



QUEL  
EST LE  
SECRET DE VAKAMA ?

15

NOVEMBRE  
2003



3.25 \$

FARSHTEY • ELLIOTT

# BIONICLE™



[www.bionicle.com](http://www.bionicle.com)

# BIONICLE



MAKUTA EST VAINCU, ET LA LUMIÈRE EST ENFIN REVENUE SUR L'ÎLE DE MATA NUI. PARTOUT, LES MATORAN FONT LA FÊTE ET SE PRÉPARENT POUR LEUR VOYAGE VERS UNE ÎLE NOUVELLE. MAIS IL Y A ENCORE DE NOUVEAUX SECRETS À RÉVÉLER ET DE NOMBREUSES ÉNIGMES À RÉSOUTRE...

ALORS QUE LES TOA NUVA SONGENT À LEUR DESTIN, LES TURAGA ONT UNE GRANDE DÉCISION À PRENDRE : DEVRAIENT-ILS PARTAGER TOUTES LEURS CONNAISSANCES CONCERNANT L'ÎLE NOUVELLE ? LA VÉRITÉ AIDERAIT SÛREMENT LES TOA À AFFRONTER LES PÉRILS QUI S'ANNONCENT. MAIS CELA POURRAIT ÉGALEMENT MENACER DE DÉTRUIRE LEUR CONFIANCE ENVERS LES TURAGA.

TOUT CE QUE LES TOA PENSAIT SAVOIR SE PRÉPARE À CHANGER. VOICI LE RÉCIT DE VAKAMA...

SANS LA MENACE CONSTANTE DE MAKUTA, LA PAIX REGNE ENFIN SUR MATA NUI. C'EST MAINTENANT LE TEMPS DE SE REMEMORER LES TEMPS ANCIENS ET DE FAIRE SES ADIEUX

# SECRETS ET TENEBRES

C'EST ICI QUE J'AI MARCHE DANS LE SABLE DE MATA NUI POUR LA PREMIERE FOIS. IL EST ARRIVE TELLEMENT DE CHOSES DEPUIS...

ET MAINTENANT UNE NOUVELLE AVENTURE S'ANNONCE

OUI, LE RETOUR VERS LA CITE QUE TU APPELLES METRU NUI, TURAGA. LES MATORAN SONT-ILS PRETS A QUITTER CETTE ILE ET A ENTREPRENDRE LE VOYAGE ?

ILS CONSTRUISENT PRESENTEMENT DES BATEAUX QUI NOUS TRANSPORTERONT TOUS DE L'AUTRE COTE DE LA MER ARGENTEE, TAHU.

GREG FARSHTEY - RÉDACTEUR RANDY ELLIOTT - ARTISTE  
ELLIOTT/KRYSSING - CHROMISTES KEN LOPEZ - CRAYONNEUR  
PETER PANTAZIS - COLORISTE JAYE GARDNER - ÉDITEUR  
TOBY DUTKIEWICZ - MISE EN PAGE & DESIGN  
JOCELYNE VRZOVSKI - TRADUCTION DE L'ANGLAIS

JE N'AI PAS  
PU VOIR LA CITE  
A PARTIR DE  
LA PLAGE, COMMENT  
EST-ELLE, TURAGA,  
EST-ELLE JOLIE ?

IL Y A LONGTEMPS,  
C'ETAIT L'ENDROIT LE PLUS  
BEAU DE TOUTE LA CREATION  
DE MATA NUI. MAIS AVANT  
D'ARRIVER, SOUVIENS-TOI --  
LES APPARENCES SONT  
SOUVENT TROMPEUSES.

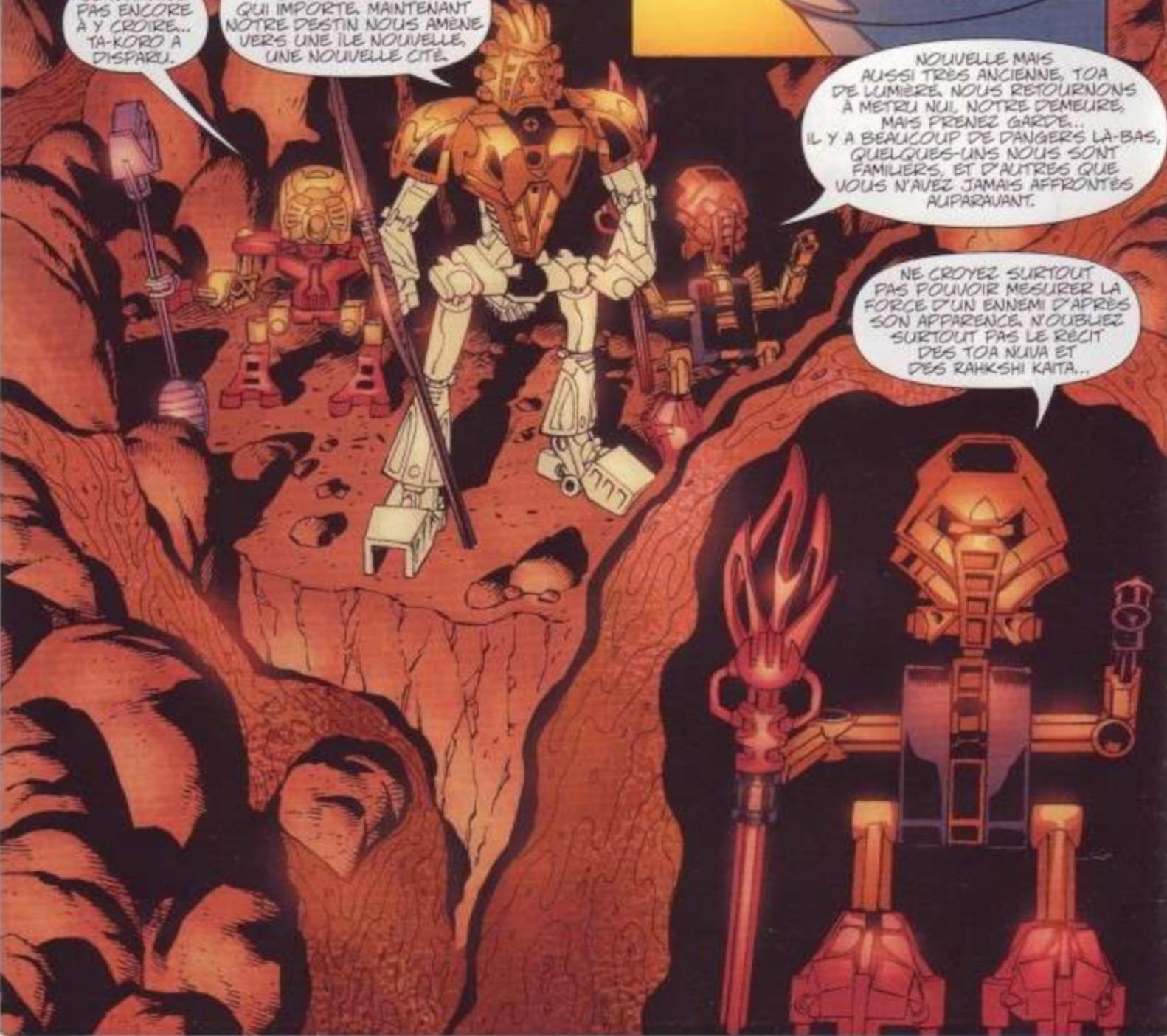


JE N'ARRIVE  
PAS ENCORE  
A Y CROIRE...  
TA-KORO A  
DISPARU.

MAIS NOS AMIS  
SONT SAINS ET SAUFS.  
J'ALLEZ, C'EST CE  
QUI IMPORTE. MAINTENANT  
NOTRE DESTIN NOUS AMENE  
VERS UNE ILE NOUVELLE,  
UNE NOUVELLE CITE.

NOUVELLE MAIS  
AUSSI TRES ANCIENNE, TOA  
DE LUMIERE, NOUS RETOURNONS  
A METRU NUI, NOTRE DEMEURE.  
MAIS PRENEZ GARDE...  
IL Y A BEAUCOUP DE DANGERS LA-BAS.  
QUELQUES-UNS NOUS SONT  
FAMILIERS, ET D'AUTRES QUE  
VOUS N'AVEZ JAMAIS AFFRONTES  
AUPARAVANT.

NE CROYEZ SURTOUT  
PAS POUVOIR MESURER LA  
FORCE D'UN ENNEMI D'APRES  
SON APPARENCE. N'OUBLIEZ  
SURTOUT PAS LE RECIT  
DES TOA NUUA ET  
DES RAHKSHI KAITA...



TROIS TOA ÉTAIENT À LE-WAHI,  
À LA RECHERCHE DES RAHKSHI,  
LORSQU'ILS DÉCOUVRIRENT...

MATA NUI !  
MAIS QUE  
S'EST-IL  
PASSE ICI ?

ÇA RESEMBLE  
AUX RAVAGES  
D'UN DE TES  
CYCLONES.

PEUT-ÊTRE  
QUE LES MATORAN  
POURRONT NOUS  
RACONTER CE QUI  
S'EST PASSE ICI.

JE  
VOUDRAIS  
BIEN TE  
CROIRE,  
TAHU...

MAIS ILS N'ONT  
PAS L'AIR TRES  
AMICAUX !



UN MUR  
DE GLACE  
DEURAIT FAIRE  
L'AFFAIRE

SHRAAK!







HISSSSSSSSS

HISSSSSSSSS

LES  
RAHKSHI  
KAITA !



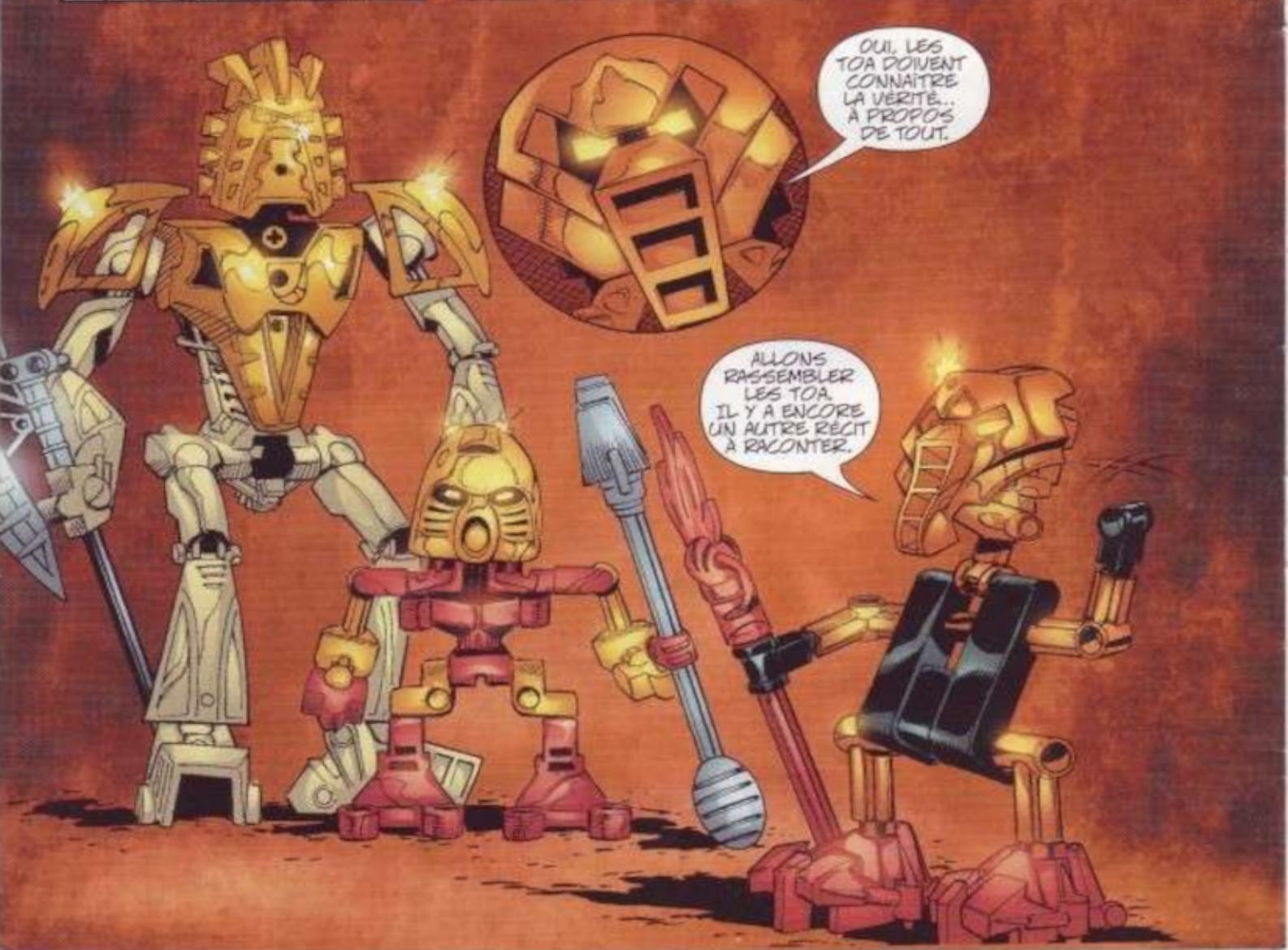
HISSSSSSS



OHHHHHH...







DEMAIN, NOUS COMMENCERONS NOTRE VOYAGE VERS METRU NUI. LE PAYS DES MATORAN, LA DEMEURE QUE NOUS AVONS QUITTÉE POUR VENIR SUR CES RIVES.

LA-BAS, VOUS FEREZ LA DÉCOUVERTE DE NOMBREUX SECRETS, TOA. LE PASSÉ VOUS SERA DÉVOILÉ AFIN DE VOUS PRÉPARER POUR AFFRONTER L'AVENIR.



IL Y A TANT DE CHOSES QUE VOUS AURIEZ DÜ SAVOIR BIEN AVANT MAINTENANT. NOUS PENSIONS PARTAGER CES CONNAISSANCES AVEC VOUS TOUS APRÈS LE TOURNOI KOLHII, MAIS...

L'ARRIVÉE DU MASQUE DE LUMIÈRE A FAIT DISPARAÎTRE NOS PLANS DE NOTRE ESPRIT.

VOUS DÉCOUVRIREZ LES NOMBREUX MYSTÈRES DE METRU NUI... DE SOMBRES SECRETS CACHÉS DEPUIS LES TEMPS ANCIENS.



C'EST N'EST SÛREMENT PAS AUSSI TERRIBLE QUE TU LE DIS... LA PREUVE - TOI, TURAGA ET LES MATORAN AVEZ VOYAGÉ JUSQU'ICI SANS DANGER.



VOUS AVEZ TOUS AFFRONTÉ DE GRANDS DANGERS -- LES RAHI, LES RAHKSHI, LES BOHROK ET BEAUCOUP PLUS ENCORE, MAIS D'AUTRES ONT MARCHÉ SUR CE CHEMIN AVANT VOUS... D'AUTRES ONT ÉTÉ TÉMOINS DE LA VENUE DES TÉNÈBRES.

HÉROS DE MATA NUI... MES FRÈRES... LE TEMPS EST VENU DE VOUS DIRE LA VÉRITÉ -



VOUS  
N'ETES  
PAS LES  
PREMIERS  
TOA !

MAIS QUI ?? TU CONNAÎTRAS TOUTES LES RÉPONSES  
DANS LE PROCHAIN NUMÉRO ALORS QU'UNE NOUVELLE ÈRE  
D'AVENTURES **BIONICLE** COMMENCE ! NE MANQUE PAS  
LA PREMIÈRE SÉRIE DE LA **CITÉ DES LÉGENDES** !

**DE NOUVELLES LÉGENDES  
VONT NAITRE - DÉCEMBRE 2003**

**Il y a longtemps, Metru Nui, la cité des légendes, faisait face à des dangers inconnus. Une puissante force mystérieuse menaça la cité, fit régner l'obscurité complète, et disparut par la suite, laissant derrière elle un tas de décombres. Six Matoran détiennent les clés de la défaite de cette force inconnue, mais ils ont disparu ! Pire encore, l'un d'entre eux a été choisi par l'obscurité et conspire maintenant contre la cité de Metru Nui. Prépare-toi à découvrir la vérité derrière les légendes...**



**PIERRE BONNET**

**Un fabricant de masques de Ta-Metru, Nuhrii conspire pour créer le masque Kanohi suprême - peu importe le danger que cela représente pour Metru Nui !**



## БЕЗ УНЕХОДА

**Un athlète doué et un disciple de Ga-Metru, Vhisola trouve qu'elle n'est pas appréciée à sa juste valeur. Sa jalousie l'amènera-t-elle à trahir sa cité ?**



### 8609 Tebuki

**Un vétéran des archives d'Onu-Metru, Tehutti rêve de trouver un trésor qui le rendra célèbre. Mais sacrifiera-t-il la cité pour réaliser son rêve ?**

# > DÉCEMBRE 2003 <<<<<

LANCE LES DISQUES KANO KA !

**Les Matoran de Metru Nui utilisent des disques spéciaux pour les événements sportifs et pour leur propre défense. Ces disques sont lancés à partir de puissants lanceurs de disques. Chaque disque contient un code de trois numéros qui identifie son lieu de fabrication, le pouvoir qu'il détient, et le niveau de sa force. Chacun des jeux Matoran comprend un disque Kanoka.**



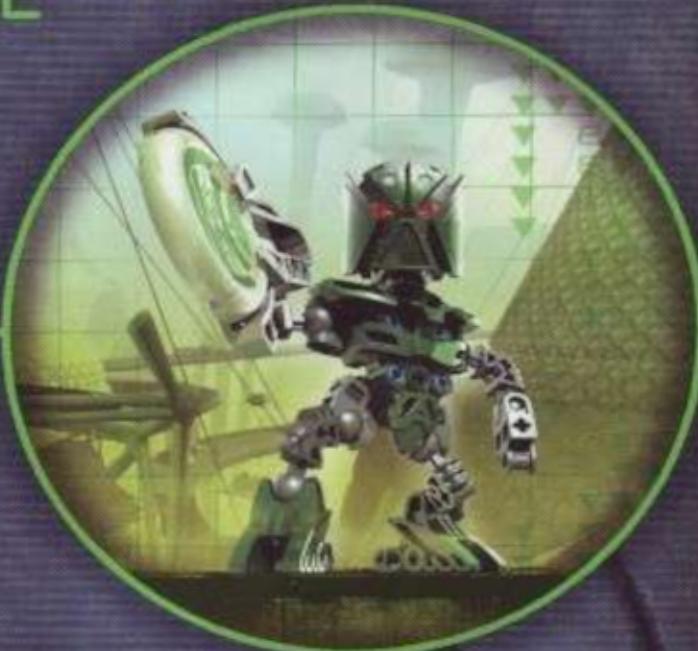
## 8611 Orkahn

**Un maître cavalier Ussal de Le-Metru, Orkahn a découvert un secret qui le mènera à élaborer un plan dangereux qui pourrait signifier la fin de tous les Matoren !**



8610 Ahlmann

**Un constructeur doué de Po-Metru, Ahkmou est toujours au deuxième rang dans tout ce qu'il entreprend. Il a maintenant la chance de se venger – mais quel rôle jouera le disque du Magnifique Kanoka dans ce complot ?**



### 3612 Ehrue

**Ehrye demeure toujours à Ko-Metru, au service des disciples dans les grandes tours de cristal de la Connaissance. Il espère devenir lui-même un disciple - mais emploiera-t-il sa connaissance pour détruire la cité ?**

>>>>>> Ne manque pas le prochain numéro de janvier du Magazine LEGO et le prochain livre de bandes dessinées BIONICLE pour en apprendre davantage sur les disques Kanoka et Metru Nui, la cité des légendes ! <<<<