutakę wszystkich zasad Zakonu. Brutaka pomógł najeźdźcom pokonać Toa Nuva i przyłączył się do ich walki z Toa Inika. Zamierzał odebrać maskę gangowi, gdy tylko Piraka ją odnajdą. Utrata mocy w wyniku podstępnego ataku Hakanna i Thoka zniszczyła jednak jego plany.

Brutaka w końcu odzyskał swoją energię dzięki bohaterskiej akcji Toa Inika. Mimo to ciągle myślał o zdobyciu maski. W sercu twierdzy Piraka stoczył pojedynek z Axonnem. Stary przyjaciel mocno ucierpiał od ciosów Brutaki, lecz ostatecznie pokonał go po długiej i wyczerpującej walce. Brutaka został przetransportowany do Otchłani – więzienia o zaostrzonym rygorze, w którym Zakon Mata Nui przetrzymywał największych zbrodniarzy.

Axonn okazał się później nieocenionym wsparciem dla poszukujących Maski Życia Toa. W pojedynkę pokonał zmutowanych Piraka. Ochraniał Matoran w trakcie powrotu wyspy Voya Nui do jej pierwotnego miejsca. Wziął także udział w ataku Zakonu na Bractwo Makuta.

Brutaka uciekł z Otchłani, nawrócił się i odkupił swe winy, odbierając Laskę Artakhi Makucie Teridaksowi. Zakon przyjął go z powrotem w swoje szeregi i od razu przydzielił ważną misję. Brutaka, na czele grupy skazańców, miał odnaleźć i uwolnić byłego przywódcę Bractwa – Miseriksa. Brutaka pogodził się też z Axonnem – przyjaciele wspólnie wzięli udział w ataku na bazę Bractwa na Destral.

Axonn i Brutaka obdarzeni byli wielką siłą. Axonn nosił Kanohi Rode, Maskę Prawdy, a jego bronią był topór. Brutaka miał Maskę Międzywymiarowego Portalu i miecz o dwóch ostrzach.

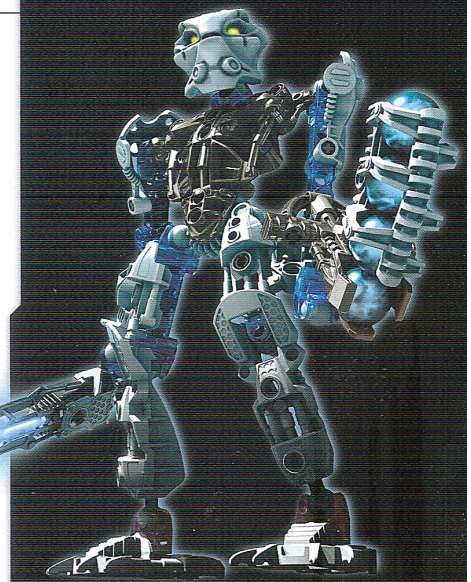
TOA INIKA MATORO

Matoro zawsze czuł się nieswojo w skórze Toa. Nie miał charakteru wojownika tak jak Jaller czy Kongu. Nie był siłaczem jak Hewkii, nie był naukowcem jak Hahli, ani wynalazcą jak Nuparu. Był zwykłym tłumaczem na usługach Turagi Nuju i nie widział w sobie zadatków na bohatera.

Mimo to Matoro dawał z siebie wszystko, dzielnie walcząc z Piraka. Kiedy Toa Inika dotarli do Komnaty Śmierci w drodze po Maskę Życia, Matoro poświęcił się, aby inni mogli kontynuować misję. Zginął, lecz wkrótce został przywrócony do życia – test w komnacie miał sprawdzić gotowość bohatera do poświęcenia dla idei, a nie uśmiercić go bez powodu. Kongu później odkrył, że to właśnie Matoro miał być powiernikiem Maski Życia, lecz długo trzymał to w tajemnicy przed wszystkimi – także przed samym Matoro.

Po klęsce Piraka, Makuta Teridax wykorzystał chwilę, w której Matoro uwolnił swoją formę astralną i na krótko opanował jego ciało, próbując przeciągnąć Inika na ciemną stronę. Toa odkryli podstęp i pod groźbą zniszczenia ciała Matoro zmusili Makutę do opuszczenia go. Duch Matoro powrócił wtedy do swego ciała.

Jako Toa Inika Lodu, Matoro nosił Kanohi Iden, Maskę Ducha. Jego uzbrojeniem był miecz lodowy i miotacz kul zamor.



TOA INIKA JALLER

Jaller poprowadził swoją drużynę Matoran na niebezpieczną wyprawę z Metru Nui na Voya Nui w poszukiwaniu zaginionych Toa Nuva. Kapsuły Toa, w których przypłynęli, zostały pod koniec podróży trafione sześcioma piorunami z tajemniczej czerwonej gwiazdy. Sześcioro Matoran przeobraziło się pod ich wpływem w potężnych Toa Inika.

Jako przywódca drużyny, Jaller postanowił nie powtarzać błędów Vakamy i Tahu. Zamiast wydawać rozkaz i gnać do ataku, słuchał zdania swoich towarzyszy i uzgadniał z nimi decyzje. W każdej bitwie pokazywał wielką odwagę, lecz nie mógł się pozbyć bolesnego wspomnienia o swojej śmierci na Mata Nui, gdy był jeszcze Matoraninem. Mimo że Takutanuva ożywił go wtedy, myśl o tamtym wydarzeniu wciąż powodowała chwile zawahania podczas akcji.

Jaller dowodził drużyną podczas walki z Piraka i Brutaką. Był zdecydowany poświęcić swoje życie w Komnacie Śmierci, gdyby nie ubiegł go Matoro. Jaller również ostatecznie rozstrzygnął bitwę Toa z Vezonem i Kardasem dzięki specjalnej kuli zamor otrzymanej od Axonna.

Jako Toa Inika Ognia, Jaller nosił Kanohi Calix, Maskę Przeznaczenia. Bronią, której używał, był miotacz kul zamor oraz miecz ognia.

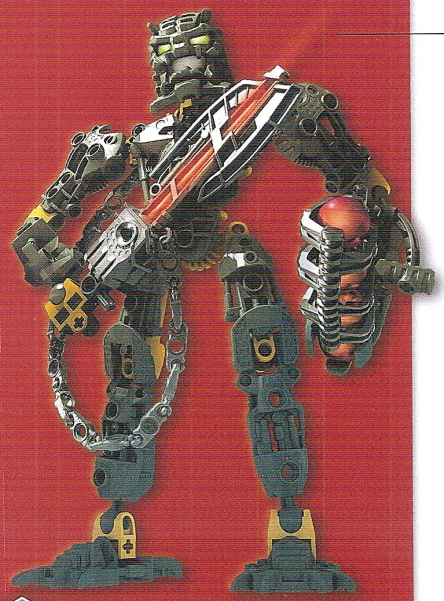
TOA INIKA HAHLI

Chociaż Hahli pogodziła się z faktem, że transformacja w Toa była częścią jej przeznaczenia, trudno jej było oswoić się z nową mocą. Kiedy Toa Inika zostali przekonani siłą iluzji, że uśmiercili Toa Nuva, Hahli ogarnęły wątpliwości, czy jakakolwiek istota jest w stanie w pełni panować nad tak wielką mocą jaką posiedli. Zaproponowała, aby Jaller przerwał misję i zarządził odwrót. Jaller przekonał ją jednak, że muszą wypełnić swoje zadanie ze względu na pamięć wszystkich Toa, którzy zginęli w obronie sprawiedliwości.

Razem z Jallerem i dwojgiem Matoran z Ruchu Oporu, Dalu i Pirukiem, Hahli wyzwoliła mieszkańców wyspy. W trakcie wyprawy doszło do sprzeczki między nią a Dalu, która zarzucała jej zbyt optymistyczne spojrzenie na świat.

Kiedy Maska Życia zniknęła w głębinach oceanu, Hahli zanurkowała za nią. Popłynęła tak głęboko, jak tylko mogła, dopóki nagła zmiana ciśnienia nie pozbawiła jej przytomności. Od utonięcia uratował ją nieznany Matoranin z Mahri Nui, który jednak przypłacił swój wysiłek życiem.

Jako Toa Inika Wody, Hahli nosiła Kanohi Elda, Maskę Detekcji, która była w stanie wszędzie wytropić Maskę Życia. Hahli posługiwała się laserowym harpunem i miotaczem kul zamor.



TOA INIKA HEWKII

Jedna myśl nieustannie krążyła w głowie Hewkii, odkąd stał się Toa: im prędzej Inika odnajdą Maskę Życia, tym prędzej będzie mógł wrócić do Metru Nui, do przyjaciół i swojego dawnego życia. Nie chciał tracić czasu na skomplikowaną taktykę czy długofalowe plany. Wolał stosować strategię „rozwal wszystko, aż znajdziesz to, czego szukasz".

Hewkii, Matoro i dwaj członkowie Ruchu Oporu, Kazi i Balta, również wyruszyli na ratunek mieszkańcom wioski. Jednak dwaj Matoranie zaprowadzili Toa do zupełnie innej, odległej części wyspy. Spotkali tam Axonna, ranionego w pojedynku z Brutaką. Ostrzeżeni o tym, że Brutaka także chce zawładnąć Maską Życia, Hewkii i Matoro pospieszyli na pomoc swoim przyjaciołom, walczącym w twierdzy Piraka.

Kiedy Hakann z Thokiem ukradli moc Brutaki – przez co stali się jeszcze bardziej niebezpieczni – wyeliminował ich jeden celny strzał Hewkii z miotacza kul zamor. Jaller mianował go później zastępcą dowódcy drużyny. Hewkii jako pierwszy zauważył też, że sprawy nie mają się dobrze, kiedy Makuta Teridax opanował ciało Matoro.

Jako Toa Inika Kamienia, Hewkii nosił Kanohi Sanok, Maskę Celności, zaś jego bronią był laserowy topór, łańcuchy i miotacz kul zamor.

TOA INIKA KONGU

Transformacja w Toa postawiła Kongu w obliczu kilku trudnych wyzwań. Po pierwsze, nie mógł się pogodzić z faktem, że to nie on – pan Powietrza – a Toa Nuparu otrzymał Maskę Latania. Po drugie, odkrył, że jego maski, dysponującej mocą telepatii, nie można w ogóle wyłączyć. Musiał zatem słuchać myśli wszystkich istot w jego pobliżu w trakcie całej misji na Voya Nui.

Zespół, złożony z Kongu, Nuparu oraz dwóch Matoran z Ruchu Oporu, Garana i Veliki, zniszczył Nektanna i zdołał odnaleźć maski Toa Nuva. Złapany przez Piraka w zasadzkę, Kongu pokonał Avaka, zwiększając wokół niego ciśnienie powietrza tak, że przeciwnik stracił przytomność.

Kiedy Inika pozwolili się zwieść iluzji i uwierzyli, że uśmiercili Toa Nuva, to Kongu odkrył mistyfikację. Ponieważ nie wyczuwał żadnych myśli „Nuva", zrozumiał, że nie mogli być żywymi istotami. Jakiś czas później dzięki swojej Masce Telepatii dowiedział się od Maski Życia, że, zgodnie z przeznaczeniem, powiernikiem tej potężnej Kanohi miał zostać Matoro.

Jako Toa Inika Powietrza, Kongu nosił Kanohi Suletu, Maskę Telepatii. Uzbrojony był zaś w miotacz kul zamor i laserową kuszę.

TOA INIKA NUPARU

Wiele zmian nastąpiło w Nuparu po przeobrażeniu w Toa, lecz jego pasja uczenia się pozostała taka sama. Jako Toa mógł podróżować i robić wiele rzeczy, których w poprzednim wcieleniu nigdy by nie doświadczył. Czasami, ciekawe Rahi lub malownicze miejsce potrafiło go zafascynować do tego stopnia, że zapominał o tym, co miał zrobić.

Nuparu okazał się dzielnym i pomysłowym Toa, pokonując w pojedynkę Nektanna i mocarnego Zaktana. Dzięki niewielkiej pomocy ze strony Kongu udało mu się opanować moc Maski Latania. Nowa umiejętność uczyniła go idealnym zwiadowcą drużyny Toa.

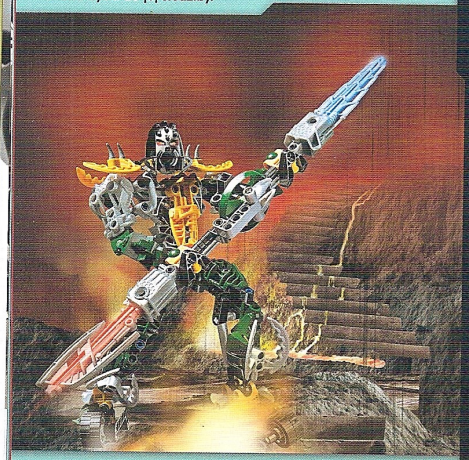
Na Voya Nui, Nuparu zaprzyjaźnił się z Veliką, jako że obaj byli zręcznymi wynalazcami. Pomimo początkowej urazy, nawet Kongu ostatecznie nabrał szacunku dla Toa Ziemi. Nuparu udowodnił, że powodzenie Toa nie zależy tak bardzo od posiadanej mocy, jak od umiejętności odpowiedniego jej użycia we właściwym momencie. Pokazał to podczas walki z Zaktanem, kiedy to rozesłał protodyty przeciwnika na wszystkie strony świata, wlatując bezpośrednio w ich rój, by rozproszyć je silnym podmuchem strug powietrza.

Jako Toa Inika Ziemi, Nuparu nosił Kanohi Kadin, Maskę Latania. Używał miotacza kul zamor i laserowego wiertła.

UMBRA

Umbra, strażnik Maski Życia, pełnił służbę głęboko pod powierzchnią Voya Nui. Był pierwszym strażnikiem, którego Wielkie Istoty wyznaczyły do tej misji ponad 100 000 lat temu. Uzbrojony był w laserową włócznię i miotacz Rhotuka, który strzelał pociskami z energii światła w stałej formie. Superszybkie rolki umożliwiały mu błyskawiczne przemieszczanie się. Umbra potrafił zmieniać się w czystą energię światła. Jego moc stała się przyczyną porażki w walce z Toa Inika. Matoro stworzył szkliste panele, od których Umbra w swej świetlnej formie odbijał się tak długo, aż padł nieprzytomny z wyczerpania.

Umbra wciąż pozostaje na Voya Nui, oczekując na powrót Maski Życia do jej siedziby.



VEZON

Vezon przybył na Voya Nui, chcąc zdobyć Maskę Życia dla siebie. Lecz gdy ją odnalazł, maska przylgnęła do Vezona i uczyniła go swoim strażnikiem. Przydzieliła mu także partnera – ogromnego pająka Fenrakka – oraz obdarzyła ograniczoną mocą oglądania przyszłości i mocą wchłaniania energii kinetycznej wymierzonych w niego ciosów. Vezon był nieśmiertelny tak długo, jak długo pozostawał złączony z maską.

Vezon z łatwością pokonał Piraka. Dopiero Toa Inika zdołali zwyciężyć go i odebrać mu Maskę Życia. Pozbawiony maski Vezon stracił wszystkie swoje moce. Wkrótce potem został pojmany przez Zakon Mata Nui i wysłany z innymi skazańcami z misją odnalezienia Makuty Miseriksa.

WYŚCIG O MASKĘ ŻYCIA

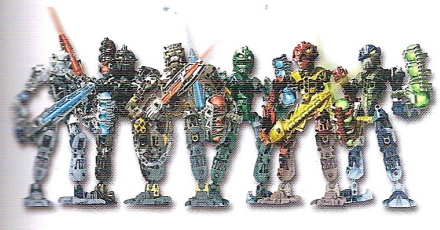
Toa Inika i Piraka tak samo pragnęli zdobyć Maskę Życia. Każda drużyna kierowała się jednak innymi pobudkami: Inika spodziewali się uratować dzięki niej życie Mata Nui, Piraka zaś – marzyli o potędze. Tak rozpoczął się wyścig o legendarny artefakt mocy.

Piraka z miejsca zdobyli przewagę, odkrywszy w Pasie Zieleni tajemne wejście, prowadzące do podziemnej kryjówki maski. Na początku trafili do strefy koszmarów, gdzie największe obawy przybierały realne kształty. Piraka spotkali tam Irnakka – legendarnego potwora z mitów ich rasy. Irnakk potrafił zmieniać przeciwnika w czystej postaci myśl, by wchłonąć ją do swojego niezrównoważonego umysłu. Potwór z łatwością pokonał pięciu Piraka – jedynie Zaktan stawił mu opór. Twierdząc, że wychodził już z gorszych opresji, Zaktan zagroził, że sprowadzi lawinę kamieni na siebie i pozostałych Piraka, zabijając wszystkich na miejscu. Martwi niczego się nie boją, więc także Irnakk przestałby istnieć. Zdając sobie z tego sprawę, potwór wycofał się.

Idąc dalej, Piraka wpadli w pułapkę. Każdy z nich utknął w jednej z sześciu kamiennych klatek. Tajemniczy głos oznajmił im, że wydostaną się z pułapki jedynie wtedy, gdy wszyscy otworzą jednocześnie swoje klatki. Ten, kto otworzy klatkę wcześniej, przeżyje, reszta zaś zginie. Reidak zdradził gang – w efekcie cała szóstka wpadła do głębokiej wody. Udało im się uciec, lecz kontakt z wodą rozpoczął proces ich mutacji.

Tymczasem Toa stanęli przed własnymi wyzwaniami. W strefie koszmarów walczyli z istotami, które wzięli za swoich największych wrogów, przypadkowo pozbawiając je życia. Ich przeciwnikami okazali się przebrani Toa Nuva. Ten przypadek wzbudził w Toa wątpliwości, czy są oni w stanie w pełni kontrolować swoje moce. Na szczęście Toa Nuva byli tylko iluzją, podobnie jak postać Toa Lhikana, która ostrzegła ich, by nie szli dalej.

Toa Inika dotarli do Komnaty Śmierci, gdzie dowiedzieli się, że jeden z nich musi poświęcić życie, aby reszta mogła kontynuować misję. Matoro zgłosił się pierwszy, mimo że Jaller sam był gotów do takiego poświęcenia. Toa Lodu został unicestwiony. Jednak chwilę później przywrócono go życia, a Toa Inika mogli iść dalej.



Ich kolejne wyzwanie było prawdopodobnie najtrudniejsze podczas całej wyprawy. Musieli stawić czoło Umbrze – potężnemu strażnikowi Maski Życia, oraz protodaksom, będącym gigantyczną wersją mikroskopijnych protodytów. Stworzenia te miały wyjątkową moc: raz uderzone, rozdwajały się, przez co ich liczba w trakcie walki pomnażała się błyskawicznie. Protodaksy uciekły, przeczuwając nadejście Umbry. Inika nie mogli uniknąć starcia ze strażnikiem obdarzonym mocą światła. Dzięki połączonym siłom Toa Matoro i Toa Nuparu, Umbra został jednak ostatecznie pokonany.

Następny etap drogi wiódł przez rozległą jaskinię podzieloną przez rzekę lawy. Po drugiej stronie mostu nad rzeką, Toa dostrzegli wejście do Komnaty Życia, w której ukryta była maska. Piraka zastawili w jaskini zasadzkę na Toa. Wywiązała się walka, którą wygrali Piraka, a most został zniszczony przez Toa Kongu.

W Komnacie Życia Piraka stanęli twarzą w twarz z Vezonem i Fenrakkiem. Vezok, który nienawidził Vezona, dostrzegł okazję do zemsty. Jednak Vezon użył swej Włóczni Fuzji, by połączyć Vezoka i Reidaka w jedną, potworną istotę i wysłać ją przeciwko pozostałym Piraka. Istota pokonała ich, a Vezok zmienił ją na powrót w dwóch Piraka. To doświadczenie wyczerpało siły Vezoka i Reidaka do tego stopnia, że obaj nie byli w stanie już walczyć.

W tym momencie pojawili się Toa Inika. Rozpoczęli walkę z Vezonem i Fenrakkiem, a kiedy osiągnęli nad nimi przewagę, Fenrakk przeobraził się w potężnego Kardasa. Zwycięstwo nad tym groźnym duetem oznaczało zdobycie Maski Życia.

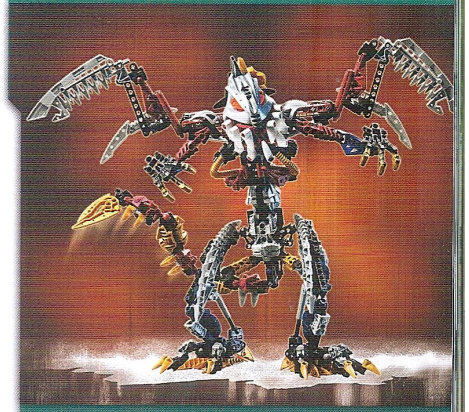
Okazało się jednak, że nie tak łatwo jest pozbyć się Piraka. Raz jeszcze gang stanął do walki z Toa, lecz moc Hewkii chwilowo ich powstrzymała. Niestety, niespodziewany atak Kardasa wytrącił maskę z rąk Toa Matoro. Maska Życia, napędzana własną siłą, wyleciała z komnaty i pomknęła korytarzem w górę. Toa Inika rzucili się w pościg za nią.

Piraka byli gotowi biec za Inika, lecz Vezok zatrzymał grupę. Chciał, żeby za pomocą Włóczni Fuzji z powrotem uczynili z niego i Vezona jedną istotę. Reidak, rozwścieczony opóźnieniem pościgu przez Vezoka, roztrzaskał włócznię na kawałki. Piraka pomknęli za Toa, pozostawiając Vezona i Kardasa w komnacie.

FENRAKK

Pająk Fenrakk był partnerem i ulubieńcem Vezona. Podobnie jak jego pan, Fenrakk także potrafił wchłaniać energię kinetyczną ciosu przeciwnika, dzięki czemu jego siła rosła. Fenrakka nie można było naprawdę pokonać, dopóki Vezon nosił Maskę Życia – pobity, przeobrażał się w inną istotę.

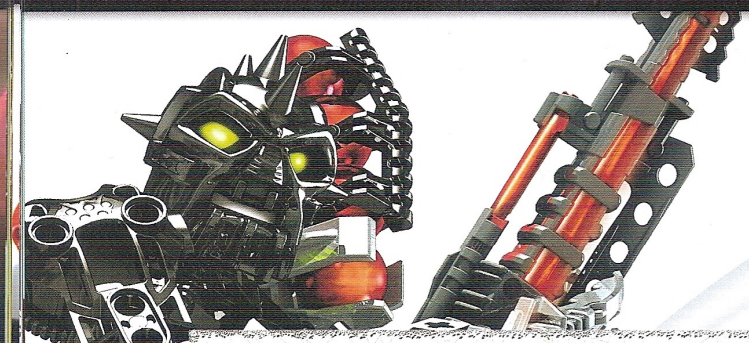
Fenrakk obdarzony był ogromną siłą i pluł kwasem. Pokonany przez Toa Inika zmienił się w Smoka Kardasa. Na Voya Nui występowały mniejsze wersje pająków Fenrakk, dlatego prawdopodobnie jest, że ten okaz został zmutowany przez Maskę Życia.



KARDAS

Vezon i Fenrakk, pokonani przez Toa Inika, wpadli do rzeki lawy. Obaj wyszli z kąpieli bez szwanku, lecz Fenrakk przeobraził się w gigantycznego, skrzydlatego smoka Kardasa. Kardas nieustannie generował energię, którą zionął z paszczy. Po tym jak Toa Inika poradzili sobie także z nim, Vezon opuścił Kardasa.

Kardas uciekł z Komnaty Życia. Dotarł do powierzchni Voya Nui, gdzie stoczył bitwę z ogromnym Rahi Tahtorakiem. Następnie poleciał na Mata Nui, gdzie z kolei pokonały go ponownie przebudzone roje Bohroków. Częściowo wyleczony przez Gali Nuva poleciał do Metru Nui. Tam został schwytany i umieszczony w Archiwum, w którym przebywa do tej pory.



* * *

Utracona maska

Toa Inika wreszcie odnaleźli Maskę Życia… ale czy będą w stanie ją zatrzymać?

Vezon i Kardas powoli dochodzili do siebie. Trafienie kulą zamor pozbawiło ich sił i praktycznie wyłączyło z walki, ale Kardas nie miał zamiaru łatwo się poddać. Ostatnim zrywem wyrzucił z siebie strumień energii, kierując go wprost na Matoro. Impet uderzenia wytrącił Maskę Życia z ręki Toa.

Przepychając się między sobą, Piraka rzucili się, by złapać maskę, kiedy tylko spadnie na ziemię. Tyle że maska nie spadła – zawisła w powietrzu, jakby zastanawiała się przez chwilę, po czym wystartowała niczym rakieta w stronę wyjścia – tam, skąd przyszli Toa i Piraka. Zaktan i jego gang bez wahania pognali za nią. Toa Inika także, starając się ich wyprzedzić za wszelką cenę.

– Hewkii! – krzyknął Jaller, wskazując na Piraka.

Toa Inika Kamienia skinął głową i wyzwolił moc swego żywiołu, kierując ją w stronę wroga. Fragmenty skał zawirowały wokół Piraka, zamykając ich po chwili w kamiennym uścisku. Tylko Zaktan umknął z pułapki, rozpraszając się w rój protodytów, lecz nie udało mu się uniknąć zamrożenia przez Matoro.

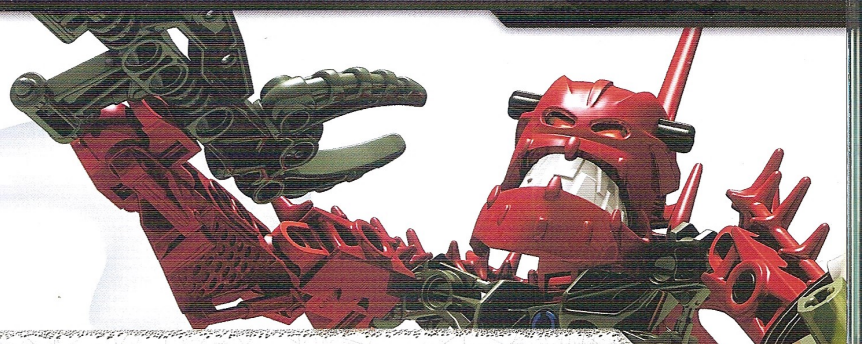
– No, to mamy może dziesięć sekund przewagi – stwierdził Hewkii.

– Musi nam to wystarczyć – odpowiedział Jaller, biegnąc co sił po schodach w górę.

Toa pędzili tak, jakby od tego zależała przyszłość całego wszechświata – co, w gruncie rzeczy, było prawdą. Biegnąc, nie zauważyli małych płomieni, układających się pod ich stopami… w słowa:

Strzeżcie się ciemnej otchłani,
co chłodnym uściskiem wita
tych, którzy za zbrodnie swoje
wieczność w niej spędzą w udręce.
Gdy wchłoną was mroczne wody,
nikt o wasz los nie zapyta.
Szept fal wam tylko podpowie:
śmierć po was wyciąga ręce.

Toa Inika mieli szczęście – w drodze powrotnej żaden strażnik nie próbował ich powstrzymać. Najwyraźniej obrońcy maski mieli zatrzymywać tych, którzy zmierzali do podziemnej komnaty, a nie tych, którzy z niej uciekali.



Maska Życia była daleko przed nimi. Wszystkie próby spowolnienia jej ucieczki za pomocą żywiołów Toa spełzły na niczym. Matoro chciał wyzwolić swoją formę astralną i posłać ją naprzód, by dowiedziała się, dokąd zmierza maska, lecz Jaller się nie zgodził. Nie zamierzał zostawiać bezbronnego ciała Matoro na pastwę Piraka.

Maska wyleciała z korytarza wprost w szalejącą na zewnątrz burzę. Mknęła na północ, w kierunku zatoki. Toa podążyli za nią, próbując dotrzymać jej tempa. Stoczone bitwy i ta szalona pogoń za maską sprawiły, że ich nogi były jak z ołowiu, a płuca paliły żywym ogniem. Za każdym razem, gdy Toa zostawali za bardzo w tyle, maska wytracała prędkość, jakby chciała, by ją dogonili.

– Ona nas dokądś prowadzi – krzyknął Nuparu. – Nie widzę przed nami żadnych pułapek.

– Gdyby były łatwo-widzialne – mruknął Kongu – nie byłyby pułapkami.

W pościgu za maską Toa dotarli do skutego lodem wybrzeża. Maska wzleciała ponad fale oceanu, zatrzymała się na chwilę, po czym runęła do wody. Toa Hahli bez wahania zanurkowała za nią. W tej samej chwili ciało Matoro bezwładnie opadło na ziemię, gdy jego forma astralna podążyła za Hahli.

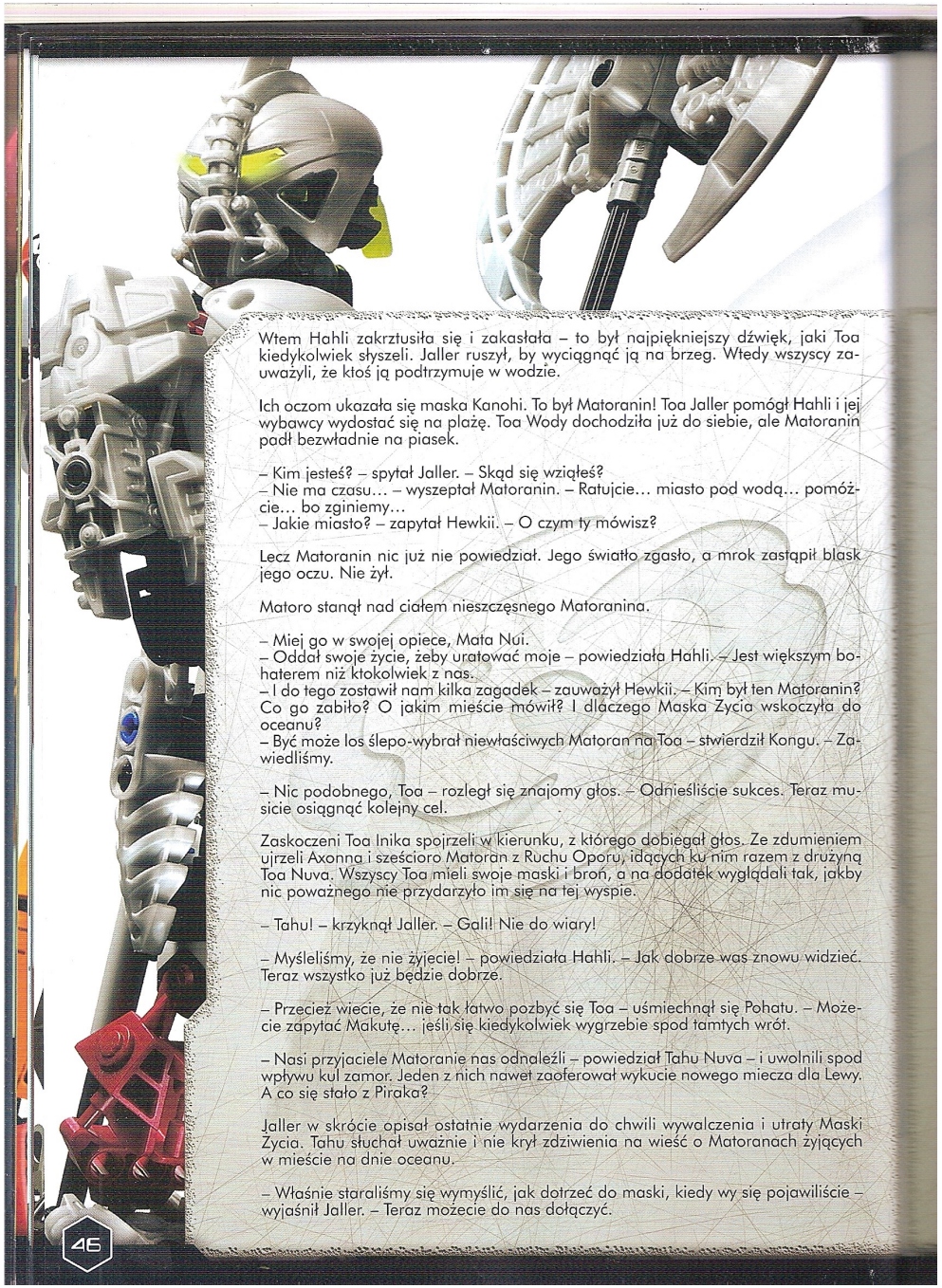
Blask Maski Życia czynił ją dobrze widoczną nawet pośród mroku otaczającej wody. O wiele trudniej było płynąć za nią w głąb oceanu, gdzie ciśnienie przewyższało nawet nadzwyczajną odporność Toa Wody. Hahli żałowała, że nie ma Maski Oddychania Pod Wodą, którą posiadała Toa Nuva Gali. Jej płuca rozpaczliwie domagały się powietrza, a Maska Życia oddalała się coraz bardziej. Nagle, Hahli zatrzymała się. Ciśnienie gwałtownie wzrosło, wypychając resztki powietrza z jej płuc, a woda zaczęła wypełniać miejsce po nim. Hahli tonęła. Bezsilny Matoro przyglądał się temu z przerażeniem. Jedyne, co mógł zrobić, to błyskawicznie wrócić na powierzchnię i wezwać Toa na pomoc.

Oddalając się w mgnieniu oka, Matoro nie zauważył niepozornej postaci, szybko podpływającej do Hahli z głębi oceanu.

Na brzegu ciało Toa Inika Lodu znienacka ożyło.

– Hahli tonie!

Toa rzucili się do wody. Jaller już układał w myślach plan akcji ratunkowej, lecz nie dane mu było wprowadzić go w czyn. Ciało Hahli nagle wynurzyło się tuż obok nich. Myśl, że spóźnili się z pomocą, napawała ich przerażeniem. Każdy jednak liczył się z tym, że ich przyjaciółka mogła już nie żyć.



Wtem Hahli zakrztusiła się i zakasłała – to był najpiękniejszy dźwięk, jaki Toa kiedykolwiek słyszeli. Jaller ruszył, by wyciągnąć ją na brzeg. Wtedy wszyscy zauważyli, że ktoś ją podtrzymuje w wodzie.

Ich oczom ukazała się maska Kanohi. To był Matoranin! Toa Jaller pomógł Hahli i jej wybawcy wydostać się na plażę. Toa Wody dochodziła już do siebie, ale Matoranin padł bezwładnie na piasek.

– Kim jesteś? – spytał Jaller. – Skąd się wziąłeś?
– Nie ma czasu… – wyszeptał Matoranin. – Ratujcie… miasto pod wodą… pomóżcie… bo zginiemy…
– Jakie miasto? – zapytał Hewkii. – O czym ty mówisz?

Lecz Matoranin nic już nie powiedział. Jego światło zgasło, a mrok zastąpił blask jego oczu. Nie żył.

Matoro stanął nad ciałem nieszczęsnego Matoranina.

– Miej go w swojej opiece, Mata Nui.
– Oddał swoje życie, żeby uratować moje – powiedziała Hahli. – Jest większym bohaterem niż ktokolwiek z nas.
– I do tego zostawił nam kilka zagadek – zauważył Hewkii. – Kim był ten Matoranin? Co go zabiło? O jakim mieście mówił? I dlaczego Maska Życia wskoczyła do oceanu?
– Być może los ślepo wybrał niewłaściwych Matoran na Toa – stwierdził Kongu. – Zawiedliśmy.

– Nic podobnego, Toa – rozległ się znajomy głos. – Odnieśliście sukces. Teraz musicie osiągnąć kolejny cel.

Zaskoczeni Toa Inika spojrzeli w kierunku, z którego dobiegał głos. Ze zdumieniem ujrzeli Axonna i sześcioro Matoran z Ruchu Oporu, idących ku nim razem z drużyną Toa Nuva. Wszyscy Toa mieli swoje maski i broń, a na dodatek wyglądali tak, jakby nic poważnego nie przydarzyło im się na tej wyspie.

– Tahu! – krzyknął Jaller. – Gali! Nie do wiary!

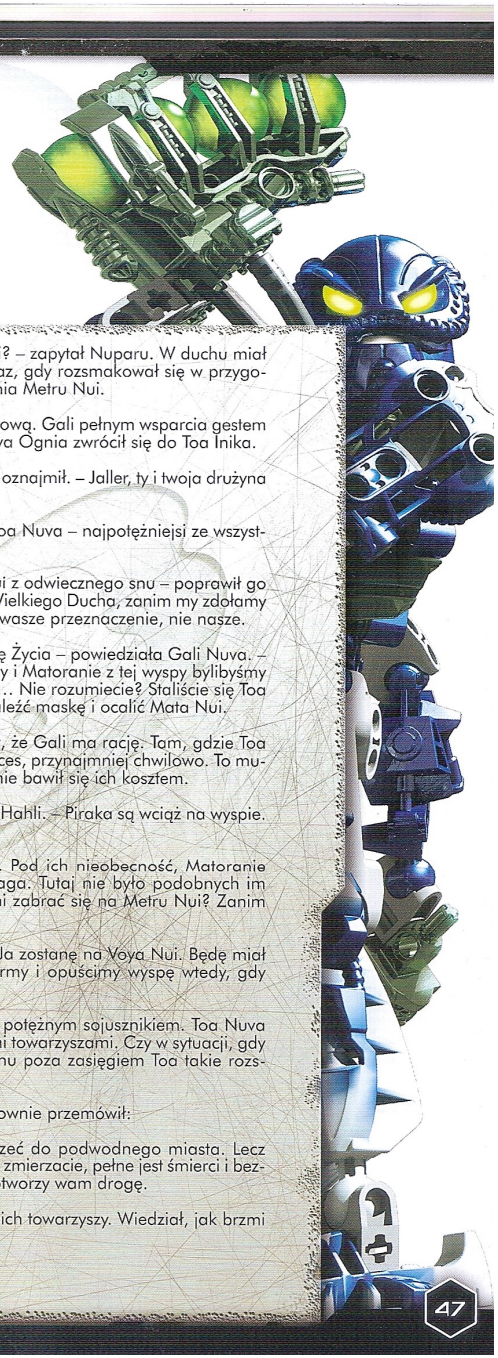
– Myśleliśmy, że nie żyjecie! – powiedziała Hahli. – Jak dobrze was znowu widzieć. Teraz wszystko już będzie dobrze.

– Przecież wiecie, że nie tak łatwo pozbyć się Toa – uśmiechnął się Pohatu. – Możecie zapytać Makutę… jeśli się kiedykolwiek wygrzebie spod tamtych wrót.

– Nasi przyjaciele Matoranie nas odnaleźli – powiedział Tahu Nuva – i uwolnili spod wpływu kul zamor. Jeden z nich nawet zaoferował wykucie nowego miecza dla Lewy. A co się stało z Piraka?

Jaller w skrócie opisał ostatnie wydarzenia do chwili wywalczenia i utraty Maski Życia. Tahu słuchał uważnie i nie krył zdziwienia na wieść o Matoranach żyjących w mieście na dnie oceanu.

– Właśnie staraliśmy się wymyślić, jak dotrzeć do maski, kiedy wy się pojawiliście – wyjaśnił Jaller. – Teraz możecie do nas dołączyć.



– A może chcecie, żebyśmy wrócili na Metru Nui? – zapytał Nuparu. W duchu miał nadzieję, że Toa Nuva zignorują to pytanie. Teraz, gdy rozsmakował się w przygodach Toa, nie miał zamiaru wracać do pilnowania Metru Nui.

Toa Nuva wymienili spojrzenia. Kopaka skinął głową. Gali pełnym wsparcia gestem położyła dłoń na ramieniu Tahu. Wtedy Toa Nuva Ognia zwrócił się do Toa Inika.

– Myślę, że to my powinniśmy wrócić do miasta – oznajmił. – Jaller, ty i twoja drużyna musicie odnaleźć maskę.

– Co? – zdumiał się Jaller. – Jesteście przecież Toa Nuva – najpotężniejsi ze wszystkich Toa – i to jest wasze przeznaczenie!

– Naszym przeznaczeniem jest obudzić Mata Nui z odwiecznego snu – poprawił go Kopaka. – Wy walczycie o to, by uratować życie Wielkiego Ducha, zanim my zdołamy przywrócić go do świadomości. I to właśnie jest wasze przeznaczenie, nie nasze.

– Przybyliśmy na Voya Nui, żeby odnaleźć Maskę Życia – powiedziała Gali Nuva. – Nie udało się nam. Gdyby nie wasza szóstka, my i Matoranie z tej wyspy bylibyśmy w najlepszym przypadku wciąż w niewoli Piraka… Nie rozumiecie? Staliście się Toa – to znak od Wielkich Istot, że to wy macie odnaleźć maskę i ocalić Mata Nui.

Jaller nie mógł się z tym pogodzić, lecz wiedział, że Gali ma rację. Tam, gdzie Toa Nuva ponieśli klęskę, jego drużyna odniosła sukces, przynajmniej chwilowo. To musiało coś znaczyć… chyba że wszechświat okrutnie bawił się ich kosztem.

– A co będzie z Matoranami? – zaniepokoiła się Hahli. – Piraka są wciąż na wyspie. Matoranom ciągle grozi niebezpieczeństwo.

Tahu zawahał się. Nie miał na to odpowiedzi. Pod ich nieobecność, Matoranie z Metru Nui byli pod opieką Toa Światła i Turaga. Tutaj nie było podobnych im obrońców. Może Matoranie powinni wraz z nimi zabrać się na Metru Nui? Zanim podjęto decyzję, odezwał się Axonn.

– Nie ma się czym przejmować – powiedział. – Ja zostanę na Voya Nui. Będę miał oko na Matoran. Przywrócimy ich życie do normy i opuścimy wyspę wtedy, gdy zechce tego przeznaczenie.

Jaller nie wiedział, co odpowiedzieć. Axonn był potężnym sojusznikiem. Toa Nuva byli nawet kimś więcej. Trudno rozstać się z takimi towarzyszami. Czy w sytuacji, gdy Maska Życia znajdowała się w głębinach oceanu poza zasięgiem Toa takie rozstanie w ogóle miało sens?

Domyślając się, co martwiło Jallera, Axonn ponownie przemówił:

– Nie obawiaj się, przyjacielu. Wiem, jak dotrzeć do podwodnego miasta. Lecz droga jest niebezpieczna… a miejsce, do którego zmierzacie, pełne jest śmierci i beznadziei. Jeśli chcecie podjąć ryzyko, mój topór otworzy wam drogę.

Tym razem Jaller nie szukał poparcia wśród swoich towarzyszy. Wiedział, jak brzmi ich odpowiedź.

– Zgoda – odparł.

* * *

ZYGLAKI

Zyglaki są rasą humanoidalnych gadów, omyłkowo stworzoną przez Wielkie Istoty podczas pracy nad pierwszymi krana. Nie mogąc znaleźć dla nich żadnego zastosowania, Wielkie Istoty przestały się nimi interesować. Zyglaki zamieszkały w świecie Matoran, lecz nie pełniły w nim żadnej funkcji. Nie miały miejsca, które mogłyby nazwać domem, a ich egzystencja pozbawiona była celu. Z czasem stały się zgorzkniałymi i nienawistnymi istotami, stanowiącymi zagrożenie dla wszystkich form życia.

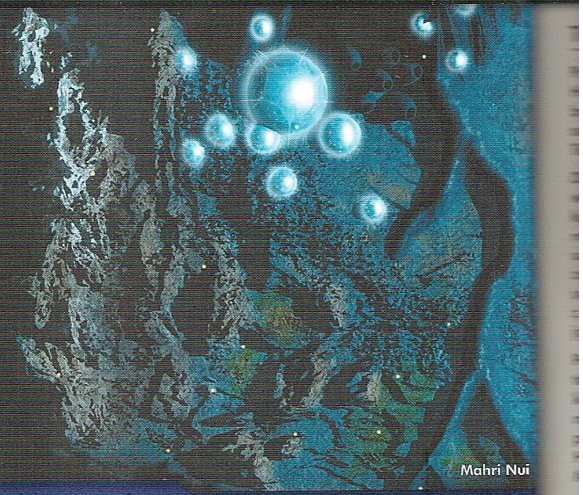
Zyglaki kryją się w ruinach i innych mrocznych miejscach, do których mało kto się zapuszcza. Mówi się, że to one zadały śmierć niemal wszystkim członkom pierwszej w historii drużyny Toa. Zyglaki są odporne na atak żywiołów. Mają włócznie i noże, które po trafieniu w cel, niszczą go doszczętnie, a ich dotyk przenosi zarazę.

Toa natknęli się na Zyglaki wewnątrz rdzenia wiodącego do Mahri Nui, ledwie uchodząc z życiem. W drodze powrotnej na Voya Nui znaleźli już tylko ich martwe ciała, pozostawione po starciu ze zmutowanymi Piraka. Zyglaki połączyły siły z Makutą Spiriahem podczas nieudanej inwazji na wyspę Zakaz.

HYDRAXON

Prawdziwy Hydraxon był członkiem Zakonu Mata Nui, strażnikiem więzienia w Otchłani i instruktorem Toa Mata. Zginął podczas ucieczki więźniów z Otchłani. Kiedy Maska Życia potrzebowała nowego wojownika, przeobraziła Matoranina imieniem Dekar w nowe wcielenie Hydraxona. Nowy Hydraxon nie pamiętał swojego poprzedniego życia i nie wiedział o tym, że był wcześniej Matoraninem. W Otchłani walczył z Toa Mahri, Nocturnem i robotem Maxilosem.

Hydraxon był uzbrojony w miotacz Cordak, bumerangi oraz ostrza umieszczone na plecach i nadgarstkach. Obecnie nadal przebywa w głębi oceanu, ścigając zbiegłych więźniów.



Mahri Nui

OTCHŁAŃ

Wieki temu Zakon Mata Nui zbudował więzienie dla najgorszych zbrodniarzy we wszechświecie. Strzeżone przez Hydraxona i roboty typu Maxilos, zyskało sławę miejsca, z którego nie można uciec. Zakon nazwał je „Otchłanią". Po latach do Otchłani trafili między innymi dumni buntownicy Barraki.

Tysiąc lat temu gwałtowne trzęsienie ziemi nawiedziło cały wszechświat. Wstrząs doprowadził do pęknięcia sklepienia Otchłani, na skutek którego więzienie zostało zalane wodą, a cele – zniszczone. W trakcie ucieczki na powierzchnię skazańcy dopadli Hydraxona i pozbawili go życia. Żaden z nich nie zdawał sobie sprawy, że kataklizm wypełnił wody oceanu energią, powodującą mutacje u wszelkich form życia, które weszły z nią w bezpośredni kontakt. Większość uciekinierów zmieniła się w istoty oddychające wodą, wielu zaś doznało szokujących zmian w wyglądzie. Bez możliwości oddychania powietrzem skazańcy nie mogli opuścić oceanu. Ich nowe więzienie zostało więc także nazwane „Otchłanią".

Po upływie tysiąca lat, Toa Inika przybyli do Otchłani w ślad za Maską Życia. Maska była w niebezpieczeństwie, odkąd trafiła w szpony groźnych Barraki. Korzystając ze swojej mocy, maska przeobraziła Inika, dając im umiejętność oddychania w wodzie, zmieniając ich maski, zbroje oraz broń. Toa byli dzięki temu w pełni gotowi, by stanąć do walki o przyszłość wszechświata w mrokach Otchłani!

Pierwszym odkryciem, jakiego dokonali Toa, była podwodna wioska Matoran, którą mieszkańcy nazwali „Mahri Nui". Toa, początkowo traktowani z podejrzliwością, przekonali Matoran, że przyszli im z pomocą. Wdzięczni Matoranie nadali drużynie nazwę „Toa Mahri".

Rahi transporter

TOA MAHRI HAHLI

Przeobrażenie Toa Inika w Toa Mahri uczyniło Hahli najmocniejszym ogniwem drużyny. Woda była jej naturalnym żywiołem, dlatego dzięki swoim umiejętnościom pływackim Hahli stała się Toa najlepiej przystosowanym do walki z Barraki.

Dzięki Hahli Matoranie zrozumieli, że Toa pojawili się w Mahri Nui po to, by ich ratować, a nie krzywdzić. Podczas pierwszego spotkania z Barraki, Toa Wody wmówiła im, że ona i jej towarzysze są – tak jak oni – zbiegłymi skazańcami. Toa zostali jednak uwięzieni, lecz Hahli za pomocą swojej maski skopiowała hipnotyczną moc jednej z morskich istot i, niezauważenie dla pilnujących ją kałamarnic, wymknęła się z łap Barraki.

Po zwycięskim pojedynku, Hahli przekonała Mantaksa, że pozostali Barraki mieli zamiar go oszukać. Mantax zawarł z nią sojusz i zaplanował atak na swoich towarzyszy. Intryga Hahli spaliła na panewce, kiedy swoją nieoczekiwaną interwencją Hydraxon umożliwił Mantaksowi przechwycenie Maski Życia.

Jako Toa Mahri, Hahli nosiła Kanohi Faxon, Maskę Pokrewieństwa, dzięki której była w stanie kopiować moce morskich stworzeń. Jej uzbrojeniem był miotacz Cordak i szpony z protostali.

TOA MAHRI MATORO

Matoro strzegł wielu różnych tajemnic, pracując jako tłumacz Turagi Nuju. Jednak ta, której brzemię ciążyło mu w Otchłani, była najtrudniejsza do utrzymania. Strażnik-robot Maxilos, który uwolnił Matoro po tym, jak Hydraxon potraktował go jak zbiega i uwięził, okazał się kolejnym wcieleniem Makuty Teridaksa! W obawie, że jego przyjaciele nie przeżyliby próby ataku na Teridaksa lub że Maska Życia mogłaby zaginąć w trakcie walki, Matoro postanowił nie dzielić się z nimi swoim odkryciem.

Teridax zmusił Matoro do pomocy w odszukaniu ciała Toa Tuyet, skorumpowanej Toa, która niegdyś weszła w posiadanie potężnego artefaktu zwanego kamieniem Toa. Kamień nie trafił jednak w ręce Makuty. Matoro zaś wykorzystał dogodny moment, by zaatakować i choćby na chwilę oddalić zagrożenie ze strony Makuty. Jaller przekazał Matoro Maskę Życia oraz wyjawił mu to, czego dowiedział się Kongu: powiernikiem maski był właśnie Matoro.

Ścigany przez Barraki, Matoro odpłynął z maską najszybciej jak tylko mógł, by ratować życie Mata Nui. Nie zdążył jednak – Mata Nui umarł. Mimo to, Matoro nie poddał się. Spadając w głąb jądra wszechświata, nałożył Maskę Życia, która natychmiast zmieniła jego ciało w czystą energię. Dzięki niej Wielki Duch został przywrócony do życia. Matoro zginął jak bohater – być może największy, o jakim słyszał świat.

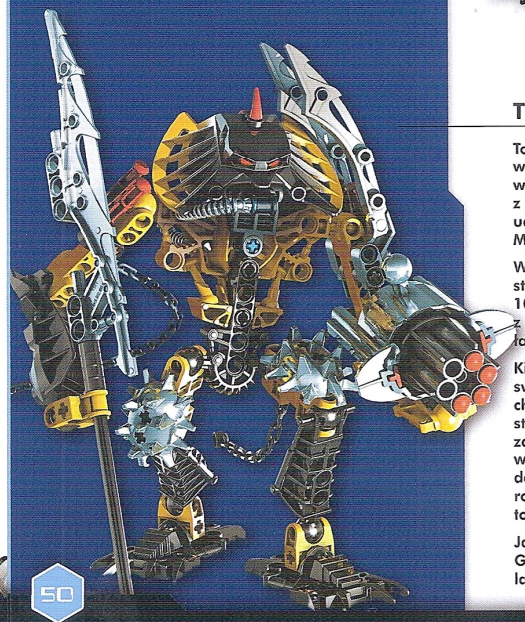
Jako Toa Mahri, Motoro nosił Kanohi Tryna, Maskę Ożywiania, której moc wypełniała martwe istoty energią symulującą życie. Dwa wielkie ostrza i miotacz Cordak stanowiły broń Matoro.

TOA MAHRI JALLER

Na początku reakcje Toa po przybyciu do Otchłani okazały się dla Jallera wyjątkowo frustrujące. Matoro poznał swoje przeznaczenie jako powiernik maski i zaczął przejmować rolę przywódcy drużyny. Hahli, szczęśliwa w swoim wodnym żywiole, odpływała daleko na samotne patrole. Natomiast sam Toa Ognia miał ogromne problemy z korzystaniem ze swojej mocy w podwodnym świecie. Jaller wiedział jednak, że wypełnienie ich zadania było najważniejsze. Walczył zatem dzielnie z Barraki, kierował ewakuacją Matoran z Mahri Nui na Voya Nui oraz przechwycił Maskę Życia, by przekazać ją w ręce Matoro.

Na wieść o śmierci Mata Nui, Matoro nalegał, aby Toa nie przerywali misji ratunkowej. Jaller posłał Matoro przodem, pozostając razem z innymi Toa w tyle, by powstrzymać armie Barraki. Toa nie mieli szans na zwycięstwo w walce z przeważającymi siłami wroga. Jaller zdecydował więc, że uwolni całą swoją energię pod postacią eksplozji o niewyobrażalnej sile, która zniszczyłaby Barraki, ich armie oraz jego samego wraz z pozostałą czwórką Toa. Za taką cenę Matoro zyskałby potrzebny mu czas. Jednak w ostatniej chwili, dzięki mocy Maski Życia, Matoro teleportował Toa z powrotem na Metru Nui, a Jaller zdołał powstrzymać wybuch zanim doszło do zniszczenia miasta.

Jako Toa Mahri, Jaller nosił Kanohi Arthron, Maskę Echolokacji. Jego bronią był miotacz Cordak i ognisty miecz. Przez krótki czas towarzyszył Jallerowi krab Hannah.



TOA MAHRI HEWKII

Toa Kamienia nie znosi wody. Mimo to, spośród wszystkich misji, ta w Otchłani przyniosła mu najwięcej sukcesów. Hewkii niejeden raz wybawił z opresji swoich towarzyszy Toa Mahri. Bez jego udziału nie udałoby się także przywrócić życia Mata Nui.

Wielkie czyny Hewkii w Otchłani przeszły do historii. Toa Mahri Kamienia dwukrotnie pokonał 100-metrowego jadowitego węgorza, walczył z rozwścieczonym Gadunką, a także powstrzymał ławicę rekinów Takea, ścigających Matoro.

Kiedy Jaller w akcie desperacji postanowił uwolnić swoją energię, aby jednym gigantycznym wybuchem zniszczyć armie Barraki – a przy okazji, niestety, także siebie i pozostałych Toa Mahri – Hewkii zaprotestował. Po chwili jednak zrozumiał, że dowódca musi czasem podejmować bardzo trudne decyzje i że pomysł Jallera był jedynym możliwym rozwiązaniem. Na szczęście zanim to się stało, Matoro zdołał ocalić drużynę i cały wszechświat.

Jako Toa Mahri, Hewkii nosił Kanohi Garai, Maskę Grawitacji. Posługiwał się miotaczem Cordak i halabardą do walki pod wodą.

TOA MAHRI KONGU

Bitwa w Otchłani nie była najłatwiejsza dla Toa Kongu. Nowa moc jego maski przerażała go, ponieważ nigdy nie wiedział, jakie stworzenie zostanie za jej pomocą przez niego wezwane. Raz zdarzyło mu się sprowadzić ławicę węgorzy. Innym razem zaś, pojawiła się u jego boku prymitywna, prehistoryczna istota z głębin oceanu.

Kongu był jedynym Toa Mahri, który omal nie stracił życia na skutek ataku kałamarnicy żywiącej się energią innych istot. Ocalił go wtedy pupil Jallera, krab Hannah. Kongu do dziś uważa ten fakt za zbyt żenujący, by o nim wspominać. Kiedy Toa Mahri odkryli arsenał z miotaczami Cordak, Kongu porzucił swoją dotychczasową broń. Zapytany, dlaczego wziął dwa miotacze, odparł: „Mam tylko dwie ręce".

Toa Kongu nie mógł pogodzić się ze śmiercią Matoro, lecz nie pokazywał tego po sobie. Po uroczystości upamiętniającej Toa Lodu, Kongu wziął na stronę Kopeke, Kronikarza Matoran, i ostrzegł go, aby „zapisał tylko miło-chwalne słowa" o bohaterskim Matoro.

Jako Toa Mahri, Kongu nosił Kanohi Zatth, Maskę Wezwania, dzięki której mógł wzywać do pomocy morskie istoty. Kongu używał dwóch miotaczy Cordak.

TOA MAHRI NUPARU

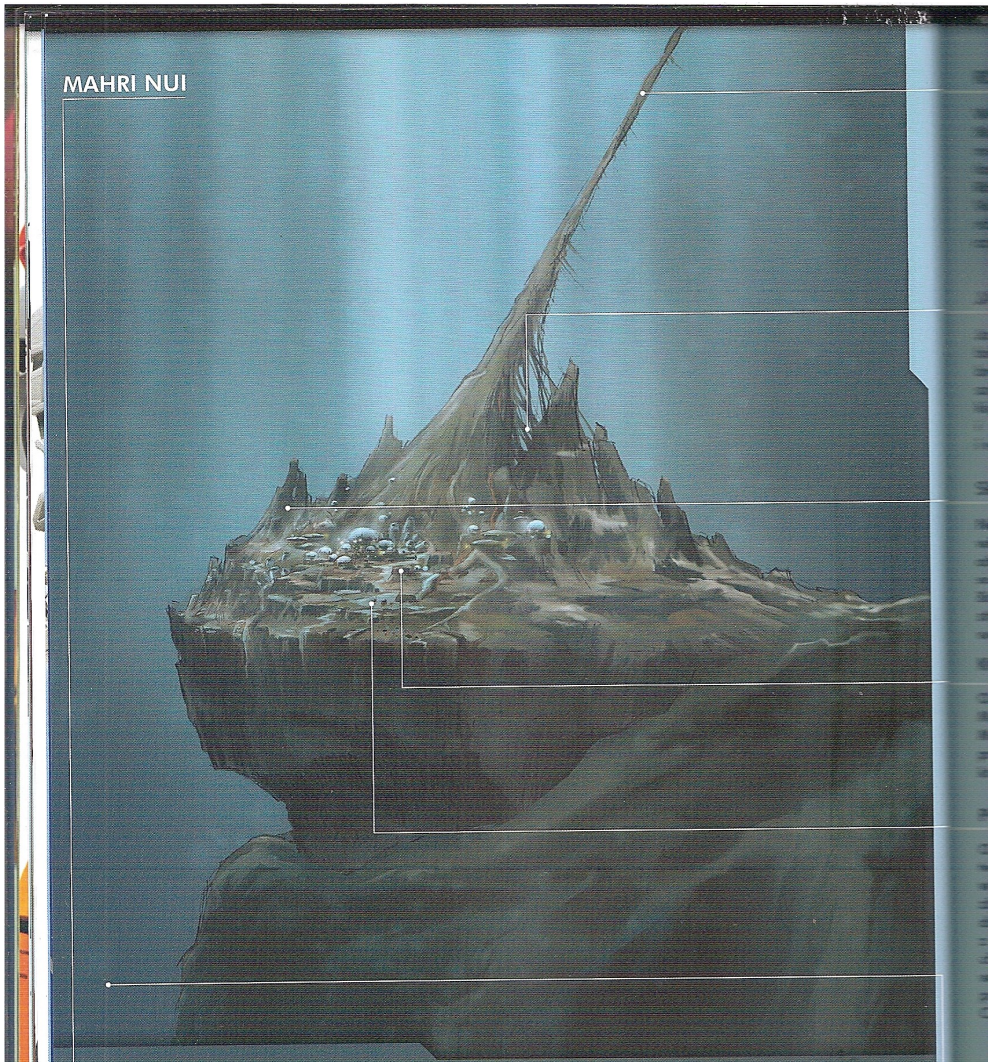
W trakcie bitwy w podwodnym świecie zadaniem Nuparu było odnalezienie Maski Życia razem z Hewkii. Toa natknęli się na gniazdo ogromnych węgorzy, gdzie zostali otoczeni i pojmani przez Ehleka. Nuparu wykorzystał swoją moc, by stworzyć wysoką kolumnę z piasku, która wyniosła obu Toa, ostrzeliwujących się ogniem z miotaczy Cordak, ponad mury ich więzienia, daleko od groźnych węgorzy. Hewkii zaś stworzył iluzję rekinów Takea, atakujących węgorze Ehleka. To sprytne posunięcie doprowadziło później do konfliktu pomiędzy Pridakiem i Ehlekiem.

Nuparu brał udział we wszystkich poważnych starciach z Barraki. Wraz z towarzyszami zniszczył rdzeń łączący Voya Nui z Mahri Nui oraz stawił czoło armiom Barraki, by dać Matoro więcej czasu na uratowanie wszechświata. Kiedy Toa Mahri zostali teleportowani na Metru Nui, Nuparu pierwszy dostrzegł, że nie ma wśród nich Matoro.

Podczas uroczystości w Koloseum na Metru Nui, Nuparu wygłosił mowę pochwalną na cześć Matoro. Razem z Hewkii wyrzeźbił także pomnik poległego przyjaciela.

Jako Toa Mahri, Nuparu nosił Kanohi Volitak, Maskę Kamuflażu. Jego bronią był miotacz Cordak oraz tarcza.

MAHRI NUI



W ciągu tysięcy lat, gdy Voya Nui dryfowała po niezmierzonym oceanie, lawa wypływająca z Góry Valmai, chłodzona przez zimną wodę, uformowała nową część wyspy. Matoranie zbudowali tam wioskę, którą nazwali „Mahri Nui". Był to jednak bardzo niestabilny teren. Setki lat później ta część wyspy oderwała się i zatonęła. Opadając na dno, wylądowała na twierdzy Barraki, niszcząc ją doszczętnie. Mieszkańcy wioski przeżyli dzięki bąblom powietrza, w których mogli wciąż oddychać.

Przez lata Matoranie stworzyli większe bąble powietrzne i otoczyli nimi swoje budynki. Skonstruowali również broń miotającą kule powietrza, aby odstraszać zagrażające im morskie stwory. Na skutek szoku spowodowanego zatonięciem ich ziemi, Matoranie zapomnieli, kim byli i skąd pochodzili. Nawet gdy spływająca w głąb oceanu lawa utworzyła rdzeń łączący oba lądy, mieszkańcy Mahri Nui nie podejrzewali, jak blisko był ich prawdziwy dom.

RDZEŃ

Wąska kamienna struktura łącząca Mahri Nui z Voya Nui. Została ona uformowana przez schłodzony strumień lawy, wypływający z Góry Valmai. Rdzeń uczynił z Mahri Nui kotwicę dla Voya Nui. Toa Inika zeszli wnętrzem rdzenia do Mahri Nui. Później zaś zniszczyli go za pomocą miotaczy Cordak.

JASKINIA KAŁAMARNIC

Jaskinia, w której Barraki hodowali zabójcze kałamarnice służące im jako broń. Doglądał ich Kalmah, zwracając szczególną uwagę, aby warunki, w jakich dorastały, sprzyjały pielęgnowaniu i rozwijaniu ich wrodzonej dzikości i wrogości.

SŁUPY SOLNE

Naturalne formacje skalne na północ od wioski będące doskonałym punktem obserwacyjnym oraz ulubionym miejscem łowów Pridaka. Kiedy przywódca Barraki przywiódł tu Defilaka, obaj dostrzegli stąd pojawienie się 100-metrowego jadowitego węgorza.

KOMNATA RADY MATORAN

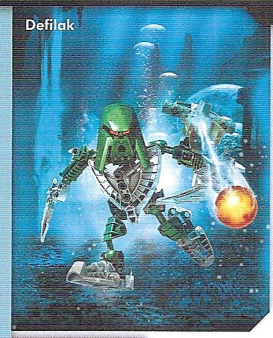
Ogromna komnata wewnątrz fortecy Mahri Nui. Tutaj spotykali się zarządcy Mahri Nui. Przechowywano tu także przedmioty pochodzące z powierzchni, które spadały do wioski.

POLA POWIETRZA

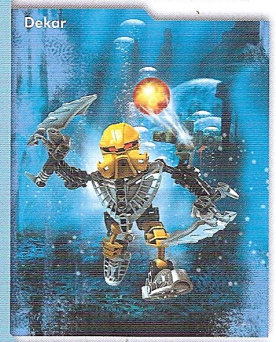
Obszar leżący w bezpośrednim sąsiedztwie Mahri Nui, porośnięty wodorostami wytwarzającymi bąble powietrza. Bąble, zbierane przez stworzenia zwane hydrukami, umożliwiały Matoranom z Mahri Nui przeżycie w Otchłani oraz chroniły ich przed mutacją pod wpływem tutejszych wód. Przez krótki czas pola powietrza były okupowane przez Carapara i jego armię krabów Keras.

CZARNA WODA

Głębiny oceanu bezpośrednio pod Mahri Nui uważane za wyjątkowo niebezpieczne miejsce, jako że zamieszkane były przez Barraki i ich armie morskich stworzeń. Ekspedycja zorganizowana niegdyś przez Defilaka w celu zbadania tych wód została zdziesiątkowana przez Pridaka i jego rekiny Takea.

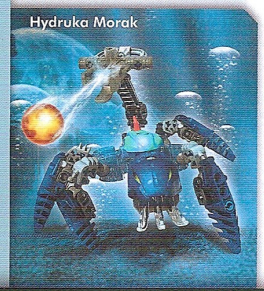


Defilak



Dekar

Hydruka Thulox



Hydruka Morak

Matoranie z Mahri Nui byli rozbitkami. Z biegiem czasu nauczyli się, jak żyć i dbać o swoje bezpieczeństwo w nieprzyjaznym środowisku. Wiedzieli, że muszą czekać na nadejście „bezpiecznej godziny", kiedy drapieżniki śpią, by móc zbierać bąble powietrza. W tym celu oswoili nawet stworzenia zwane „hydruka", które robiły to za nich.

Nic jednak nie mogło ich przygotować na zagrożenie czyhające w głębi mrocznej toni. Barraki, którzy uczynili z niej swój nowy dom, traktowali Matoran jak intruzów i zwierzynę łowną zarazem. Matoranie bronili się najlepiej jak potrafili, lecz naprawdę pozostawali przy życiu jedynie dlatego, że Barraki nie widzieli powodu, by ich natychmiast unicestwić.

Przy pierwszym spotkaniu Matoranie z Mahri Nui zaatakowali nowo przybyłych Toa Mahri, biorąc ich za kolejnych więźniów Otchłani. Dopiero Toa Hahli zdołała przekonać przywódcę wioski, Defilaka, że Matoranie mają do czynienia z przyjaciółmi. Tymczasem Po-Matoranin Dekar znalazł Maskę Życia i oddalił się z zamiarem zniszczenia jej. (Wkrótce potem Barraki odebrali mu maskę).

Toa odkryli, że jednym z celów ich misji było przerwanie rdzenia łączącego Mahri Nui i Voya Nui. Nikt nie miał wątpliwości, że podwodna wioska zostanie przez to zniszczona. Toa postanowili ewakuować Matoran na wyspę Voya Nui. Idąc korytarzem wewnątrz rdzenia, spotkali Axonna, który przysiągł chronić Matoran bez względu na okoliczności.

Ogromna radość towarzyszyła spotkaniu Matoran z obu wysp. Matoranie z Voya Nui dawno już uznali swych zaginionych braci za zmarłych, dlatego ich widok wydawał się dobrą wróżbą na przyszłość. Axonn zaprowadził Matoran do podziemnych jaskiń, w których nie groziła im żadna katastrofa.

Kiedy Toa przecięli rdzeń, Voya Nui zanurzyła się i pomknęła w głąb oceanu, w stronę południowego kontynentu – miejsca swojego pochodzenia, niszcząc po drodze Mahri Nui. Po zespoleniu wyspy ze stałym lądem, Matoranie wyszli z jaskiń, aby rozpocząć odbudowę swoich wiosek pod opieką Axonna.

Pridak

BARRAKI

Barraki byli niegdyś władcami sześciu królestw, które obejmowały niemal cały znany wszechświat. Założona przez nich Liga kontrolowała rozległe terytoria przy pomocy potężnych armii. Przekonani o swej niezwyciężonej sile Barraki wystąpili zbrojnie przeciwko Wielkiemu Duchowi Mata Nui. Armia Bractwa Makuta, dowodzona przez Teridaksa, zniweczyła ich plany.

Barraki zostali skazani na pobyt w Otchłani, lecz udało im się uciec 1000 lat temu. Przeobrażeni w potwory pod wpływem mutagennych wód Otchłani, stworzyli dla siebie nowe armie, złożone z rekinów, kałamarnic i innych morskich bestii. Kiedy Maska Życia pojawiła się w głębinach oceanu, Barraki postanowili ją zdobyć dla siebie, aby wykorzystać jej moc do ucieczki z Otchłani.

Wśród najważniejszych mieszkańców oceanu wokół Mahri Nui znajdują się:

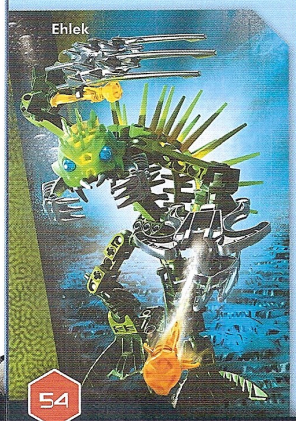
PRIDAK

Były przywódca Ligi Sześciu Królestw, obecnie – przywódca Barraki w Otchłani. Ambitny Pridak początkowo służył Bractwu Makuta, ale szybko go to znudziło, gdy zapragnął osiągnąć coś dla własnej korzyści. Swoją drogę do panowania nad północno-zachodnią częścią wszechświata okupił życiem wielu potężnych przeciwników. Pridak ponownie stanął na czele Barraki po ich ucieczce z więzienia. Kierował poszukiwaniami Maski Życia, mimo że jego plany pokrzyżował bunt wśród poplecznikow, wszczęty przez Ehleka. Bez Maski Życia, Pridak nadal tkwi uwięziony w Otchłani bez nadziei na odzyskanie swojej pierwotnej postaci i utraconego królestwa. Główną bronią Pridaka były noże ostre jak zęby rekina oraz miotacz wampirycznych kałamarnic, których zęby były w stanie przebić protostal.

Takadox

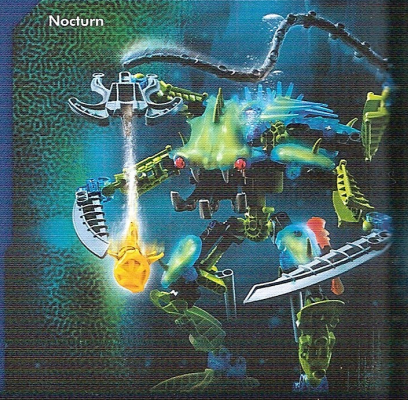
TAKADOX

Takadox był przebiegłym i zdradzieckim typem wykorzystującym innych dla własnego interesu. 80000 lat temu zdradził Ligę na rzecz Bractwa, myśląc, że na tym zyska, lecz skończył zamknięty w Otchłani. Gdy tylko uciekł z więziennej celi, zorganizował dla siebie armię podwodnych owadów. Używał hipnotycznej mocy, by nakłaniać Carapara do spełniania swoich zachcianek. Podczas zmagań o Maskę Życia próbował nawet zahipnotyzować Makutę Teridaksa. Nie miał jednak szans, by odparować jego porażający mentalny kontratak. Bronią Takadoksa był miotacz kałamarnic i dwa długie ostrza. Takadox został członkiem ekipy Brutaki wysłanej na poszukiwanie Makuty Miseriksa. Po tym, jak zdradził także tę grupę, słuch o nim zaginął.


Ehlek

NOCTURN

Prawa ręka Ehleka – niezmiernie silny, lecz bezdennie głupi. Barraki powierzyli Nocturnowi opiekę nad Maską Życia, on jednak bezmyślnie się z nią oddalił, a następnie pozwolił Hydraxonowi odebrać ją sobie. Oprócz wielkiej siły Nocturn dysponował dwoma mieczami i miotaczem wampirycznych kałamarnic. Wkrótce po ponownym uwięzieniu przez Hydraxona, Nocturn zginął podczas kolejnej próby ucieczki.


Nocturn

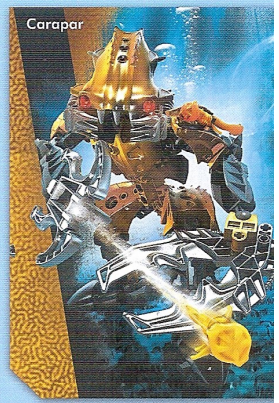
EHLEK

Ehlek, najbardziej tajemniczy spośród Barraki, jako jedyny pochodził z gatunku, którego naturalnym środowiskiem była woda. Z powodu swojego charakteru zawsze czuł się wyobcowany w grupie. Po ucieczce z więzienia zbudował fortecę dla Barraki, którą zmiażdżyła tonąca Mahri Nui. Ehlek przysiągł Matoranom zemstę i odtąd często polował na nich dla sportu. Ten Barraki był obdarzony umiejętnością generowania impulsów elektrycznych, którymi raził wroga. Jego bronią był także miotacz kałamarnic. Schwytany ponownie przez Hydraxona, Ehlek jest obecnie uwięziony w Otchłani.

Mantax

MANTAX

Mantax zawsze utrzymywał, że nie ma przyjaciół, a jedynie wrogów, którzy cudem jeszcze żyją. Przez wiele lat bezskutecznie usiłował dowieść, że przyczyną niepowodzenia rebelii Barraki była zdrada, której dopuścił się jeden z nich. Mantax zawarł krótkotrwały sojusz z Hahli przeciwko swym towarzyszom, lecz później ukradł Maskę Życia dla siebie. Był gotowy podzielić się jej mocą z pozostałymi Barraki pod warunkiem, że pozbędą się zdrajcy w grupie. Mantax dowodził w Otchłani armią płaszczek. Używał miotacza kałamarnic, a kolce na jego głowie miały w sobie paraliżujący jad. Mantax nadal przebywa w Otchłani.


Carapar

CARAPAR

Brutalny, porywczy i najsilniejszy spośród Barraki, Carapar stał na czele armii krabów. Mimo że posiadał miotacz kałamarnic, uwielbiał miażdżyć wroga uściskiem potężnych szczypiec. Carapar był wielokrotnie hipnotyzowany przez Takadoksa, co przyczyniło się do zaburzeń w jego mózgu. W przeszłości był całkiem sprytnym wojownikiem – pewnego razu bez wysiłku zdobył całą wioskę, podrzucając jej mieszkańcom zatrutą żywność, jako „dar pokoju". Carapar został siłą wciągnięty przez Brutakę do drużyny wysłanej na poszukiwanie Makuty Miseriksa. Został uśmiercony przez starożytnego Tren Kroma.

KALMAH

Trójoki (lecz z jednym ślepym okiem) Kalmah odkrył jaskinię kałamarnic i wymyślił dla nich szczególnie okrutne zastosowanie. Skonstruował miotacze, których amunicją miały być te żywiące się energią stworzenia. Wszyscy Barraki używali ich przeciwko Matoranom i Toa Mahri w Otchłani. Bezduszny i wyrachowany Kalmah bez skrupułów sięgał po wszystko, czego zapragnął. Nie odczuwał lojalności wobec Pridaka, oferując Jallerowi zawarcie sojuszu w zamian za zlikwidowanie przywódcy Barraki przez Toa. Kiedy Matoro odpłynął z Maską Życia, towarzysze porzucili Kalmaha. Za to Hydraxon pojmał go i ponownie uwięził.

Kalmah

Gadunka

GADUNKA

Przez większość życia Gadunka był małym morskim stworzonkiem. Przypadkowo poddany wpływowi energii Maski Życia, urósł i stał się o wiele potężniejszy. Ogarnięty dzikim szałem walczył z Hewkii, próbując zawładnąć Maską Życia.
Jego główną bronią były długie, ostre zęby. Później Maska Życia odwróciła efekt działania swojej mocy i przywróciła Gadunce jego pierwotną formę. Niedługo potem połknął go rekin Takea.

Maxilos i Spinax

PAMIĘTNIK MAKUTY

KIEDYŚ POWIEDZIAŁEM MOIM BRACIOM, ŻE BYWAJĄ CHWILE, GDY JEDYNĄ DROGĄ DO ZWYCIĘSTWA JEST PORAŻKA... A PRZYNAJMNIEJ POZORNA PORAŻKA. KAŻDY, KTO BYŁ ŚWIADKIEM POJEDYNKU AXONNA Z BRUTAKĄ, MUSIAŁ BYĆ PRZEKONANY, ŻE JUŻ PO MNIE. AXONN ROZTRZASKAŁ TOPOREM KAŻDĄ Z MOJĄ ENERGIĄ, WIĘC ZNÓW NIE MIAŁEM GDZIE SIĘ PODZIAĆ. MASKA ŻYCIA ZNIKNĘŁA NATOMIAST W GŁĘBINACH OCEANU, NAJWYRAŹNIEJ WYMYKAJĄC SIĘ Z MOJEGO ZASIĘGU.

NATURALNIE, KTOKOLWIEK TAK POMYŚLAŁ, BYŁ W WIELKIM BŁĘDZIE. TERAZ KAŻDY TO WIE. Z PEWNOŚCIĄ ZDĄŻYŁEŚCIE SIĘ JUŻ ZORIENTOWAĆ, ŻE GDYBYM NAPRAWDĘ CHCIAŁ ZDOBYĆ MASKĘ ŻYCIA, NIC NIE BYŁOBY W STANIE MNIE POWSTRZYMAĆ. TYLE ŻE MASKA WCALE NIE BYŁA MI POTRZEBNA. CHCIAŁEM MIEĆ JEDYNIE PEŁNĄ KONTROLĘ NAD TYM, GDZIE I KIEDY TOA POŁOŻĄ NA NIEJ SWOJE RĘCE.

NIE MOGŁEM OCZYWIŚCIE POZWOLIĆ, ŻEBY SIĘ TEGO DOMYŚLILI. DLATEGO MUSIAŁEM ZACHOWAĆ WŁAŚCIWE POZORY. OPANOWAŁEM CIAŁO TOA INIKA MATORO, ŻEBY ZASIAĆ ZAMĘT I ZWĄTPIENIE W ICH SZEREGACH, A CHWILĘ PÓŹNIEJ POZWOLIŁEM IM „WYGNAĆ" MNIE Z NIEGO. ZAJĄŁEM WNĘTRZE ROBOTA MAXILOSA, DRĘCZĄC MATORO ŚWIADOMOŚCIĄ, ŻE JESTEM CAŁY CZAS W POBLIŻU. ZACIĄGNĄŁEM GO NAWET DO POMOCY PRZY REALIZACJI NIEDORZECZNEGO PLANU ODNALEZIENIA KAWAŁKÓW KAMIENIA NUI WŚRÓD SZCZĄTKÓW TOA TUYET – WYŚMIENITY WYBIEG, NIE MOŻNA ZAPRZECZYĆ.

MUSZĘ PRZYZNAĆ, ŻE MAHRI NUI BYŁO CAŁKIEM INTERESUJĄCYM MIEJSCEM. GDZIE INDZIEJ MOŻNA SPOTKAĆ UZBROJONEGO PO ZĘBY STRAŻNIKA, KTÓRY CHWILĘ WCZEŚNIEJ BYŁ MAŁYM MATORANINEM I W OGÓLE TEGO NIE PAMIĘTA? A BARRAKI? MINĘŁO 80000 LAT, A ONI BYLI WCIĄŻ TYMI SAMYMI TĘPYMI OSIŁKAMI, KTÓRZY MIELI W SOBIE TYLE POLOTU, CO GALOPUJĄCY TAHTORAK. MIŁO BYŁO POPATRZEĆ, JAK BILI SIĘ O MASKĘ, OKŁAMYWALI SIĘ I KRULI przeciwko SOBIE.

(MOI SOJUSZNICY NIE DOPUSZCZAJĄ SIĘ TAKIEGO ZACHOWANIA. JEDNA TYLKO ISTOTA MOŻE CZEGOŚ ŻĄDAĆ: JA. JEDNA ISTOTA MA DECYDUJĄCY GŁOS: JA. JEDNA ISTOTA TRZYMA WSZECHŚWIAT W ZACIŚNIĘTEJ PIĘŚCI: JA).

TERAZ, KIEDY ODNIOSŁEM OSTATECZNE ZWYCIĘSTWO, MOGĘ ZDRADZIĆ, ŻE NIE WSZYSTKO POSZŁO TAK GŁADKO, JAK SOBIE TEGO ŻYCZYŁEM. ŻAŁOSNY ZRYW KARZAHNIEGO PO WŁADZĘ BYŁ DROBNYM UTRAPIENIEM, A JEGO PRÓBA ZASTRASZENIA MNIE WIZJĄ MOJEJ PRZYSZŁOŚCI OKAZAŁA SIĘ KIEPSKIM ŻARTEM. WTARGNĄŁEM W JEGO UMYSŁ I POKAZAŁEM MU BOLESNĄ PRAWDĘ O TYM, CZYM NAPRAWDĘ BYŁ... NIE ZNIÓSŁ TEGO WIDOKU.

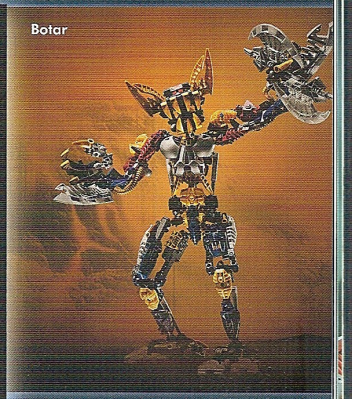
ROZKAZAŁEM JEDNEMU Z MOICH BRACI ZDOBYĆ DLA MNIE ARTEFAKT ZWANY LASKĄ ARTAKHI. WYJAŚNIŁEM MU, ŻE POTRZEBUJĘ GO DO ODBUDOWY KAMIENIA NUI. W RZECZYWISTOŚCI CHCIAŁEM GO PO PROSTU ZBADAĆ. KAŻDY PRZEDMIOT O TAK WIELKIEJ MOCY TWORZENIA MÓGŁ BYĆ RÓWNIEŻ WYKORZYSTANY JAKO POTĘŻNA BROŃ NISZCZĄCA. MÓJ POSŁANIEC DOSTARCZYŁ MI GO... ...ALE NIE DANE MI BYŁO GO ZATRZYMAĆ.

DOKŁADNIE W TYM MOMENCIE BRUTAKA POSTANOWIŁ ZNOWU ZOSTAĆ BOHATEREM. UKRADŁ MI LASKĘ ARTAKHI I NATYCHMIAST PRZEKAZAŁ JĄ KOMUŚ INNEMU, KTO TELEPORTOWAŁ SIĘ, ZANIM ZDOŁAŁEM MU JĄ ODEBRAĆ. I TAK OTO WPROST Z GŁĘBI OCEANU LASKA W MGNIENIU OKA WYWĘDROWAŁA W NIEZNANE.

MUSIAŁEM UKARAĆ BRUTAKĘ ZA WTRĄCANIE SIĘ W NIE SWOJE SPRAWY. WALCZYŁ WYŚMIENICIE, Z SZALONĄ ODWAGĄ PRZECIWNIKA, KTÓRY NIE MA NIC DO STRACENIA. NIE MIAŁO TO JEDNAK WIĘKSZEGO ZNACZENIA. POKONAŁBYM GO SZYBKO I ŁATWO, GDYBY NIE POWSTRZYMAŁA MNIE WIADOMOŚĆ, KTÓRĄ MNIE ZASKOCZYŁ: NIEJAKI HYDRAXON PRZECHWYCIŁ MASKĘ I WŁAŚNIE MIAŁ ZAMIAR JĄ ZNISZCZYĆ.

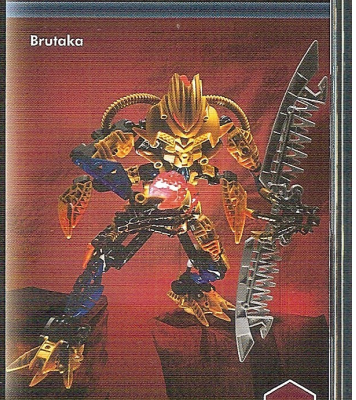
TO NIE MIAŁO PRAWA SIĘ WYDARZYĆ. GDYBY MASKA ULEGŁA ZNISZCZENIU, NIE BYŁOBY SZANS NA PRZYWRÓCENIE ŻYCIA MATA NUI. WSZECHŚWIAT ROZPADŁBY SIĘ, A JA ZOSTAŁBYM PANEM NA ZGLISZCZACH. DLA RATOWANIA MASKI MUSIAŁEM ZREZYGNOWAĆ Z PRZYJEMNOŚCI UNICESTWIENIA BRUTAKI. OBIECAŁEM MU, ŻE PEWNEGO DNIA JESZCZE SIĘ SPOTKAMY. ZOSTAWIŁEM GO TAM, GDZIE STAŁ I WYRUSZYŁEM, BY UPEWNIĆ SIĘ, ŻE MASKA – NIETKNIĘTA – TRAFI W KOŃCU W RĘCE TOA.

RZECZ JASNA NIE MOGŁEM NAGLE ZACZĄĆ ZACHOWYWAĆ SIĘ JAK ICH SOJUSZNIK. ZAINSCENIZOWAŁEM WIELKIE PRZEDSTAWIENIE, UDAJĄC, ŻE STARAM SIĘ ODEBRAĆ MASKĘ JALLEROWI. KIEDY WRESZCIE OTRZYMAŁ JĄ MATORO, ODETCHNĄŁEM Z ULGĄ. MÓJ PLAN BIEGŁ WŁAŚCIWYM TOREM. JEDYNIE BARRAKI STANOWILI POTENCJALNY PROBLEM, GDYBY UDAŁO IM SIĘ ODBIĆ MASKĘ LUB PRZESZKODZIĆ MI W INNY SPOSÓB. WYZWAŁEM WIĘC BARRAKI DO WALKI, BY DAĆ TOA CZAS NA PRZECIĘCIE ROZENIA. WYJAWIŁEM MOJĄ PRAWDZIWĄ TOŻSAMOŚĆ, PO CZYM POZWOLIŁEM IM „ZNISZCZYĆ" MNIE, ABY MOGLI DALEJ OPÓŹNIAĆ WYPEŁNIENIE MISJI TOA TAK, JAK TEGO CHCIAŁEM.



Botar

Icarax



Brutaka

Maska Życia w Otchłani

Zniszczenie robota Maxilosa pozwoliło Barraki ponownie skoncentrować się na Toa Mahri. Maska Życia, którą mieli Toa, posiadała wystarczającą moc, by zapewnić Barraki odzyskanie zdolności oddychania powietrzem. Byłby to pierwszy krok do powrotu do utraconych 80 000 lat wcześniej królestw. Zebrawszy swoje armie, Barraki ruszyli w pościg za Toa.

Toa Mahri z Matoro płynącym na czele kontynuowali desperacką pogoń za wyspą Voya Nui, zmierzającą do miejsca swojego pochodzenia. Nękani przez Barraki, nie byli w stanie dotrzymać jej kroku. Wielki Duch umarł. Matoro jednak nie chciał pogodzić się z wizją porażki. Jaller namówił go, by płynął dalej sam i ostatnim wysiłkiem spróbował dokończyć misję. Pozostali Toa mieli powstrzymać Barraki.

Toa nie mieli szans w obliczu przeważających sił wroga, lecz mimo to podjęli walkę. Matoro mknął za Voya Nui w kierunku szczeliny w dnie oceanu. W jej czeluściach krył się otwór – wypełniony niegdyś przez masę skalną – prowadzący do jądra wszechświata. Matoro zdołał przecisnąć się przez otwór, zanim wyspa zamknęła do niego dostęp. Toa Lodu spadał teraz na dno gigantycznej jaskini.

Tymczasem Toa toczyli bitwę, której nie mogli wygrać. Przekonany, że jedynym sposobem, by zatrzymać armie Barraki i dać Matoro czas, którego potrzebował, Jaller postanowił wyzwolić całą swoją energię w postaci potężnej, lecz samobójczej w skutkach eksplozji.

W jądrze wszechświata Matoro założył Maskę Życia. Pod wpływem mocy maski jego ciało zaczęło zmieniać się w energię. Matoro zrozumiał, że ceną za przywrócenie życia Mata Nui jest jego własne życie. Toa i maska stawali się jednością, a ich połączona energia miała ocalić Wielkiego Ducha. Nie czuł strachu ani żalu – pogodził się ze swoim przeznaczeniem, wiedząc, że poświęca się dla ratowania przyjaciół i całego wszechświata.

W ostatnim świadomym odruchu Matoro użył energii maski, by teleportować pozostałych pięcioro Toa Mahri na Metru Nui. Bez Maski Życia Barraki zostali pozbawieni szans na wydostanie się Otchłani. Matoro ostatecznie zjednoczył się z maską, stając się w pełni energią. Oślepiający rozbłysk potężnej energii przywrócił życie Mata Nui!

ZADANIA TOA NUVA

Natychmiast po powrocie z Voya Nui, Toa Nuva otrzymali kolejną misję od Zakonu Mata Nui. Mieli udać się do Wielkiej Świątyni na Metru Nui, gdzie umieszczony był zwój ze szczegółową listą zadań, które należało wykonać, aby przygotować wszechświat na powrót Mata Nui do świadomości. Lista obejmowała:

1) Uwolnienie Bahrag, aby Bohroki mogły przystąpić do oczyszczania wyspy Mata Nui.

2) Odzyskanie Laski Artakhi, dzięki której naprawiono by szkody wyrządzone we wszechświecie przez ogromne trzęsienie ziemi sprzed 1000 lat. (Toa Nuva nie zdołali wykonać tego zadania, udało się to dopiero Brutace).

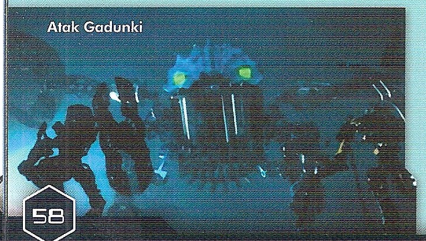
3) Zdobycie Serca Visoraków – artefaktu, który miał moc przyzywania hord Visoraków z każdego zakątka wszechświata. (Zadanie wykonali Pohatu Nuva i Onua Nuva).

4) Ugaszenie aktywnych wulkanów na wyspie Artidax. (Zadanie wykonali Tahu Nuva i Kopaka Nuva).

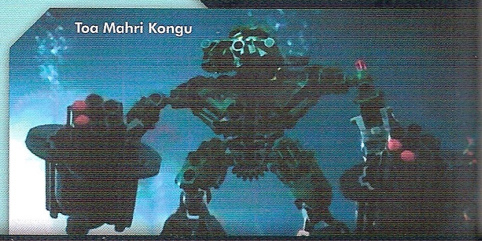
5) Obserwacja ruchu czerwonej gwiazdy na nieboskłonie wyspy Mata Nui. (Zadanie wykonane przez Gali Nuva, zaskoczoną odkryciem życia wewnątrz tej tajemniczej gwiazdy).

Lewa Nuva został także wysłany na Mata Nui, aby odnaleźć zakopany tam wielki zegar słoneczny. Zakon pomniejszył rozmiary zegara za pomocą dysku zmniejszania, by następnie przekazać go Takanuvie. Oświetlony wiązką światła gnomon zegara miał wskazywać drogę do Codreksu w Karda Nui.

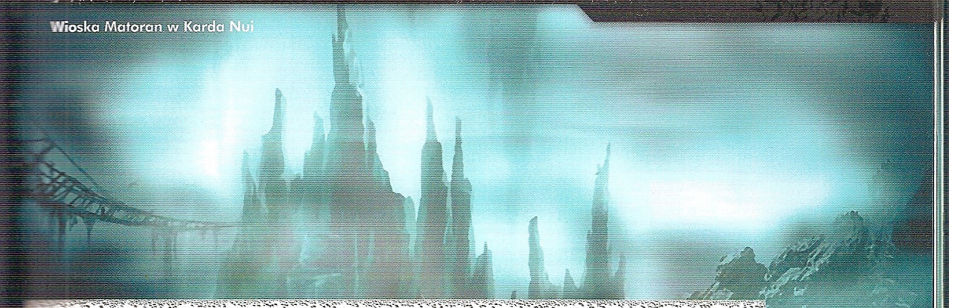
Po wykonaniu zleconych im zadań, Toa Nuva zostali teleportowani na wyspę Artakha, by tam dowiedzieć się, jaka będzie ich następna misja.



Atak Gadunki



Toa Mahri Kongu



Wioska Matoran w Karda Nui

* * *

Śmierć bohatera

Spadając na dno jądra wszechświata, Toa Matoro nakłada Maskę Życia…

Strumień wizji przemknął przez umysł Matoro: stworzenie Igniki, tysiące lat w oczekiwaniu na nadejście przeznaczonego jej przez los powiernika… Matoro zobaczył, jak ostatnim razem wzięto maskę z jej kolebki, by uleczyć Wielkiego Ducha… i dowiedział się, co spotkało tego, który ją wtedy nosił.

Nie rozpaczał, nie protestował, nie zerwał maski z twarzy. Nie zmarnował ani chwili na próżny żal. Nigdy nie zabiegał o to, by zostać Toa. Nigdy nie pragnął brzemienia bohatera, które ciążyło na jego barkach. Lecz teraz, kiedy już wszystko zrozumiał, poczuł ulgę i ukojenie.

Nuju miał rację. Wszechświat jest zagadką, a dzisiaj ja jestem odpowiedzią.

Wyrzucił ramiona przed siebie. Jego ręce emanowały światłem, rozrzucając wokół drobne iskierki przypominające gwiazdy na niebie Mata Nui. Jego ciało przeobrażało się wśród spowijających je świetlistych kręgów. Strumienie energii tryskały we wszystkich kierunkach, kiedy Maska Życia wydobywała esencję istoty zwanej Matoro.

A więc to jest koniec. Pomyślał. *Tak to wygląda.*

Tak, to była śmierć. Takiej ceny zażądała Ignika w zamian za swoją moc. Matoro nie będzie już więcej sobą, mężnym Toa – obdarzoną życiem istotą o organicznych mięśniach połączonych z mechanicznym ciałem… będzie ledwie cząstką siebie i zarazem czymś znacznie, znacznie większym.

Świat wokół niego zmieniał się gwałtownie, lecz Toa Lodu nie czuł strachu. Wiedział, że w rzeczywistości ulegał zmianie sposób, w jaki to on postrzegał swoje otoczenie – już bez pośrednictwa oczu, umysłu, ducha związanego z fizycznym światem. Stawał się czystą energią, esencją życia… siłą, która miała wyrwać Wielkiego Ducha z objęć śmierci. Teraz nie pamiętał już emocji towarzyszących walce, uczucia samotności, ciepła ognia w chłodną noc. Radość, ból, satysfakcja, rozczarowanie były już tylko pustymi słowami. Wszystko to już go nie dotyczyło… a raczej prawie wszystko.

Pozostawało wciąż jedno uczucie, jedna cząstka poprzedniego życia, której jeszcze nie zapomniał – jedno wspomnienie, którego nie chciał wyrzucić z pamięci. Jaller, Hahli, Hewkii, Kongu, Nuparu – jego przyjaciele – jego towarzysze, którzy walczyli razem z nim, śmiali się z nim i sprawiali, że wszystkie trudności znosiło się łatwiej. Wszyscy tkwili teraz tam, w mrocznym oceanie, w szponach Barraki. Nikt na Metru Nui nie dowie się o ich bohaterstwie i poświęceniu. Oni także nigdy więcej nie zobaczą już swoich domów, ani tych, na których najbardziej im zależy.

On pogodził się ze swoją śmiercią. Dlaczego jednak mieli umierać jego przyjaciele? Nie, to była zbyt wysoka cena nawet dla ratowania wszechświata.

Znowu był sobą, Toa Matoro – jeszcze przez chwilę – i miał Maskę Życia. Chociaż, być może to Maska Życia miała teraz jego. Bez znaczenia. Liczyło się to, że jego przyjaciele byli gotowi oddać życie, aby on mógł wypełnić swoje przeznaczenie i choćby tylko z tego powodu powinni dalej żyć.

Matoro oparł się mocy maski, próbując zatrzymać resztki swojej rozpraszającej się świadomości jeszcze na jedną, krótką chwilę, na czas jednego tylko uderzenia serca więcej. Zmagał się z pochłaniającą go energią, błagał ją, próbował nagiąć do swej woli. Maska zaś, z sobie tylko znanych powodów, nie oponowała.

Kiedyś, dawno temu, pewien Toa nałożył już Maskę Życia i umarł, by wypełnić swoją misję. Tamten Toa starał się być dzielny, lecz strach mieszkał w jego sercu. Zakończył więc życie pogrążony w żalu i rozpaczy. Ignika nie znalazła takich uczuć w Matoro – wyczuła w nim jedynie ogromną determinację i silną wolę, którymi mógłby się mierzyć nawet z samym Mata Nui.

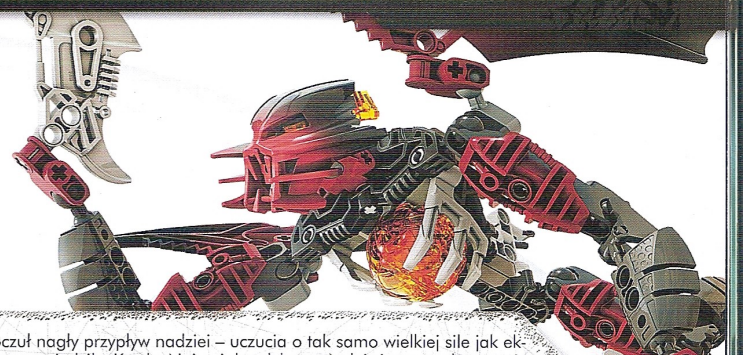
Maska Życia, związana swoją energią z energią Matoro, użyczyła mu swej mocy. Ostatni czyn Matoro nie miał być aktem nadzwyczajnego bohaterstwa, ani gestem, który poruszyłby wszechświat. Był czymś znacznie głębszym i trwalszym: był zwykłym dowodem przyjaźni.

Kiedy już było po wszystkim, pełen wdzięczności Matoro całkowicie poddał się swojemu przeznaczeniu. Połączona energia Toa i maski Kanohi eksplodowała we wnętrzu wszechświata, zalewając je falą oślepiającego światła. Strumienie złocistej energii rozprysnęły się po całej krainie, wymykając się również poza jej granice, aż przeniknęły do każdego zakamarka świata, którym niegdyś władał Wielki Duch. Tak samo jak wtedy, gdy tysiące istnień wyczuło śmierć Mata Nui, teraz wszyscy poczuli, jak życie ponownie do niego wraca. Gwiazdy na niebie ponad miastem Metru Nui znów rozbłysły żywym blaskiem…

* * *

W jądrze wszechświata Matoranie z Karda Nui toczą nierówną walkę z Makuta. Potężna eksplozja energii i światła – efekt poświęcenia Matoro – oślepia trójkę najeźdźców.

I nagle stała się światłość – piękna i oślepiająca. Przeniknęła kamienie, skalne ściany i sklepienie jaskini, oświetlając jej całe, niezmierzone wnętrze blaskiem tak jasnym, że nawet gdyby zebrano trylion kamieni świetlnych w Karda Nui, ich wspólny blask wydawałby się przy nim ledwie lekką poświatą. Trwało to chwilę i zarazem całą wieczność.



Każdy Matoranin poczuł nagły przypływ nadziei – uczucia o tak samo wielkiej sile jak eksplozja światła, która nawiedziła Karda Nui – jak gdyby wszechświat zaczął wreszcie powracać do stanu równowagi.

Tanma nagle uświadomił sobie, że ma zamknięte oczy. Światło było tak jasne, że właściwie nie robiło to żadnej różnicy. Otworzył oczy, by sprawdzić, czy nikomu nic się nie stało. Wszyscy czuli się dobrze, więc podszedł do drzwi, otworzył je i wyjrzał na zewnątrz.

Makuta wciąż unosili się w powietrzu, ale coś zmieniło się w ich zachowaniu. Wszyscy trzej latali bezładnie, krążąc po niebie jak szaleni. Zewsząd emanowała delikatna poświata, jak gdyby przed momentem świat ogarnął wszechobecny ogień, który zniknął po chwili, pozostawiając po sobie żarzące się drobinki materii.

– Co się stało? Co się tam dzieje? – zapytał Photok.

Tanma długo zastanawiał się, zanim wreszcie odpowiedział:

– Nie mam pojęcia. Może zaczyna się coś nowego… a może wszystko właśnie się kończy.

* * *

Tymczasem Toa Nuva otrzymują nową misję oraz nowe uzbrojenie od tajemniczego Artakhi…

– Uczyniliście wszystko, czego od was oczekiwano, a nawet więcej – oznajmił Artakha. – Zasłużyliście na te zbroje. Zróbcie z nich dobry użytek, bowiem są moim największym dziełem. Dokądkolwiek się udacie, wasze zbroje dostosują się do otoczenia. Odtąd żaden obcy ląd ani żaden żywioł nie będą waszym wrogiem.

– Teraz musicie już odejść. Nadszedł czas, by wreszcie przebudzić Wielkiego Ducha. Waszą powinnością jest przywrócić go wszystkim tym, którzy go potrzebują.

– Poczekaj! – powiedział Tahu Nuva. – Możemy cię zobaczyć?

– Chodź z nami! – odezwał się Onua Nuva, Toa Ziemi. – Przyda nam się twoja pomoc, Artakho.

– Nie – głos Artakhi oddalał się z wolna. – Tam, dokąd zmierzacie, musicie udać się sami…

Wszystko wokół zasnuło się mgłą, a chwilę później wyspy Artakha już nie było – tak przynajmniej wydawało się Toa Nuva. W rzeczywistości to oni zostali teleportowani z wyspy dzięki mocy jej pana. Kiedy mgła zniknęła, Toa zauważyli ze zdumieniem, że znajdują się wysoko ponad dziwnie wyglądającą wioską Matoran. Ich zbroje w niewytłumaczalny sposób zmieniły swoje atrybuty tak, by Toa mogli unosić się w powietrzu. Nie był to jednak najlepszy czas na zastanawianie się, jak to było możliwe – dookoła wrzała zażarta bitwa powietrzna.

* * *

KARDA NUI

Serce wszechświata Matoran jest drugim w kolejności miejscem (po Metru Nui), stworzonym przez Wielkie Istoty i zarazem jednym z najważniejszych spośród wszystkich ich dzieł. Karda Nui jest jaskinią o niewyobrażalnych rozmiarach, w której początkowo nie było nic oprócz tajemniczego Codreksu. Przez lata szalały w niej jedynie potężne burze energetyczne. Zanim nadeszły czasy Mata Nui, kraina ta była domem Matoran Światła oraz Tren Kroma, prastarej istoty o ogromnej mocy, która sprawowała władzę we wszechświecie pod nieobecność Wielkiego Ducha. Pojawili się tu także Toa Mata, by czekać 100 000 lat wewnątrz Codreksu na wezwanie do akcji. Ostatnio Karda Nui stała się polem bitwy pomiędzy Toa Nuva a Bractwem Makuta.

PODNIEBNE WIOSKI

Kataklizm, który wstrząsnął wszechświatem 1000 lat temu, doprowadził do oderwania się gigantycznych stalaktytów ze sklepienia Karda Nui. Pozbawieni domów Matoranie zbudowali swoje nowe wioski na szczytach owych skalnych igieł, wbitych teraz w dno jaskini. Połączenie między wioskami zapewniały mosty wiszące. Transport drogą powietrzną odbywał się dzięki plecakom odrzutowym noszonym przez Matoran. Po ataku Makuta niektóre wioski zostały zabezpieczone światłorośla – emitującą światło rośliną pnącą pochodzącą z bagien na dnie jaskini.

GNIAZDO

Po przybyciu do Karda Nui, Makuta zbudowali dla siebie gniazdo zawieszone tuż pod sklepieniem jaskini. Antroz, Vamprah, Chirox i Mutran zbierali się w jego wnętrzu dla omówienia strategii działania. W gnieździe znajdowały się również kadzie, w których Mutran razem ze swoim asystentem, Vicanem, tworzyli pijawki cienia. Ich zadaniem było także pilnowanie gniazda. W trakcie ataku na gniazdo, Toa Nuva zostali uwięzieni, lecz zdołali uwolnić się dzięki Pohatu Nuva. Kiedy Toa zniszczyli gniazdo, Mutran musiał przenieść swoje laboratorium na bagna.

BAGNA

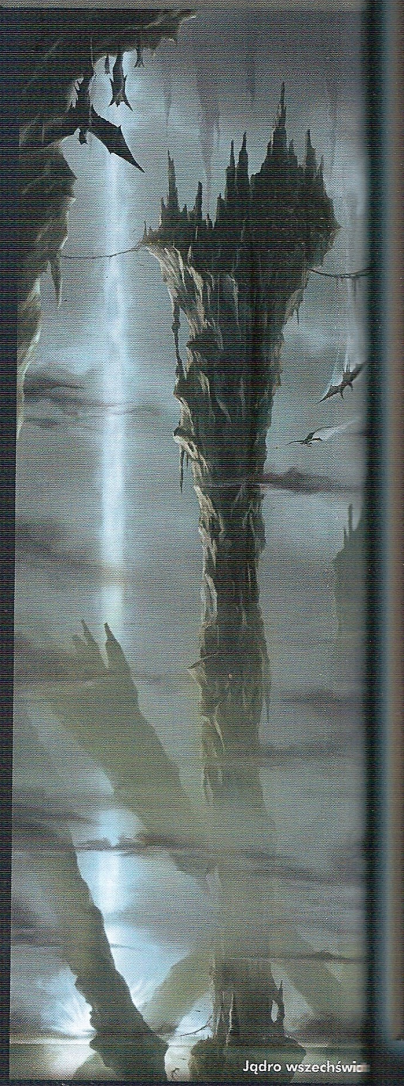
Trzęsienie ziemi spowodowało pęknięcie sklepienia Karda Nui. Woda z oceanu, okrywającego zewnętrzną stronę kopuły wszechświata, zaczęła przez nie wpadać do wewnątrz, tworząc rozległe bagna na dnie jaskini. Wszystkie istoty, które zetknęły się z bagiennymi wodami, zmutowały. Powstały tu dziwaczne, nierzadko groźne twory roślinne. W efekcie mutacji troje Makuta straciło moc zmieniania swojej formy. Toa Nuva przybyli tu w poszukiwaniu Maski Życia oraz kamiennych tabliczek, dzięki którym mieli otworzyć wejście do Codreksu. Bagna będące polem wielu bitew między Makuta a Toa Nuva, zostały unicestwione przez burzę energetyczną, która nawiedziła Karda Nui.

CODREX

Codrex, tajemnicza, kulista struktura na bagnach Karda Nui, ma długą historię. Wielkie Istoty zbudowały ją dla trzech podstawowych celów:

- Przechowywane w niej były pojazdy: Axalara T9, Rockoh T3 i Jetrax T6.
- Stanowiła schron dla Toa Mata, uśpionych w swoich kapsułach.
- W niej znajdowały się urządzenia niezbędne do obudzenia Mata Nui, na wypadek, gdyby kiedyś okazało się to konieczne.

Po powrocie do Karda Nui, Toa Nuva ponownie odkryli Codrex. Zdobywszy sześć kamiennych tabliczek, które otworzyły wejście, dostali się do jego wnętrza – o wiele większego, niż wydawało się z zewnątrz. Toa znaleźli w nim nowe pojazdy oraz maszynerię zdolną obudzić Mata Nui. Makuta Antroz zdołał także wtargnąć do wnętrza Codreksu i wykraść Jetraksa T6. Niedługo później, właśnie tutaj, Ignika poświęcił swoje życie w postaci Toa, by przywrócić Wielkiego Ducha do świadomości. Codrex przetrwał zarówno ataki Makuta, jak i niszczycielską burzę energetyczną.



Jądro wszechświa

PAMIĘTNIK MAKUTY

JAKIEŻ TO DZIWNE UCZUCIE... MAM NIEOGRANICZONĄ WŁADZĘ, STAŁEM SIĘ UCIELEŚNIENIEM WSZECHŚWIATA, A JESZCZE NIE TAK DAWNO BYŁEM ZWYKŁYM MAKUTĄ PILNUJĄCYM METRU NUI. KAŻDA CHWILA WALKI O TO, CO OSIĄGNĄŁEM, BYŁA WARTA SWOJEJ CENY.

NIE PAMIĘTAM JUŻ, KIEDY MOJA EGZYSTENCJA PRZESTAŁA MI WYSTARCZAĆ. WIEM, ŻE ZAWSZE PRZESZKADZAŁO MI, ŻE MATORANIE PADALI NA KOLANA W POKŁONACH PRZED MATA NUI, IGNORUJĄC ZUPEŁNIE MNIE I MOICH BRACI. A PRZECIEŻ TO MY STWORZYLIŚMY RAHI, DZIĘKI KTÓRYM ICH ŻYCIE STAŁO SIĘ ŁATWIEJSZE. TO MY ZAPEWNIALIŚMY IM BEZPIECZEŃSTWO. A GDZIE PRZEZ CAŁY TEN CZAS BYŁ MATA NUI? UKŁADAŁ GWIAZDY NA NIEBIE, PRZESUWAŁ SŁOŃCE ZA HORYZONT, NIE ZDAJĄC SOBIE NAWET SPRAWY, CO SIĘ DZIAŁO Z JEGO PODDANYMI.

MOJE GŁOŚNE ZWYCIĘSTWO NAD BARRAKI BYŁO PUNKTEM ZWROTNYM. ZACZĄŁEM SIĘ ZASTANAWIAĆ, CZY OBALENIE WIELKIEGO DUCHA BYŁO W OGÓLE MOŻLIWE. MUTRAN DOWIEDZIAŁ SIĘ, ŻE JEDYNIE KTOŚ OBDARZONY WIELKIM UMYSŁEM I BEZGRANICZNĄ ODWAGĄ MÓGŁ TEGO DOKONAĆ. WIEDZIAŁEM, ŻE JA JESTEM TYM KIMŚ.

NA POCZĄTKU NIE MIAŁEM AŻ TAK WIELKICH AMBICJI. PRAGNĄŁEM JEDYNIE WYŁĄCZYĆ MATA NUI Z GRY I POKAZAĆ MATORANOM, KOGO NAPRAWDĘ POWINNI WIELBIĆ. ZAPROPONOWAŁEM TO MOIM BRACIOM, LECZ – TAK JAK PRZECZUWAŁEM – MAKUTA MISERIX NIE ZGODZIŁ SIĘ Z MOIM POMYSŁEM. NADSZEDŁ CZAS NA ZDECYDOWANY KROK. ZAKWESTIONOWAŁEM PRZYWÓDZTWO MISERIKSA. A POZOSTALI BRACIA POPARLI MNIE. STANĄŁEM NA CZELE BRACTWA MAKUTA.

EGZEKUCJA MISERIKSA I TYCH, KTÓRZY TRWALI PRZY NIM, BYŁA MOIM PIERWSZYM ROZKAZEM. ZNACZNIE PÓŹNIEJ DOWIEDZIAŁEM SIĘ, ŻE KRIKA ZLEKCEWAŻYŁ GO, OGRANICZAJĄC SIĘ ZALEDWIE DO WYWIEZIENIA I PORZUCENIA MISERIKSA NA WYSPIE ARTIDAX.

NASTĘPNIE ZABRAŁEM SIĘ ZA PRZYGOTOWYWANIE WIRUSA, KTÓRY MIAŁ WPROWADZIĆ MATA NUI W STAN WIECZNEGO UŚPIENIA. W TYM SAMYM CZASIE USUNĄŁEM INNE POTENCJALNE ZAGROŻENIA – MIĘDZY INNYMI MASKĘ ŚWIATŁA, STWORZONĄ PRZEZ ARTAKHĘ. PO CICHU ZEBRAŁEM TEŻ ARMIĘ RAHKSHI, VISORAKÓW I EXO-TOA, JEDNOCZEŚNIE ZLECAJĄC MROCZNYM ŁOWCOM POZBYCIE SIĘ WSZYSTKICH TOA I TURAGA.

MAKUTA

Makuta zostali stworzeni do pomocy Wielkiemu Duchowi Mata Nui w opiece nad światem Matoran. Ich specjalnością było tworzenie Rahi spełniających określone zadania w mechanizmie funkcjonowania wszechświata. Łączyli rozmaite wirusy z płynną protodermis, z której następnie kształtowali wszystkie znane obecnie stworzenia lądowe, wodne i latające.

Początkowo, członkowie Bractwa Makuta byli istotami biomechanicznymi – ich ciała, podobnie jak ciała Toa i Matoran, były połączeniem żywej tkanki z częściami mechanicznymi. Jednak z biegiem czasu Makuta ewoluowali. Ich organiczna tkanka zmieniła się w czystą energię, zamkniętą w pancerzu z protostali. Mimo że brak ochronnego pancerza powodował rozproszenie energii, nowa forma zapewniała Makuta większą odporność na atak.

Mata Nui obdarzył Makuta wieloma różnymi mocami, między innymi władzą nad niebezpiecznym żywiołem cienia. Wielki Duch wiedział, że umiejętność kontrolowania energii cienia będzie potrzebna członkom Bractwa, aby mogli w pełni panować nad Rahi zamieszkującymi mrok. Mata Nui dał im także dar zmieniania swojej formy – również po to, by lepiej sprawowali opiekę nad swoimi Rahi.

Wojna Domowa Matoran wymusiła zmiany w roli, jaką odgrywali Makuta. Przywódca Bractwa, Miserix, wyznaczył każdemu Makucie jeden region wszechświata pod opiekę. Makuta dokładali wszelkich starań, aby nie doszło więcej do podobnych, zagrażających pokojowi wydarzeń, między innymi tłumiąc powstanie Barraki.

PAMIĘTNIK MAKUTY

JUŻ WSPOMINAŁEM O MOICH PRZYGODACH NA METRU NUI, MATA NUI I VOYA NUI. CHCĘ JEDNAK WYRAŹNIE ZAZNACZYĆ – OD POCZĄTKU ZDAWAŁEM SOBIE SPRAWĘ, ŻE MOGĘ DOPROWADZIĆ DO ŚMIERCI MATA NUI. PRZEWIDZIAŁEM JĄ W MOIM PLANIE... MOŻNA POWIEDZIEĆ, ŻE W PEWNYM MOMENCIE NAWET JEJ PRAGNĄŁEM. ŚMIERĆ WIELKIEGO DUCHA NIE BYŁA MI DO NICZEGO POTRZEBNA – PRZYNAJMNIEJ NA POCZĄTKU. ON JEDNAK TRZYMAŁ SIĘ ŻYCIA DŁUŻEJ NIŻ TO BYŁO KONIECZNE, NICZYM JEDNO Z TYCH PREHISTORYCZNYCH RAHI TAK UWIELBIANYCH PRZEZ MATORANINA MAVRAHA – WIELKICH I POWOLNYCH, NIEDOSTOSOWANYCH DO ŻYCIA W NOWOCZESNYM ŚWIECIE. ODEBRANIE MU WŁADZY, A NAWET ŻYCIA, BYŁOBY AKTEM ŁASKI DLA WSZYSTKICH ISTOT ZAMIESZKUJĄCYCH TEN ŚWIAT. ZBYT DŁUGO JUŻ NIE MIAŁY PRZEWODNIKA. POZBAWIONE WIELKIEGO DUCHA MIAŁYBY NOWY CEL W ŻYCIU – PRACĘ DLA CHWAŁY MAKUTY TERIDAKSA.

MOGŁEM SNUĆ PLANY... MOGŁEM PRÓBOWAĆ PRZEWIDZIEĆ WSZYSTKIE MOŻLIWOŚCI... ALE NIE MOGŁEM MIEĆ PEWNOŚCI, ŻE PLAN SIĘ POWIEDZIE. MUSIAŁEM POLEGAĆ NA INNYCH. MUSIAŁEM POLEGAĆ NAWET NA TOA! ZAUFAŁEM ICH SZLACHETNOŚCI, ICH WIELOKROTNIE DOWIEDZIONEJ ZDOLNOŚCI DO POKONYWANIA WSZELKICH PRZESZKÓD ORAZ ICH NIEPODWAŻALNEJ WIERZE W ZWYCIĘSTWO, BEZ WZGLĘDU NA TO, CZY MAJĄ JAKIEKOLWIEK SZANSE. TOA MAHRI I TOA NUVA MIELI ODEGRAĆ DLA MNIE SWOJE ROLE W DRAMACIE, KTÓRY SAM NAPISAŁEM... A GDYBY IM SIĘ POWIODŁO, TO JA SPUŚCIŁBYM KURTYNĘ NA KONIEC PANOWANIA WIELKIEGO DUCHA MATA NUI.

Powstanie Barraki skłoniło Makutę Teridaksa do rozmyślań o przejęciu władzy. Realizację swojego starannie przemyślanego planu rozpoczął od wprowadzenia Wielkiego Ducha Mata Nui w stan wiecznego uśpienia. Jednak jego wysiłki zmierzające do opanowania Metru Nui, a następnie osiągnięcia dominacji we wszechświecie, zostały zniweczone przez Toa. Mimo to, Makuta pozostał największym zagrożeniem dla całego wszechświata.

Niezwykle potężni Makuta nie byli pozbawieni słabości. Jako istoty cienia byli bardzo wrażliwi na światło. W przypadku pęknięcia lub zniszczenia zbroi, ich energia ulatniała się. Musieli wtedy w ciągu kilku tygodni znaleźć sobie nowe ciało, inaczej czekała ich śmierć. Na dodatek na członkach Bractwa ciążyła „klątwa Makuta" – w wyniku przerostu ambicji i żądzy władzy popełniali czasem poważne błędy lub niedoceniali przeciwnika.

Większość Makuta miała swoje ścisłe specjalizacje. Na przykład Chirox i Mutran rozwijali swój talent tworzenia Rahi, Icarax celował w sztuce wojennej, Vamprah zaś doskonalił swoje umiejętności łowcy.

Główna kwatera Bractwa znajdowała się na wyspie Destral. Makuta potrafili teleportować wyspę w dowolny zakątek wszechświata według swoich potrzeb. Forteca Bractwa strzeżona przez Rahkshi, Visoraki oraz Exo-Toa została zniszczona podczas ataku Zakonu Mata Nui.

W historii Bractwa odnotowano jedynie dwa przypadki wydalenia Makuta z jego szeregów. Pierwszym był obalony przez Teridaksa Miserix, który później powrócił, by powstrzymać plany Bractwa. Drugim był Spiriah, oskarżony o nieudany eksperyment, którego rezultatem był dziki i nieopanowany Skakdi. Spiriah został wciągnięty do drużyny, która uwolniła Miseriksa z więzienia na wyspie Artidax.

Niewielu Makuta pozostało już we wszechświecie. Teridax dysponujący władzą absolutną, nie tolerował istnienia potencjalnych rywali. Makuta, którzy mimo wszystko zdołali przetrwać, pracują obecnie przy masowej produkcji kraata, by utrzymać siłę armii Rahkshi Teridaksa.

MAKUTA ANTROZ

Antroz był przywódcą Makuta w Karda Nui oraz jednym z najbardziej wytrawnych strategów Bractwa. Dysponował wystarczającą inteligencją, by nie popełniać typowego dla Makuta błędu niedoszacowania siły przeciwnika. W walce kierował się swoistym kodeksem honorowym (rzadkość wśród Makuta).

Trzej Makuta – Vamprah, Chirox i Mutran – pod dowództwem Antroza przypuścili atak na wioski Matoran Światła. Ich celem było przeobrażenie ich mieszkańców w Matoran Cienia, przez co uniemożliwiliby powstanie jakiegokolwiek nowego Toa Światła. W trakcie inwazji na ostatnią wioskę w Karda Nui pojawili się Toa Nuva, którzy natychmiast stawili im opór. W czasie bitwy z Kopaką, zbroja Antroza uległa uszkodzeniu, ale Makuta zdołał ją naprawić na tyle, by kontynuować walkę.

Antroz uprowadził jeden z trzech pojazdów odkrytych przez Toa wewnątrz Codreksu – Jetraksa T6. Jego przeciwnikami w walce powietrznej byli Lewa Nuva i Pohatu Nuva, dopóki Kopaka Nuva nie odbił pojazdu. Antroz zginął podczas burzy energetycznej wywołanej przebudzeniem Mata Nui.

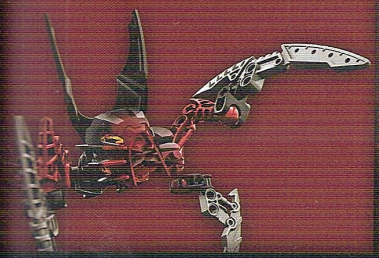
Makuta Antroz nosił Kanohi Jutlin, Maskę Rozkładu, pod wpływem której wszystko gniło i psuło się. Jego bronią były ostre szpony, jadowite kły oraz kapsuła Tridax wypełniona pijawkami cienia. Potrafił latać, lecz eksplozja energii, towarzysząca przywróceniu życia Mata Nui, oślepiła go, przez co był zmuszony polegać na pomocy Matoranina Cienia, Radiaka.

RADIAK

Radiak był wojownikiem i bohaterem wśród Av-Matoran. Po tym, jak Vamprah zmienił go w Matoranina Cienia, okazało się, że walczy z taką samą zaciekłością po stronie zła, jak kiedyś po stronie dobra.

Dzięki połączeniu sił, zarówno Antroz, jak i Radiak zyskali nowe umiejętności. Antroz widział oczyma Radiaka. Radiak zaś potrafił uczynić z przeciwnika powolną, pozbawioną energii i niezdolną do ucieczki ofiarę.

Radiak ponownie stał się Matoraninem Światła dzięki wysiłkowi Takanuvy. Obecnie mieszka na Metru Nui.



MAKUTA CHIROX

Chirox był Makutą o wyjątkowej inteligencji, który zamiast przyjaznych i pomocnych Rahi tworzył brutalne i okrutne bestie. Chirox pierwszy dostrzegł przemianę organicznych ciał Makuta w energię. On również odkrył, że w obecnej formie Makuta mogą opanowywać ciała innych istot.

Chirox walczył z Toa Nuva w powietrzu i na bagnach Karda Nui, będąc jednocześnie na wojennej ścieżce także z Mutranem – jego odwiecznym rywalem pośród Makuta. Chirox jako pierwszy wysnuł podejrzenie, że ważna misja Makuta w Karda Nui była jedynie sposobem na pozbycie się ich przez Teridaksa.

Podczas próby ratowania Matoran przez Takanuvę, Chirox przypuścił atak na Toa Światła. Poniósł jednak sromotną porażkę, a jego zbroja została przebita laserowym promieniem. Ciężko ranny musiał wycofać się z pola bitwy. Chirox zginął w burzy energetycznej, która nawiedziła Karda Nui.

Chirox nosił Kanohi Shelek, Maskę Milczenia, dzięki której mógł na pewien czas pozbawiać przeciwnika zmysłów słuchu i mowy. Jego bronią były ostrza-haki oraz kapsuła Tridax pełna pijawek cienia. Chirox został oślepiony przez eksplozję energii w Karda Nui. Od tego czasu patrzył na świat oczami Matoranina Kiropa.

KIROP

Były przywódca Matoran Światła w Karda Nui został przeobrażony w Matoranina Cienia przez Chiroksa. Toa Nuva schwytali go, a następnie celowo wypuścili, by nieświadomie poprowadził ich do gniazda, w którym powstawały pijawki cienia.

Więź psychiczna z Chiroksem dawała Kiropowi moc tymczasowego oślepiania przeciwnika. Chirox otrzymywał w zamian dar widzenia oczami Matoranina.

Dzięki Takanuvie, Kirop ponownie stał się Matoraninem Światła i mieszka obecnie na Metru Nui.

MAKUTA VAMPRAH

Milczący łowca, Makuta Vamprah, uwielbiał polować na Matoran i zmieniać ich w istoty cienia za pomocą energii swojej maski. Często pozwalał swoim ofiarom wymykać się na chwilę, by przedłużyć przyjemność polowania. Vamprah wybrał milczenie, ponieważ jego zdaniem, prawdziwy łowca nigdy nie wydaje niepotrzebnych dźwięków.

Vamprah był tym Makutą, który pierwszy odkrył portal prowadzący do Karda Nui. Po zakończeniu potyczki pod niebem Karda Nui, Vamprah przegrał na bagnach pojedynek z Tahu Nuva. Później zjednoczył siły z Makutą Gorast w zamachu na zdrajcę Icaraksa.

Kiedy niszcząca burza energetyczna rozpętała się w Karda Nui, Bitil odmówił pomocy Vamprahowi. Szalejący żywioł unicestwił Vampraha, który odszedł jak zwykle – bez słowa.

Vamprah nosił Kanohi Avsa, Maskę Głodu, pozwalającą na odległość wysysać z ofiary jej światło i wewnętrzną energię. W walce używał szponów oraz ostrych jak nóż skrzydeł. Był wyposażony w kapsułę Tridax wypełnioną pijawkami cienia. Vamprah został także oślepiony przez wybuch energii w Karda Nui. Jedynym sposobem, aby mógł widzieć otaczający go świat, była współpraca z Matoranką Gavlą.

GAVLA

Gavla została przeobrażona w istotę cienia jako pierwsza spośród Matoran z Karda Nui. Została przywódczynią Matoran Cienia. Nigdy nie lubiła swoich rodaków, dlatego przeistoczenie się w ich wroga przyszło jej z łatwością.

Psychiczna więź z Vamprahem dała jej moc zakłócania poczucia równowagi przeciwnika. W zamian jej oczy służyły Makucie Vamprahowi.

Gavla stała się ponownie Matoranką Światła wbrew swojej woli. Zgodziła się na podróż do Metru Nui tylko dlatego, że nie widziała dla siebie innego wyjścia.

MAKUTA ICARAX

Porywczy Makuta Icarax poza wielkimi aspiracjami na zdobycie przywództwa nad Bractwem miał największe umiejętności w sztuce walki spośród wszystkich Makuta. Krótko po obaleniu Mata Nui, Icarax stracił wiarę w przewodnictwo Teridaksa i postanowił siłą podbić wszechświat. Teridax wyzwał go na pojedynek i pokonał po trwającej kilka dni walce. Później, gdy Teridax przebywał w Mahri Nui, Icarax otrzymał od niego rozkaz dostarczenia Maski Cieni oraz Laski Artakhi. Starcie Icaraksa z Toa Nuva podczas tej misji zakończyło się zniszczeniem królestwa Karzahniego.

Icarax został wezwany przez Antroza do Karda Nui, by wesprzeć Makuta w walce z Toa Nuva. Niemal natychmiast po przybyciu stanął twarzą w twarz z Toa Ignika – ucieleśnieniem Maski Życia. W trakcie walki Ignika w dość bolesny sposób przywrócił Makucie jego biomechaniczną formę.

Niedługo później Icarax namówił Krikę do wspólnego ataku na Codrex, aby w ten sposób pokrzyżować wielki plan Teridaksa. W odwecie, Vamprah, Mutran i Gorast przypuścili na niego bratobójczy atak, uderzając w chwili, gdy próbował się teleportować. Molekuły ciała Icaraksa zostały w efekcie rozesłane jednocześnie do miliona zakamarków wszechświata.

Makuta Icarax nosił Kanohi Kraahkan, Maskę Cieni. Uzbrojony był w obrotowe ostrza, miecz, tarczę oraz kapsułę Tridax z pijawkami cienia.

MUTRAN I VICAN

Mutran, doświadczony twórca Rahi, odegrał znaczącą rolę w powstaniu planów Makuty Teridaksa. Makuta Miserix wysłał go na spotkanie z Tren Kromem, starożytną istotą opiekującą się wszechświatem przed nadejściem Mata Nui. Mutran zdołał na chwilę przeniknąć do umysłu Tren Kroma, gdy ten czytał w jego myślach, dzięki czemu dowiedział się wielu istotnych faktów o wszechświecie i Wielkim Duchu. Zdobyta wiedza pozwoliła mu dostrzec możliwość obalenia Mata Nui i przejęcia władzy.

Mutran pracował ze swoim rywalem Chiroksem nad stworzeniem pijawek cienia i kapsuł Tridax. W Karda Nui, Mutran nadzorował ich produkcję i strzegł gniazda, w którym powstawały. Toa Nuva odkryli lokalizację gniazda i zniszczyli je, zmuszając Mutrana do przeniesienia się na bagna.

W nowym miejscu Mutran stworzył skrzydlate Rahi zwane „klakkiem". Klakk jednak uciekł, a niedługo potem okazało się, że jego krzyk niszczył barierę, która blokowała dostęp światła do ciał i umysłów Matoran Cienia. Wykorzystując dar klakka, Takanuva pozbył się energii cienia, zatruwającej Matoran i jego samego.

Mutran stanął po stronie Gorast i Vampraha podczas ataku na Icaraksa. Kiedy w Karda Nui rozszalała się burza energetyczna, Mutran zapragnął podejść jak najbliżej i zbadać to zjawisko. Zginął na miejscu rażony piorunem.

Vican był Matoraninem Cienia asystującym Mutranowi. On pierwszy został uleczony przez klakka i odszedł z innymi Av-Matoranami do Metru Nui.

MATORANIE ŚWIATŁA

Matoranie Światła (lub Av-Matoranie) mają długą i bogatą historię. Byli pierwszym plemieniem stworzonym przez Wielkie Istoty, dlatego w porównaniu ze zwykłymi Matoranami są więksi i silniejsi. Spośród wszystkich plemion jedynie Av-Matoranie posiadają dar władania mocą swego żywiołu i wykorzystywania go w walce.

Ukończywszy proces tworzenia Av-Matoran, Wielkie Istoty zużyły resztki wykorzystanej materii przy pracy nad pierwszymi krana. W rezultacie powstały Zyglaki – niezamierzony i, jak się później okazało, wyjątkowo niebezpieczny efekt uboczny ich działania. Wielkie Istoty zaprojektowały Av-Matoran tak, aby wielu z nich w określonym czasie zapadło w letarg i przeistoczyło się w mechaniczne Bohroki.

Av-Matoranie przez krótki czas mieszkali w Karda Nui, zanim pojawił się Mata Nui. Tam też pierwszy raz spotkali Toa Mata, wysłanych z misją rozprawienia się z inteligentnymi piorunami zwanymi Avohkah. Av-Matoranie opuścili Karda Nui przed nadejściem pierwszej burzy energetycznej, przenosząc się do grot w sklepieniu jaskini.

Jakiś czas później wielu Av-Matoran nagle zniknęło. Pozostali nigdy nie dowiedzieli się, że ich bracia zostali zabrani przez Zakon Mata Nui, pozbawieni pamięci o swoim pochodzeniu i rozesłani do różnych zakątków wszechświata. Chodziło o to, aby część Av-Matoran przetrwała na wypadek, gdyby coś zagroziło istnieniu głównego plemienia.

Kiedy nastąpił Wielki Kataklizm, ogromne fragmenty skały oderwały się od sklepienia, pociągając za sobą w dół wielu Av-Matoran. Gigantyczne stalaktyty powbijały się w dno jaskini, a woda, która dostała się do jej wnętrza, dała początek rozległym bagnom. Ci, którzy przeżyli, zbudowali wioski na szczytach stalaktytów, żyjąc w harmonii i pokoju przez kolejne 1000 lat.

W ostatnich czasach ich świat nawiedzili członkowie Bractwa Makuta, by zmienić Matoran Światła w Matoran Cienia. Jedna wioska wciąż stawiała opór najeźdźcom, gdy z pomocą nadeszli Toa Nuva. Garstka ocalałych Matoran połączyła siły z Toa w walce przeciwko Makuta i Matoranom Cienia.

Wiedząc, że w chwili przebudzenia Wielkiego Ducha kolejna burza energetyczna nawiedzi Karda Nui, Takanuva zebrał wszystkich Matoran Światła i dopilnował ich bezpiecznej ewakuacji. Wszyscy znaleźli się na Metru Nui, gdzie przebywają do tej pory.

Av-Matoranie potrafią strzelać energią światła z dłoni. Mają także zdolność wpływu na to, jak inni postrzegają światło, umiejętnie wywołując wrażenie przybierania barw innych, niż ich naturalna biel i złoto.

Dzielni Av-Matoranie

TOA NUVA LEWA

Już w pierwszej chwili pobytu w Karda Nui Lewa z satysfakcją odkrył, że – zważywszy na swoje wcześniejsze doświadczenie w lataniu – jest wyjątkowo dobrze przygotowany do misji. Dzięki temu mógł z Tanmą zorganizować akcję ratunkową dla Pohatu i Kopaki, pokonać Antroza oraz pomóc w zniszczeniu gniazda Makuta.

Podczas akcji na bagnach Lewa i Gali wzniecili potężną burzę, by powstrzymać atak Makuta. Pilotując Axalarę T9, Lewa stoczył powietrzną walkę z Antrozem, który porwał Jetraksa T6, a także z innymi Makuta. Lewa opuścił Karda Nui wraz z pozostałymi Toa i mieszka obecnie na Metru Nui.

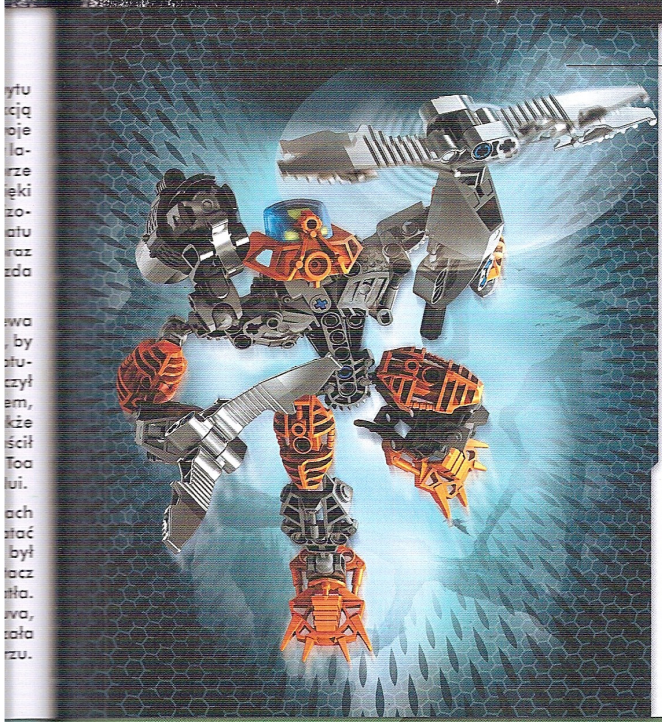
Dzięki zbroi o właściwościach adaptacyjnych Lewa mógł latać w Karda Nui. Jego bronią był miecz powietrzny oraz miotacz Midak strzelający kulami światła. Lewa nosił Kanohi Miru Nuva, Maskę Lewitacji, która zwiększała jego manewrowość w powietrzu.

TANMA

Tanma przejął dowództwo nad pozostałymi przy życiu Av-Matoranami po tym, jak Makuta przeciągnęli Kiropa na stronę zła. Tanma kierował obroną wioski aż do przybycia Toa Nuva. Mimo że na początku nie wiedział, kim są, instynktownie ocalił Lewę przed atakiem pijawek cienia.

Kiedy Tanma przypadkiem spadł na Lewę, obaj odkryli, że kontakt fizyczny otworzył Toa dostęp do pamięci Matoranina. Tanma zaś stał się żywym źródłem energii dla miotacza Midak, którym posługiwał się Lewa.

Tanma był wyposażony w dwa miecze oraz plecak odrzutowy, który pozwalał mu latać. Tanma żyje obecnie na Metru Nui.



TOA NUVA POHATU

Umiejętność latania nie leżała w naturze Toa Kamienia, lecz Pohatu wiedział, że zginie, jeśli nie opanuje sztuki walki powietrznej. Pohatu udowodnił swoją skuteczność w wielu niebezpiecznych sytuacjach. Uwięziony wraz z innymi Toa wewnątrz gniazda Makuta, Pohatu uwolnił siebie oraz Kopakę i Lewę, korzystając z mocy Maski Prędkości, by później razem z nimi zniszczyć kryjówkę wroga.

Pohatu za sterami Rockoha T3 również brał udział w walce z Antrozem pilotującym skradzionego Jetraksa T6. To on stworzył ogromną kamienną dłoń, która wynurzyła się z bagna i przytrzymała pojazd Makuty tak, by można go było ostrzelać pociskami z energii światła.

W Karda Nui, Pohatu był wyposażony w dwa wirniki i miotacz Midak. Nosił Kanohi Kakama, Wielką Maskę Prędkości. Pohatu obecnie znów przebywa na Metru Nui.

PHOTOK

Odważny, śmiało podejmujący ryzyko Av-Matoranin, który w bitwie z Makuta stworzył tandem z Pohatu. Dzięki zgranej współpracy wyszli cało z licznych opresji, począwszy od sytuacji, gdy Icarax użył mocy grawitacji, by wrzucić ich do bagna, a skończywszy na uwięzieniu ich przez Gorast wewnątrz ogromnej skały.

Kontakt z Photokiem pozwalał Pohatu sięgać do pamięci Matoranina. Ten dar uratował ich obu, kiedy Pohatu poznał położenie stalaktytu, z którym mogli się zderzyć, by spowolnić swój upadek po ataku Icaraksa. Photok zaś zyskał moc prędkości światła, dzięki której zwielokrotnił szybkość Toa.

Photok nosił plecak odrzutowy umożliwiający latanie, a jego bronią były dwa miecze. Photok mieszka teraz na Metru Nui.

TOA NUVA KOPAKA

Toa Lodu pełnił funkcję dowódcy drużyny, której zadaniem była obrona wiosek Matoran w Karda Nui.

Nie było to łatwe zadanie, ponieważ Toa musieli stawić czoło piątce potężnych Makuta. Inteligencja Kopaki pozwoliła mu obmyślić plan ataku na Makuta w oparciu o przewidywane zachowanie Kiropa. Toa pozwolili Matoraninowi uciec z niewoli, podążyli jego śladem do gniazda Makuta i zniszczyli je, znacznie osłabiając tym samym zdolność wroga do produkcji pijawek cienia.

Kopaka miał pilotować Jetraksa T6, lecz Antroz uprzedził go i ukradł pojazd. Toa Lodu odzyskał go jednak, by w końcu wykorzystać go zgodnie z przeznaczeniem w walce z Makuta. Dzięki Kopace Takanuva nie poddał się energii cienia i powstrzymał się od unicestwienia Chiroksa.

W Karda Nui, Kopaka używał miotacza Midak z ostrzem śnieżnym i laserowym systemem celowniczym. Jego Kanohi Akaku Nuva także miała swój system celowniczy. Kopaka powrócił na Metru Nui.

SOLEK

Solek jest specjalistą w dziedzinie legend o Toa Mata, a zwłaszcza tych, które mówiły o Kopace. Solek nie posiadał się z radości na widok Nuva i natychmiast zarzucił ich pytaniami. Niestety musiał długo czekać na odpowiedzi, ponieważ najpierw należało zająć się Makuta.

Solek połączył siły z Kopaką Nuva w bitwie z Mutranem. Później sam ocalił kilku innych Av-Matoran. Walczył z Makuta również na bagnach Karda Nui. Tam też pomagał Takanuvie w uzdrawianiu Matoran Cienia.

W zamian za dostęp do swojej pamięci, Solek zyskał od Kopaki moc tworzenia przedmiotów z formy stałej światła. Dwa miecze i plecak odrzutowy, umożliwiający latanie, były jego wyposażeniem. Solek mieszka na Metru Nui.

Bohaterscy Toa...

PODNIEBNA BITWA

Toa Nuva, teleportowani przez Artakhę do Karda Nui, znaleźli się w samym środku zażartej bitwy pomiędzy Matoranami Światła a trzema potężnymi Makuta. Na szczęście najeźdźcy zostali odparci, lecz Toa zdawali sobie sprawę, że kolejny atak Makuta jest tylko kwestią czasu.

W obawie przed przechwyceniem Maski Życia przez wroga, Tahu, Gali i Onua polecieli w kierunku bagien na dnie jaskini. W trakcie niespodziewanego starcia, Makuta pokonali Kopakę i Pohatu. Lewa i Tanma szybko wybawili ich jednak z opresji. Tymczasem Antroz wysłał Vicana na wyspę Destral po pomoc ze strony Makuty Icaraksa.

Toa dowiedzieli się, co zdarzyło się w Karda Nui w ciągu ostatnich dni. Na wieść o tym, że Makuta przeobrazili większość Av-Matoran – za pomocą pijawek wysysających energię światła – w złych Matoran Cienia, postanowili temu przeciwdziałać. Toa pojmali Kiropa, po czym pozwolili mu uciec, śledząc go tak długo, aż doprowadził ich do gniazda Makuta. Po drodze dołączył do nich nieznany, tajemniczy Toa (Toa Ignika).

Wewnątrz gniazda, Toa pod wpływem iluzji zaatakowali Ignikę i wpadli w pułapkę zastawioną przez Makuta. Dzięki Pohatu uwolnili się jednak i zniszczyli gniazdo. Icarax stanął do walki z Toa Ignika, lecz poniósł sromotną porażkę.

Kiedy sprawy przybrały dla nich zły obrót, Makuta wycofali się na bagna. Toa i Av-Matoranie podążyli za nimi, a Toa Ignika został przy pokonanym Icaraksie. Kiedy Makuta wyjawił mu, że Maska Życia jest zagrożeniem dla wszystkich istot we wszechświecie, Ignika opuścił posterunek, aby niezwłocznie ostrzec Toa o niebezpieczeństwie.

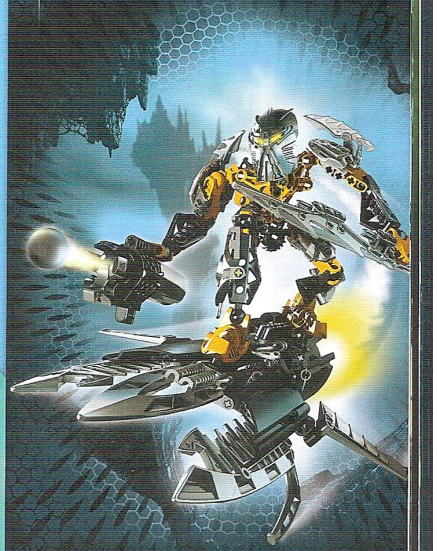
...w ogniu walki.

TOA IGNIKA

Po śmierci Matoro, Kanohi Ignika – Maska Życia – spadła na dno bagiennych wód Karda Nui. Wyczuwając w pobliżu obecność wrogich sił, maska stworzyła dla siebie ciało, aby, w razie potrzeby, móc stanąć do walki. Zainspirowana heroizmem Matoro, upodobniła się do Toa.

Toa Ignika wsparł Toa Nuva w walce z Makuta. Już w pierwszym starciu bez większego wysiłku pokonał Icaraksa. Później dowiedział się, że jeśli wszechświat nie powróci do stanu równowagi, system bezpieczeństwa ukryty w masce automatycznie zniszczy wszystkie formy życia.

Ścigając się z czasem, Toa Nuva poprosili Ignika o energię, niezbędną do obudzenia Mata Nui. Niechętny rozstaniu ze swoją nową formą, Toa Ignika ostatecznie poświęcił się dla Wielkiego Ducha.



MASKA ŻYCIA

Wielkie Istoty stworzyły Kanohi Ignika, aby pełniła dwie funkcje. Miała przywrócić życie Wielkiemu Duchowi w przypadku, gdyby jego energia życia ulotniła się. Mogła również unicestwić wszystkie formy życia we wszechświecie, by oczyścić go dla nowych istnień. Rozpoczęcie odliczania do destrukcji symbolizowała zmiana koloru maski ze złotego w srebrny, a na ostatnim etapie – w czarny.

Maska została ukryta na wyspie Voya Nui, a na jej straży stanęli Umbra, Axonn i Brutaka. Na przestrzeni 100 000 lat wywieziono ją stamtąd tylko raz. Stało się to w czasach, gdy Wojna Domowa Matoran poważnie osłabiła zdrowie Mata Nui. Drużyna Toa dowodzona przez Jovana użyła wtedy maski, aby go uzdrowić.

Maska została zabezpieczona przed niewłaściwym użyciem jej mocy. Na tego, kto jej dotknął, a nie był do tego przeznaczony, spadała klątwa. Istota przeklęta mogła nieświadomie ożywiać, pozbawiać życia lub wpędzać w obłęd wszystko, co spotkała na swej drodze. Ignika była także w stanie przyspieszać ewolucję dowolnych form życia lub cofać ich rozwój, przeobrażać je lub teleportować na drugi koniec wszechświata. Nazywana jest Legendarną Maską, podobnie jak Kanohi Vahi, Maska Czasu.

MASKI MOCY

Ignika jest jedną z dwóch znanych Legendarnych Masek. Istnieją jednak także inne maski obdarzone wielką mocą. Oto niektóre z nich:

KANOHI VAHI – Maska Czasu stworzona przez Toa Vakamę, mogła zwalniać lub przyspieszać upływ czasu. Zniszczenie maski rozerwałoby czas na strzępy. Vahi została użyta dwukrotnie: przez Vakamę przeciwko Teridaksowi oraz przez Tahu Nuva przeciwko Bohrok-Kal. Obecnie znajduje się na Metru Nui.

KANOHI AVOHKII – Wielka Maska Światła noszona przez Takanuvę, została wykuta przez Artakhę. Makuta skradli ją, a odzyskali – Toa Hagah. Nałożenie maski przeobraziło Matoranina Takuę w Toa Światła.

KANOHI KRAAHKAN – Wielką Maskę Cieni nosił Makuta Teridax, a po nim Makuta Icarax. Miała moc rozprzestrzeniania mroku, wzbudzania gniewu i strachu. Jej pochodzenie nie jest znane. Została unicestwiona razem z Icaraksem.

KANOHI OLMAK – Wielka Maska Międzywymiarowego Portalu otwierała przejście do innych wymiarów. Brutaka użył jej do teleportacji Takanuvy z Metru Nui do Karda Nui, lecz na skutek uszkodzenia maski Toa Światła zabłądził do świata alternatywnego.

KANOHI RODE – Wielka Maska Prawdy noszona przez Axonna, umożliwiała zdemaskowanie każdego oszustwa i kamuflażu. Dzięki niej Axonn mógł także widzieć i komunikować się z astralną formą Matoro.

Kanohi Vahi

Kanohi Avohkii

Kanohi Kraahkan

* * *

Federacja Strachu

Zakon Mata Nui postanawia uwolnić byłego przywódcę Bractwa, Makutę Miseriksa, z jego więzienia na wyspie Artidax. Członkowie Zakonu wierzą, że będzie on wielką pomocą w nadciągającej wojnie z Makuta. Brutaka wyrusza w niebezpieczną podróż na czele grupy skazańców. Jeden z nich – Takadox – dopuszcza się zdrady. Drużyna cudem unika śmierci pod kamienną lawiną…

Brutaka odepchnął stos kamieni i z trudem stanął na nogi. Rozejrzał się dokoła. Spiriah i Roodaka wygrzebywali się spod gruzu, używając energii cienia. Vezona i Lariski nie było w zasięgu wzroku.

Spojrzał w kierunku zablokowanego wejścia do tunelu. Kilka strzałów z miotacza niewątpliwie oczyściłoby przejście, ale Takadox z całą pewnością był już zbyt daleko. Jeszcze będzie czas, by się nim zająć.

– Mam go!

Brutaka odwrócił się i ujrzał Lariskę ściskającą gardło szamoczącego się Vezona.

– Złapałam go, kiedy chciał się wymknąć bocznym korytarzem – wyjaśniła Mroczna Łowczyni.

– Jak dopadnę tego wrednego zdrajcę – warknęła Roodaka – to zgniotę go na miazgę.

– Mamy inne zadanie – uciął Brutaka. – Ruszamy. Wszyscy! – dodał, patrząc na Vezona.

Tunel przypominał wiele innych podziemnych korytarzy. Kiedy jednak dotarli do jego końca, ich oczom ukazała się rozległa, głęboka jaskinia, której przeciwległe krańce spinał wąski most z cienkich włókien protodermis. Daleko w dole dno jaskini było wypełnione kłębowiskiem czegoś, co wyglądało jak martwe, suche gałęzie. Przez wieki strumienie lawy wypaliły w skalnych ścianach plątaninę ścieżek. Dziwaczne, sześciookie Rahi wisiały pod sklepieniem, przyglądając się z niepokojem intruzom.

– Jeśli będę planował wakacje na wyspie, Makuta Krika nie będzie moim doradcą – mruknął Spiriah.

– Cała ta wyspa jest jednym wielkim wulkanem – powiedział Brutaka. – Kilka małych erupcji w roku, nic poważnego. Tahu i Kopaka rozwiązali ten problem. Inaczej już dawno byśmy się tu usmażyli.

– Przepadł już Carapar, przepadł Takadox – zanucił pod nosem Vezon. – Kto następny teraz podzieli ich los? Posępny Spiriah? Burkliwy Brutaka? Zwycięski Vezon? Czy może Lariska?

Ostry sztylet Mrocznej Łowczyni wbił się złowieszczo w ziemię obok stopy Vezona. Szalony pół-Skakdi spojrzał na Lariskę z przymilnym uśmiechem.

– Czy może Lariska, mądra, wspaniała i rozkosznie bezlitosna?

Brutaka wszedł na most pierwszy. Z wejścia do korytarza na przeciwległym końcu dobywało się światło. Na skale widniał wypalony symbol Bractwa Makuta. Dawno temu ktoś – Krika lub Miserix – oznaczył sobie drogę do wyjścia.

– A co my zrobimy z tym legendarnym Makutą, gdy już go znajdziemy? – zapytała Roodaka. – Czemu miałby pomagać tobie i twoim mocodawcom?

– Miserix nienawidzi Bractwa za to, że zwróciło się przeciwko niemu – wyjaśnił Brutaka. – Nie pogardziłby nawet sojuszem z trójką Matoran na krabie Ussal, gdyby tylko mógł zemścić się na starych kumplach.

– Kim więc dla was będzie? – naciskała Roodaka. – Generałem? Bohaterem? Symbolem, który przyciągnie masy przeciwko Bractwu?

Brutaka pokręcił głową.

– Nic podobnego. Będzie naszą bronią – jak miotacz Rhotuka lub miotacz fantomowy. Wycelujemy go prosto w Makuta na Destral.

Roodaka uśmiechnęła się niewinnie.

– A kim, jeśli mogę zapytać, są… „my"?

Brutaka odwzajemnił uśmiech, szczerząc zęby jak Kavinika przed krwawą ucztą.

– Możesz, ale lepiej żebyś nie wiedziała, jeśli chcesz dotrzeć na drugi koniec mostu w jednym kawałku.

– Posłuchajcie! – przerwała Lariska. – Tam, z przodu… jakiś głos… albo rumor wulkanu.

– Ja też coś słyszę – oznajmił Vezon.

– Zamknij się! – warknęła Roodaka.

– I coś jeszcze widzę – dodał Vezon. – Ale skoro was to nie interesuje…

– Wyobraź sobie, że nie – odpowiedziała Roodaka.

– Osobiście uważam, że moje komentarze i spostrzeżenia są nadzwyczaj ciekawe – Vezon ciągnął niezrażony. – Nikt nie żył pełnią życia, jeśli nie widział świata oczyma szaleńca. Nigdy nie wiem, czy to, co widzę, istnieje naprawdę czy jedynie chciałbym, żeby istniało… czy może wolałbym, żeby nie istniało.

– Przypomnijcie mi, po co go wzięliśmy ze sobą? – zapytał Spiriah.

– Żeby nie umrzeć z nudów – odpowiedziała Lariska.

– Nie miałabym nic przeciwko, gdyby ktoś tu zaraz umarł – syknęła Roodaka. – Słyszałam, że Skakdi wydają fajny dźwięk, kiedy im się skręca kark.

– Ale skoro najwyraźniej was to nie obchodzi – Vezon zupełnie nie zważał na komentarze swoich towarzyszy – to nie będę was zanudzał. Sami się zaraz przekonacie, że podłoga się rusza…

– Podłoga się…? – Brutaka popatrzył w dół.

Daleko w dole, plątanina „martwych gałęzi" zaczęła się powoli podnosić. To, co wcześniej wyglądało na materię nieożywioną, w rzeczywistości było jak najbardziej żywą masą czerwonych insektoidalnych tworów. Tysiące drapieżnych odnóży właśnie sięgało po swoje pierwsze śniadanie.

Z szybkością, której nikt się po nich nie spodziewał, istoty wdrapały się na ściany jaskini, wypełniając morzem czerwieni każdy, najmniejszy nawet skrawek jej powierzchni. Po chwili zablokowały wejścia do korytarzy po obu stronach mostu. Nieruchome, głodne oczy wbiły wzrok w grupkę intruzów.

Makuta skoncentrował się, próbując uruchomić swoją moc kontroli nad Rahi. Poza małym poruszeniem wśród roju owadów nic się jednak nie wydarzyło. Kilka próżnych wysiłków później Spiriah poddał się.

– Ktoś już nimi kieruje. Ktoś o znacznie potężniejszej mocy niż moja. To musi być Miserix.

Brutaka wskazał na ścianę owadów blokującą wyjście z tunelu, którym przyszli.

– To znaczy, że jeszcze z nami pobędziesz – skwitował i zwrócił się do Lariski. – A my musimy się przebić. Ty i Vezon idziecie z tyłu. Roodaka, Spiriah i ja idziemy przodem.

– Nie, nie, nie – powiedział Vezon, kręcąc głową. – Za późno na przeprosiny. O wiele, wiele za późno.

Brutaka powiódł wokoło chmurnym wzrokiem. Widok tysięcy błyszczących owadzich oczu sprawiał, że czuł się schwytany w pułapkę w jakimś szalonym gwiazdozbiorze. Za plecami słyszał, jak Vezon pogwizduje sobie beztrosko, jak gdyby wybierał się na popołudniowy spacer.

– Chcesz się stąd wydostać siłą? – spytała Lariska, trzymając sztylet w pogotowiu.

Nie tracąc czasu na odpowiedź, Brutaka zwrócił się do Spiriaha:

– Masz władzę nad Rahi. Każ im zrobić przejście.

– Pod jednym warunkiem – oświadczył Spiriah. – Pomagam wam i znikam. Wychodzę, zabieram łódź – jeśli Takadox już jej nie zabrał – i znikam. I nigdy więcej nie chcę was widzieć ani słyszeć o was czy o kimkolwiek, kto ma z wami coś wspólnego.

– To nie była prośba – odparł sucho Brutaka. – To rozkaz.

– Jestem Makutą – uniósł się dumą Spiriah. – Zhańbionym – być może… ofiarą zawiści i uprzedzeń – na pewno… ale nie pozwolę, żeby jakiś obmierzły, nawiedzony…

Potężny cios Brutaki posłał Spiriaha w powietrze. Spadając, Makuta w rozpaczliwym odruchu wyciągnął rękę, w ostatniej chwili uczepił się krawędzi mostu i zawisł bezradnie nad przepaścią.

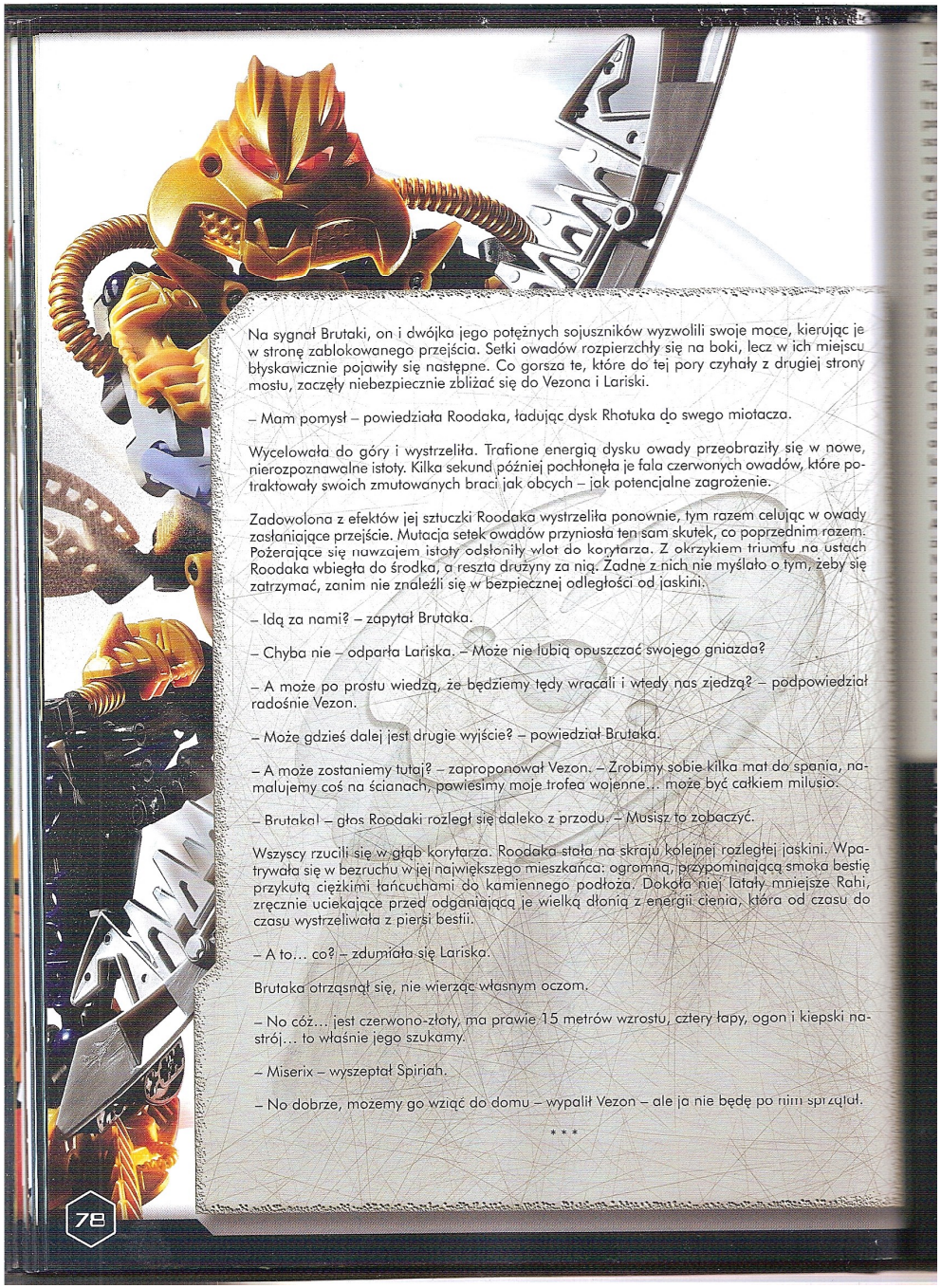
– Mam wrażenie, że nie ty stawiasz tutaj warunki – powiedział twardo Brutaka.

Uruchomił moc swojej maski, otwierając międzywymiarowy portal tuż pod stopami Spiriaha.

– Jeśli przesunę wejście do tego portalu odrobinę wyżej, znajdziesz się w wymiarze pełnym istot z czystego światła. A wiesz, czym się żywią? Energią cienia. Będziesz dla nich bankiem żywności, ale muszę cię ostrzec, Spiriah – one są wiecznie nienasycone. I przeżuwają bez zamykania paszczy.

Spiriah nie odezwał się ani słowem. Zmniejszył gęstość swego ciała, uniósł się do góry i wylądował bezpiecznie z powrotem na moście, wracając do swej właściwej formy.

– Dobrze – powiedział. – Zrobię to, ale potem odchodzę. I radzę ci, nie próbuj mnie zatrzymać.



Na sygnał Brutaki, on i dwójka jego potężnych sojuszników wyzwolili swoje moce, kierując je w stronę zablokowanego przejścia. Setki owadów rozpierzchły się na boki, lecz w ich miejscu błyskawicznie pojawiły się następne. Co gorsza te, które do tej pory czyhały z drugiej strony mostu, zaczęły niebezpiecznie zbliżać się do Vezona i Lariski.

– Mam pomysł – powiedziała Roodaka, ładując dysk Rhotuka do swego miotacza.

Wycelowała do góry i wystrzeliła. Trafione energią dysku owady przeobraziły się w nowe, nierozpoznawalne istoty. Kilka sekund później pochłonęła je fala czerwonych owadów, które potraktowały swoich zmutowanych braci jak obcych – jak potencjalne zagrożenie.

Zadowolona z efektów jej sztuczki Roodaka wystrzeliła ponownie, tym razem celując w owady zasłaniające przejście. Mutacja setek owadów przyniosła ten sam skutek, co poprzednim razem. Pożerające się nawzajem istoty odsłoniły wlot do korytarza. Z okrzykiem triumfu na ustach Roodaka wbiegła do środka, a reszta drużyny za nią. Żadne z nich nie myślało o tym, żeby się zatrzymać, zanim nie znaleźli się w bezpiecznej odległości od jaskini.

– Idą za nami? – zapytał Brutaka.

– Chyba nie – odparła Lariska. – Może nie lubią opuszczać swojego gniazda?

– A może po prostu wiedzą, że będziemy tędy wracali i wtedy nas zjedzą? – podpowiedział radośnie Vezon.

– Może gdzieś dalej jest drugie wyjście? – powiedział Brutaka.

– A może zostaniemy tutaj? – zaproponował Vezon. – Zrobimy sobie kilka mat do spania, namalujemy coś na ścianach, powiesimy moje trofea wojenne… może być całkiem milusio.

– Brutaka! – głos Roodaki rozległ się daleko z przodu. – Musisz to zobaczyć.

Wszyscy rzucili się w głąb korytarza. Roodaka stała na skraju kolejnej rozległej jaskini. Wpatrywała się w bezruchu w jej największego mieszkańca: ogromną, przypominającą smoka bestię przykutą ciężkimi łańcuchami do kamiennego podłoża. Dokoła niej latały mniejsze Rahi, zręcznie uciekające przed odganiającą je wielką dłonią z energii cienia, która od czasu do czasu wystrzeliwała z piersi bestii.

– A to… co? – zdumiała się Lariska.

Brutaka otrząsnął się, nie wierząc własnym oczom.

– No cóż… jest czerwono-złoty, ma prawie 15 metrów wzrostu, cztery łapy, ogon i kiepski nastrój… to właśnie jego szukamy.

– Miserix – wyszeptał Spiriah.

– No dobrze, możemy go wziąć do domu – wypalił Vezon – ale ja nie będę po nim sprzątał.

* * *

TOA NUVA TAHU

Powrót do Karda Nui był szczególnie trudny dla Tahu Nuva. Tylko on dobrze pamiętał ostatni pobyt Toa w tym miejscu, a zwłaszcza to, jak podstępem nakłonił przyjaciół do zamknięcia się w Codreksie na kolejne 100 000 lat. Choć nie napawało go to dumą, wiedział, że było to konieczne. Gdyby choć jeden członek drużyny zginął w tym czasie podczas misji w innych krainach, Toa nie byliby w stanie wypełnić swojego przeznaczenia i obudzić Mata Nui.

Tahu dowodził zespołem poszukującym Maski Życia na bagnach jądra wszechświata. Jego drużyna miała także odnaleźć tabliczki otwierające dostęp do Codreksu oraz unieszkodliwić napotkanych Makuta. Doprowadzając do wybuchu oparów bagiennego gazu, którym ogłuszył Makutę Vampraha, Tahu odkrył, że warto używać mocy Toa w nietypowy sposób.

Tahu Nuva nosi skonstruowany przez Artakhę pancerz adaptacyjny, wyposażony w cztery silniki rakietowe. W Karda Nui jego broń przybrała formę miotacza fantomowego Nynrah, który generuje wiązkę energii o dowolnym, wybranym przez strzelca kształcie. Tahu ma także wirujące, trzyczęściowe ostrze. Nosi Kanohi Hau Nuva, Maskę Ochrony.

Toa Nuva Ognia powrócił na Metru Nui. Jest teraz naczelnym dowódcą wszystkich Toa we wszechświecie.

BAGNA CIENI

Zaraz po przybyciu do Karda Nui, Toa Nuva podzielili się na dwie drużyny. Kopaka, Lewa i Pohatu mieli bronić Av-Matoran i ich podniebnych wiosek. Tahu, Gali i Onua udali się na bagna na dnie jaskini. Nikt nie wiedział, co ich tam czekało, gdyż mgła spowijająca bagna była zbyt gęsta, by cokolwiek przez nią dojrzeć. Nawet Matoranie zapuszczali się tam w razie najwyższej konieczności i jedynie do czasu, gdy w ich świecie pojawili się Makuta.

Ze względu na wielkość obszaru poszukiwań drużyna Tahu postanowiła się rozdzielić. Toa Nuva Ognia pierwszy natknął się na Codrex. Kiedy zbliżył się, ochronne pole siłowe tej tajemniczej budowli poraziło go ładunkiem energetycznym. Nieprzytomny i bezbronny stał się łatwym celem dla Makuty Kriki.

Tahu w porę odzyskał świadomość, był jednak zbyt osłabiony, by się bronić. Krika wyznał mu, że Makuta nienawidzili Toa, ponieważ zazdrościli im tego, kim są – prawdziwymi bohaterami, którzy robią to, co do nich należy tylko dlatego, że to jedyna właściwa droga. Szacunek, który wzbudzają Toa, był od wieków nieosiągalnym pragnieniem Makuta. Krika chciał uśmiercić Tahu, lecz zanim zdążył cokolwiek uczynić, Toa Ognia wystrzelił racę – wezwanie o pomoc.

Tahu nie domyślał się, że Gali i Onua sami byli w poważnych opałach…

Mutagenne wody bagien w Karda Nui

TOA NUVA ONUA

Onua był zawsze uważany za jednego z najmądrzejszych Toa. W Karda Nui dowiódł tego w każdym calu. Od samego początku przeczuwał, że jest coś dziwnego w tej misji. Makuta górowali liczebnością i siłą nad Toa Nuva, a mimo to nie rozgromili ich. Onua miał wrażenie, jak gdyby Makuta celowo powstrzymywali się przed ostatecznym ciosem. Nie potrafił jednak zrozumieć, dlaczego.

Pozostawiwszy odpowiedź przeznaczeniu, Onua skupił się na swoim zadaniu. Moc Toa Ziemi niejeden raz ocaliła członków drużyny na bagnach. Onua jako pierwszy poznał skuteczność miotaczy fantomowych Nynrah. Makuta Gorast próbowała nakłonić Toa Ziemi do przejścia na stronę mroku, kusząc go rozkoszą posiadania „duszy tak czarnej, jak jego zbroja". Onua odmówił jednak, gotów oddać życie, by wypełnić misję, jeśli byłoby to konieczne.

Onua nosił Kanohi Pakari Nuva, Maskę Siły, oraz zbroję adaptacyjną wyposażoną w zaawansowany napęd rakietowy i skrzydła. Używał miotacza fantomowego Nynrah i tarczy chroniącej przed atakiem z użyciem różnego rodzaju broni. Onua mieszka na Metru Nui, przebudowując Archiwum w twierdzę nie do zdobycia.

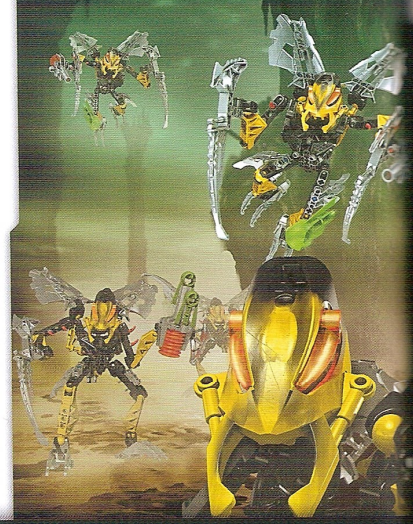
Poszukiwanie kamiennych tabliczek przez Toa Ziemi nie przynosiło rezultatu. Kiedy przysiadł na moment, chcąc zebrać myśli, dostrzegł skradającą się ku niemu wielką osę Nui-Kopen. Strzepnął ją do bagna, by za chwilę zauważyć, jak osa zmienia się w monstrualną wersję samej siebie. Onua domyślił się, że bagienne wody miały właściwości mutagenne. Zanim jednak zdążył przygotować się do obrony, Makuta Bitil zaatakował go z zaskoczenia. Energia wystrzelona z miotacza fantomowego Makuty sparaliżowała mechaniczne części ciała Toa.

Bitil użył mocy swojej maski przeciwko Toa Ziemi, sprowadzając sobie do pomocy swoje wcielenia z przeszłości. Zabrały Onuę do kryjówki Kriki, lecz Kriki w niej nie było. Po chwili działanie energii miotacza ustało. Onua otoczył przeciwników ścianą błota i odleciał. Teraźniejszy Bitil ruszył w pościg za nim, lecz Onua skorzystał tym razem ze swojego miotacza, by zamknąć Makutę wewnątrz kuli z energii. Schwytany w pułapkę Bitil wpadł do bagna.

Onua musiał ostrzec pozostałych Toa o obecności Makuta. Nie wiedział tylko, jak odnaleźć przyjaciół. Problem sam się rozwiązał, gdy nad bagnami zabłysnęła ognista flara. Toa Ognia nie wzywałby pomocy, gdyby nie był w poważnych kłopotach.

Toa Ziemi poleciał na ratunek Tahu. Po drodze jednak zauważył, że inny Toa potrzebuje jego wsparcia...

Przeszłe i teraźniejsze wcielenia Bitila



TOA NUVA GALI

Nawet w najgorszych chwilach Gali Nuva starała się być głosem rozsądku w drużynie, poszukując pokojowego rozwiązania wszelkich problemów. Jej podejście trochę się zmieniło, zanim Toa pojawili się w Karda Nui. Zmuszona do walki z Icaraksem o Laskę Artakhi, Gali stworzyła gigantyczną falę, która zniszczyła królestwo Karzahni. Gali nigdy wcześniej nie przyczyniła się do takiej katastrofy, lecz nie miała wyboru. Trwała wojna – Toa musieli walczyć o zwycięstwo.

Gali zdawała sobie sprawę, że prędzej czy później dojdzie do starcia Toa z Makuta. Mimo to, myśl o zbrojnym konflikcie napawała ją niepokojem. Walka pomiędzy przeciwnikami o tak potężnej mocy mogła doprowadzić do zniszczenia Karda Nui. Żadna ze stron nie miała zamiaru poddać się ani ustąpić. Gali miała nadzieję, że w tym bezlitosnym starciu Toa będą ciągle w stanie dochować wierności swojemu kodeksowi: nie będą zabijać wrogów.

Gali Nuva nosiła zbroję adaptacyjną z dwoma silnikami rakietowymi umocowanymi na stopach. Posiadała miotacz fantomowy Nynrah oraz Maskę Oddychania Pod Wodą – Kaukau Nuva. W Karda Nui Gali często używała mocy swojego żywiołu, lecz wkładała ogromny wysiłek w to, aby nie narazić przyjaciół na kontakt z mutagenną wodą.

Gali przebywa obecnie na Metru Nui. Na prośbę Tahu podjęła się odnalezienia w Wielkiej Świątyni wszelkich informacji o Wielkich Istotach, które stworzyły Mata Nui.

Gali Nuva odnalazła pierwszą kamienną tabliczkę zaplątaną w gąszczu bagiennych zarośli. Już miała po nią sięgnąć, lecz szósty zmysł kazał jej się odwrócić. Dokładnie w tym momencie Makuta Gorast rzuciła się na nią w morderczym ataku!

Rozpoczęła się zacięta walka. Gali spróbowała otoczyć głowę Gorast kulą z bagiennej wody. Ku jej zdziwieniu manewr okazał się skuteczny – w ten sposób odcięła Makucie dopływ powietrza (w efekcie mutacji Gorast znów oddychała powietrzem). Nie powstrzymało to jednak Makuty. Gali wpadła na pomysł, by zwiększyć wilgotność gruntu pod stopami Gorast do tego stopnia, że Makuta zapadła się pod ziemię. Gali nie mogła uwierzyć, że jej przeciwnik poddał się tak łatwo, nawet nie próbując się ratować.

W następnej sekundzie Gorast wynurzyła się spod błotnistej ziemi tuż za plecami Toa. Makuta zadała cios i zaczęła wysysać energię światła Gali. Na szczęście wtedy nadleciał Onua. Widząc Toa w opałach, chwycił Gorast, uniósł ją wysoko w powietrze i cisnął z całej siły na ziemię. Nie było czasu na rozstrzygnięcie walki, postanowił więc ratować Gali i lecieć tam, gdzie zobaczył ognistą flarę Tahu.

Jedyną nadzieją dla Toa Nuva było ponowne połączenie sił.

Gorast atakuje Gali

MOCE MAKUTA

Makuta w bezcielesnej formie mogli korzystać jedynie z mocy psychicznych, takich jak iluzje lub telepatia. Wszystkie moce były dla nich dostępne tylko wtedy, gdy ich ciała okrywał pancerz.

Na skutek mutacji Mistika Makuta stracili zmiennokształtność i kilka innych rodzajów mocy, jakimi wcześniej dysponowali. Pełna lista mocy Makuta obejmuje:

CELNOŚĆ
Pozwala trafić w najmniejszy cel z ogromnej odległości w każdych warunkach.

CISZA
Siłą przenikliwej ciszy umożliwia chwilowe ogłuszenie nawet Toa Nuva.

CYKLON
Pozwala w dowolnej chwili rozpętać i kontrolować potężne cyklony.

CZYTANIE W MYŚLACH
Umożliwia wtargnięcie do wnętrza umysłu Turaga lub Toa Nuva.

DEWASTACJA
Wywołuje eksplozje obiektów w najbliższym otoczeniu.

DEZINTEGRACJA
Obraca w pył nawet obiekty z protodermis.

DEZORIENTACJA
Dezorientuje wroga i pozbawia go kontaktu z rzeczywistością.

DŹWIĘK
Niszczy odległe cele potężnymi falami dźwięku.

ELASTYCZNOŚĆ
Pozwala w mgnieniu oka rozciągać ciało 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
Pozwala wzbudzać gniew i skłócać ze sobą dowolne istoty, nawet Toa.

MAKUTA KRIKA

Makuta Krika niechętnie brał udział w realizacji planu Teridaksa. Rozmyślając o przyszłości, nie widział nic poza chaosem i zniszczeniem. Jego zdaniem zwycięstwo czy klęska Toa lub Makuta, raczej nie uczynią tego wszechświata szczęśliwym miejscem. Dręczyło go przeczucie, że władza w rękach Bractwa przyniesie strach i śmierć. Mimo to nie wierzył, by mógł coś wskórać przeciwko potędze Teridaksa i jego pomocników. Posłusznie udał się więc do Karda Nui z rozkazu przywódcy. Wykonał też polecenie Antroza, przejmując dowództwo nad Makuta na bagnach.

Krika miał coraz większe wątpliwości. Porwał Gali, by przekonać ją do ucieczki w nadziei, że Toa Nuva w niepełnym składzie nie zdołają wypełnić przeznaczenia i obudzić Mata Nui. Później Krika przyłączył się do Icaraksa, który chciał zniszczyć Codrex wraz z Toa przebywającymi w jego wnętrzu, krzyżując tym samym plan Teridaksa.

Mutagenna moc bagiennych wód Karda Nui uwięziła Krikę w owadopodobnej postaci. Makuta potrafił zmieniać gęstość swojego ciała tak, że mógł przenikać stałą materię. Musiał jednak korzystać z energii zabieranej z otoczenia, aby na zawsze nie pozostać w formie widma. Krika używał miotacza fantomowego Nynrah i nosił Kanohi Crast – Maskę Odpychania. Oprócz odpychania dowolnych obiektów, moc maski zapewniała mu zdolność lewitacji.

Krika próbował ostrzec Makuta przed nadchodzącą burzą energetyczną, która miała zniszczyć Karda Nui po przebudzeniu Mata Nui. Gorast nie uwierzyła mu: uznała go za zdrajcę i za karę pozbawiła życia.

GRAWITACJA
Poprzez manipulowanie siłą grawitacji pozwala zmiażdżyć każdy obiekt w polu widzenia.

ILUZJA
Umożliwia tworzenie realistycznych iluzji w dowolnym miejscu w zasięgu wzroku.

KAMUFLAŻ
Daje zdolność idealnego wtopienia się w otoczenie.

KONTROLA KLIMATU
Pozwala błyskawicznie rozpętać groźne burze i zamiecie.

KONTROLA NAD OWADAMI
Umożliwia dysponowanie siłą niezliczonych rojów Nui Rama.

KONTROLA NAD RAHI
Daje absolutną władzę nad każdym żywym Rahi w okolicy.

KONTROLA NAD ROŚLINAMI
Daje absolutną władzę nad każdą rośliną w okolicy.

KONTROLA SPOISTOŚCI
Umożliwia kontrolę nad spoistością formy Makuta oraz każdego obiektu w jego zasięgu.

ŁAŃCUCH BŁYSKAWIC
Pozwala panować nad ciągiem błyskawic uderzających jednocześnie w wiele celów.

MAGNETYZM
Tworzy pole magnetyczne zdolne rozerwać na pół taflę protodermis.

MROK
Wchłania światło (oprócz światła Takanuvy) z ogromnego obszaru.

MROZOODPORNOŚĆ
Pozwala znieść nawet lodowaty chłód miecza Kopaki Nuva.

NIETYKALNOŚĆ
Daje odporność na każdy rodzaj fizycznego ataku.

OGNIOODPORNOŚĆ
Pozwala wytrzymać żar magmy wystrzelonej z miecza Toa Tahu Nuva.

MAKUTA BITIL

Makuta Bitil posiadał zdolność tworzenia insektoidalnych Rahi, ale jego prawdziwym pragnieniem zawsze była walka. Umiejętnościami nie dorównywał takim wojownikom jak Icarax czy Gorast, lecz był równie agresywny, odważny i bezlitosny. Poparł plan Teridaksa, widząc dla siebie szansę sięgnięcia po władzę nad wszechświatem. W Karda Nui siła Bitila nie mogła się jednak równać inteligencji Toa Nuva.

Jego owadopodobna forma była efektem mutacji, lecz w przeciwieństwie do Kriki i Gorast, Bitil nie uległ poważnemu przeobrażeniu (widząc, co przydarzyło się jego towarzyszom, wydostał się z bagna zanim uciekł tak, jak oni). Wyposażony w liczne ostrza i szpikulce, Bitil najchętniej polegał na miotaczu fantomowym. Dzięki niemu łatwiej było pokonać wroga, który nie mógł oddać ciosu.

Źródłem największej mocy Bitila była Kanohi Mohtrek, Maska Powielania, która pozwalała mu wzywać jego wcielenia z przeszłości do pomocy w walce. Przeszłe wcielenia Bitila mogły pozostać w teraźniejszości jedynie tak długo, jak długo Makuta utrzymywał koncentrację. Po powrocie do przeszłości nie pamiętały niczego z przyszłych wydarzeń. Co więcej, gdyby jeden z „przeszłych Bitilów" zginął w walce, właściwy – „teraźniejszy" – Bitil przestałby istnieć.

Kiedy w Karda Nui rozpętała się burza energetyczna, Bitil nie udzielił pomocy Antrozowi ani pozostałym Makuta. W trakcie próby ucieczki został w końcu także pochłonięty przez bezlitosny żywioł.

PLAZMA
Pozwala błyskawicznie zmieniać każdy obiekt w plazmę.

POLE ZASTOJU
Pozwala wzrokiem wprawić dowolną istotę w stan bezruchu.

PRÓŻNIA
Daje umiejętność tworzenia huraganu i gwałtownego odwracania jego kierunku.

PRZYSTOSOWANIE
Pozwala na idealne przystosowanie do sytuacji w każdych warunkach.

ROZERWANIE MOLEKULARNE
Dezintegruje każdy obiekt nieorganiczny pod wpływem dotyku.

SEN
Daje możliwość pogrążenia 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, jeśli przebywa on w bezpośredniej bliskości.

STRACH
Wypełnia umysł przeciwnika przejmującym strachem.

SZYBKIE UZDRAWIANIE
Szybko leczy rany fizyczne lub zadane mocą żywiołu.

TELEPORTACJA
Pozwala na teleportację i przenikanie przez trwałe struktury.

TRUCIZNA
Wytwarza toksyny niebezpieczne nawet dla Toa Nuva.

UNIK
Daje zdolność unikania nawet najszybszych i najsilniejszych ciosów.

WIDZENIE LASEROWE
Pozwala emitować promienie laserowe zdolne przepalić protodermis w formie stałej.

WIDZENIE TERMICZNE
Pozwala dostrzec i spalić obiekty położone w znacznej odległości.

ZMIENNOKSZTAŁTNOŚĆ
Daje absolutną władzę nad formą (lecz nie nad masą) postaci Makuta.

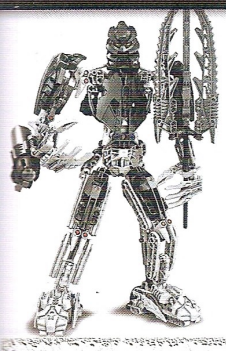
MAKUTA GORAST

Gorast była najgorliwszą zwolenniczką planu Teridaksa ze wszystkich Makuta. Powodzenie planu było najważniejsze – nie dbała ani o własne życie, ani o życie innych Makuta, ani nawet o cały wszechświat. Odwaga Gorast nie miała granic i nic nie było w stanie osłabić jej wiary w przywódcę. Żaden Makuta, który ośmieliłby się dopuścić zdrady, nie mógł liczyć na litość. Podczas decydującej bitwy Gorast ukarała Krikę i Icaraksa śmiercią za ich zdradzieckie czyny.

Gorast celowo wybrała jeden z najtrudniejszych regionów pod swoją opiekę – część Południowego Kontynentu, w której znajdował się budzący grozę Półwysep Tren Krom. W pojedynkę przemierzyła Kwasowe Wodospady, walcząc z bestiami stworzonymi przez samego Tren Kroma. Gorast wymagała bezwzględnego posłuszeństwa od swoich poddanych, karząc śmiercią tych, którzy nie chcieli się dostosować. W rezultacie liczba pochodzących z jej regionu ochotników do eksperymentów Mutrana i Chiroksa stale rosła, ponieważ poddani Gorast uciekali przed nią (ta tendencja została zatrzymana, gdy Gorast zniszczyła laboratorium Chiroksa na Destral, obiecując, że zrobi z nim to samo).

Przetrwanie w insektoidalnej formie wymagało od Gorast zabierania energii światła innym istotom w Karda Nui. Niestety, niewielkie dawki energii bagiennych Rahi nie wystarczały na długo, dlatego Toa stali się głównym celem ataku Gorast. Bronią Makuty Gorast był miotacz fantomowy Nynrah, a jej cztery ramiona zakończone były ostrymi szponami. Nosiła Kanohi Felnas – Maskę Rozpadu – zakłócającą moce przeciwników.

Gorast zginęła podczas burzy energetycznej w Karda Nui. Zszokowana nieoczekiwanym obrotem spraw nawet nie podjęła jakiejkolwiek próby ucieczki – po prostu usiadła w błocie w oczekiwaniu na koniec.



TAKANUVA

Atak pijawki cienia w Metru Nui spowodował poważną transformację Takanuvy. Toa stracił część swojej energii światła, a w jej miejscu pojawił się mrok. W efekcie Takanuva mógł teraz strzelać energią światła jedynie z lewej ręki, a z prawej – energią cienia. Po przybyciu do jądra wszechświata Takanuva wchłonął ożywczą dawkę energii Karda Nui, dzięki czemu jego ciało znacznie zwiększyło swój rozmiar.

Takanuva nosił Kanohi Avohkii – Maskę Światła. Swoją broń – lancę światła i miotacz fantomowy Nynrah – otrzymał w jednym z alternatywnych światów, do którego trafił krótko przed przybyciem do Karda Nui.

* * *

Mroczne odbicie

Zakon Mata Nui wysyła Takanuvę do Karda Nui z ważną misją. Za pomocą Kanohi Olmak, Brutaka otwiera dla niego portal międzywymiarowy, lecz Takanuva ląduje w zupełnie innym miejscu. Siły Bractwa Makuta i Mrocznych Łowców w tym alternatywnym świecie zostały zdruzgotane, a tyrańskie rządy sprawuje Toa Tuyet na czele policji Toa – bezwzględnej i brutalnej formacji tłumiącej wszelki opór. Takanuva przyłącza się do powstania przeciwko dyktatowi Toa Wody, stając z nią do pojedynku…

Takanuva nie był w stanie się poruszyć. Każdy, kto przeleciałby na wylot przez kilka grubych, kamiennych ścian, sponiewierany przez miażdżące fale, miałby z tym problem. Toa Tuyet stała nad półprzytomnym Toa Światła, uśmiechając się.

– Żałosne, naprawdę żałosne. Jeśli wszyscy Toa w twoim świecie są tacy jak ty, już od dawna powinni być gatunkiem na wymarciu.

Władczyni Imperium Toa zdjęła Maskę Nieuchwytności, zakładając w jej miejsce Kanohi Olmak – maskę, której Takanuva długo szukał. Olmak otwierała wejście do przestrzeni między wymiarami. Tylko ona była szansą na ucieczkę z tego pokręconego wszechświata.

– Twoi przyjaciele na zewnątrz są już martwi, a jeśli nie – wkrótce będą. Przyznam, że po 3500 lat zostało im zaskakująco dużo chęci do walki. Ale nie po to zagwarantowałam Matoranom pokój, żeby go teraz sami zakłócali.

Takanuva wstał z trudem, zrzucając z siebie resztki gruzu. Spojrzał na Tuyet wzrokiem, w którym nie trudno było dostrzec pogardę i współczucie zarazem.

– Pokój? – powiedział z niedowierzaniem. – Zmieniłaś Toa w tajną policję, terroryzujesz swoich poddanych, likwidujesz przeciwników. I ty nazywasz to „pokojem"?

– Zrobiłam to, co trzeba było zrobić. Naprawiłam ten świat. A kim ty jesteś, żeby mnie osądzać? Jesteś tylko obcym przybyszem z jakiegoś innego wymiaru.

Strumień energii cienia wystrzelił niespodziewanie z dłoni Takanuvy, spowijając Tuyet mrokiem. Zanim Toa Wody zdołała uwolnić się z objęć ciemności, Takanuvy już nie było. Usłyszała tylko głos dobiegający z góry:

– To prawda, mój świat jest bardziej zabałaganiony, może nawet bardziej niebezpieczny na swój sposób. Ale jest o wiele lepszy od twojego, bo nie ma w nim ciebie, Tuyet.

Toa Wody wściekłym gestem wyzwoliła niszczycielski żywioł. Sufit rozpadł się na drobne kawałki, lecz Takanuvy tam nie było. Wyskoczył nagle z drugiego końca komnaty, wystrzelił w stronę Tuyet oślepiającą kulę energii, sięgając jednocześnie po jej maskę. Jednak Tuyet obróciła się zręcznie, chwyciła go za ramię i cisnęła nim z impetem o podłogę.

– Jestem sto razy silniejsza od ciebie. Ty jesteś ledwie świetlnym kamyczkiem, który zaraz zetrę w pył.

Takanuva ponownie zaatakował, ciskając w nią energią cienia i światła na przemian. Ku jego zdziwieniu Tuyet odparowała ciosy bez wysiłku. Zaskoczona mina Takanuvy rozbawiła ją.

– Dopóki się tu nie przyplątałeś, w naszym świecie nie było Toa Światła, wiesz? Nie był nam potrzebny. Ale za chwilę będzie znowu tak, jak kiedyś.

Takanuva zebrał siły do ostatniego ataku. W ciągu następnych kilku sekund nawałnica laserowych błyskawic zmagała się z niszczycielskimi falami wody. Oto miało się rozstrzygnąć, czy potop ugasi światło Takanuvy, czy wieczny mrok ogarnie Tuyet. Na koniec walki raz jeszcze triumfowała Toa Tuyet.

– Dosyć! Nie mam już czasu na zabawę z tobą. To koniec twojego powstania… i twój także!

Tuyet już miała zadać ostateczny cios, gdy powstrzymał ją dziwny hałas w okolicach zrujnowanego Koloseum. Takanuva podniósł głowę. Za zniszczonymi murami zobaczył setki, a raczej tysiące uzbrojonych Matoran. Za nimi podążały statki wiozące kolejne zastępy Matoran, Mrocznych Łowców, Vortixxów i innych. Wszyscy gromadzili się w centrum miasta, z determinacją zmierzając w stronę Koloseum.

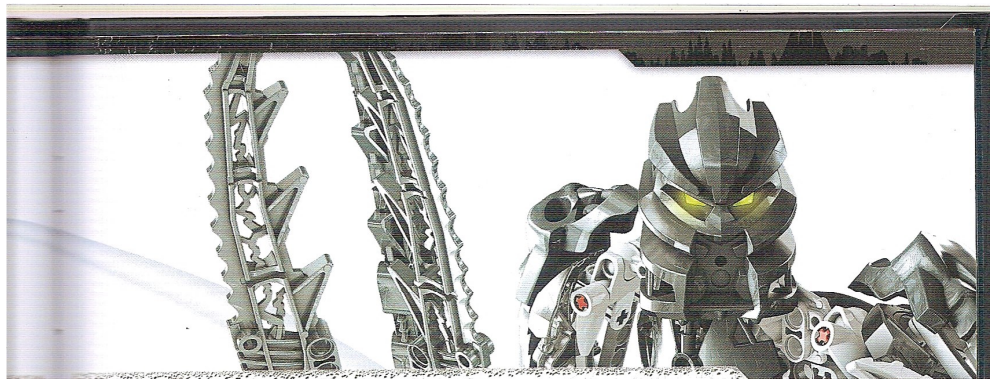
– To nazywasz końcem powstania? – zapytał Takanuva. – A może to dopiero początek?

– Głupcy. Jeden mój ruch i powódź, jakiej świat nie widział, zmiecie ich z powierzchni ziemi.

Takanuva spojrzał jej prosto w oczy.

– Komu wtedy będzie służył ten twój idealny świat? Kto doceni twój „pokój"?

Tuyet uśmiechnęła się.



– Sprytnie, Toa. To prawda, nikomu nie jest potrzebny świat pełen potopionych Matoran. Ale ktoś musi ich nauczyć szacunku.

– Tylko po co? Jeśli naprawdę są tacy niewdzięczni, dlaczego nie użyjesz swojej maski, żeby sobie znaleźć inny wszechświat? Zacznij od początku w jakimś innym Metru Nui, gdzie z radością powitają takiego władcę jak ty.

Tuyet popatrzyła na zbliżający się tłum. Mogła z łatwością ich unicestwić… tyle że zostałaby wtedy panią martwego imperium. Może ten Takanuva miał rację? W najgorszym przypadku mogła tu zawsze powrócić na czele armii Toa z innego wymiaru i zrobić porządek z ostatnimi ogniskami rebelii.

Odwróciła się na pięcie i aktywowała moc swojej maski. W momencie, gdy już miała wejść w portal, który się właśnie przed nią otworzył, Takanuva rzucił się na Tuyet, zrywając maskę z jej twarzy. Działanie maski ustało z chwilą utraty kontaktu z jej właścicielką. Portal zaczął się zamykać. Takanuva, ściskając w ręku maskę, zanurkował i przeleciał przez malejący otwór w czasoprzestrzeni. Tuyet jednak nie miała zamiaru pozwolić mu się wymknąć. Skoczyła za nim, chwyciła go za nogi, próbując go zatrzymać, i z furią zaatakowała miażdżącymi strumieniami wody. W czasie szarpaniny pomiędzy walczącymi maska wypadła z dłoni Takanuvy i odleciała w przestrzeń między wymiarami.

Takanuva odwrócił się i zamarł z przerażenia, lecz było już za późno na ostrzeżenie. Tuyet lkwiła dokładnie pośrodku zamykającego się portalu. Była tak zaślepiona wściekłością, że nie zauważyła nieuchronnie zbliżającego się śmiertelnego niebezpieczeństwa. Jej desperacki krzyk zniknął wraz z górną połową ciała w próżni, podczas gdy dolna połowa pozostała w Koloseum w jej imperium. Na szczęście śmierć przyszła natychmiast.

Takanuva długo jeszcze unosił się w powietrzu. Zastanawiał się, co się teraz wydarzy w tym wszechświecie, gdy nie było już Tuyet. Czy Toa znów staną się jego protektorami? Czy władzę przejmą Matoranie? A może jakiś odłam Mrocznych Łowców lub Makuta sięgnie po niepodzielne panowanie? Być może kiedyś, jeśli mu się uda, wróci tu, żeby się przekonać.

Odwrócił wzrok od szczątków Tuyet. Rozmyślając nad tym, jak bardzo zbłądzić może nawet Toa, uświadomił sobie nagle ze zgrozą, że między sprawiedliwością a tyranią przebiega niezwykle cienka granica. Życie Tuyet zostało zmarnowane, lecz Takanuva obiecał sobie dopilnować, aby żaden inny Toa już więcej nie zginął. Z tym twardym postanowieniem podjął przerwaną dawno temu podróż do Karda Nui.

* * *

OSTATNIA BITWA

Po wyrwaniu Tahu z rąk Kriki rozpaczliwa sytuacja trójki Toa podkopała ich wiarę w zwycięstwo w tej bitwie. Nadzieja jednak powróciła wraz z nadejściem Pohatu, Kopaki i Lewy. Makuta także zdążyli się zjednoczyć, lecz teraz już nie byli w stanie pokonać Toa.

Dwaj nowi sojusznicy zapewnili Toa Nuva przewagę nad wrogiem. Niestety, obaj przynieśli również złe wieści. Takanuva pokonał długą drogę między wieloma wymiarami, by ostrzec Toa o nieuchronnej zagładzie. Przebudzeniu Mata Nui miała towarzyszyć katastrofalna burza energetyczna o sile zdolnej zniszczyć wszystkie formy życia w Karda Nui. Toa również zginą, o ile nie znajdą sposobu na ucieczkę. Na dodatek Toa Ignika oznajmił, że Maska Życia rozpoczęła już odliczanie do unicestwienia życia w całym wszechświecie.

Dzięki zebranym kamiennym tabliczkom Toa Nuva otworzyli wejście do Codreksu. W jego wnętrzu odkryli puste silosy, w których niegdyś spoczywały kapsuły Toa. Odkrycie, że to właśnie tutaj spędzili tysiące lat w uśpieniu, zanim wezwano ich do akcji, było dla nich szokiem.

Oglądając dziwną maszynerię we wnętrzu Codreksu, Onua przypadkowo uruchomił mechanizm opuszczający część podłogi. Pod spodem ukazało się drugie, obszerne, koliste pomieszczenie z rozłożonymi promieniście szczelinami w podłożu. Gdy część podłogi z górnego pomieszczenia zrównała się z podłożem dolnego, ze środka wysunął się krąg ogromnych świetlnych kamieni.

Toa Nuva zeszli na dół, by zbadać, co kryje drugie pomieszczenie. Odnaleźli w nim trzy zbudowane przez Artakhę pojazdy – Axalarę T9, Jetraksa T6 i Rockoha T3. Ukryto je w Codreksie na początku wszechświata, aby Lewa, Kopaka i Pohatu mogli ich użyć w walce przeciwko Makuta. Jednak do Codreksu zakradł się Antroz i porwał Jetraksa. Lewa i Pohatu za sterami Axalary i Rockoha ruszyli za nim w pościg – tak rozpętała się zacięta bitwa powietrzna.

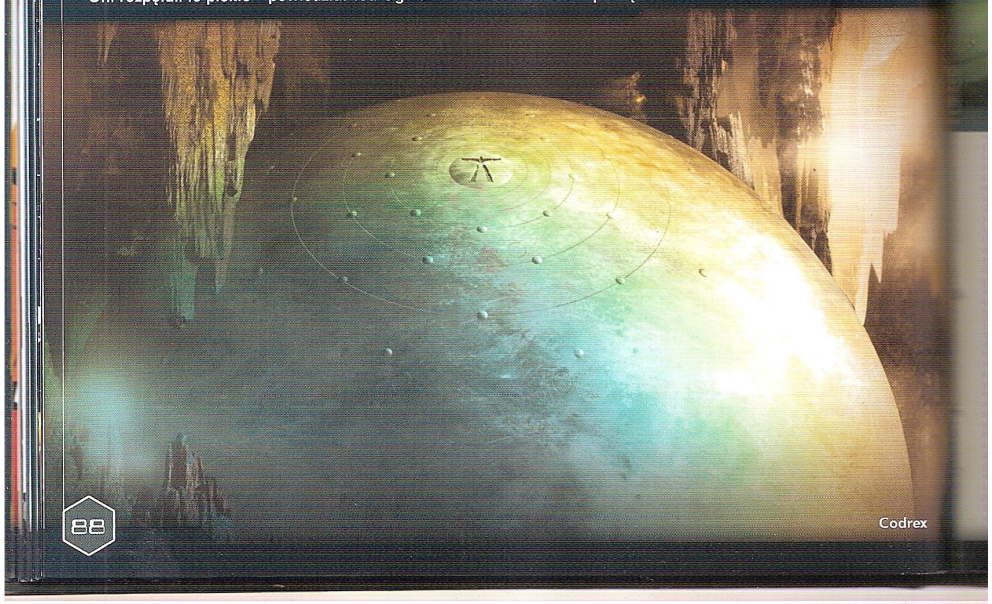
Kopaka i Onua wkrótce przyłączyli się do walki. Ich śladem podążył również Takanuva zdecydowany za wszelką cenę ocalić Matoran przed zbliżającym się kataklizmem. Następny poszedł Tahu, przed wyjściem zwierzając się Gali ze swojego udziału w skazaniu Toa na lata uśpienia w Codreksie.

Gali odkryła sposób na przebudzenie Mata Nui. Ten proces wymagał jednak czasu, którego Toa nie mieli w nadmiarze, zważywszy na groźbę unicestwienia wszelkiego życia przez Kanohi Ignika. W desperackim odruchu Gali zwróciła się o pomoc do Toa Ignika. Jedynie moc Maski Życia mogła wystarczająco szybko przywrócić Mata Nui do świadomości. Tylko tak można było przerwać odliczanie. Wspominając poświęcenie Matoro, Ignika zgodził się zstąpić w krąg świetlnych kamieni.

Na zewnątrz trwała bitwa pomiędzy Toa Nuva i Makuta. Takanuvie udało się uleczyć Matoran Cienia i zorganizować ewakuację wszystkich Av-Matoran z Karda Nui w bezpieczne miejsce – na Metru Nui. Burza energetyczna zaczęła przybierać na sile.

Ignika rozpoczęła proces budzenia Mata Nui. Takanuvie i Toa Nuva pozostała już tylko ucieczka, nim będzie za późno. Trzy superszybkie pojazdy zapewniły im transport poza Karda Nui. Po drodze Toa dostrzegli Makuta zdanych na łaskę szalejącego żywiołu. Nie byli w stanie już im pomóc.

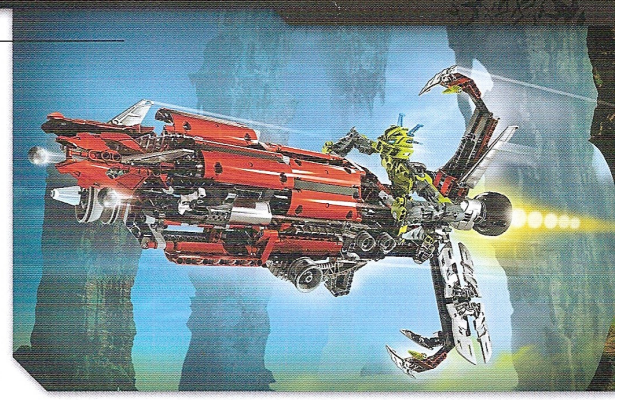
– Oni rozpętali to piekło – powiedział Toa Ognia. – Niech w nim teraz spłoną.



Codrex

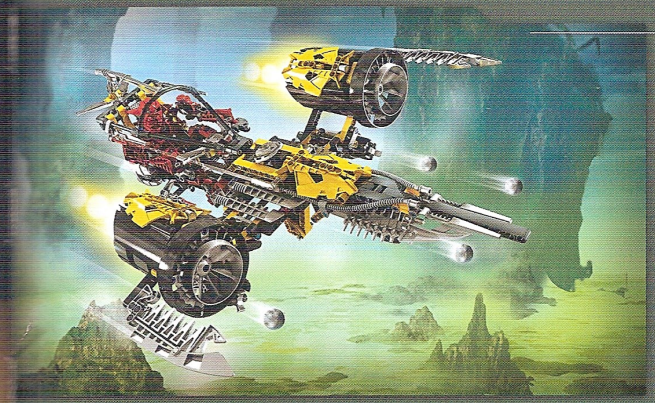
AXALARA T9

Toa Lewa pilotował najpotężniejszy pojazd spośród wszystkich znalezionych w Karda Nui. Axalara miała najcięższe i najbardziej różnorodne uzbrojenie, kokpit przekazujący dane bezpośrednio do umysłu pilota oraz pancerz z protostali o grubości 60 centymetrów. Choć nie była tak szybka jak Rockoh, dysponowała większą siłą rażenia. Axalara była wyposażona w dwa działka, trzy lasery na zewnętrznych wspornikach, kondensatory pola siłowego oraz silnik T9 o sile ciągu 3,2 miliona kilogramów.



JETRAX T6

Mimo że ten potężny krążownik był przeznaczony dla Toa Kopaki, pierwszy za jego sterami zasiadł Makuta Antroz. Wylatując nim z Codreksu, Antroz zawadził o kamień świetlny, którego energia zmieniła na krótko kolor pancerza pojazdu na żółty. Jetrax był wyposażony w ogromne turbiny zapewniające dodatkową moc, które można było odrzucić w locie dla uzyskania większej prędkości. Uzbrojony w trzy działka stanowił szalenie niebezpieczną broń w rękach wroga, jednak Kopaka zdołał go ostatecznie odzyskać.



ROCKOH T3

Pilotowany przez Toa Pohatu, Rockoh T3 był pojazdem o wielkiej sile rażenia, osiągającym ogromną prędkość. Przeznaczony między innymi do taranowania wroga w powietrzu mógł być użyty do walki z kilkoma przeciwnikami jednocześnie dzięki swojej nadzwyczajnej łatwości w manewrowaniu i niezwykle wytrzymałemu pancerzowi z protostali. Rockoh był wyposażony w składane skrzydła, jedno działko oraz silnik T3 o sile ciągu 1,2 miliona kilogramów.

PAMIĘTNIK MAKUTY

JAKIE TO UCZUCIE BYĆ PONAD WSZYSTKIMI? JAKI SMAK MA ZWYCIĘSTWO? JAKI JEST JEGO ZAPACH? CZY EUFORIA TRIUMFU MOŻE TRWAĆ WIECZNIE. CZY ROZWIEWA SIĘ JAK PYŁ NA WIETRZE?

ZNAM ODPOWIEDZI NA TE PYTANIA. MOŻNA ŚMIAŁO POWIEDZIEĆ, ŻE ZNAM WSZYSTKIE ODPOWIEDZI – ALBOWIEM TO JA JESTEM TERAZ ODPOWIEDZIĄ NA KAŻDE PYTANIE.

TOA NUVA I TAKANUVA OCZYWIŚCIE UCIEKLI Z KARDA NUI – DOKŁADNIE TAK, JAK ZAPLANOWAŁEM. A MAKUTA... POZWOLIŁEM IM ŻYĆ TYLKO TAK DŁUGO, BY MOGLI PRZEKONAĆ SIĘ, ŻE KRIKA MIAŁ RACJĘ. TRIUMF BRACTWA BYŁ WYŁĄCZNIE MOJĄ ZASŁUGĄ. NIE MIAŁEM ZAMIARU Z NIKIM DZIELIĆ SIĘ ZWYCIĘSTWEM. WYSŁAŁEM DO KARDA NUI ANTROZA, KRIKĘ I INNYCH, PONIEWAŻ TYLKO ONI BYLI W STANIE ZAGROZIĆ MI W PRZYSZŁOŚCI. O WIELE MĄDRZEJ BYŁO POZBYĆ SIĘ ICH ZAWCZASU, NIE BRUDZĄC SOBIE RĄK... A BURZA WYRĘCZYŁA MNIE W TYM CAŁKIEM ZGRABNIE.

TOA POWRÓCILI DO METRU NUI W GLORII CHWAŁY, A WIELKI DUCH MATA NUI POWRACAŁ DO ŚWIADOMOŚCI. RZECZ JASNA NIKT POZA MNĄ NIE ZDAWAŁ SOBIE SPRAWY, CO TO NAPRAWDĘ OZNACZAŁO. JA BYŁEM W MIEJSCACH, KTÓRYCH NIKT OPRÓCZ MNIE NIE WIDZIAŁ. POZNAŁEM OSTATECZNĄ PRAWDĘ: MATA NUI NIE RZĄDZIŁ WSZECHŚWIATEM – TO ON BYŁ WSZECHŚWIATEM. WIELKI DUCH BYŁ ISTOTĄ Z METALU, UCIELEŚNIENIEM MOCY ZAMKNIĘTEJ W PANCERZU, W KTÓRYM MIESZKALI TOA, MATORANIE, MAKUTA, VORTIXXOWIE, SKAKDI, ZYGLAKI I WSZYSTKIE INNE GATUNKI. NASZE WYSPY BYŁY ZAŚ ELEMENTAMI ORGANIZMU MATA NUI. PATRZYLIŚMY W NIEBO PONAD NAMI, SZUKAJĄC W NIM WIELKIEGO DUCHA, PODCZAS GDY TAK NAPRAWDĘ BYLIŚMY CAŁY CZAS JEGO CZĘŚCIĄ.

DLA MIESZKAŃCÓW MIASTA LEGEND NAJWAŻNIEJSZE BYŁO, ŻE MATA NUI ŻYJE. ACH, JAKŻE SIĘ CIESZYLI, JAK WIWATOWALI, JAK BILI POKŁONY DLA TYCH, KTÓRZY ODDALI ŻYCIE, ABY ONI MOGLI TERAZ ŚWIĘTOWAĆ I RADOWAĆ SIĘ, ŻE DOŻYLI TEGO DNIA... DZIĘKUJĄC MATA NUI ZA TO, ŻE SAMI NIE MUSIELI SIĘ POŚWIĘCAĆ. WSZYSTKO JUŻ BYŁO DOBRZE W TYM ICH MALUTKIM, ŻAŁOSNYM ŚWIECIE... TAK IM SIĘ PRZYNAJMNIEJ ZDAWAŁO.

Uroczystość w Koloseum

UZNAŁEM, ŻE NIE MOGĘ JUŻ DŁUŻEJ ZWLEKAĆ. NA POCZĄTEK POSŁAŁEM IM CHŁODNY POWIEW WIATRU. CHWILĘ POTEM MÓJ ŚMIECH ROZNIÓSŁ SIĘ GROMEM PO ICH ŚWIECIE. TOA ZE ZGROZĄ UŚWIADOMILI SOBIE, ŻE ICH WRÓG ŻYJE. ALE WCIĄŻ NIE ROZUMIELI. BIEDNI GŁUPCY...

KIEDY MATA NUI UMARŁ, TOA MAHRI ZNALEŹLI SPOSÓB NA PRZYWRÓCENIE MU ŻYCIA. DOKŁADNIE NA TO LICZYŁEM. WYKORZYSTAŁEM WTEDY UŁAMEK SEKUNDY, GDY DO OŻYWIONEGO CIAŁA JESZCZE NIE ZDĄŻYŁ POWRÓCIĆ DUCH, I WYPEŁNIŁEM JE WŁASNĄ ENERGIĄ. DUCH MATA NUI NIE MIAŁ JUŻ DOSTĘPU DO SWEGO CIAŁA, SKORO JA SAM JE ZAJĄŁEM – DWIE DUSZE NIE MOGĄ PRZEBYWAĆ W JEDNYM CIELE. WIELKI DUCH ZNÓW POWSTAŁ NAD BEZKRESNYM OCEANEM... LECZ TERAZ JA BYŁEM WIELKIM DUCHEM. NIE PRAGNĄŁEM JUŻ WŁADZY WE WSZECHŚWIECIE – TO JA BYŁEM WSZECHŚWIATEM.

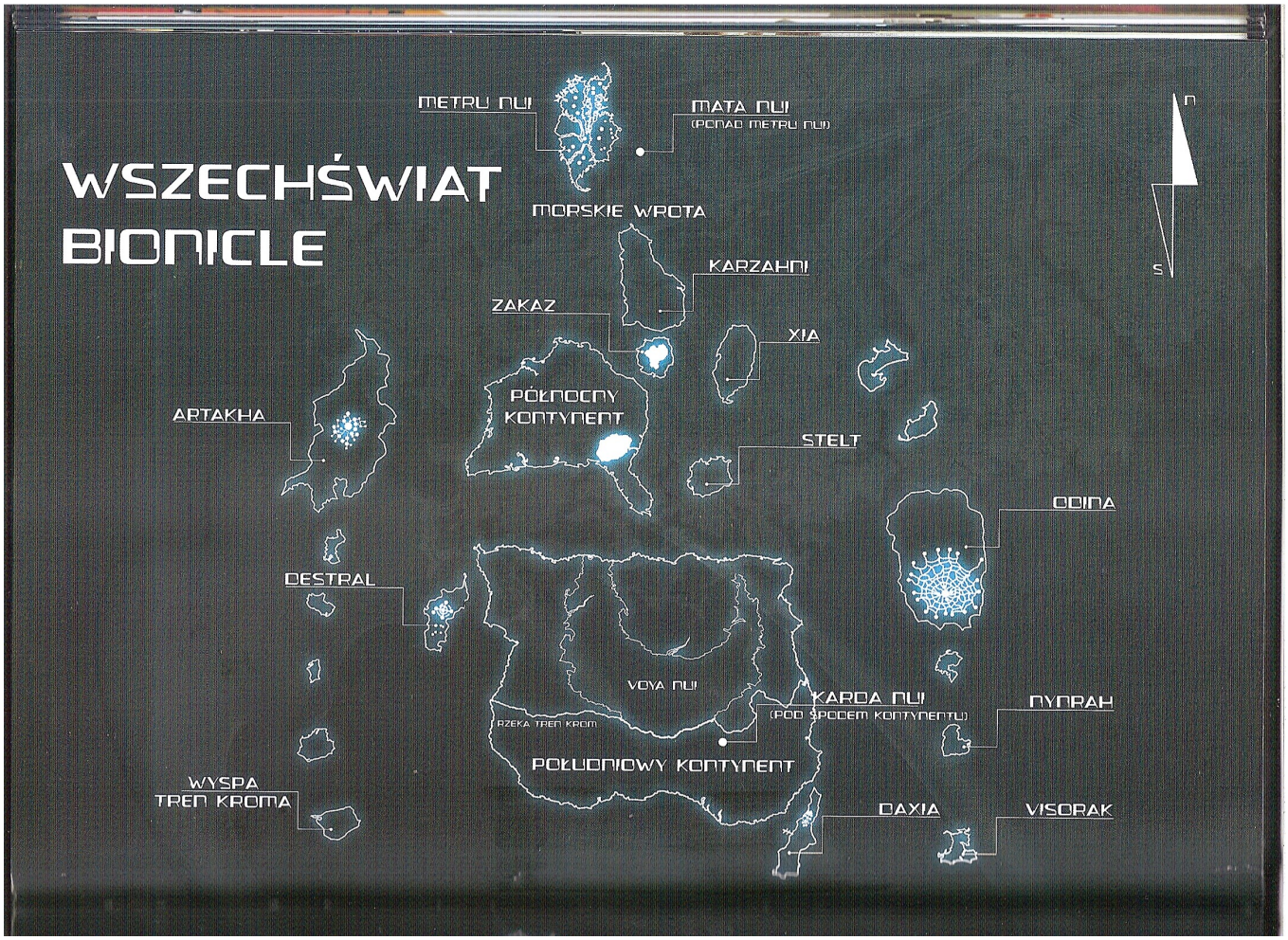
CÓŻ WIĘC UCZYNIŁEM? CZY UNICESTWIŁEM TOA? CZY ZMIENIŁEM MATORAN W NIEWOLNIKÓW? CZY ZESŁAŁEM GRADOBICIE I NAJGORSZE PLAGI NA WSZYSTKICH MOICH WROGÓW? NIE. NA TO ZAWSZE ZNAJDĘ CHWILKĘ. MIAŁEM PRZECIEŻ CAŁĄ WIECZNOŚĆ, BY DRĘCZYĆ TAHU, JALLERA I IM PODOBNYCH. BYŁEM ZIEMIĄ, PO KTÓREJ STĄPALI, POWIETRZEM, KTÓRYM ODDYCHALI. NIE BYŁO DLA NICH UCIECZKI PRZED MNĄ. WRESZCIE NADSZEDŁ CZAS MOICH NIEPODZIELNYCH RZĄDÓW.

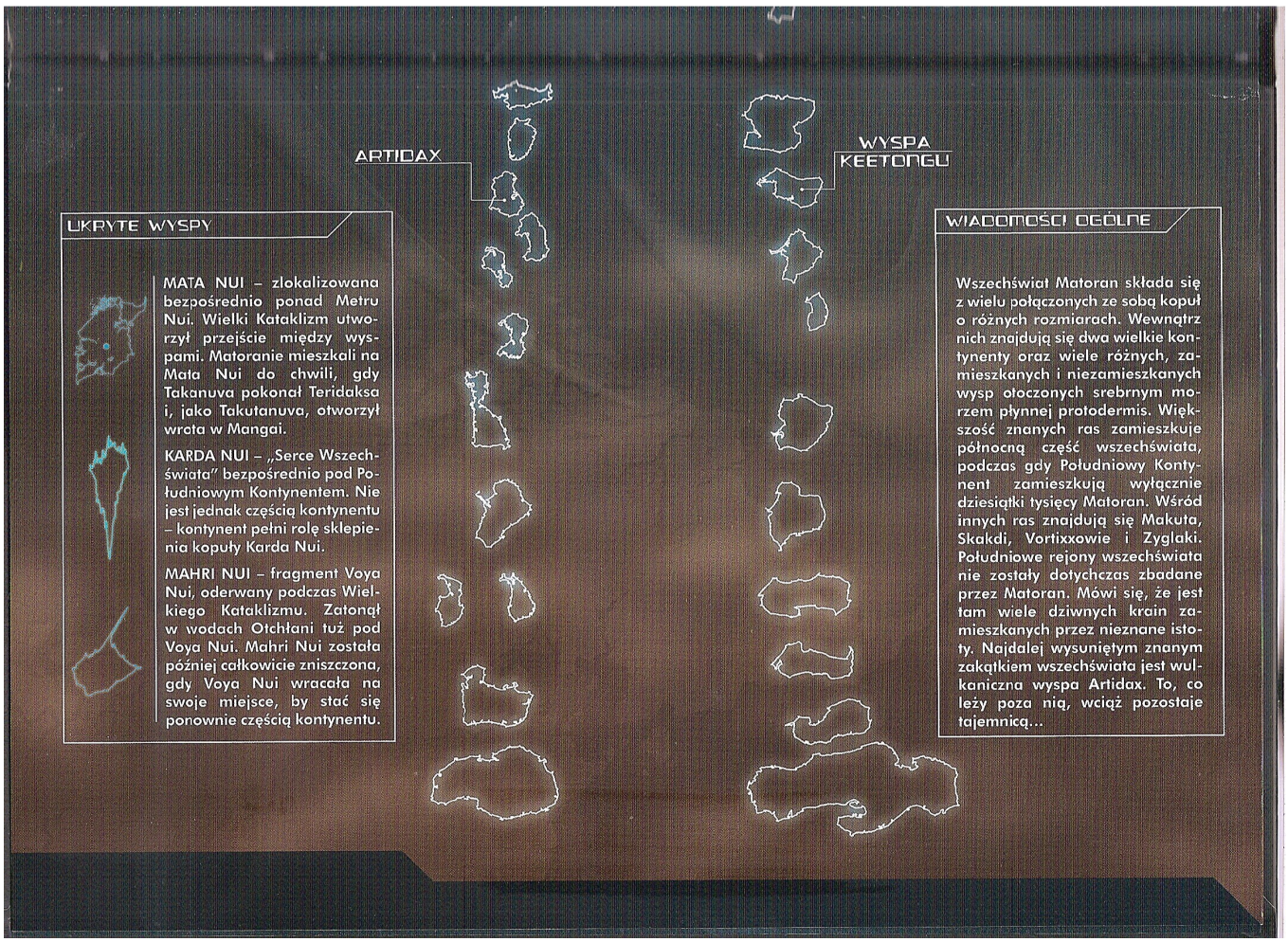
ACH, WKRÓTCE WIELE SIĘ ZMIENI. RAHKSHI BĘDĄ STRZEGŁY PORZĄDKU WEDŁUG MOICH ZASAD. VISORAKI ZNÓW ODWIEDZĄ WSZYSTKIE ZNANE LĄDY, BY ROZPRAWIĆ SIĘ Z TYMI, KTÓRYM PRZYJDZIE DO GŁOWY STAWIAĆ OPÓR. TOA I MROCZNI ŁOWCY ROZPIERZCHNĄ SIĘ W POPŁOCHU, A LĘK PRZED ZAKOŃCZENIEM ICH MARNEJ EGZYSTENCJI NIE POZWOLI IM WYCHYLIĆ NOSA SPOD KAMIENI, POD KTÓRE WPEŁZNĄ, UCIEKAJĄC PRZED POTĘGĄ MOJEJ MOCY.

TRAPIŁY MNIE JESZCZE TYLKO DWA PROBLEMY. PIERWSZYM BYŁ DUCH MATA NUI, KTÓRY MÓGŁ JAKOŚ ZNALEŹĆ SPOSÓB, BY MNIE... NIEPOKOIĆ. MASKA ŻYCIA ZAŚ, POZOSTAWIONA SAMA SOBIE, Z PEWNOŚCIĄ ZNISZCZYŁABY ŻYCIE W MOIM WSZECHŚWIECIE.

ZNALAZŁEM JEDNAK GENIALNE ROZWIĄZANIE. UWIĘZIŁEM UMYSŁ I DUCHA MATA NUI WEWNĄTRZ MASKI ŻYCIA, PO CZYM WYSŁAŁEM JĄ W BEZKRESNĄ PRÓŻNIĘ, POZA GRANICE MOJEGO WSZECHŚWIATA. NIE WIEM, GDZIE MASKA WYLĄDUJE – O ILE W OGÓLE GDZIEŚ WYLĄDUJE. NIE DBAM O TO. JEDNO JEST PEWNE – NIE MAM JUŻ PODSTAW, ABY OBAWIAĆ SIĘ MATA NUI.

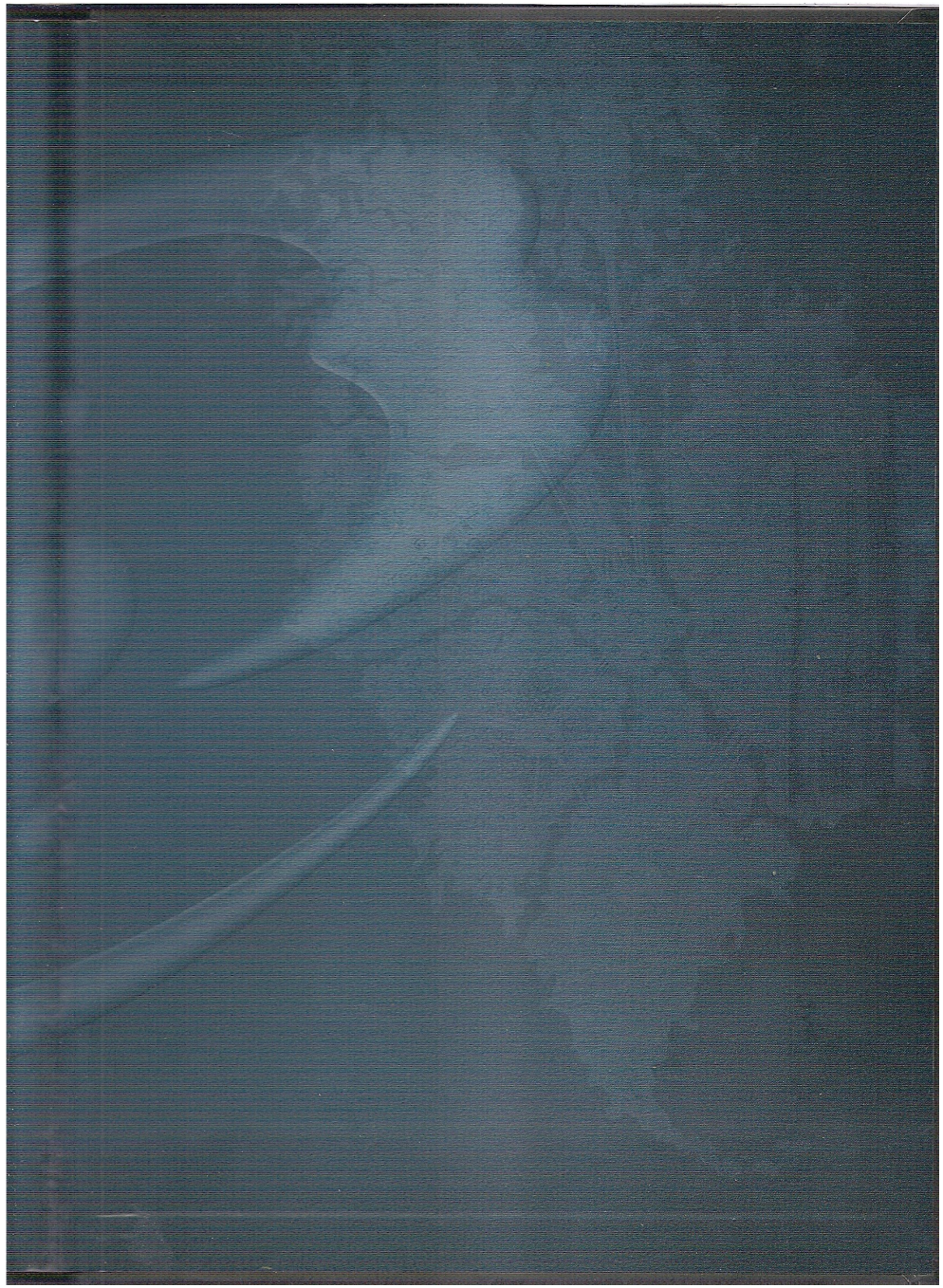
ZA TO MIESZKAŃCY TEGO ŚWIATA MAJĄ PEŁNE PODSTAWY, ŻEBY BAĆ SIĘ MNIE.


WSZECHŚWIAT BIONICLE
METRU NUI
MATA NUI
(PONAD METRU NUI)
MORSKIE WROTA
KARZAHNI
ZAKAZ
XIA
PÓŁNOCNY KONTYNENT
ARTAKHA
STELT
ODINA
DESTRAL
VOYA NUI
KARDA NUI
(POD SPODEM KONTYNENTU)
NYNRAH
RZEKA TREN KROM
POŁUDNIOWY KONTYNENT
WYSPA TREN KROMA
DAXIA
VISORAK
N
S


ARTIDAX
WYSPA KEETONGU
UKRYTE WYSPY
MATA NUI – zlokalizowana bezpośrednio ponad Metru Nui. Wielki Kataklizm utworzył przejście między wyspami. Matoranie mieszkali na Mata Nui do chwili, gdy Takanuva pokonał Teridaksa i, jako Takutanuva, otworzył wrota w Mangai.
KARDA NUI – „Serce Wszechświata" bezpośrednio pod Południowym Kontynentem. Nie jest jednak częścią kontynentu – kontynent pełni rolę sklepienia kopuły Karda Nui.
MAHRI NUI – fragment Voya Nui, oderwany podczas Wielkiego Kataklizmu. Zatonął w wodach Otchłani tuż pod Voya Nui. Mahri Nui została później całkowicie zniszczona, gdy Voya Nui wracała na swoje miejsce, by stać się ponownie częścią kontynentu.
WIADOMOŚCI OGÓLNE
Wszechświat Matoran składa się z wielu połączonych ze sobą kopuł o różnych rozmiarach. Wewnątrz nich znajdują się dwa wielkie kontynenty oraz wiele różnych, zamieszkanych i niezamieszkanych wysp otoczonych srebrnym morzem płynnej protodermis. Większość znanych ras zamieszkuje północną część wszechświata, podczas gdy Południowy Kontynent zamieszkują wyłącznie dziesiątki tysięcy Matoran. Wśród innych ras znajdują się Makuta, Skakdi, Vortixxowie i Zyglaki. Południowe rejony wszechświata nie zostały dotychczas zbadane przez Matoran. Mówi się, że jest tam wiele dziwnych krain zamieszkanych przez nieznane istoty. Najdalej wysuniętym znanym zakątkiem wszechświata jest wulkaniczna wyspa Artidax. To, co leży poza nią, wciąż pozostaje tajemnicą...

HASŁO	STRONY
Antroz	62, 65, 68, 70-73, 82-83, 88-90
Archiwum	2, 9-10, 16, 43, 80
Artakha	16, 58, 61, 63, 73-74, 79, 88
Artidax	58, 63-64, 75
Avak	30-31, 34-35, 37, 41
Av-Matoranie	27, 65, 68-69, 70-73, 79, 88
Avohkah	20, 69
Avohkii	27
Axalara T9	62, 70, 88-89
Axonn	34, 36-40, 46-47, 53, 56, 74
Bagno Fau	18
Bahrag	23-25, 58
Balta	37, 40
Barraki	1, 48-58, 60, 63
Bitil	67, 80, 83
Bohrok	18, 20-25, 43, 58, 69
Bohrok Kamienia	24
Bohrok Kwasu	24
Bohrok Lodu	24
Bohrok Ognia	24
Bohrok Va	24, 25
Bohrok Wody	24
Bohrok Ziemi	24
Bohrok-Kal	18, 25-26, 74
Botar	57
Bractwo Makuta	2, 4, 6-7, 16, 26-27, 38, 54, 62-65, 68-69, 75-76, 82, 85, 90
Brutaka	29, 34-40, 54-58, 74-78, 85
Cahdok	25
Carapar	53-55, 75
Chirox	62, 64-66, 68, 71-72, 84
Cień	6-7, 17, 34
Codrex	20, 58, 62, 65, 68, 79, 82, 88-89
Czarna Woda	53
Dalu	37, 40
Daxia	34, 35
Defilak	53
Dekar	48, 53
Destral	16, 38, 64, 73, 76, 84
Dikapi	18
Drużyna Kronikarza	19
Drzewomowa	18
Dume	4, 8, 14, 17, 32-33
Dysk Rhotuka	78
Dzioło w czasie	27
Ehlek	51, 54-55
Exo-Toa	23, 25, 63-64
Fenrakk	42, 43
Frostelus	4, 5
Gadunka	50, 55
Gahdok	25
Gahlok	24
Ga-Koro	12, 18, 20, 24
Gali	20-21, 25-26, 30, 36, 43, 46-47, 58, 70, 73, 79, 81-82, 88
Ga-Matoranie	3, 18, 20, 24, 37
Ga-Metru	3
Garan	37, 41
Gavla	67
Ga-Wahi	18, 20
Gorast	7, 67-68, 71, 80-81, 83-84
Góra Valmai	36, 52-53
Guurahk	26
Hahli	39-40, 45-46, 49-50, 53, 55, 60
Hakann	4, 31, 34-35, 38, 40
Hewkii	34, 39-40, 43-44, 46, 50-51, 55, 60
Hydraxon	48-49, 54-55, 57
Hydruka	53
Icarax	57, 64, 67-68, 71, 73-74, 81, 83-84
Imperium Toa	5, 85
Irnakk	36, 42
Jaller	5, 19, 24, 26-28, 32-33, 39-40, 42, 44-47, 49-51, 55, 57-58, 60, 91
Jaskinia Kałamarnic	53
Jaskinie Nui	36
Jetrax T6	62, 65, 70-72, 88-89
Jezioro Ognia	19
Jovan	2, 74
Kalmah	53, 55
Kamień Makoki	4
Kamień Nui	49, 56-57
Kamień Toa	8-10, 14, 20, 27
Kanohi	21
Kanohi Akaku	21, 72
Kanohi Arthron	50
Kanohi Avohkii	74, 85
Kanohi Avsa	67
Kanohi Calix	39
Kanohi Crasi	82
Kanohi Elda	40
Kanohi Faxon	49
Kanohi Felnas	84
Kanohi Garai	50
Kanohi Hau	20-21, 25, 79
Kanohi Huna	8
Kanohi Iden	39
Kanohi Ignika	59, 60, 73-74, 88
Kanohi Jutlin	65
Kanohi Kadin	41
Kanohi Kakama	21, 71
Kanohi Kaukau	20-21, 26, 81
Kanohi Komau	13
Kanohi Kraahkan	68, 74
Kanohi Mahiki	9
Kanohi Matatu	11
Kanohi Miru	21-22, 24, 70
Kanohi Mohtrek	83
Kanohi Nuva	24, 26
Kanohi Olmak	38, 74, 85
Kanohi Pakari	21-22, 25, 80
Kanohi Rau	12
Kanohi Rode	38, 74
Kanohi Ruru	10
Kanohi Sanok	40
Kanohi Shelek	66
Kanohi Suletu	41
Kanohi Tryna	49
Kanohi Vahi	15, 17, 74
Kanohi Volitak	51
Kanohi Zatth	51
Kapsuła Tridax	65-68
Karda Nui	20, 58, 60, 62, 65-70, 72-74, 79-85, 87-90
Kardas	39, 43-44
Karzahni	37, 57, 68, 81
Kavinika	76
Kazi	37, 40
Keetongu	12, 16-17
Kikanalo	12, 35
Kini	18
Kini-Nui	19-21, 25-27
Kirop	66, 70, 72-73
Klakk	68
Kohrak	24
Ko-Koro	11, 18
Kolhii	13, 19
Kolosseum	2-3, 17, 51, 86-87
Ko-Matoranie	18, 37
Ko-Metru	2, 11
Komnata Rady Matoran	53
Komnata Śmierci	39, 42
Komnata Życia	36, 43
Kongu	39, 41, 43, 45-46, 49, 51, 60
Kopaka	20-22, 24-26, 30, 35, 47, 58, 65, 70-73, 75, 79, 83, 88-89
Kopeke	51
Ko-Wahi	18
Kraata	26, 64
Krab Hahnah	50-51
Krab Keras	53
Krab Manas	23
Krab Ussal	18, 75
Krahka	8, 10, 12-13, 17
Krana	22, 24, 48, 69
Krana-kal	25
Krekka	7-8, 13-15
Krika	63, 68, 75, 79, 82, 84, 88, 90
Kula zamor	29, 34-35, 37, 39-41, 44, 46
Kurahk	26
Lariska	75-78
Laska Artakhi	38, 57-58, 68, 81
Lehvak	24
Le-Koro	9, 18, 24
Le-Matoranie	18, 37
Lerahk	26
Lesovikk	5
Lewa	19-22, 24, 26, 30-31, 34, 37, 46, 58, 65, 70-71, 73, 79, 88-89
Le-Wahi	18
Lhii	5
Lhikan	2, 4-10, 14-15, 42
Liga Sześciu Królestw	54
Mahri Nui	40, 48-49, 51-56, 68
Makuta	1-2, 5, 8, 16-18, 20-22, 24, 26, 27-29, 33-34, 38-40, 42, 46, 48-49, 54-55, 60-68, 70-84, 87-90
Mangai	19
Mangaia	19, 23, 25, 28-29, 35
Mantax	53
Maska Celności	40
Maska Cieni	68, 74
Maska Czasu	8, 14-15, 74
Maska Detekcji	40
Maska Ducha	39
Maska Echolokacji	50
Maska Głodu	67
Maska Grawitacji	50
Maska Kamuflażu	51
Maska Latania	41
Maska Lewitacji	21-22, 70
Maska Międzywymiarowego Portalu	38, 74
Maska Milczenia	66
Maska Nieuchwytności	85
Maska Ochrony	20-21, 79
Maska Oddychania Pod Wodą	20-21, 45, 81
Maska Odpychania	82
Maska Ożywiania	49
Maska Pokrewieństwa	49
Maska Powielania	83
Maska Prawdy	38, 74
Maska Prędkości	21, 30, 71
Maska Prześwietlania	21
Maska Przeznaczenia	39
Maska Rozkładu	65
Maska Siły	21-22, 80
Maska Światła	16, 27-28, 63, 74, 85
Maska Telepatii	41
Maska Wezwania	51

HASŁO	STRONY
Maska Zakłócania	84
Maska Życia	2, 7, 29-51, 53-56, 58-60, 62, 68, 73-74, 79, 88, 91
Maski Mocy	2-3, 32, 74
Mata Nui (Wielki Duch)	1-3, 8, 16-20, 25, 28-30, 32-33, 38, 42, 46-47, 49-50, 54, 57-65, 68-69, 73-74, 79, 81-82, 88, 90-91
Mata Nui (wyspa)	8-9, 11-13, 17-21, 23-26, 28, 39, 43, 58-59, 64
Matau	9-10, 14, 17
Matoranie	1-5, 8, 14-19, 22-29, 33-41, 46-48, 50-53, 55-56, 60-67, 69, 72-73, 79, 85-86, 88, 90-91
Matoranie Ognia	27
Matoranie Powietrza	9
Matoranie Światła	24, 27, 62, 65-67, 69, 73
Matorański Ruch Oporu	36-37, 40-41
Matoro	39-40, 42-46, 49-51, 55-59, 73-74, 88
Mavrah	10, 64
Maxilos	48-49, 56, 58
Metru	2, 3
Metru Nui	2-9, 11-19, 27-28, 32, 39-40, 43, 47, 50-51, 58, 60, 62-72, 74, 79-81, 85-86, 88, 90
Miotacz Cordak	48-51, 53
Miotacz dysków Kanoka	8
Miotacz fantomowy Nynrah	79-82, 84-85
Miotacz Midak	70-72
Miotacz Rhotuka	42, 76
Miserix	38, 42, 54-55, 63-64, 68, 75, 77-78
Mistika	82
Morak	53
Morbuzakh	8-9, 12-14
Motara	18
Mroczni Łowcy	2-6, 8, 14, 29, 34-35, 63, 75, 85-87, 91
Mutran	62-66, 68, 72, 84
Nektann	36, 41
Nidhiki	4-5, 7-8, 13-15
Niedźwiedź Ash	24
Nivawk	15
Nocturn	48, 54
Nokama	11-12, 14, 32-33
Norik	16
Nuhvok	24
Nui Rama	83
Nuju	11, 39, 49, 59
Nuparu	36, 39, 41, 43, 45, 47, 51, 60
Odina	6, 7
Onewa	13
Onua	19, 22, 25-26, 30-31, 58, 61, 73, 79-81
Onu-Koro	10, 18, 22, 24-26
Onu-Matoranie	18, 37
Onu-Metru	2, 10
Onu-Wahi	18
Osa Nui-Kopeh	80
Otchłań	4, 38, 48-51, 53-55
Pahraki	24
Panrahk	26
Paz Zieleni	36, 42
Phtok	61, 71
Pieczęć Toa	15, 17
Pijawka cienia	65-68, 70, 72-73, 85
Piraka	7, 29-32, 34-37, 39, 41-48
Piruk	37, 40
Pohatu	7, 20-21, 25-26, 30-31, 46, 58, 62, 65, 70-71, 73, 79, 88-89
Po-Koro	13, 18, 21, 24
Pola Powietrza	53
Po-Matoranie	13, 18, 37, 53
Po-Metru	2
Posterunki Piraka	36
Po-Wahi	18
Półwysep Tren Krom	84
Pridak	51, 53-55
Protodaksy	43
Protodermis	2-3, 15, 18-19, 23, 28, 32, 34, 37, 63, 75, 83
Protodyty	34, 41, 43-44
Protostal	54, 63, 89
Ptak Gukko	18
Pustynia Cierpienia	36
Radiak	65
Rahaga	16-17
Rahi	2, 9-12, 15-16, 18-20, 23, 26, 36, 41, 43, 63-64, 66, 68, 75, 77-78, 83-84
Rahi Nui	11, 26
Rahkshi	12, 18-19, 24-28, 63-64, 91
Rahkshi Dezintegracji	26
Rahkshi Głodu	26
Rahkshi Gniewu	26
Rahkshi Rozpadu	26
Rahkshi Strachu	26
Rahkshi Trucizny	26
Ramię Artakhi	38
Rdzeń	53
Reidak	30, 34-35, 42-43
Rekin Takea	50, 53, 55
Rockoh T3	41
Roodaka	62, 71, 88-89
Serce Visoraków	16-17, 75-78
Sidorak	58
Skakdi	16-17
Słupy Solne	64, 75-76, 90
Smok Kanohi	53
Solek	2, 4
Spinax	72
Spiriah	56
Starożytny	48, 64, 75-78
Straż Świętego Miejsca	6
Strefa Koszmarów	18
Świątarael	36, 42
Tahnok	62
Tahtorak	24
Tahu	17, 43, 56
Takadox	18, 20-22, 24-26, 29-30, 32, 39, 46-47, 58, 61, 67, 73-75, 79-81, 83, 88, 91
Takanuva	54-55, 75, 77
Ta-Koro	19, 27-28, 33, 58, 65-66, 68-69, 72, 74, 85-88, 90
Takua	8, 19, 24, 26-27
Takutanuva	10, 64, 27-28, 74
Ta-Matoranin	26, 28, 39
Ta-Metru	5, 19, 32, 37
Tanma	2-3, 19
Tarakava	61, 70, 73
Ta-Wahi	20
Teridax	18-20
Thok	1-2, 5-8, 13, 16-21, 24-27, 34-35, 38-40, 49, 54, 64, 66, 68, 74, 82-84
Thulax	30-31, 34-35, 38, 40
Toa Hagah	53
Toa Hordika	16, 28, 74
Toa Ignika	8-9, 11-13, 16-17
Toa Inika	62, 68, 73, 88
Toa Kaita Akamai	5, 34, 36-49, 53, 56
Toa Kamienia	20
Toa Lodu	13, 21, 30, 40, 44, 50, 71
Toa Mahri	21, 39, 42, 45, 51, 59, 72
Toa Mata	48-51, 53, 55-56, 58, 64, 91
Toa Metru	18, 20-23, 27, 48, 62, 69, 72
Toa Nuva	5-6, 8-12, 15-18, 21
Toa Ognia	7, 13, 23-26, 28-32, 34-42, 46-47, 58, 61-62, 64-66, 68-73, 79-84, 88, 90
Toa Powietrza	4, 13, 20-21, 39, 47, 50, 79-80, 88
Toa Suva	6, 22, 41
Toa Światła	3, 8-9
Toa Wody	19, 26-28, 47, 65-66, 74, 85-86
Toa Ziemi	20, 40, 45-46, 49, 85
Tren Krom	22, 31, 41, 61
Turaga	55, 62, 68, 84
Turaga Ognia	2, 5, 9, 11-13, 15, 18-21, 26-27, 32-33, 37, 39, 47, 49, 63, 83
Turahk	8
Tuyet	26-27
Twierdza Piraka	4-5, 49, 56, 85-87
Umbra	36, 38, 40
Ussaleria	36, 42-43, 74
Vahki	18
Vakama	8-10, 14-16
Vamprah	5, 8-10, 12-17, 27, 32, 39, 74
Velika	62, 64-65, 67-68, 79
Vezok	37, 41
Vezon	4, 31, 35, 43
Vican	35, 39, 42-44, 75-78
Visorak	62, 63, 73
Vorahk	8-18, 63-64, 91
Vortixxowie	25-26
Voya Nui	86, 90
Wahi	5, 29-53, 58, 64, 74
Wairuha	18
Whenua	20
Wielka Maska Iluzji	10, 26
Wielka Maska Kontroli Umysłów	9
Wielka Maska Nokowizji	13
Wielka Maska Telekinezy	10
Wielka Maska Tłumaczenia	11
Wielka Maska Ukrywania	12
Wielka Świątynia	8
Wielki Kataklizm	2-3, 8-9, 58, 81
Wielki Piec	69
Wielki Rozłam	2
Wielkie Dyski Kanoka	2
Wielkie Istoty	8, 13-15
Wieże Wiedzy	1-2, 19, 23, 25, 42, 47-48, 62, 69, 74, 81
Wioska Matoran	2
Włócznia Dezintegracji	36
Włócznia Fuzji	26
Włócznia Głodu	35, 43
Włócznia Gniewu	26
Włócznia Rozpadu	26
Włócznia Strachu	26
Włócznia Światła	26
Włócznia Trucizny	27
Wodorosty powietrza	26
Wojna Domowa Matoran	53
Zakaz	2, 63, 74
Zakon Mata Nui	48
Zaktan	13, 20, 27, 38, 42, 48, 58, 64, 69, 75, 85
Zyglaki	30-32, 34-35, 37, 41-42, 44
	48, 69, 90

SPIS TREŚCI STRONA

Pamiętnik Makuty – wpis pierwszy 1
Metru Nui: miejsca i postacie 2
Pamiętnik Makuty – wpis drugi 14
Mata Nui: miejsca i postacie 18
Pamiętnik Makuty – wpis trzeci 23
Pamiętnik Makuty – wpis czwarty 28
Klęska na Voya Nui (fragmenty opowiadania) 30
Voya Nui: miejsca i postacie 34
Utracona maska (fragmenty opowiadania) 44
Otchłań: miejsca i postacie 48
Pamiętnik Makuty – wpis piąty 56
Śmierć bohatera (fragmenty opowiadania) 59
Karda Nui: miejsca i postacie 62
Pamiętnik Makuty – wpis szósty 63
Pamiętnik Makuty – wpis siódmy 64
Federacja Strachu (fragmenty opowiadania) 75
Mroczne odbicie (fragmenty opowiadania) 85
Pamiętnik Makuty – wpis ósmy 90
Mapa wszechświata BIONICLE 92
Indeks 94