



# BIONICLE

17

MARS  
2004



3,25 \$



## METRU NUI

### PRISONNIERS DE LA PLANTE MORBUZAKH!



[www.bionicle.com](http://www.bionicle.com)  
FARSHTY • ELLIOTT • KRYSSING

# BIONICLE

Les Toa Metru ont accompli leur première mission avec succès. Ils ont retrouvé et secouru six Matoran disparus. Eux seuls connaissent l'emplacement des Grands Disques Kanoka. Selon les Toa, ces disques sont la clé pour vaincre la dangereuse plante Morbuzakh.

Chacun de ces disques légendaires est caché dans un endroit uniquement accessible à celui qui possède les pouvoirs d'un Toa. Mais pour les récupérer, les Toa Metru devront affronter de redoutables Rahi, des forces naturelles d'une puissance incroyable, et d'autres périls. Avec chaque seconde qui s'écoule, la cité s'écroule davantage sous l'emprise de la plante Morbuzakh...

Il faut à tout prix délivrer Metru Nui.

TURAGA VAKAM  
RÉCIT DE METRU  
TOA NUIVA ASSEMBLÉ

MAC  
UN  
SOX

« ET UN D'ENTRE  
EUX VOULAIT  
NOUS TRAHIR. »

FO  
VOUS  
JE N  
LES

EH BIEN,  
LORSQU'UNE  
VIGNE  
MORBZAKH  
METTRA LA MAIN  
SUR TOI, N'OUBLIE  
PAS DE LUI  
DIRE QUE NOUS  
AVONS BESOIN  
DE TOI.

TURAGA VAKAMA RACONTE SON  
RÉCIT DE METRU NUI DEVANT LES  
TOA NUVA ASSEMBLÉS DEVANT LUI ...

IL Y A LONGTEMPS, LA CITÉ  
MAGNIFIQUE DE METRU NUI AFFRONTAIT  
UN DÉSASTRE. LE DESTIN AVAIT CHOISI  
SIX MATORAN POUR DEVENIR DES TOA  
METRU, LES HÉROS D'UNE  
CITÉ DE LÉGENDES...

UNE VISION  
M'A RÉVÉLÉ QUE  
LES SIX GRANDS DISQUES  
LÉGENDAIRES SONT LA  
CLÉ POUR SAUVER METRU  
NUI, UN CACHE DANS  
CHAQUE METRU.

MAIS LES SEULS  
MATORAN CAPABLES  
DE NOUS GUIDER  
VERS LES DISQUES,  
VOULAIENT  
SECRÈTEMENT S'EN  
EMPARER.

« ET UN D'ENTRE  
EUX VOULAIT  
NOUS TRAHIR. »

LA PROCHAINE  
FOIS QU'UN D'ENTRE  
VOUS TENTE DE S'ÉCHAPPER,  
JE N'AURAI QU'À LAISSER  
LES VAHKI S'OCCUPER  
DE VOUS.

AH OUI ?  
ET COMMENT  
COMPTES-TU  
RETROUVER LES  
GRANDS DISQUES ?  
TU AS BESOIN  
DE NOUS,  
ONEWA.

EH BIEN,  
LORSQU'UNE  
VIGNE  
MORBUZAKH  
METTRA LA MAIN  
SUR TOI, N'OUBLIE  
PAS DE LUI  
DIRE QUE NOUS  
AVONS BESOIN  
DE TOI.

ÇA  
L'AMUSERA  
SÛREMENT.

Metru ont  
première  
es. Ils ont  
pour six  
Eux seuls  
placement  
Disques  
Toa, ces  
clé pour  
se plante

disques  
ché dans  
quement  
lui qui  
sirs d'un  
ur les  
a Metru  
er de  
es forces  
puissance  
es périls.  
nde qui  
s'écroule  
prise de  
h...

délivrer

C'EST ASSEZ ! NOUS  
SOMMES ARRIVÉS.  
NUHRIL, ES-TU  
CERTAIN QUE C'EST  
ICI QUE SE CACHE  
LE GRAND DISQUE  
TA-METRU ?

NUHRIL ?  
QUAND N'EST-IL PAS  
CERTAIN DE TOUT ?  
C'EST UN ENDROIT  
QUE SEUL UN TOA  
PEUT ATTEINDRE -

... LES  
PUITS DE  
FEU !

PAS  
SURPRENANT  
QUE JE PRÉFÈRE  
PO-METRU.

## CITÉ DES LÉGENDES

ÉPISODE 1 **LES DISQUES  
DU DANGER**

GREG FARSHTEY - RÉDACTEUR

RANDY ELLIOTT - ARTISTE

PETE PANTAZIS - COLORISTE

KEN LOPEZ - CRAYONNEUR

JAYE GARDNER - ÉDITEUR

TOBY DUTKIEWICZ - MISE EN PAGE & DESIGN

JOCELYNE VRZOVSKI - TRADUCTION DE L'ANGLAIS

« LES Puits de feu se trouvaient dans un des sites les mieux gardés de Ta-Metru. Pendant que Oneva tentait d'éloigner les Vahki, Nuhrii et moi avons trouvé un passage. »

NE POURRIONS-NOUS PAS SIMPLEMENT DEMANDER AUX VAHKI LA PERMISSION DE CHERCHER PARTOUT DANS LES Puits ?

UN JOUR, J'AI DEMANDÉ QUELQUE CHOSE À UN VAHKI. J'AI PASSÉ UN MOIS À FROTTER LES TUBES DE PROTODERME FONDU... AVEC MON MASQUE.

J'AI UNE MEILLEURE IDÉE. ENFONÇONS !

VOILÀ UNE IDÉE QUI ME PLAÎT D'AVANTAGE !

« NUHRII M'A EMMENÉ VERS UN Puits de feu où, il m'a dit, le grand disque Ta-Metru se trouvait. »

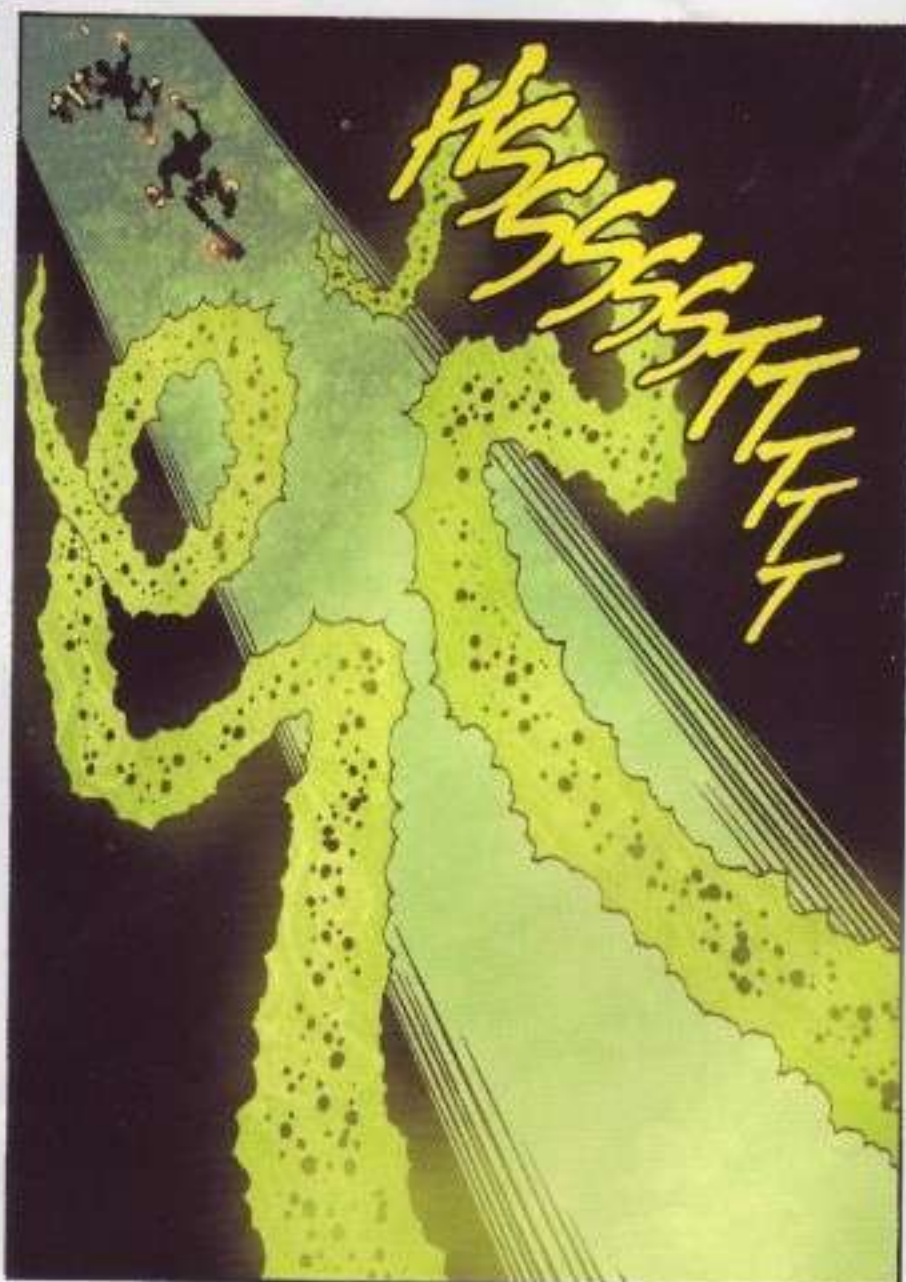
NOUS DEVONS AGIR RAPIDEMENT AVANT QUE LES Puits de feu fassent éruption ENCORE UNE FOIS. MAIS JE CROIS VOIR... OUI...

LE VOILÀ !

NIVEAU DE POUVOIR 9. SEUL UN GRAND DISQUE CONTIENT AUTANT D'ÉNERGIE.

UNE FOIS QUE NOUS AURONS RÉCUPÉRÉ LES CINQ AUTRES DISQUES, NOUS POURRONS COMBATTRE LES VIGNES MORBUZAKH QUI MENACENT NOTRE CITÉ.

« MALHEUREUSEMENT, LA PLANTE MORBUZAKH AVAIT UNE AUTRE IDÉE EN TÊTE. »



ON CODE  
R EST 4 -  
U CE QUE  
FAIRE ?  
MORBUIZAKH  
VENIR  
E PLUS  
REUSE !

NOUS  
AIONS  
AS LE  
MOIX !  
RGE LE  
QUE ET  
ANCE !

W  
W  
W



SALVE-TOI !  
QUI SAIT COMMENT  
LES VIGNES  
DE MORBUZAKH  
SE SONT  
TRANSFORMÉES !

MATA NUI  
PROTEGE-NOUS !

WOOOSH

COURS !

AVAIS-TU VU CETTE  
HORRIBLE CRÉATURE  
DANS UNE DE TES  
VISIONS ? OU DANS  
UN CAUCHEMAR ?

LE CHOC  
DE LA TRANSFORMATION  
NOUS A DÉGAGÉ DES  
VIGNES, ET NOUS AVONS  
RÉUSSI À RÉCUPÉRER LE  
GRAND DISQUE. ESPÉRONS  
QUE LES AUTRES SERONT  
AUSSI CHANCEUX QUE NOUS.



« AUSSI NOUS  
SOMMES RARES, NUJU.  
JE DIRAIS MÊME  
QUE NOUS SOMMES  
EN VOIE D'EXTINCTION. »



OUF !

CETTE CRÉATURE  
EST À MOITIÉ  
AVEUGLE. ELLE SE  
DÉPLACE GRÂCE  
À SON OÛIE  
INCROYABLE.



TES PERCEUSES  
LUI ONT  
DONNÉ LA MIGRAINE.  
Y A-T-IL AUTRE  
CHOSE ICI QUE JE  
DEVRAIS SAVOIR ?

C'EST  
COMME  
ÇA ICI, NUJU.  
BIENVENUE  
DANS LES  
ARCHIVES.



« DANS LE-METRU, NATAU  
DEVRA RISQUER SA  
VIE POUR RÉCUPÉRER  
LE GRAND DISQUE... »

ES-TU  
CERTAIN QUE  
LE GRAND DISQUE  
SE TROUVE DANS  
LES CHUTES ?

LE DISQUE  
EST COINCÉ DANS UNE  
FORCE SPHÉRIQUE QUI SE  
DIRIGE DANS LE RÉSEAU  
DE LA CHUTE. LORSQUE LA  
SPHÈRE AURA ABSORBÉ  
SUFFISAMMENT D'ÉNERGIE,  
CELA CAUSERA UNE IMPLSION,  
ET DÉTRUIRA  
TOUT CE QUI EST  
À L'INTÉRIEUR.

TOUT CE  
QUE NATAU DOIT  
FAIRE C'EST DE SAUTER  
À L'INTÉRIEUR DE LA  
SPHÈRE, RÉCUPÉRER  
LE GRAND DISQUE ET  
RESSORTIR ?

C'EST  
SIMPLE !

SAUF  
SAUTER À  
L'INTÉRIEUR  
DE LA  
SPHÈRE, ET  
RESSORTIR.

ET  
PEUT-ÊTRE  
AUSSI  
RÉCUPÉRER  
LE GRAND  
DISQUE.



LA SPHÈRE  
ARRIVE !  
ET MOI  
AUSSI !







LIBRE!  
JE  
SUIS - -

K  
R  
R  
A  
A  
A  
H  
H  
H!



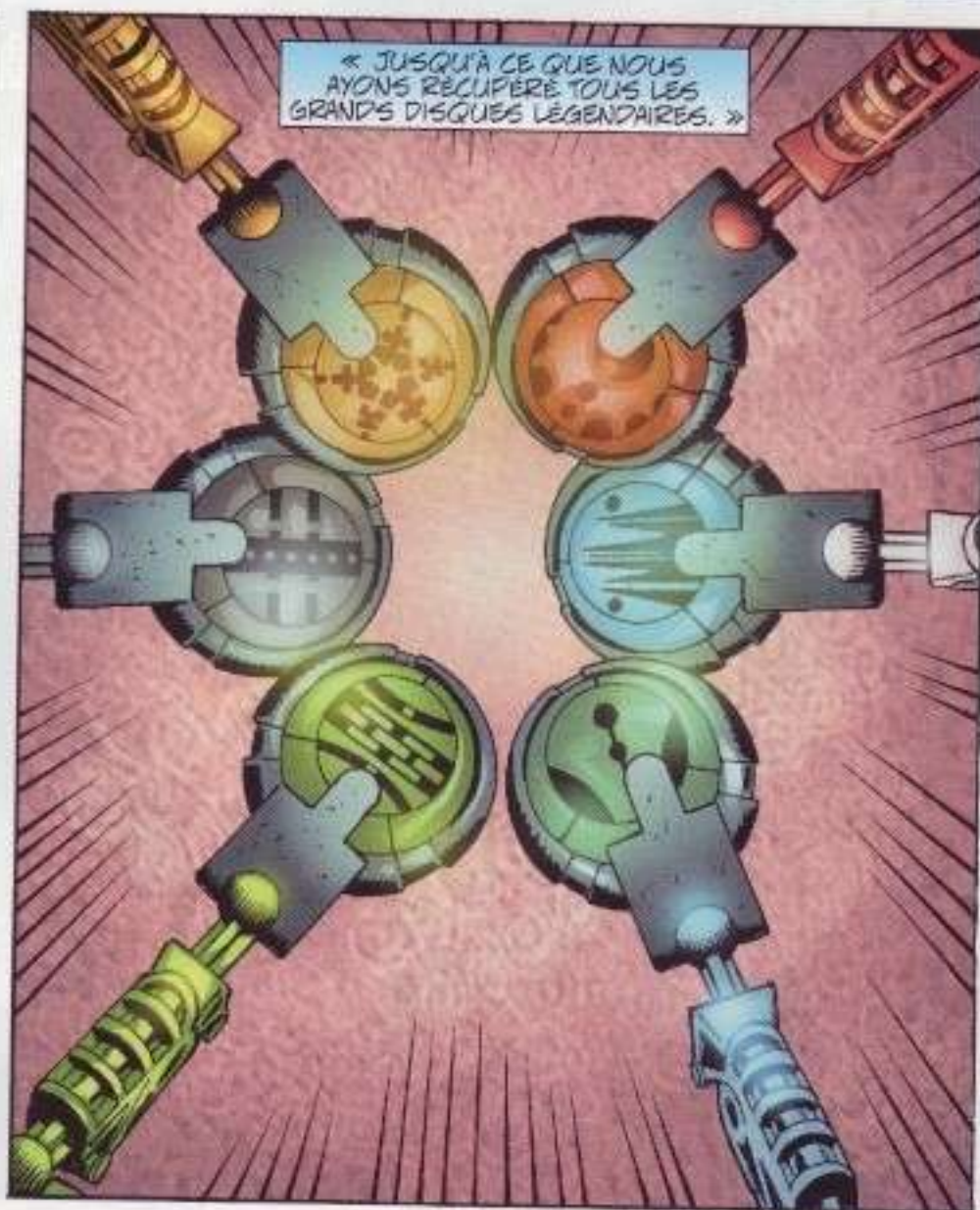
ETRE LIBRE...  
CE N'EST PAS  
AUSSI SIMPLE  
QU'ON  
LE PENSE!



« ET NOUS AVONS  
ALORS CONTINUE A  
CHERCHER, DANS LES  
TOURS ENNEIGEES  
DE LA CONNAISSANCE  
DE KO-METRU... »



« JUSQU'À CE QUE NOUS  
AYONS RECUPERE  
TOUTS LES  
GRANDS DISQUES  
LEGENDAIRES. »



« JUSQUE DANS LES CIEUX  
AU-DESSUS DES  
CHAMPS DE SCULPTURES  
DE PO-METRU. »



« NOUS AVONS RÉCUPÉRÉ  
TOUS LES GRANDS DISQUES  
MAIS NOTRE MISSION NE  
FAISAIT QUE COMMENCER... »

LES RECHERCHES DE WHISOLA ONT  
RÉVÉLÉ LA PRÉSENCE DE LA RACINE MÈRE  
DE LA PLANTE MORBUZAKH. SI NOUS  
RÉUSSISSONS À LA DÉTRUIRE, LA  
PLANTE ENTIÈRE PÉRIRA.

MAIS OÙ PEUT DONC  
SE CACHER UNE CHOSE  
AUSSI GIGANTESQUE ?

SES VIGNES  
SURVIVENT DANS  
LES PUITS DE  
FEU. CETTE  
PLANTE SEMBLE  
PROSPÉRER À LA  
CHALEUR.





LE

DE

La cité a  
nombre  
peux com

Cette cre  
mais e  
Ce fut  
l'intent

con  
bulle d'e  
un ag  
de l'é  
laissant  
a éven  
des V  
ont refus  
les  
Archives  
en utilis

# LES CRÉATURES DE METRU NUI...

La cité de METRU NUI et ses Archives sont la demeure d'un grand nombre de bêtes RAHI étranges. Voici quatre d'entre elles que tu peux construire en utilisant des pièces des nouveaux jeux **BIONICLE** :



## KRAAWA

Au premier regard, ce Rahi semble tout à fait inoffensif. Mais il est en tête de la section la plus sécuritaire des Archives de Onu-Metru dont tout contact est strictement défendu. On dit qu'il se défend contre les prédateurs en absorbant la force utilisée contre lui et qu'il utilise cette même énergie pour grandir. Les Matoran ne sont pas certains si d'autres de ces spécimens existent, mais ils espèrent que non. Crée un Kraawa en utilisant des pièces de 8602 Toa Nokama, 8603 Toa Whenua et 8606 Toa Nuju.

## KRALHI

Cette créature ressemble à un Rahi, mais elle est purement robotique. Ce fut le premier prototype créé à l'intention des troupes autoritaires de Metru Nui, et on dit que plusieurs d'entre eux furent construits. Sa queue lance une bulle d'énergie capable de contenir un agresseur. Il s'empare ensuite de l'énergie de son prisonnier, le laissant sans aucune force. On les a éventuellement « retirés » et créé des Vahki plus efficaces, mais ils ont refusé de disparaître. On dit que les Kralhi sont cachés dans les Archives. Construis ton propre Kralhi en utilisant des pièces de 8604 Toa Onewa et 8605 Toa Matau.



SI LA PLANTE MORBUZAKH SAIT QUE TU ES À SA RECHERCHE...

LE TE POURSUIVRA TOUT.

TRUNUI!  
ZAKH!

**Pour les instructions de montage et plus  
encore, viens sur le nouveau site  
[www.BIONICLE.com](http://www.BIONICLE.com)!**

#### **KAVINIKA**

Ces créatures, semblables à des loups, ont été créées dans le but de protéger les installations non prioritaires. Malheureusement, leur personnalité était telle, qu'ils se retournaient contre leurs semblables, contre les crabes Ussal et les autres Rahi. Ils ont même menacé leurs maîtres Matoran. Pour cette raison, on a tenté de les éloigner de la cité, mais sans grand succès. Construis Kavinka en utilisant des pièces de 8608 Vhisola, 8609 Tehutti et 8612 Ehrye.



#### **KINLOKA**

Bien que cette créature ressemble à un insecte, elle est en fait, un gros rongeur malfaisant. C'est un parent éloigné des rats de pierre de Onu-Metru, et semble être le résultat d'une expérimentation pour produire un animal avec un système digestif plus efficace. Le résultat malheureux fut une vilaine bête constamment affamée qui dévore tout sur son chemin. Ces créatures transportent avec elles des disques qui possèdent un pouvoir d'affaiblissement pour ralentir leurs adversaires. Construis le Kinloka en utilisant des pièces de 8607 Nuhrii, 8610 Ahkmou, et 8611 Orkahm.

