

The background of the entire image is a stylized, ethereal landscape. It features a large, glowing, metallic mask-like structure in the upper center, with a bright light emanating from its eyes. To the right, a Bionicle character in green and yellow armor is shown in a dynamic pose, holding a glowing orb. The landscape is composed of jagged, rocky formations and a blue, hazy sky with a hexagonal pattern. The word "BIONICLE" is written in a large, serif font across the middle of the image.

BIONICLE

HISTORIA

WWW.BIONICLE.COM



Mata Nui była wyspiarskim rajem. Unosiła się na Palach bezkresnego oceanu i była podzielona na sześć części: lód, dżunglę, pustynię, podziemne jaskinie, zatoki morskie i ognisty wulkan. W każdej z nich znajdowała się wioska małego i spokojnego ludu Matoran, którzy ciężko pracowali ku chwale Wielkiego Ducha Mata Nui.

Ciemność nadeszła wraz z Makutą, którego zainfekowane maski Kanohi przyciągnęły na wyspę potwory Rahi, aby sterroryzować Matoran.

Zrozpaczeni Matoranie nie tracą nadziei i oczekują na bohaterów, którzy pokonają Makutę i ocalą ich dom.



W tych ciężkich czasach do morza nieopodal wyspy wpadło sześć zasobników, a w każdym z nich znajdował się bohater Toa. Gdy Fale wyrzuciły zasobniki na brzeg, zrodziły się nowe, potężne legendy: Tahu, Toa Ognia; Gali, Toa Wody; Kopaka, Toa Lodu; Pohatu, Toa Kamienia; Onua, Toa Ziemi i Lewa, Toa Powietrza.

Aby zwyciężyć Makutę, Toa będą jednak musieli zebrać Maski Mocy Kanohi, dzięki którym zyskają

większe umiejętności, sprawność i mądrość. Im więcej masek zbiorą, tym potężniejsi się staną. Poszukiwanie Masek wymaga wielkiej odwagi, gdyż Makuta panuje nad lądem, morzem i niebem Mata Nui.





Połączywszy siły, sześcioro herosów nauczyło się ufać sobie wzajemnie i poznało znaczenie pojęć Jedności, Obowiązku i Przeznaczenia. Wykorzystali złote maski Kanohi, aby okiełznać Rahi i zmierzyć się z Makutą w jego gnieździe. Wspólnymi siłami przegnali go z wyspy. Przed zniknięciem Makuta zdołał jednak zesać na Mata Nui jeszcze jedną plagę.



Obudzili się Bohrokowie... W pierwszym starciu z Makutą Toa odnieśli wielkie zwycięstwo. W końcu uwierzyli, że Mata Nui wraz z mieszkańcami jest bezpieczne... ale byli w błędzie.

Makuta sprawił, że roje Bohroków zrównał z ziemią powierzchnię wyspy i wszystkie budynki, nie wyrządzając jednak krzywdy mieszkańcom wiosek. Bohrokowie to potężne istoty. Niedługo Matoranie odkryją, że w rzeczywistości są to maszyny kierowane siłą woli Krana. Istnieje osiem odmian Krana, a każda z nich dysponuje inną mocą. Toa dowiedzieli się, że aby powstrzymać zniszczenie, muszą zgromadzić wszystkie ich rodzaje.





Toa odkrywają w sobie nowe zdolności i wzrost mocy. Nie są już Toa. Stali się Toa Nuva. Aby ocalić wyspę Mata Nui przed sześcioma nowymi kapitanami hordy mechanicznych insektów Bohrok-Kal, będą potrzebować wszystkich nowych umiejętności. Kal kradną Symbole Nuva — kamienne tablice zawierające podstawowe moce każdego z Toa. Niestychanie potężni i przebiegli Kal chcą przy użyciu skradzionych symboli stworzyć Sześcian Nuva i uwolnić roje Bohroków. Tylko Toa Nuva mogą powstrzymać realizację tego planu — w tym celu muszą współdziałać, choć pozbawiono ich elementarnych mocy.





Dwaj Matoranie, kronikarz Takua i kapitan Gwardii Jaller, odkryli legendarną Maskę Światła, która świeci własnym blaskiem, a następnie wyruszyli na poszukiwanie Siódmego Toa. Przemierzali wspólnie całą Mata Nui prowadzeni przez lśnienie Maski Światła. Podczas gdy dwaj przyjaciele Matoranie wyruszyli, podążając za promieniem światła z maski, Makuta wypuścił niewolników Rahkshi, aby odzyskali maskę. Nie mógł dopuścić, by taka potęga dostała się w ręce Matoran i Toa. Łącząc swoje podstawowe moce, Toa pokonali Rahkshi i uratowali obu Matoran.

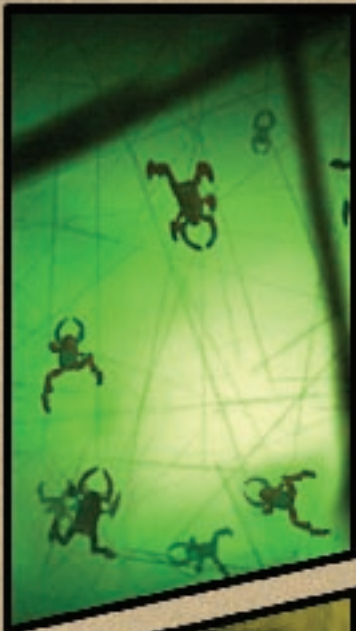




Przed początkiem czasu, zanim jeszcze Matoranie osiedlili się na wyspie Mata Nui, ich domem było wielkie miasto Metru Nui. Szóstka Matoran została przekształcona w bohaterów Toa Metru, aby ocalić metropolię przed Fałszywym przywódcą i Mrocznymi Łowcami, którzy są na jego usługach. Sześciu Toa otrzymało zadanie odnalezienia sześciu Wielkich Dysków Kanoka, które pomogą uratować miasto. Podobnie jak ich następcy — Toa, którzy w przyszłości mieli pojawić się na wyspie Mata Nui — szóstka nowych Toa Metru nauczyła się współpracować. Stoczyli walkę z hordami mechanicznych Vahki — kontrolowanych przez Makutę strażników miasta. Toa mogli pokonać Makutę i jego sługi, tylko jeśli połączą siły i użyją Maski Czasu — trzeba będzie jednak zapłacić straszliwą cenę.



Sześciu Toa Metru powróciło do miasta Metru Nui, aby obudzić śpiących Matoran. Okazało się jednak, że miasto zostało pochłonięte przez pajęczę sieć Visoraków. Jadowici, podobni do pająków Visorakowie opanowali zniszczone miasto, zmieniając je w gigantyczną, splątą pajęczynę. Toa padają ofiarą przebiegłych Visoraków — zamknięci w kokonach zmieniają się w Toa Hordika.





Tysiąc lat po najeździe hord Visoraków Metru Nui leżało w ruinach. Usuwając zniszczenia, Toa dowiedzieli się, że życie Wielkiego Ducha Mata Nui jest zagrożone i że może ocalić je pewna maska: Maska Życia. Została ona ukryta na dryfującej wyspie Voya Nui. Toa wyruszyli, aby ją zdobyć. Nie byli jednak jedynymi, którzy jej poszukiwali. Sześciu zbirów Piraka najechało Voya Nui i podszywając się pod Toa, oszukało Matoran. W nadziei przyjsia z pomocą Matoranie z Metru Nui ruszyli na wyspę, jednak w trakcie podróży, trafieni przez błyskawicę, zmienili się w Toa Inika. Sześciu nowych

herosów ruszyło w pościg za Pirakami aż do ukrytej komory, licząc na znalezienie Maski Życia. Toa Inika pokonali łotrów Piraka oraz strażników i zdobyli maskę, by ponownie utracić ją, gdy zniknęła w morskich odmętach!



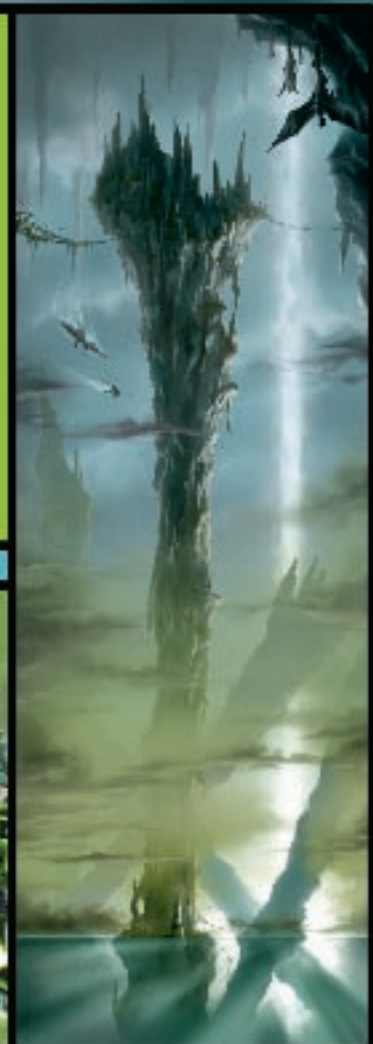
Maska opadła w głębiny pod Voya Nui, gdzie odkrył ją Matoran z podwodnej osady Mahri Nui. Szybko wpadła ona jednak w ręce złego Barraki — byłego wodza, który za zbrodnie popełnione tysiąc lat wcześniej został wygnany do podwodnego szybu. Tak oto rozpoczęła się epicka opowieść o pełnej zwrotów walce o Maskę Życia. Z Matoranami zamieszkującymi podwodną osadę sprzymierzyli się Toa Mahri, zmienieni mocą Maski Życia z oddychających powietrzem Toa Inika w wodnych Toa. Czasu jest coraz mniej. Toa Mahri muszą zniszczyć kamienne połączenie między Mahri Nui i Voya Nui, nawet jeśli miałoby przypłacić to życiem. Jednak umierający Wielki Duch nie może już czekać.





Mata Nui znów żyje, lecz jest więźniem wiecznego snu. Toa wyruszyli do rdzenia wszechświata, Karda Nui, aby wreszcie obudzić Ducha ze snu. Namiejsu odkryli, że Bractwo Makuty opanowało rdzeń i wykorzystuje pijawki cienia, aby zmieniać dobrych Matoran Światła w złych Matoran Mroku.

Odliczanie ruszyło, a Toa rozpoczęli walkę z najgorszymi wrogami. Czy jednak uda im się na czas obudzić Mata Nui, zanim zniknie wszystko, co istnieje? A jeśli tak, to czy zdołają umknąć przed uwolnionymi mocami duchowej burzy? Więcej na temat bitwy możecie przeczytać pod adresem www.BIONICLE.com



Phantoka

NOWOŚĆ,
już w sklepach

Aby wygrać bitwę w przestworzach, zarówno Toa, jak i Bractwo Makuty muszą połączyć siły ze swoimi Matoranami! Mniejsi Matoranie mogą zostać przyłączeni do pleców większych Phantoka, co umożliwi herosom i czarnym charakterom współdziałanie z nowymi sprzymierzeńcami!

SOLEK
8945



TOA KOPAKA
8685



Kopaka: Silny i zwinny Kopaka mknie po nocnym niebie na supernowoczesnych skrzydłach. Uzbromiony w zakończoną bagnetem naboijnicę Midak Skyblaster, jest gotowy do zaciętych walk w przestworzach. Połącz z zestawem Solec nr 8945!

Solek: Wie wszystko, co tylko można wiedzieć na temat legend Kopaki i jest gotów pomóc Lewie i jego drużynie za pomocą dwóch potężnych ostrzy oraz silnika rakietowego. Połącz z zestawem Kopaka Nuva nr 8685!

ZWINNOŚĆ	18	
SILA	19	
WYTRZYMAŁOŚĆ	20	
UMYSŁ	22	





TOA LEWA
8686

TANMA
8944



Toa Lewa: Z ultranowoczesnym odrzutowcem, maską ze zbiornikiem powietrza i ruchomymi ostrzami, Lewa rusza do boju! Wysoki i silny, uzbrojony w nabojnicę Midak Skyblaster oraz superostrzy miecz, włada siłą, z którą trzeba się liczyć. Połącz z zestawem Tanma nr 8944!

Tanma: Jako jedyny ocalały, Tanma będzie mścić się na bractwie Makuta. Wyposażony w dwa potężne ostrza oraz silnik rakietowy, wykonuje swoją misję. Połącz z zestawem Lewa Nuva nr 8686!

	20	ZWINNOŚĆ
	19	SILA
	20	WYTRZYMAŁOŚĆ
	21	UMYSŁ

PHOTOK
8946

TOA POHATU
8687



Toa Pohatu: Za pomocą potężnych śmigieł Pohuta z ogromną prędkością przecina niebo lub wbija się pazurami w nieprzyjaciela — jest tak silny jak wróg. Specjalna maska szybkości oraz naramienna nabojnica Midak Skyblaster czynią go druzgocącym przeciwnikiem. Połącz z zestawem Photok nr 8946!

Photok: Podejmując się szaleńczych zadań, Photok za pomocą dwóch potężnych ostrzy oraz silnika rakietowego próbuje udowodnić swoją wartość, by stać się jednym z Toa. Połącz z zestawem Pohatu Nuva nr 8687!

ZWINNOŚĆ	18	
SILA	22	
WYTRZYMAŁOŚĆ	23	
UMYSŁ	21	



ANTROZ
8691

RADIAK
8947



ANTROZ: Uzbrojony w Tridax Pod, potężne szpony oraz jadowite pazury, Antroz jest gotów ruszyć do walki na czele bractwa Makuta. Ten potężny wojownik szybuje w powietrzu na skrzydłach przypominających skrzydła nietoperza. Połącz z zestawem Radiak nr 8947!

Radiak: Będąc niegdyś wielkim bohaterem, Radiak został zmutowany, by walczyć przeciw swoim byłym przyjaciołom za pomocą pazurów, czarnych skrzydeł i czterech niezwykle niebezpiecznych ostrzy przytwierdzonych do nóg. Połącz z zestawem 8691 Antroz!

21	ZWINNOŚĆ
25	SILA
25	WYTRZYMAŁOŚĆ
22	UMYSL

GAVLA
8948

VAMPRAH
8692



Vamprah: Szybując w powietrzu na swoich ogromnych czarnych skrzydłach, Vamprah jest postacią budzącą grozę. Z uzbrojeniem, podstępными hakami oraz niezwykle ostrymi ruchomymi nożami jest w stałej gotowości do akcji. Połącz z zestawem Gavla nr 8948!

Gavla: Był pierwszym, którego zmienił Makuta. Z dwoma potężnymi pazurami-ostrzami oraz czarnymi skrzydłami, Galva szuka zemsty za lata odrzucenia przez swoich ludzi. Połącz z zestawem 8692 Vamprah!

ZWINNOŚĆ	20	
SILA	22	
WYTRZYMAŁOŚĆ	23	
UMYSŁ	25	





CHIROX
8693

KIROP
8949



Chirox: Najzwinniejszy w użyciu zamaskowanego uzbrojenia, Chirox rozkłada skrzydła i wzbija się w przestworza! Unikając bitwy, atakuje za pomocą podstępnych haków-brzytw. Połącz z zestawem Kirop nr 8949!

Kirop: Dzięki wiedzy na temat technik obrony Karda Nui, Kirop stanowi prawdziwe zagrożenie dla Matoran od czasu pojmania przez Makutę. Wielkie pazury-ostża oraz skrzydła są jego najlepszą bronią. Połącz z zestawem 8693 Chirox!

	19	ZWINNOŚĆ
	22	SIŁA
	23	WYTRZYMAŁOŚĆ
	27	UMYSŁ