BIONICLE®



LEGO

BIONICLE®

GARDE LE SECRET

Depuis
la nuit des temps, l'île de Voya Nui
garde un secret antique…
Dans cet inaccessible endroit, règne en secret un
masque légendaire : le Masque de Vie. Et celui-ci a le pouvoir
absolu de vie et de mort sur l'univers BIONICLE® tout entier.
Lorsque le puissant Toa Nuva, envoyé en mission de secours à Voya
Nui, disparaît mystérieusement, six Metru Nui Matoran partent alors à sa
recherche. Seulement, en chemin, leur destin bascule comme ils ne l'auraient
jamais pensé… Un faisceau de six éclairs les transforme
en six nouveaux Toa : Toa Inika !
Toa Inika découvre que le clan mystérieux des Piraka a emprisonné Toa
Nuva et réduit en esclavage presque tous les Voya Nui Matoran afin qu'ils
retrouvent l'invincible Masque de Vie.
Mais si, hélas, les Voya Nui croisent le Masque de Vie, le futur des
BIONICLE sera grandement menacé… Néanmoins, les six
nouveaux héros vont tout tenter pour éviter cette
catastrophe, même au péril de leur
propre vie…

À LIRE ABSOLUMENT !

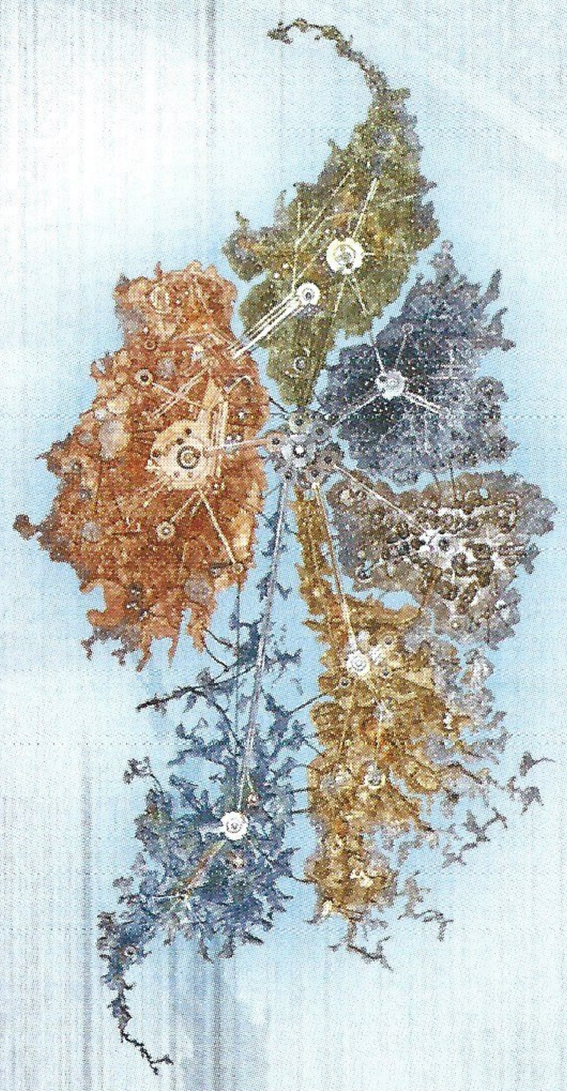
Conseils pour accomplir les épreuves sur chaque page :

Chaque haut de page est écrit en langue Matoran. Utilise l'alphabet des pages 2 et 3 pour décoder ces lignes et écris leur traduction dessous.

À la page 23, tu trouveras un message secret.
Décode-le et écris sa signification en dessous de chaque symbole.
Tu connaîtras ainsi celui qui porte le Masque de Vie et pourquoi.



Le sort de l'univers des BIONICLE® va se décider su l'île de Voya Nui. Les légendes des BIONICLE se reportent en fait à trois îles. Parmi cette liste, essaie de trouver les événements tumultueux qui se sont passés, il y a de longues années.

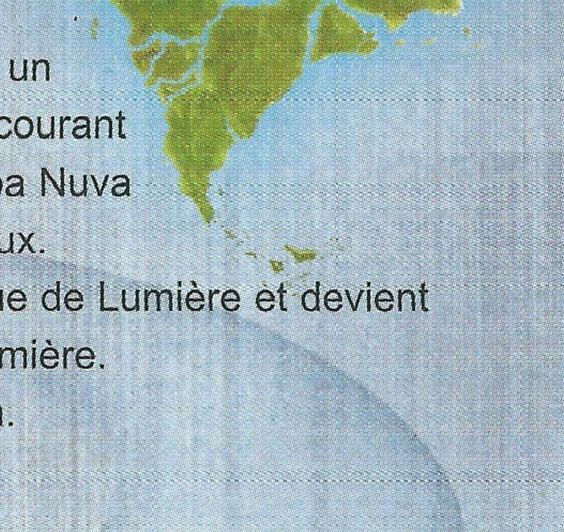


METRU NUI

- Makuta emprisonne le Grand Esprit Mata Nui.
- Lhikan pousse Toa à battre les Dark Hunters.
- Six Matoran sont transformés en Toa Metru à l'aide des pierres de Toa Lhikan.
- Visorak change Toa Metru en semi-bêtes Toa Hordika.
- Makuta envoie des Matoran inconscients dans des sphères Matoran.
- Un tremblement de terre détruit Metru Nui.
- Toa Metru expédie Matoran sur une autre île.

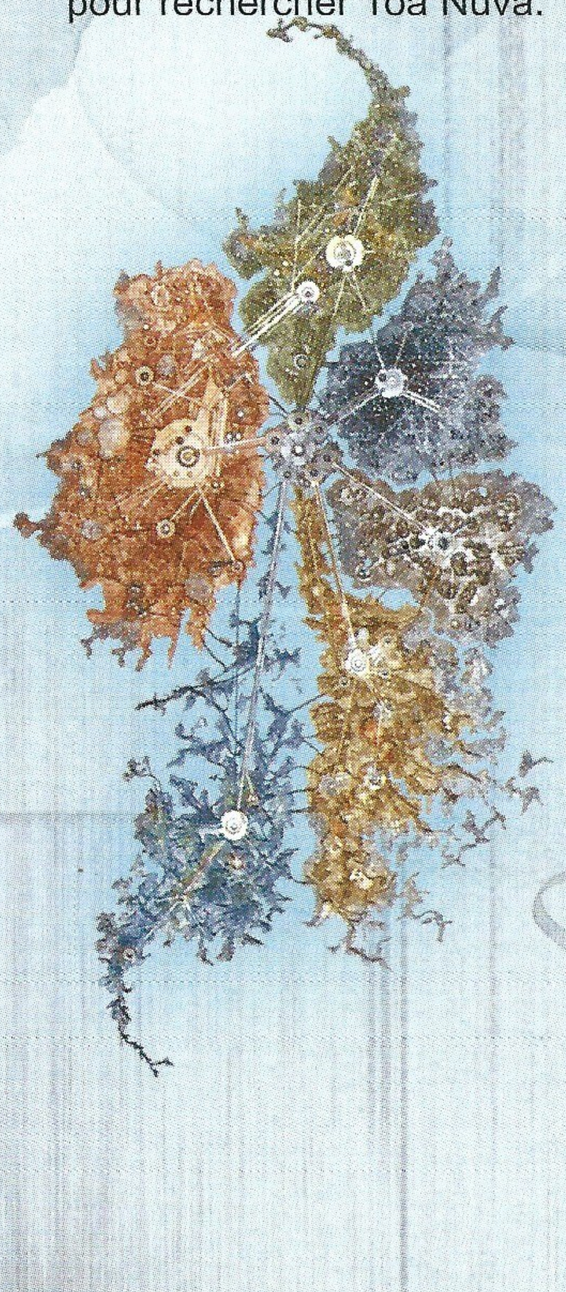
MATA NUI

- Toa Metru baptise sa nouvelle demeure après le Grand Esprit Mata Nui.
- Toa Metru s'est réveillé en Matoran et s'est changé en Turaga.
- 1000 ans plus tard, un nouveau Toa apparaît.
- Toa combat Rahi, Bohrok et Rahkshi.
- Un seul contact avec un protoderme plein de courant transforme Toa en Toa Nuva aux pouvoirs nouveaux.
- Takua revêt le Masque de Lumière et devient Takanuva, Toa de Lumière.
- Takanuva bat Makuta.



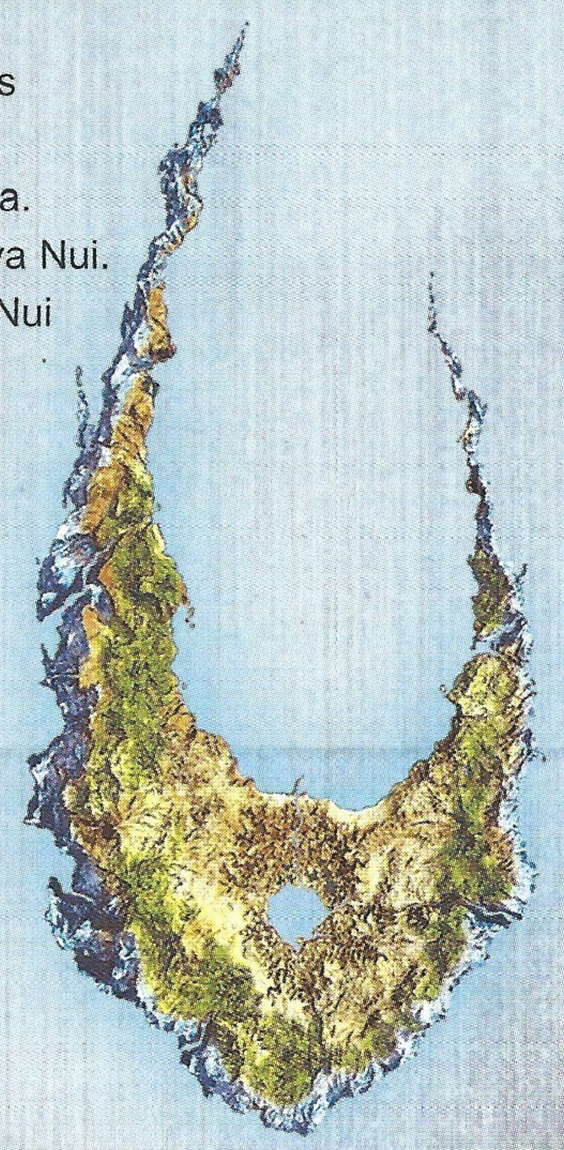
Retour à Metru Nui

- Matoran a reconstruit Metru Nui.
- Turaga Dume envoie Toa Nuva en mission sur Voya Nui.
- Six Matoran se rendent à Voya Nui pour rechercher Toa Nuva.



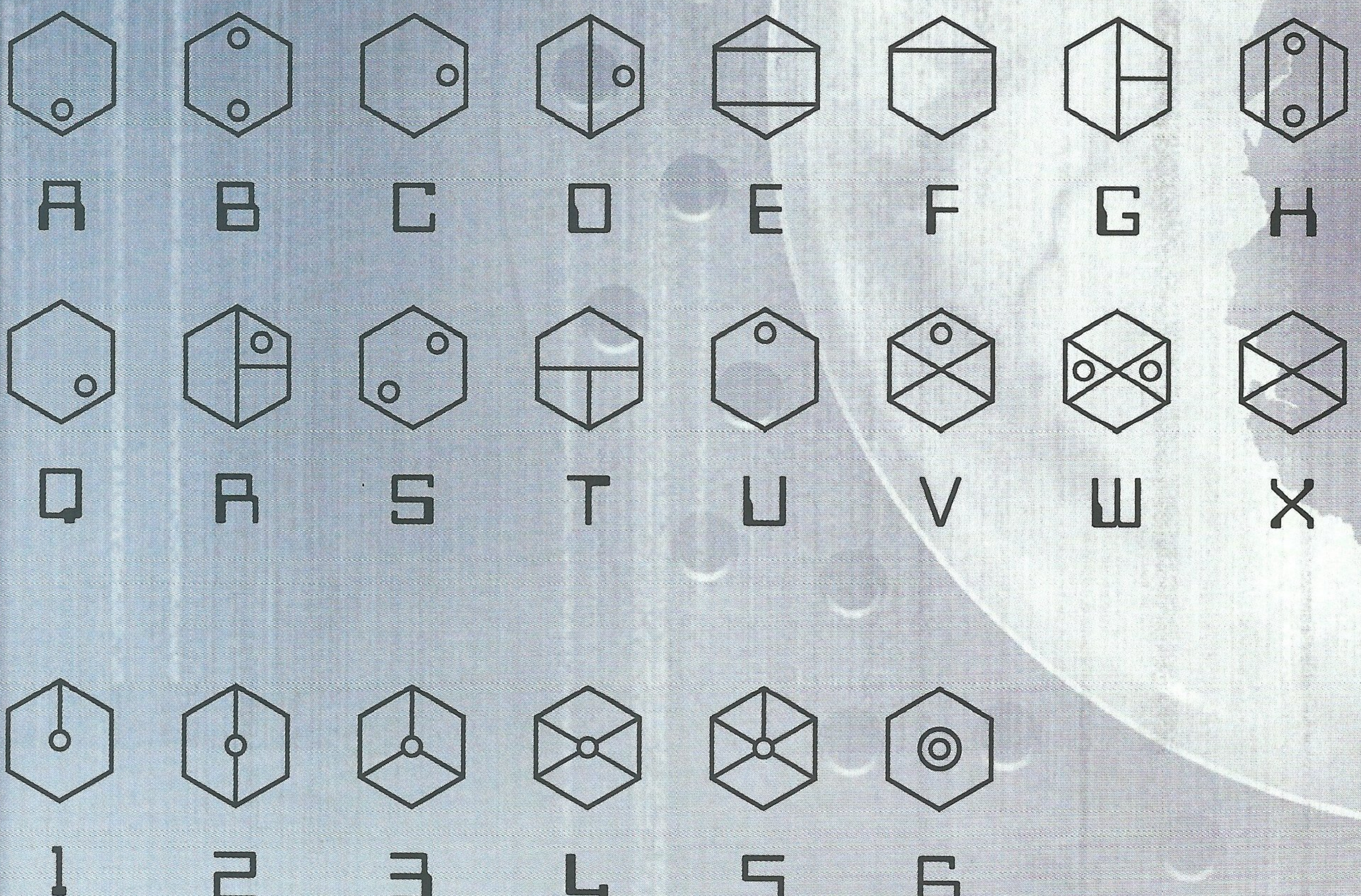
VOYA NUI

- Les Piraka arrivent à bord de leurs capsules pour rechercher le Masque de Vie.
- Les Piraka, prétextant être des Toa, réduisent les Matoran en esclaves.
- Six Voya Nui Matoran libres constituent un groupe de résistance contre les Piraka.
- Toa Nuva disparaît sur Voya Nui.
- Les six Matoran de Metru Nui se changent en Toa Inika.



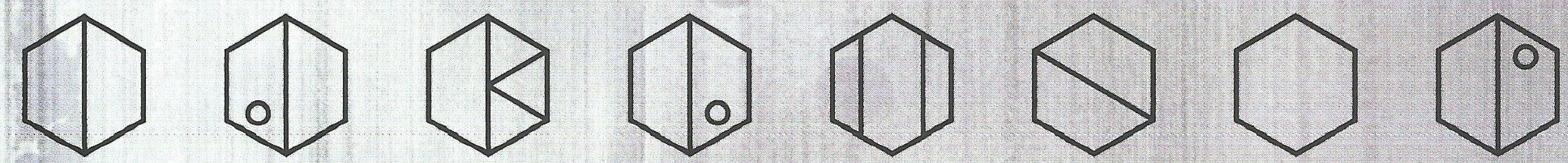


L'univers des BIONICLE est truffé de légendes et de sombres mystères. Nombre d'entre eux sont vitaux non seulement pour ses habitants, mais aussi pour ses protecteurs et ses ennemis.

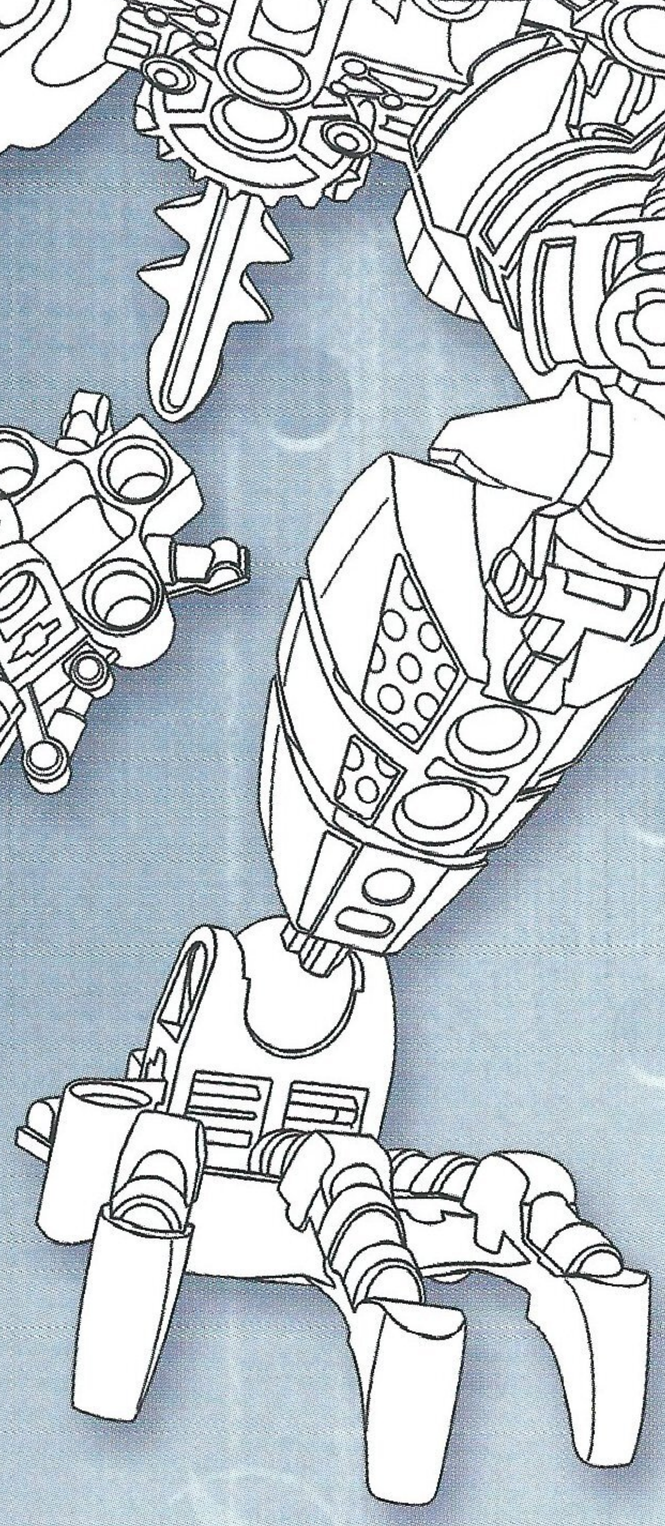


BIONICLE

Sers-toi de l'alphabet Matoran pour décoder les messages contenus dans cet album ! Tu connaîtras ainsi certains mystères de l'univers BIONICLE …





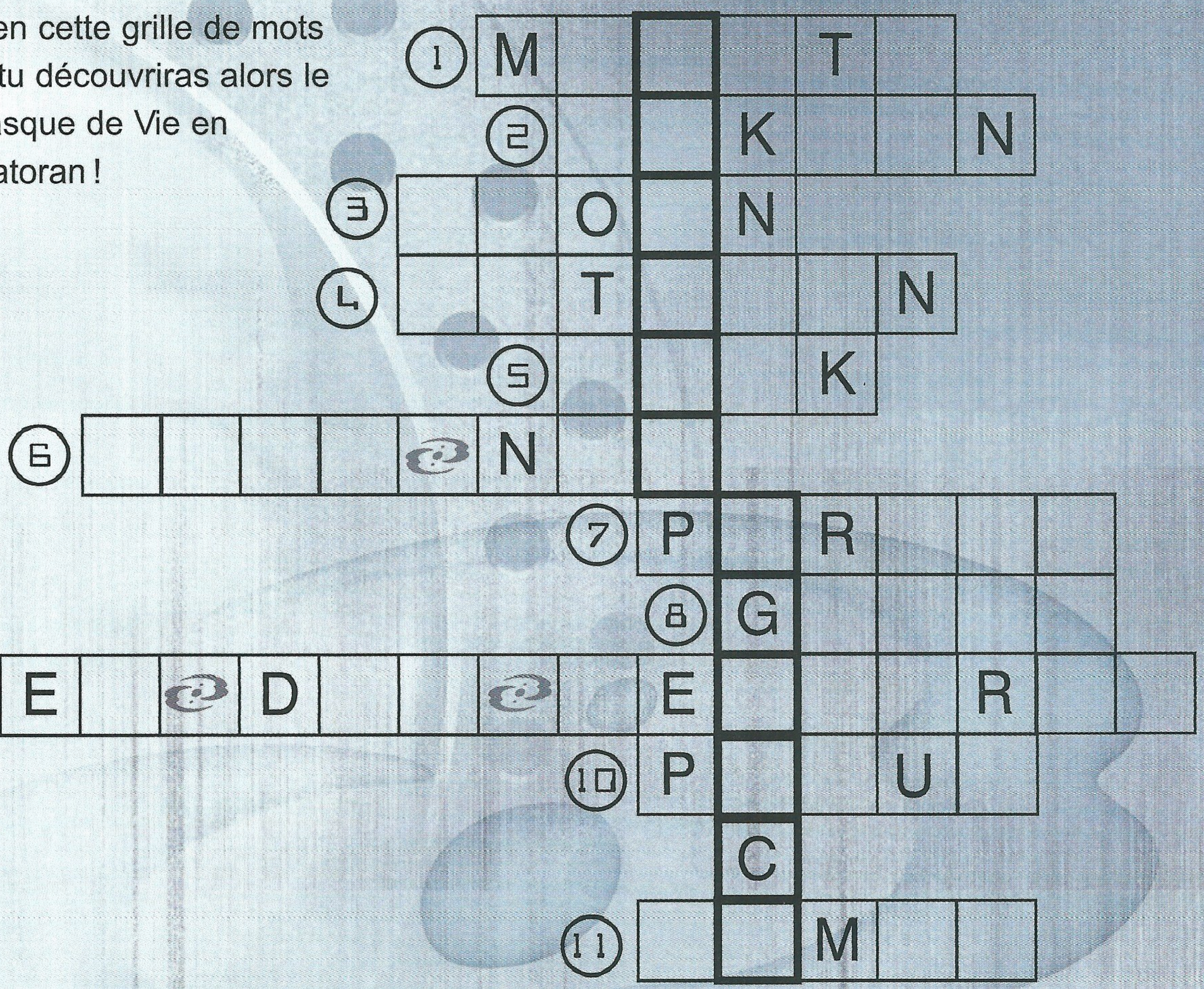


La Brute

100 % Explosif,
0 % Fusible

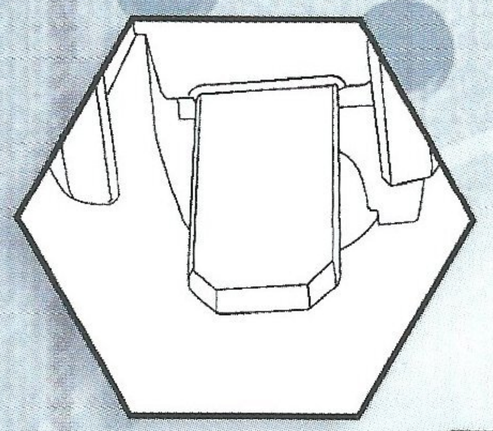
Il préfère observer et attendre patiemment que Zaktan fasse une erreur pour prendre le pouvoir. Hakann a un ego énorme et est d'une cruauté sans nom. Son grand point faible est donc sa méchanceté, qui le rend impopulaire envers les autres Piraka. Enfin, il n'a que cinq coups dans son lanceur de lave, ce qui signifie que, s'il n'est pas à proximité de ses chers torrents de lave, il est vite à court de munitions !

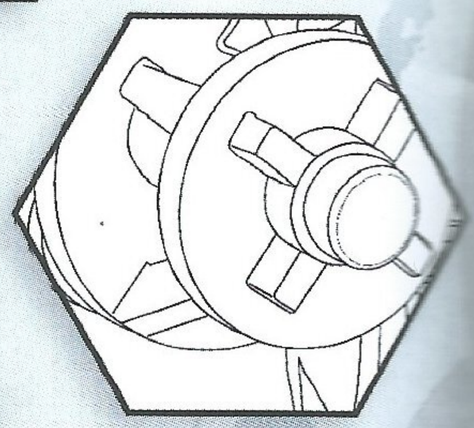
L'univers BIONICLE regorge de noms mystérieux ! Es-tu sûr de les connaître tous ?
Remplis bien cette grille de mots croisés, et tu découvriras alors le nom du Masque de Vie en langage Matoran !



1. Nom du frère diabolique du Grand Esprit Mata Nui.
2. 100 % Ruse, 0 % Douceur.
3. Protecteur de Voya Nui, autrefois ami de Brutaka.
4. Habitants de Voya Nui.
5. 100 % seul, 0 % social.
6. Île des Matoran.
7. Ennemis des Matoran.
8. Chef du mouvement de résistance Matoran.
9. Mer dans laquelle Voya Nui sombre.
10. Espion courageux du mouvement de résistance Matoran.
11. Nom des sphères contenant des antidermes, utilisés par les Piraka pour zombifier les Matoran.

Brillant et arrogant, rien ne lui échappe ! D'ailleurs, il compte beaucoup sur le fait que les Piraka ne se font aucune confiance entre eux. Mais se trouver parmi trop de monde le rend fou et imprévisible, ce qui est très dangereux pour les autres… En revanche, il perd de sa puissance lorsqu'il fait trop chaud.



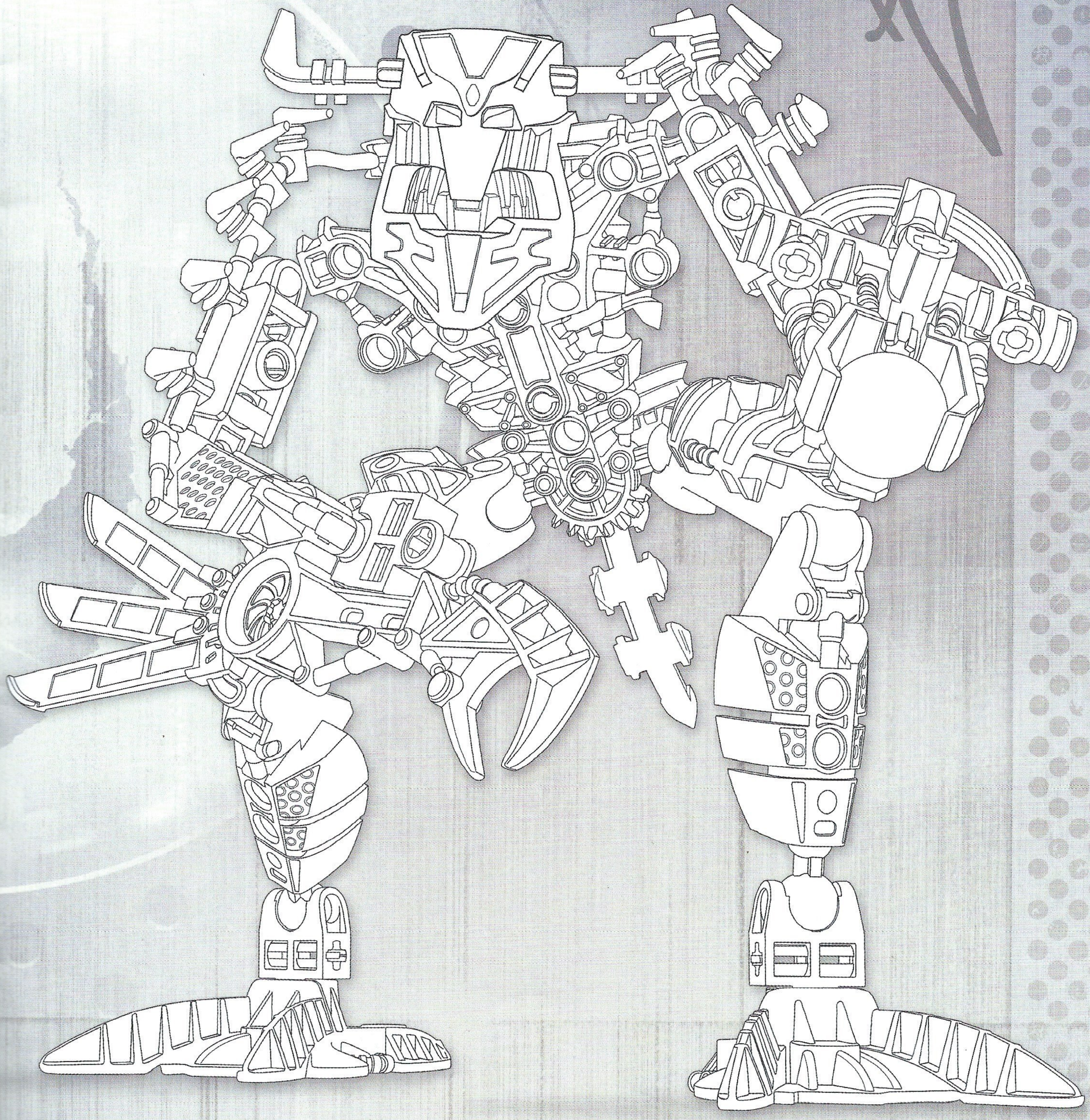


Replace les pièces de puzzle pour compléter Zaktan.

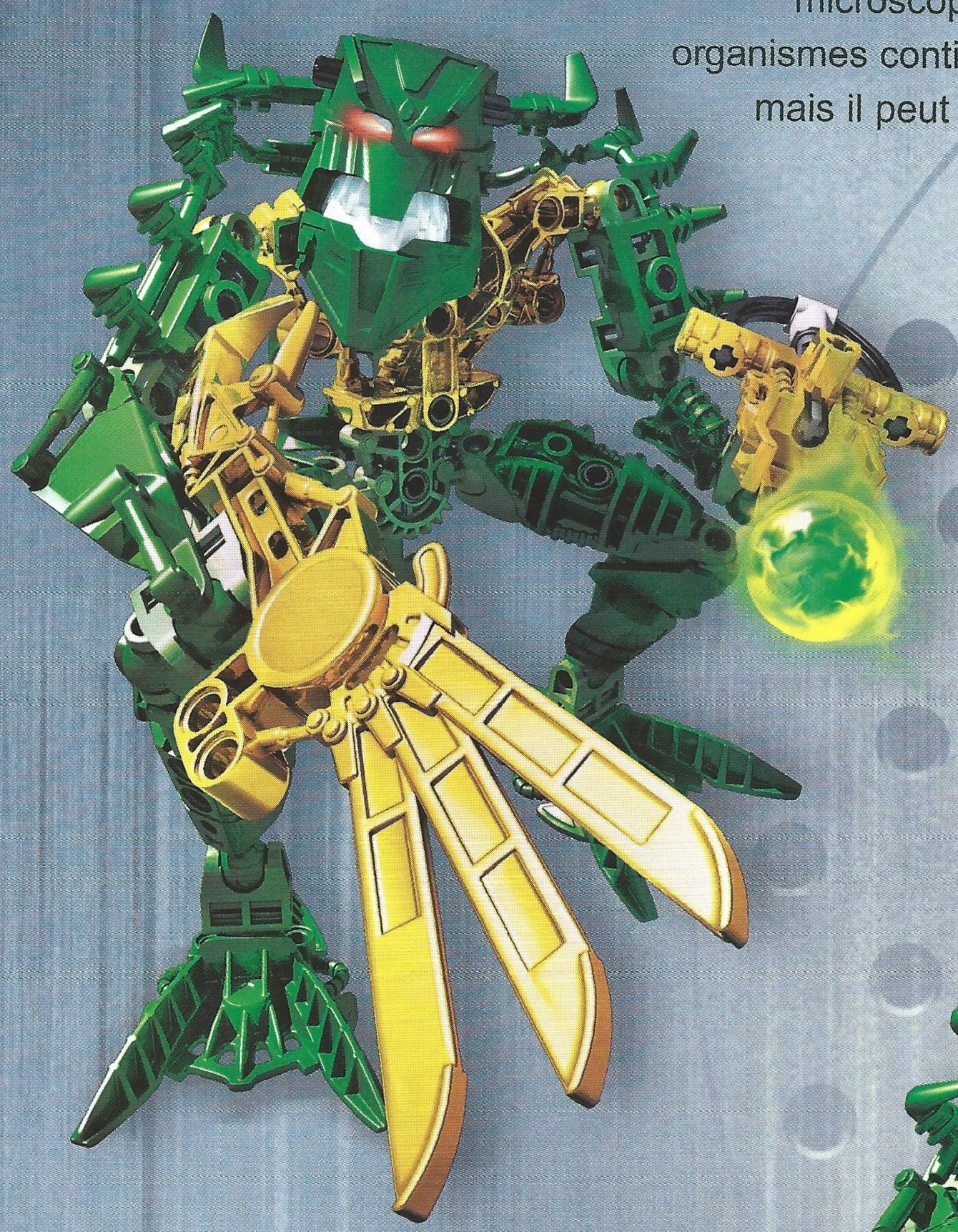
La dérive

100 % solo.
0 % social

Très intelligent, il ne s'occupe pas des autres, que ce soit des Matoran ou des Piraka. Il est malhonnête, distant et sadique. C'est le seul à fabriquer de l'antiderme et le seul à connaître le vrai secret du virus. Son point faible : son isolement le plonge dans l'ignorance des complots que les autres peuvent fomenter contre lui.



Son corps est constitué d'une multitude de créatures microscopiques, appelées protistes. Chacun de ces organismes contient une infime partie de sa connaissance, mais il peut aussi fonctionner indépendamment d'eux.



Vois-tu les cinq différences entre ces deux images ?

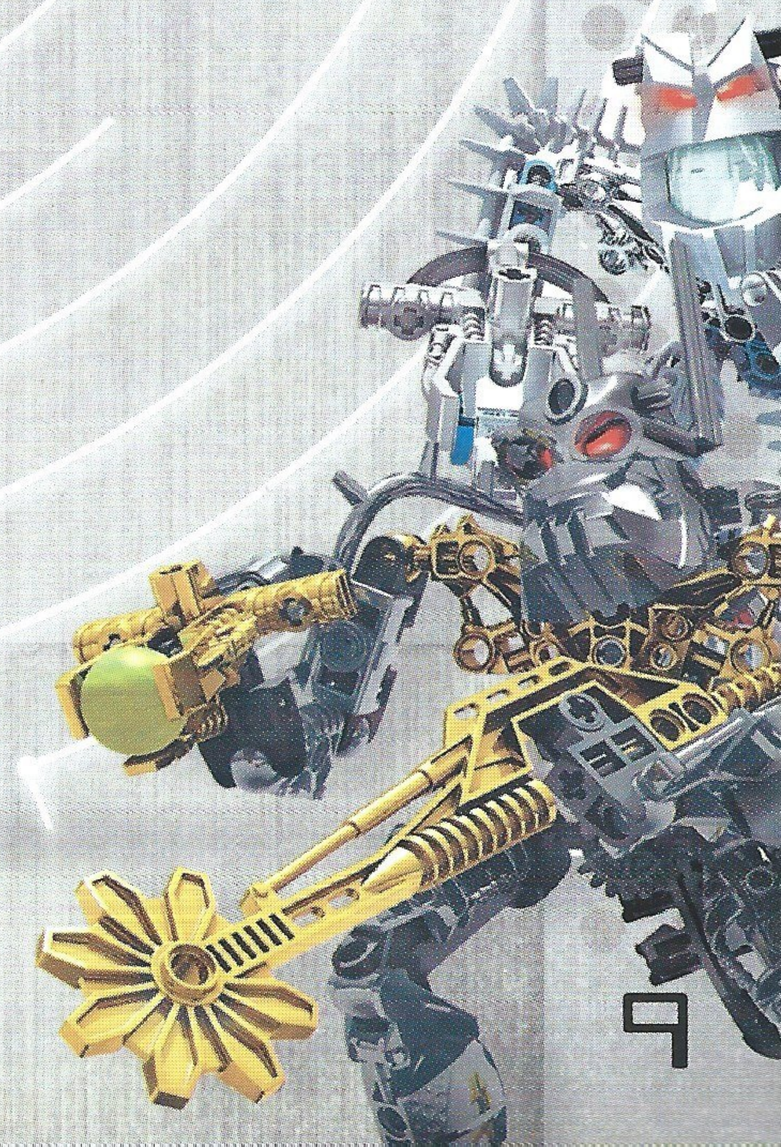


Le serpent

100 % Ruse,
0 % Douceur



Les Piraka haïssent et craignent Zaktan, mais ils doivent néanmoins travailler avec lui. Thok et Reidak doivent justement traverser ce labyrinthe pour le rencontrer et recevoir de nouvelles munitions pour leurs sphères zamor. Aide-les à trouver le chemin le plus court !



Il y a très longtemps, Voya Nui faisait partie du continent, mais un gigantesque cataclysme l'a séparée des terres. Elle est donc devenue une île dérivant sur la Mer des Ténèbres. Hélas, les ressources de protoderme se sont épuisées et le noyau de l'île s'est peu à peu transformé en une supernova, menaçant alors toute vie sur l'île. Seul le Masque de Vie caché dans les profondeurs de l'île a une chance de survivre. L'île Voya Nui est donc une île à la fois pleine de désespoir et d'espoir.



Baie de Voya Nui

Ses eaux sont particulièrement dangereuses à cause de ses violents courants. Il y a très longtemps, cette baie était une terre, mais un jour, un gros morceau de l'île s'est brusquement détaché et a sombré dans les abysses avec tous ses habitants.

Les Grottes de Nui

Ces centaines de cavités se trouvent dans la partie est de la Baie de Voya Nui. Elles permettent donc aux Piraka de cacher leurs indices pour trouver le Masque de Vie.

Roche de l'aiguille

La vue du haut de ces falaises, appelées « œil de l'aiguille » s'étend sur toute la vallée, excepté sur un petit coin invisible qui marque l'entrée de la Chambre du Masque de Vie.
Cet « œil de l'aiguille » a été creusé par un Matoran qui a disparu lors de l'effondrement partiel de l'île.

Forteresse des Piraka

C'est ici que les Piraka fabriquent et stockent leurs armes et munitions infectées de virus.

Lac de Protodermis

Ce lac fournit la substance de vie qui assure la survie de l'île et de ses habitants. Hélas, il s'assèche dangereusement...

Le Lac de Lave

Le Lac de Lave est la seule source d'énergie de Voya Nui. Mais sa température augmente tellement qu'elle risque bientôt de faire exploser le lac en supernova.



Le bastion Marotan

C'est la dernière position de résistance des Matoran contre les attaques ennemies. Nuit et jour, les Piraka envoient en effet leurs sphères empoisonnées de zamor pour infecter les six Matoran survivants. Néanmoins, cette forteresse cache un passage secret qui mène au Lac de Protodermis.

Escalier secret

777 marches hexagonales s'enfoncent dans les profondeurs de l'île pour accéder à la Chambre du Masque de Vie.

Tu es sûr de bien connaître les Piraka et l'île de Voya Nui ? Alors, voyons voir si tu sais ce qui est vrai ou faux dans ce questionnaire ! Un conseil : lis attentivement ton album, tu y trouveras sûrement les réponses !

		VRAI	FAUX
1.	Les Piraka constituent une équipe honnête et solidaire.	☐	☐
2.	Axonn trahit Brutaka pour rejoindre le clan des Piraka.	☐	☐
3.	En devenant une supernova, le noyau de l'île Voya Nui menace d'exploser.	☐	☐
4.	Le protoderme change les Matoran en zombies, obéissant dès lors aux Piraka.	☐	☐
5.	La lave de Voya Nui s'épuise.	☐	☐
6.	Zaktan connaît le vrai secret du virus.	☐	☐
7.	Velika est le chef de la résistance des Matoran.	☐	☐
8.	Les Piraka arrivent sur Voya Nui à bord de capsules.	☐	☐
9.	Voya Nui faisait partie du continent.	☐	☐
10.	Les Piraka recherchent les Masques de Lumière.	☐	☐
11.	Les Matoran pratiquent surtout du surf sur le Lac de Lave.	☐	☐
12.	Les Grottes de Nui sont reliées au Lac de Protodermis par un passage secret.	☐	☐

Regarde bien ces masques de Thok, Avak et Reidak.
Un petit détail a changé dans chacun de leur reflet.
Le vois-tu ?





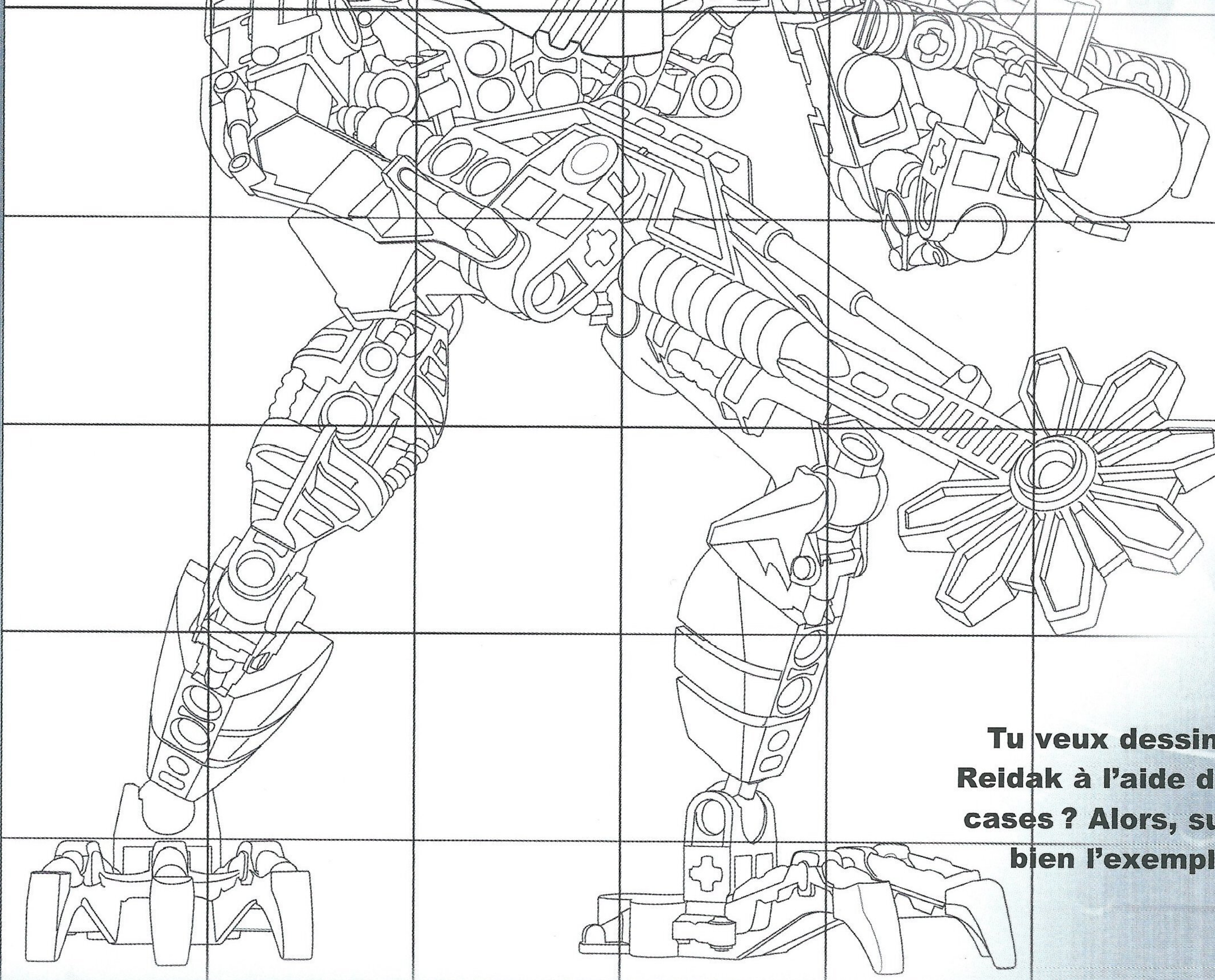








Élégant et fin, Reidak bénéficie aussi d'une force incroyable. Il pense, en effet, pouvoir battre tout ennemi, et sans tricher ! Il ne fuit d'ailleurs pas le danger et n'emploie aucune couverture. En revanche, il n'aime pas les endroits clos et ne supporte pas de rester en place longtemps quelque part.



Tu veux dessiner Reidak à l'aide des cases ? Alors, suis bien l'exemple !

« Le Traceur »

100 % chasseur,
0 % peureux



Trouve deux portraits identiques.

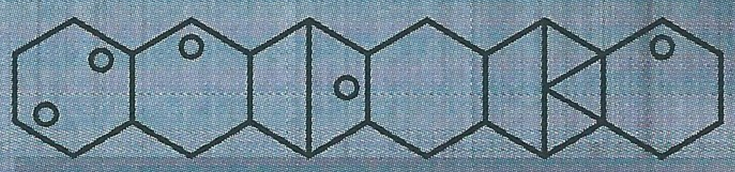
C'est un génial ingénieur, car il peut fabriquer une arme ou élaborer tout mécanisme ! Ces atouts compensent son manque d'ambition. Il est redoutable au combat à mains nues, mais il pique vite des colères et a la gâchette facile, ce qui peut engendrer quelques problèmes…



La gâchette

100 % arme

0 % charme



Trouver le Masque de Vie demande de l'intelligence, de la finesse et un esprit logique. Aussi, sers-toi de tes neurones pour résoudre ce sudoku Piraka !

2		6	3		5
	4		2	1	
1	5	2	6		4
3		4	5	2	1
	3	5		6	
6		1	4		3



Complète le diagramme avec des chiffres allant de 1 à 6 de telle façon que chaque ligne, chaque colonne et chaque rectangle contienne une seule fois ces chiffres !

Les Piraka, qui prétendent être des Toa, ont réduit les habitants de Voya Nui en esclaves en les infectant avec le mystérieux virus. Seuls quelques Matoran ont réussi à s'échapper ! Aux côtés des Toa, ils combattent donc pour que l'île retrouve sa liberté.



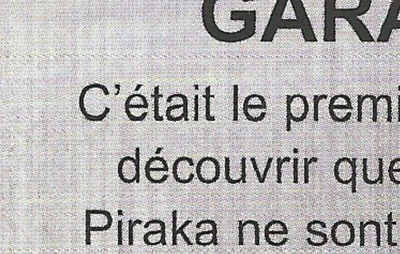
PIRUK

Si ce redoutable espion est loyal, il n'est pas pour autant le plus courageux des résistants Matoran. Ses pinces déchiqueteuses peuvent plier n'importe quel métal pour qu'il puisse se frayer un chemin facilement.



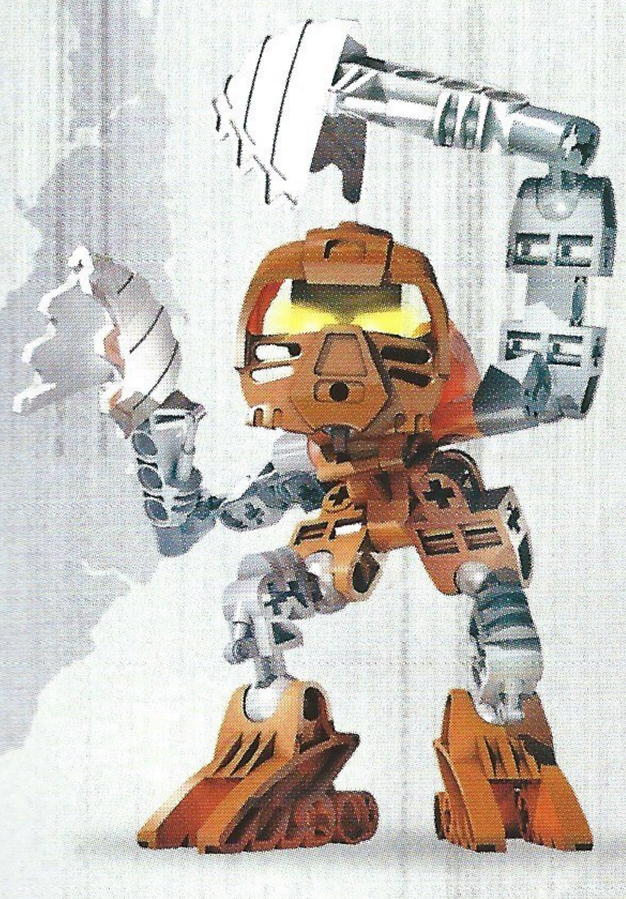
GARAN

C'était le premier à découvrir que les Piraka ne sont pas des Toa, mais c'est aussi le chef de la résistance Matoran. Garan a deux générateurs d'éclairs qui envoient des boules d'énergie pure.



VELIKA

Cet habile inventeur fabrique toutes sortes d'armes pour les Toa Inika. Il porte sur lui deux puissantes lames qui l'aident à travailler vite.



BALTA

C'est le meilleur ami de Garan. Il est ingénieux et peut fabriquer un outil ou une arme avec tout ce qu'il a sous la main. Ses deux repoussoirs bloquent toute attaque ennemie.



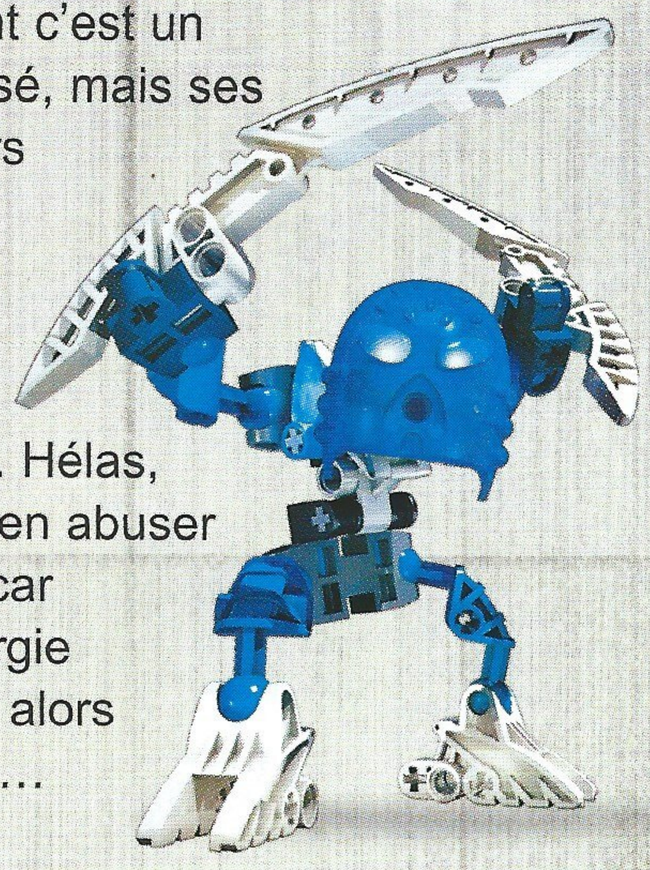


KAZI

Il est réaliste et manie parfois l'ironie. Il réalise que les Matoran ne peuvent lutter seuls contre les Piraka, mais il est le seul à savoir pourquoi les Piraka sont sur l'île.

DALU

Non seulement c'est un combattant rusé, mais ses deux chargeurs permettent de renforcer un moment le pouvoir d'une autre créature. Hélas, il ne peut pas en abuser trop souvent, car sa propre énergie s'en trouverait alors très amoindrie…



Vezok

La Bête
100 % animal,
0 % civilisé

C'est de loin le plus méchant des Piraka. Sous des abords tranquilles et affables, Vezok est très froid et habité par la haine. Il est persuadé que les autres Piraka veulent se débarrasser de lui (et il n'a pas tort !). Bien que sa mission sur Voya Nui soit de rechercher sous l'eau les morceaux engloutis de l'île, il ne résiste pas complètement à la corrosion des eaux marines.

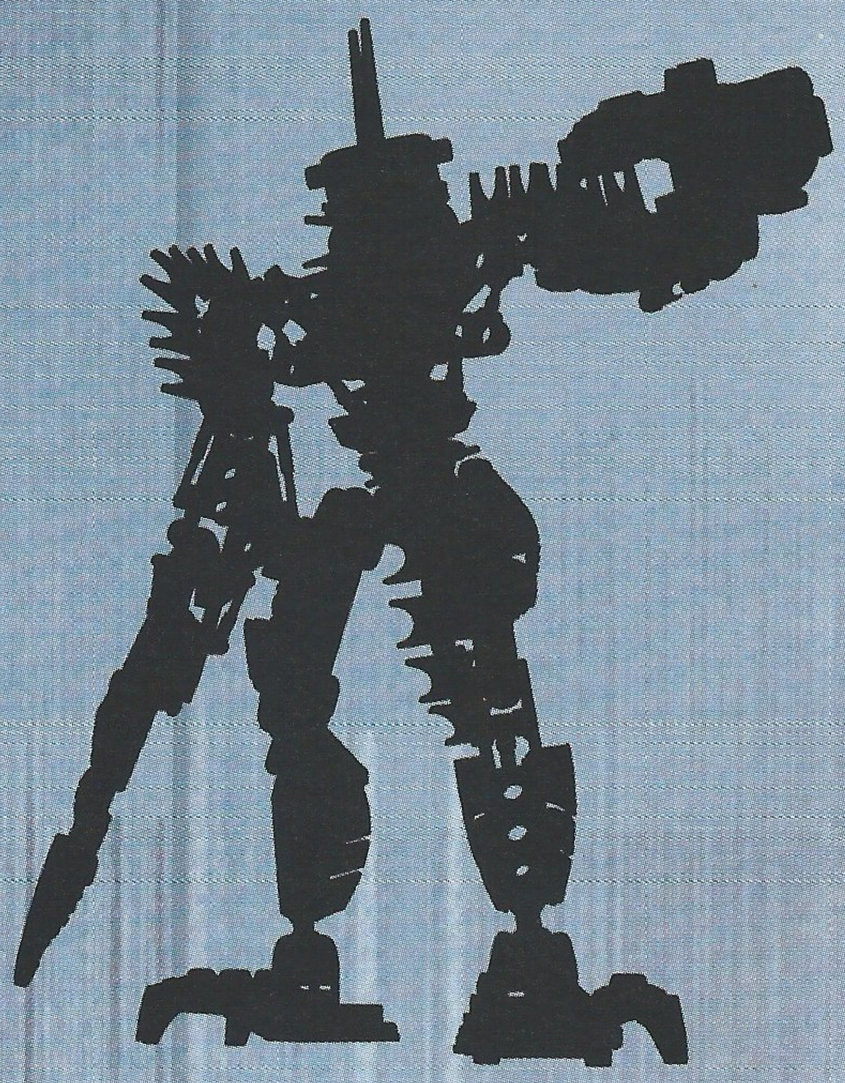
Relie les points de 1 à 40 et tu sauras quelle arme Vezok porte !

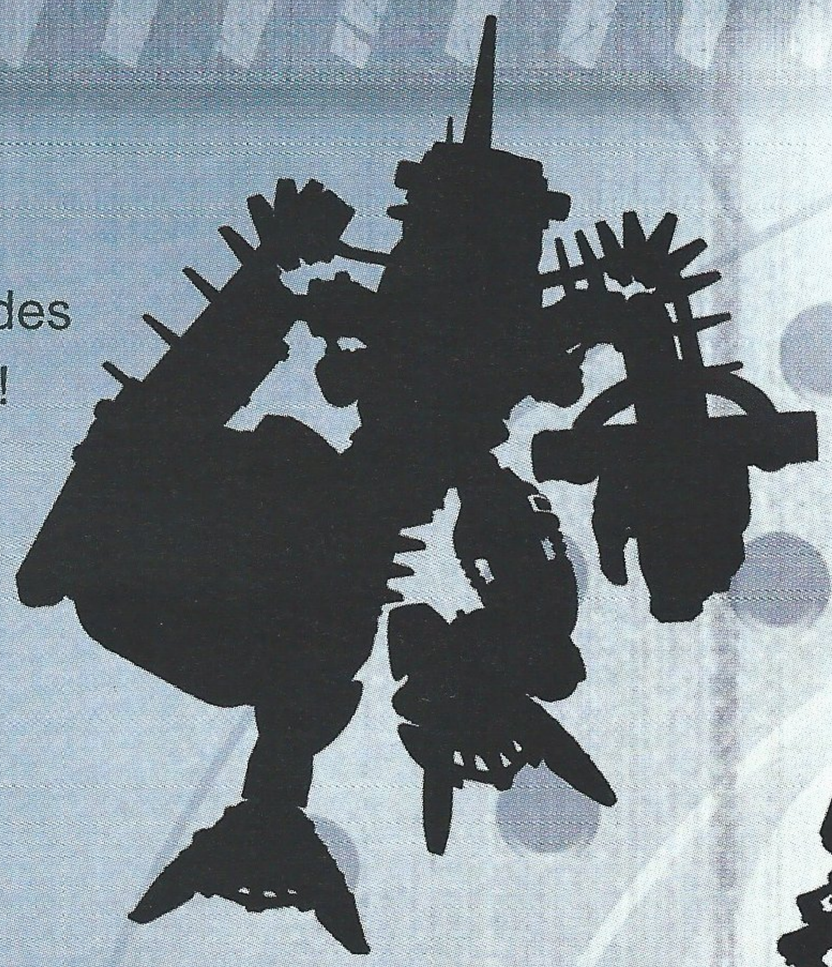
Les douze mots, ici en gras, se sont cachés dans la grille :
Retrouve-les, mais attention ! ils sont écrits horizontalement, verticalement, en diagonale et même à l'envers !

– le nom des six Piraka : **Avak**, **Vezok**, **Hakann**, **Thok**, **Zaktan**, **Reidak** ;
– les noms des protecteurs de Voya Nui : **Brutaka**, **Axonn** ;
– le nom de la substance qui assure la vie de tout l'univers BIONICLE : **protoderme** ;
– le nom de la substance qui, une fois mélangée au virus, met les Matoran sous l'influence des Piraka : **antiderme** ;
– le nom des habitants de Voya Nui : **Matorans** ;
– le nom des sphères contenant l'antiderme : **zamor** .

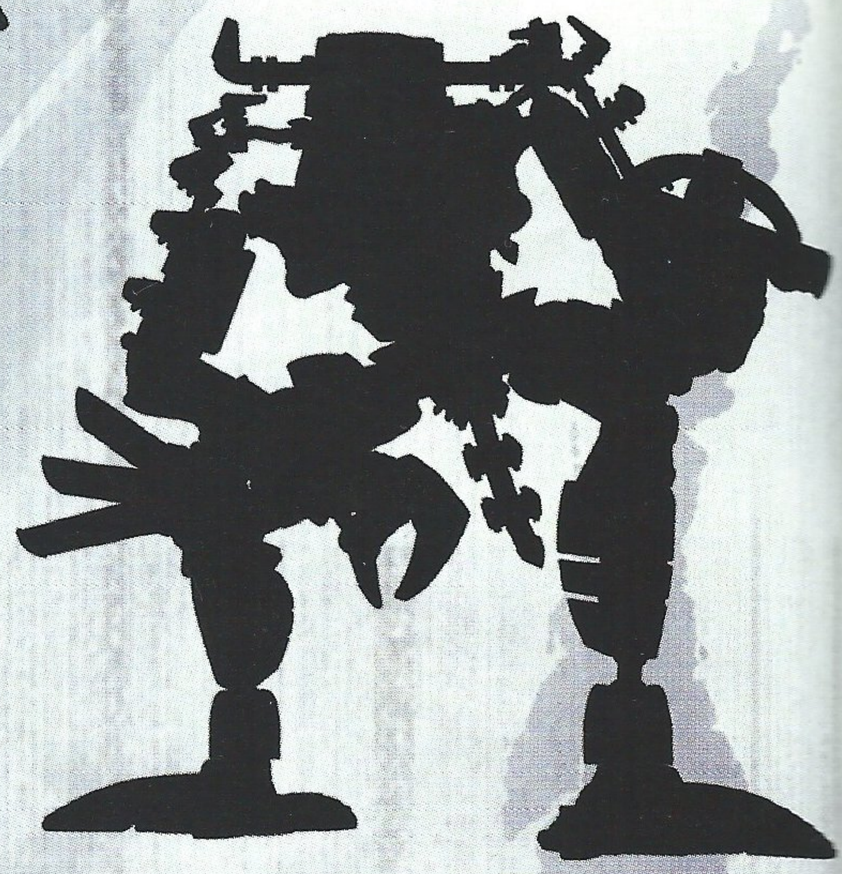
A	D	A	X	O	N	N	B	S	J	R	E	I	D	A	K	A	Q	P
S	X	N	Y	E	F	G	H	I	F	K	L	F	M	N	O	P	R	D
A	T	T	H	B	O	M	H	A	J	A	S	M	Z	A	M	O	R	G
S	A	I	J	S	F	A	I	H	S	I	A	S	M	N	T	P	Q	R
C	K	D	A	R	X	T	H	Y	J	O	V	X	K	O	Y	X	U	T
B	L	E	V	E	Z	O	K	J	D	K	L	O	D	N	O	P	R	H
A	I	R	A	E	G	R	H	N	H	G	P	E	X	I	F	Y	Y	O
I	N	M	K	E	X	A	H	W	O	K	R	A	N	S	I	S	X	K
R	K	E	D	G	H	N	V	B	J	M	L	K	M	N	O	U	Q	E
H	O	S	D	N	Y	S	H	I	E	K	Z	A	K	T	A	N	D	F
I	A	C	O	E	F	E	R	S	P	K	L	T	M	R	O	I	Q	A
T	B	K	D	G	B	G	H	K	Y	C	X	U	X	I	S	R	G	T
G	B	X	A	E	D	G	O	B	A	A	B	R	V	N	E	P	N	R
V	Y	C	D	N	F	D	X	Y	C	B	L	B	Y	D	U	U	A	Y
Z	B	O	D	V	N	G	P	X	J	R	D	Q	X	F	O	P	Q	Y

Tu sais maintenant reconnaître
chaque membre du clan !
Eh bien, attribue le nom exact des
Piraka à leur ombre respective !

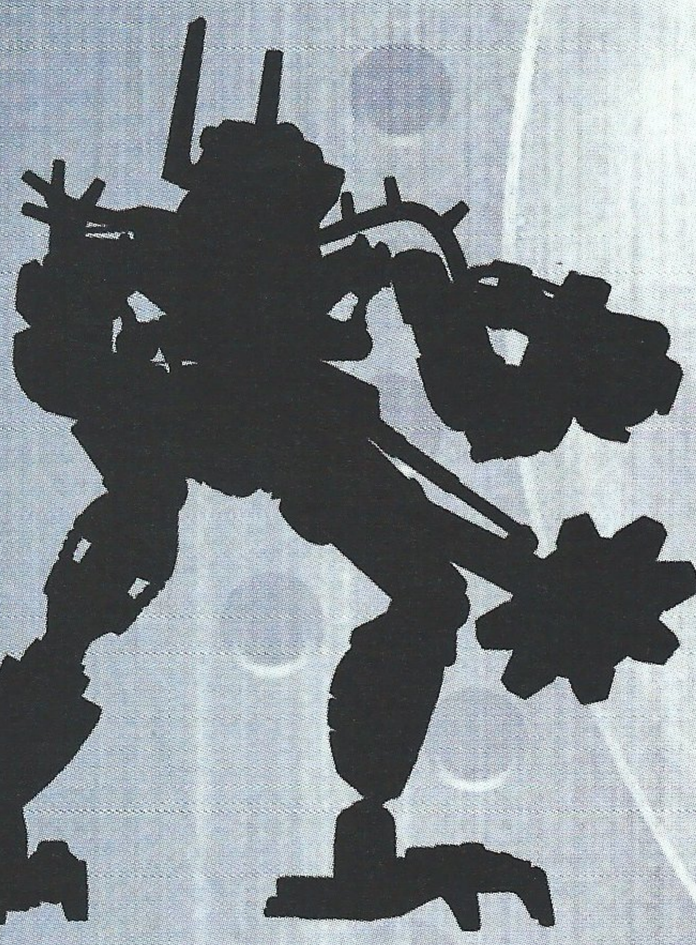




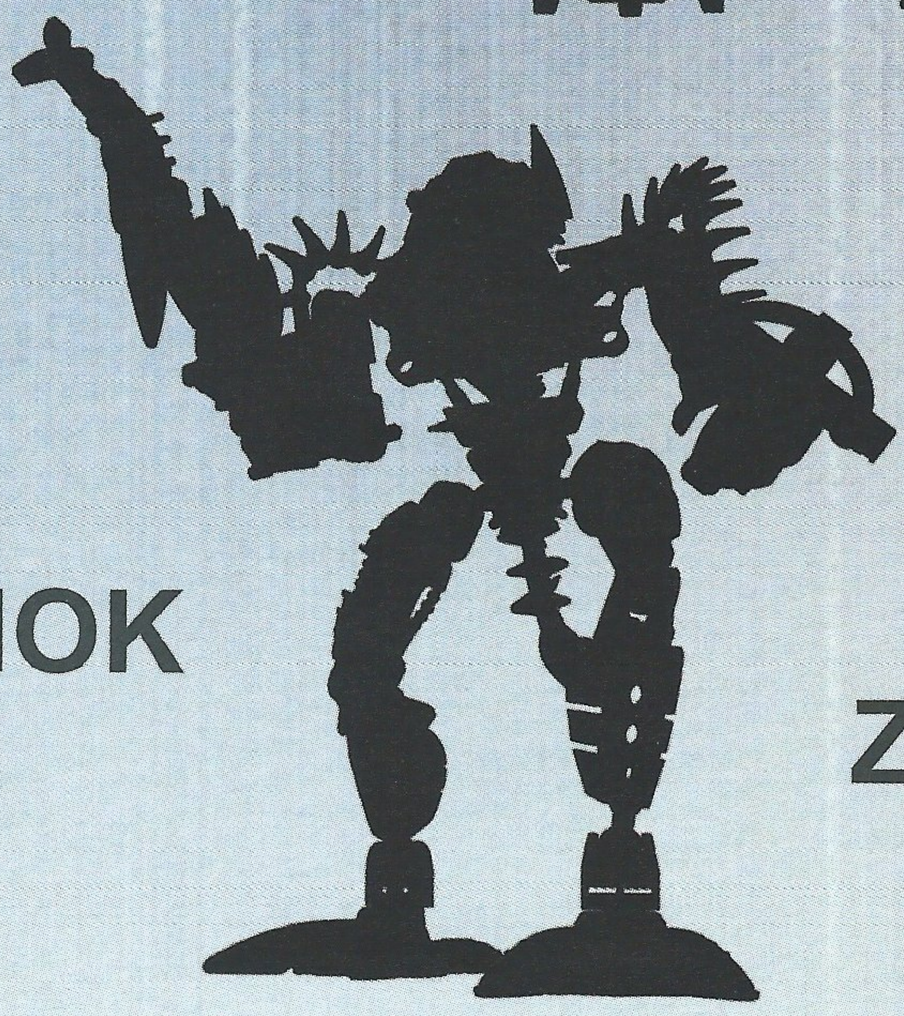
AVAK



HAKANN



REIDAK

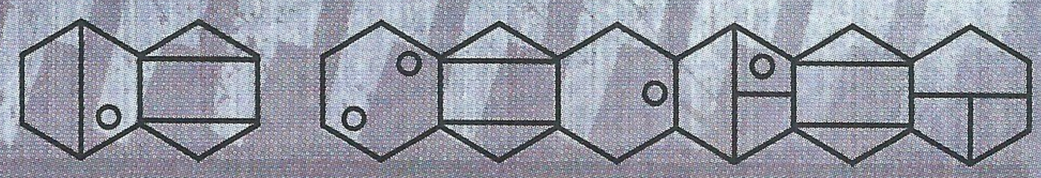


VEZOK

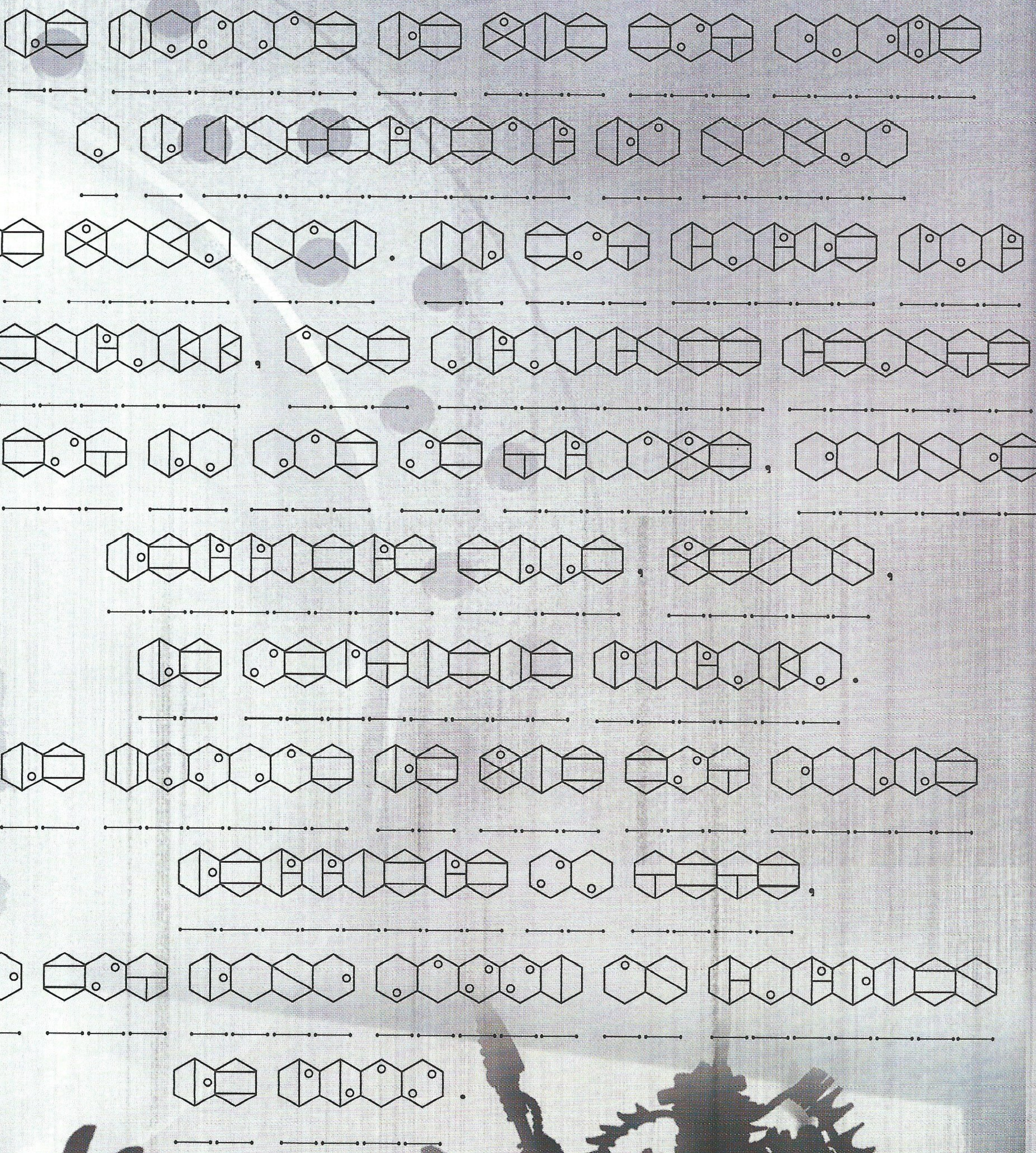


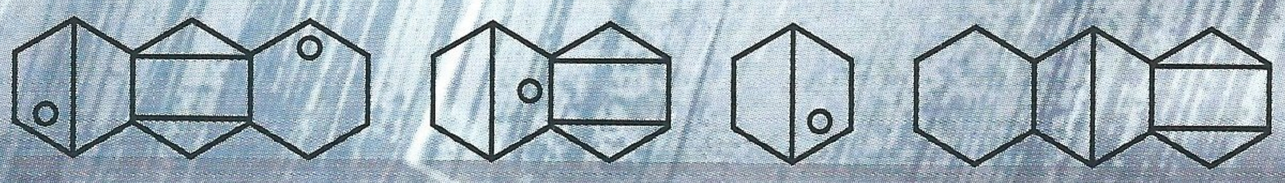
THOK

ZAKTAN



Découvre le message codé pour savoir
où est caché le Masque de Vie.





Ta quête commence dans le seul port en sécurité de l'île. Il n'y a en effet qu'un phare pour t'indiquer que tu peux accoster en toute tranquillité sur le port de Voya Nui.



Règle du jeu

Lance un dé pour savoir quel Toa tu seras !

- – Jaller
- – Matoro
- – Hahli
- – Nuparu
- – Kongu
- – Hewkii

Le joueur qui a le plus petit nombre de points commence. Celui qui en totalise le plus est le dernier à jouer !

Ce jeu se joue de 2 à 6 joueurs.

Légende



Tu croises Axonn qui t'indique que tu vas dans la mauvaise direction. Rends-toi à la case 30.



Rencontrer Brutaka ne présage rien de bon. Trouve-toi vite une cachette et passe un tour.

Rien ne peut t'arriver de mieux que de marcher en montagne dans un climat tropical ! Repose-toi et passe un tour.

Tu t'enfonces doucement dans les sables mouvants. Quel que soit le nombre de points sur le dé que tu vas lancer, divise-le par deux. Si ça ne tombe pas juste, enlève un point.

Les falaises escarpées de la côte sont très dangereuses. Tu tombes dans la Mer des Ténèbres… et tu repars à zéro !



29 Tu atteins le Cap de Mauvaise Espérance. Tu as peut-être une carte en main, mais tu t'es trompé de chemin ! Retourne en arrière et cherche un chemin qui tourne à droite.

34 Tu te trouves subitement dans la Chambre de Vérité, là où les prisonniers Matoran sont interrogés par les Piraka. File avant que ces derniers ne te voient !
Recule de deux cases.

61 Tu es sur la Roche de l'aiguille.
De là-haut, tu peux voir toute la vallée, excepté un petit coin invisible qui marque l'entrée de la Chambre du Masque de Vie.
Maintenant, tu sais où regarder !
Avance de deux cases.

Les rivages de Voya Nui sont couverts de glace. Tu n'es pas prudent et tu tombes de la falaise glacée ! Tu dois donc te reposer un peu : passe un tour.

7

Te voici au Lac de Protodermis, où tu découvres un passage secret qui mène à la Forteresse des Matoran ! Avance d'une case.

11

Tu as trouvé la Forteresse des Matoran ! Ils vont t'aider à éviter un piège tendu par les Piraka. Avance de deux cases.

12

La carte que t'ont donnée les Matoran montre que tu dois tourner à gauche au prochain tour. Tu arriveras plus vite à ta destination !

20

Réservoirs de Lave. Rencontrer les Piraka signifie que la bataille est courte. Le lancer de dé va décider de ton sort : si tu obtiens de 1 à 3, tu perds et tu recules de 3 cases ; si tu obtiens de 4 à 6, tu gagnes et avances de 2 cases.

46

La Forteresse des Piraka. Hélas, Zaktan a remarqué que tu avais découvert son secret ! Et tu perds un jour à fuir les Piraka… Passe un tour.

40

Le Lac de Lave. Rechercher en vain le Masque de Vie te prend beaucoup de temps. Passe un tour.

49

LE MASQUE DE VIE

Bravo !

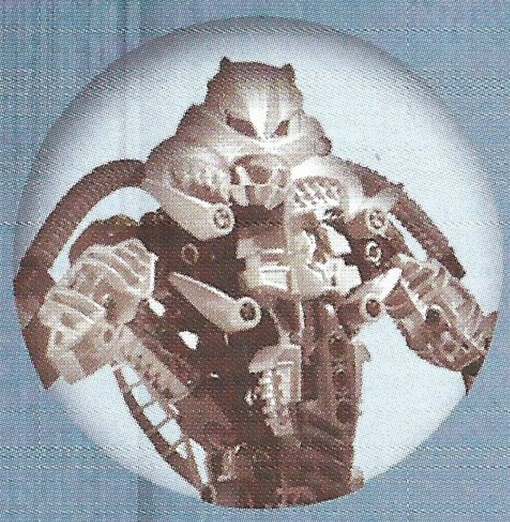
Tu l'as enfin ! Mais tu n'es pas pour autant au bout de l'aventure…

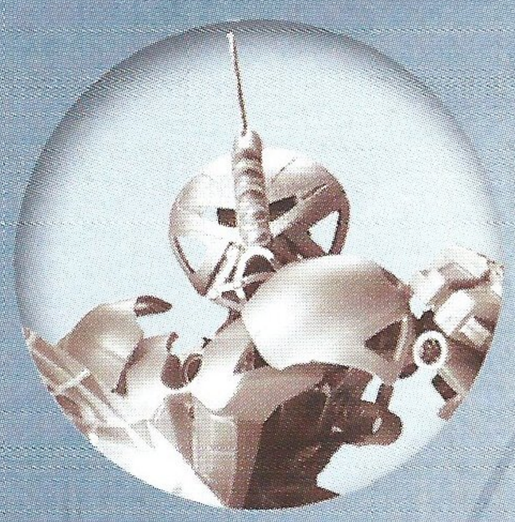
La Forteresse-montagne des Matoran. À nouveau ravitaillé, tu vas deux fois plus vite : relance le dé !

58

BRUTAKA

Autrefois amis, Brutaka et Axonn sont devenus les pires ennemis. Désormais sous l'influence de Zaktan, Brutaka tourne le dos à tout ce qu'il a aimé auparavant.





Rôle sur Voya Nui

Il fut un temps où il était un puissant protecteur de Voya Nui. Maintenant qu'il a trahi l'île pour les Piraka, il envisage de s'emparer du Masque de Vie et de supprimer les Piraka une fois qu'ils l'auraient trouvé.

Arme

Grande épée munie de chaque côté d'un taille-pierre électronique.
Deux couteaux sont cachés dans son dos.

Caractère

Ami fidèle d'Axonn et gardien du Grand Esprit Mata Nui. Brutaka a rejoint le clan des Piraka croyant que Mata Nui ne se réveillerait jamais. L'antiderme le rendant plus puissant, il est donc sans cesse plus fort.

Aptitude/pouvoir

Il est capable de contrôler mentalement la vitesse et la direction de ses lames, qui reviennent toujours comme un boomerang.

Point faible

Sa dépendance à l'antiderme le rend plus vulnérable envers Zaktan.

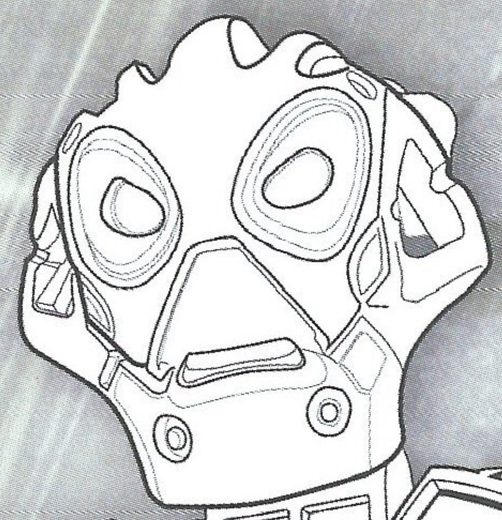
Particularité

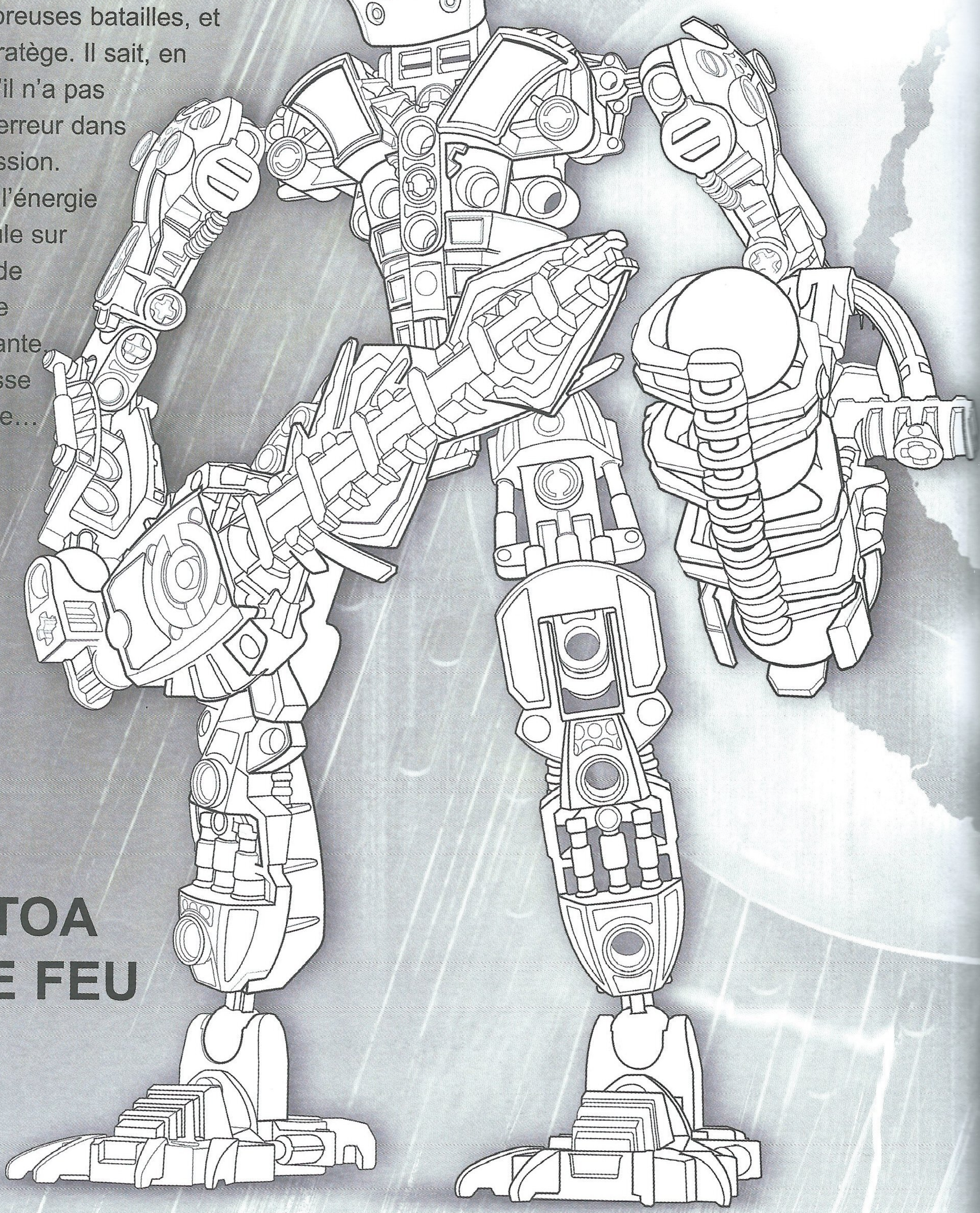
Il devient de plus en plus dément suite a une trop grande exposition à l'antiderme.



Mata Nui c'est de l'histoire, ancienne. La seule chose à laquelle je crois maintenant, c'est moi.

Ce cruel surfer sur lave est le chef des Toa Inika. Il n'hésite pas à conduire son équipe à travers de dangereux tunnels de lave, à l'intérieur de Voya Nui. C'est aussi un vétéran de nombreuses batailles, et un fin stratège. Il sait, en effet, qu'il n'a pas droit à l'erreur dans cette mission. Mais de l'énergie pure coule sur la lame de son épée flamboyante, sans cesse alimentée...





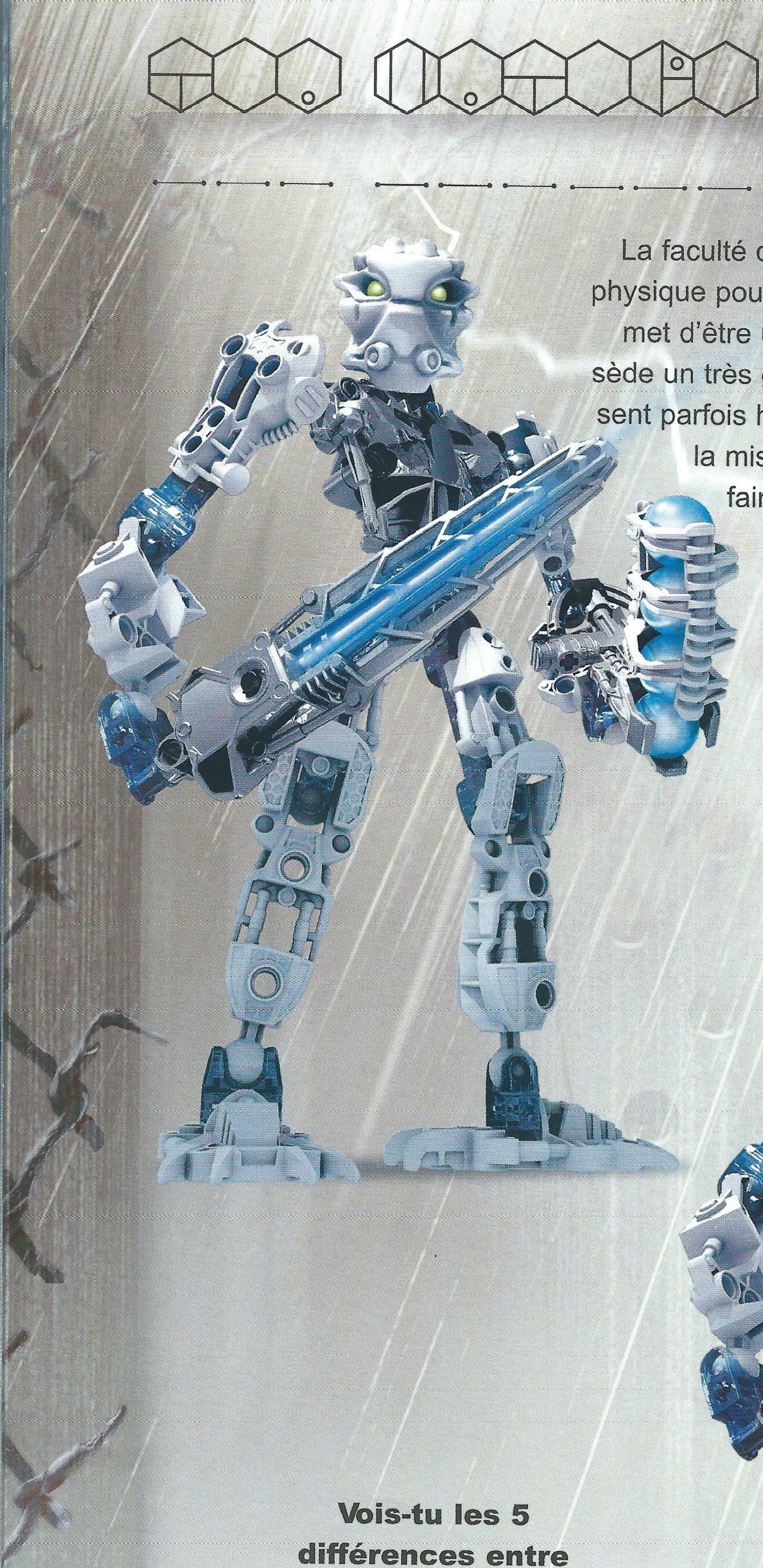
TOA DE FEU

La dernière position des Matoran, pour se défendre des attaques des Piraka, est leur Forteresse-montagne continuellement menacée par le terrible clan. Cette forteresse n'est pas qu'une simple cachette pour les Matoran, elle est aussi reliée au Lac de Protodermis par un passage secret.



Aide Toa Inika à traverser le labyrinthe de Voya Nui pour se rendre à la forteresse des Matoran.





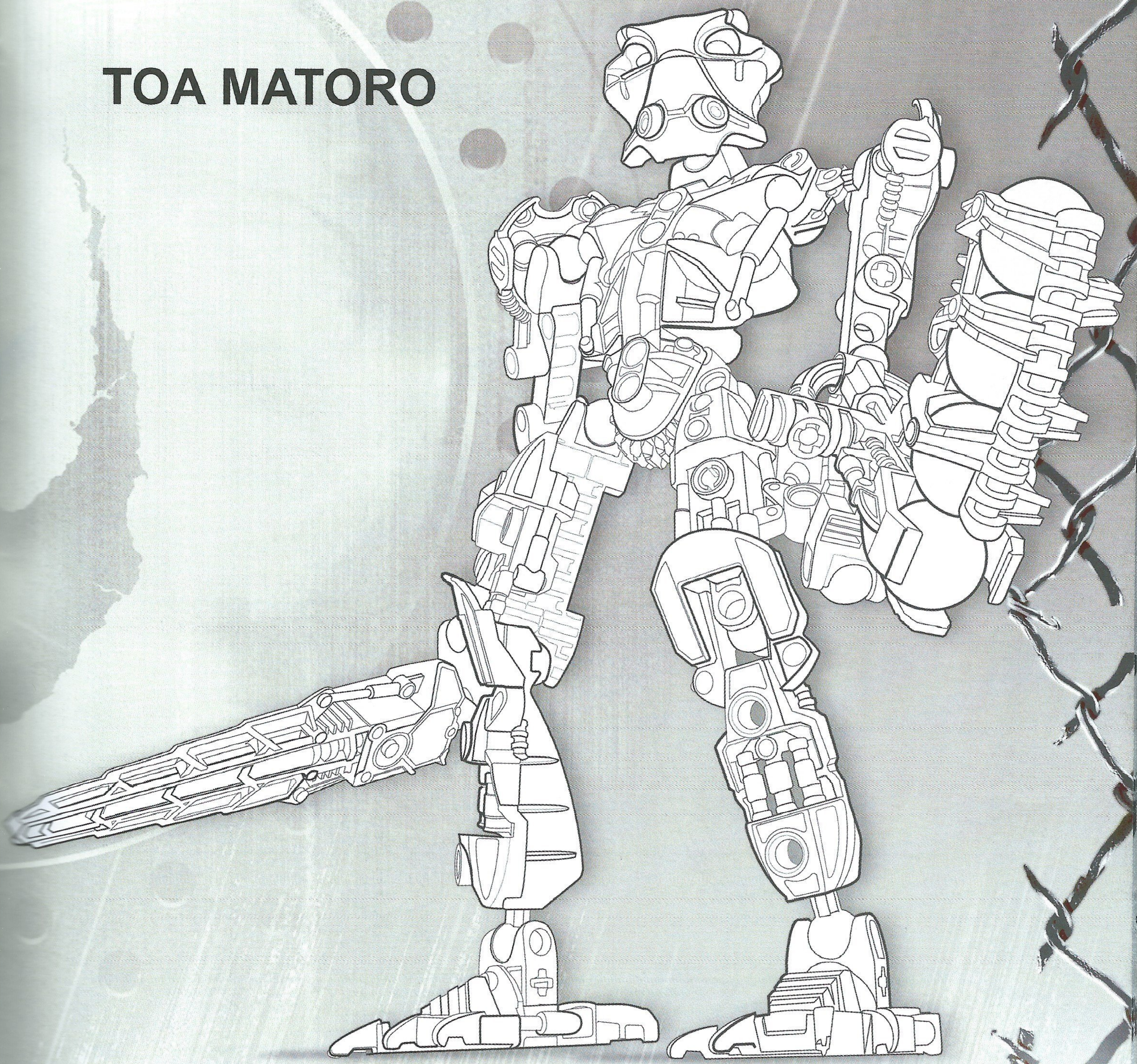
La faculté qu'a Matoro de s'échapper de son apparence physique pour prendre la forme d'un astre invisible lui permet d'être un redoutable espion. Il est ambitieux et possède un très grand sens des responsabilités. Même s'il se sent parfois hésitant dans ce rôle d'espion pour accomplir la mission, il n'hésite jamais à sacrifier sa vie pour faire son devoir ou défendre la vie de ses amis.

En plus de son habituel lance-missile au zamor, il est armé d'une épée laser au pouvoir givrant.

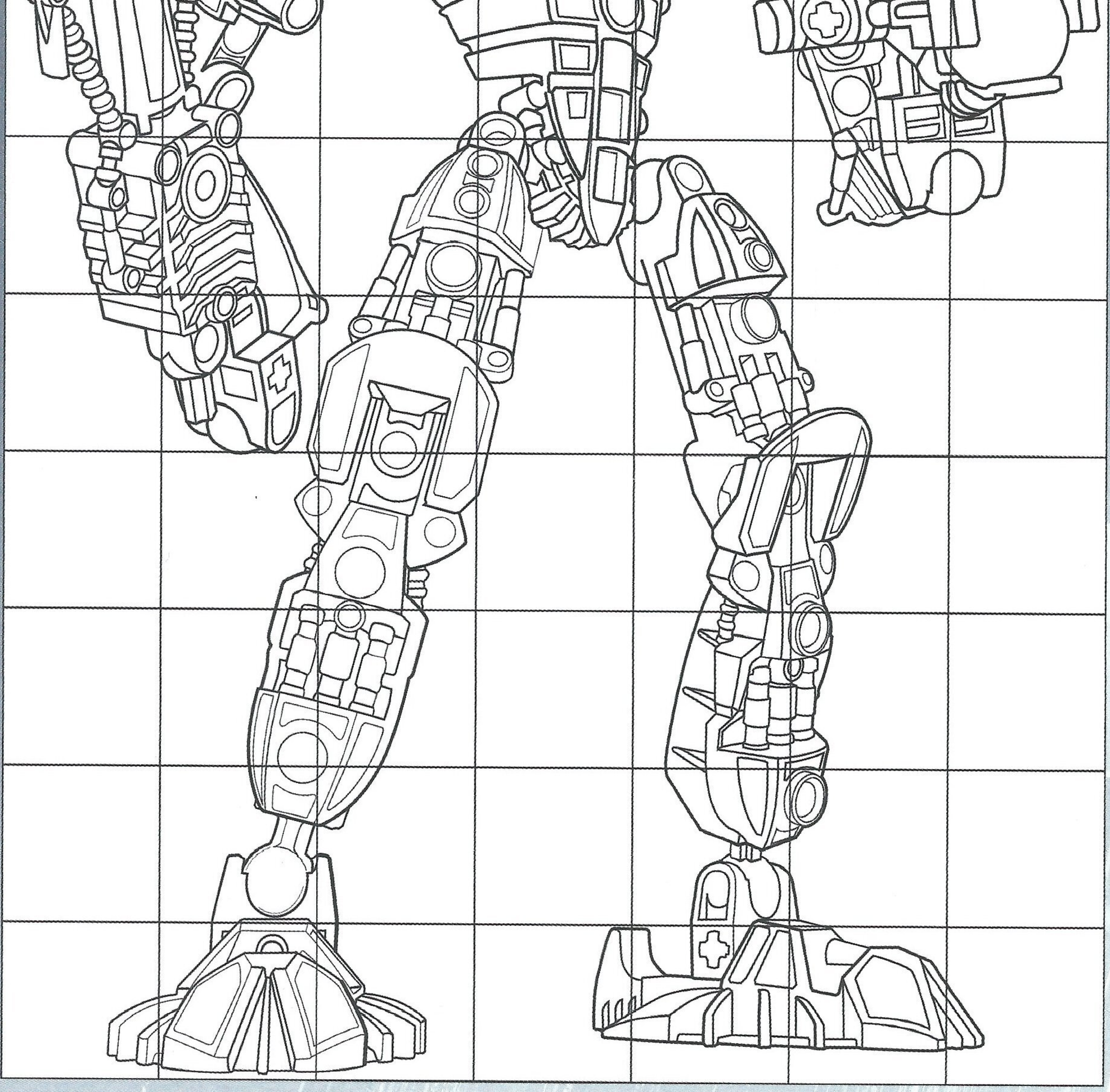


Vois-tu les 5 différences entre ces deux images de Toa Matoro ?

TOA MATORO



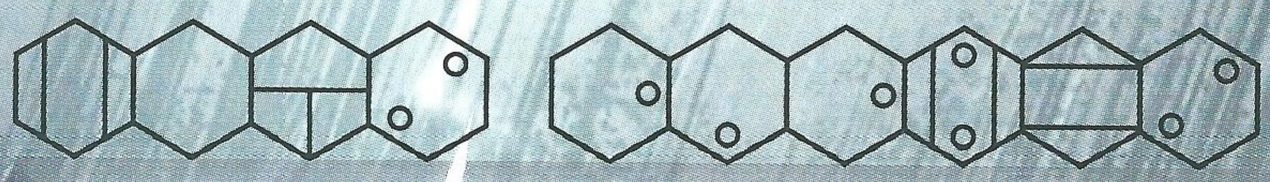
Incroyablement vif et agile, c'est un champion de l'esquive qui peut s'échapper de n'importe quel piège ! Et il est si impatient qu'il est incapable de rester en place plus de cinq secondes !



TOA D'AIR

Son rôle dans la mission de Voya Nui est d'embrouiller et d'embarrasser les Piraka. Il est armé d'un lance-missile au zamor, conçu par Velika pour chaque combattant Toa, et d'une arbalète laser qui tire des flèches d'énergie pure, réduisant instantanément tout en atomes.

Dessine Toa Kongu dans les carrés en suivant le modèle de la page précédente !



– le nom des six Toa Inika : **Jaller, Hahli, Kongu, Hewkii, Nuparu et Matoro ;**
– les noms des protecteurs de Voya Nui : **Brutaka**, **Axonn ;**
– les noms des masques de Toa Inika : **Kadin**, **Suletu**, **Elda**, **Iden**, **Sanok**, **Calix**.

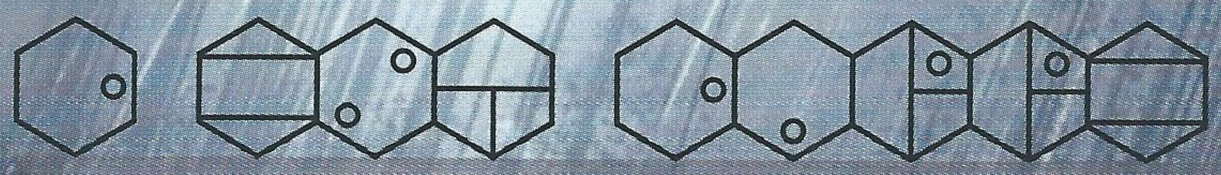


Les quatorze mots, ici en gras, se sont cachés dans la grille ! Retrouve-les, mais attention : ils sont écrits horizontalement, verticalement, en diagonale et même à l'envers !

S	X	N	Y	E	F	G	H	B	F	K	L	F	M	N	O	P	A	
H	E	W	K	I	I	M	H	R	J	A	S	M	C	A	L	I	X	
S	L	Y	J	S	D	A	I	U	S	I	A	S	M	N	T	P	O	
C	D	D	A	R	E	M	A	T	O	R	O	X	K	O	Y	X	N	
B	A	E	V	E	N	O	K	A	D	K	L	O	D	N	O	P	N	
A	I	R	A	E	G	R	H	K	H	G	P	E	X	I	F	Y	Y	
I	N	M	K	E	R	A	K	A	D	I	N	A	K	O	N	A	S	
R	K	I	D	E	H	N	V	B	J	M	L	K	M	N	O	U	Q	
H	A	H	L	I	Y	S	H	I	I	K	Z	A	N	T	A	N	D	
I	A	L	O	E	F	E	U	S	P	K	L	T	U	R	O	I	Q	
T	A	K	D	G	B	G	H	L	Y	C	X	U	P	I	S	R	G	
J	B	X	A	E	D	G	O	B	E	A	B	R	A	N	E	P	N	
V	Y	C	D	N	F	D	X	Y	C	T	L	B	R	D	U	U	A	
Z	B	O	D	V	N	G	P	X	J	R	U	Q	U	G	N	O	K	

TOA DE LA TERRE

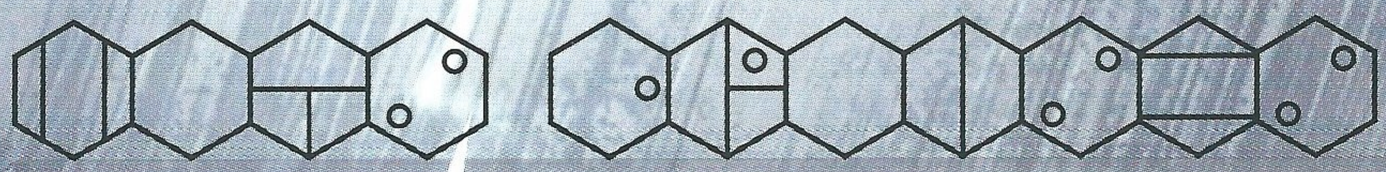
Ce talentueux constructeur et inventeur est capable d'élaborer n'importe quel mécanisme pour rendre la mission des Toa plus facile. Sa passion en chimie et en physique peut l'aider à trouver de quoi est fait le mystérieux antiderme de Zaktan. Sa force et ses pinces géantes, ainsi que ses pointes acérées font de Nuparu le principal et puissant combattant des Toa.



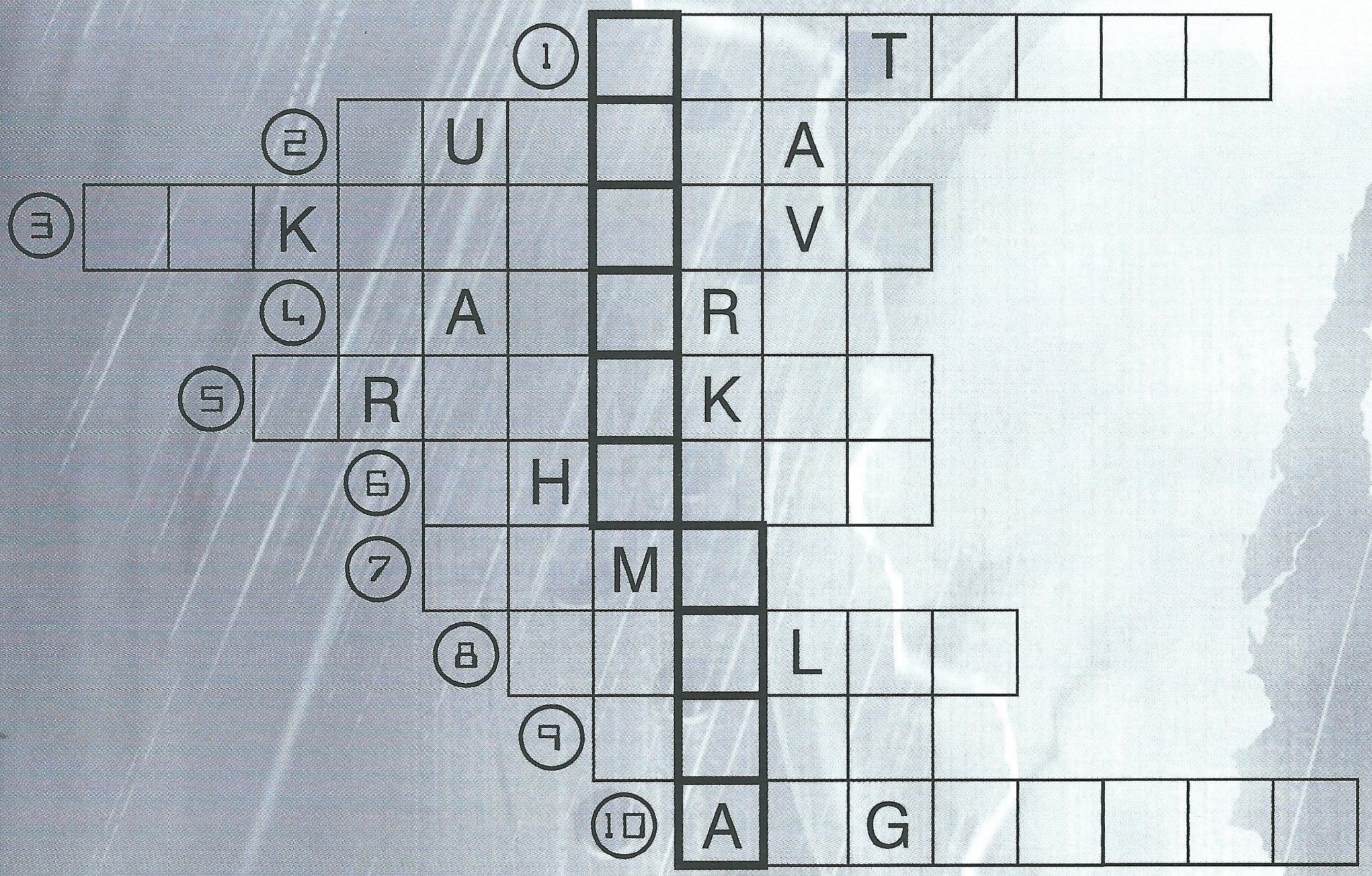
Tu t'es trouvé un copain ? Super, voici donc la règle du jeu !
Dessinez, chacun à votre tour, une ligne droite entre les 2 masques, puis tracez de nouvelles lignes pour faire un carré. Le premier joueur qui réussit à tracer la ligne qui forme un carré met ses initiales et compte 1 point. Les carrés comportant l'île comptent 2 points et ceux qui comportent les Matoran, 3 points. Enlève 3 points pour les carrés qui montrent des Piraka. Le jeu est fini quand tous les masques sont reliés. Le joueur qui a le plus de points a gagné !

Hahli a un très grand sens de la justice et se sent très proche des Matoran opprimés. Elle croit qu'en les sauvant un par un, cela les conduira jusqu'au réveil du Grand Esprit Mata Nui. Son sixième sens, amplifié par Kanohi Elda, est néanmoins insuffisant pour rechercher le Masque de Vie. En revanche, son harpon hydroélectrique peut perforer la plus épaisse des armures de protoderme !

TOA AQUATIQUE



L'univers des BIONICLE est truffé de noms mystérieux. Es-tu sûr de les connaître tous ? Amuse-toi à faire ces mots croisés : tu trouveras alors quel masque Toa essaie de communiquer avec son propriétaire, qui fait des bonds désespérés !



1. Nom d'une créature mythique qui a guéri Toa Hordika.
2. Nom des villages anciens de l'univers BIONICLE.
3. Nom de la créature formée par la fusion de Makuta et Tukanuva.
4. En plus de son lance-missile au zamor, il est armé d'une épée laser au pouvoir givrant.
5. Kanohi..., Masque des Ténèbres de Makuta.
6. Nom du Toa qui a chargé les pierres Toa grâce à son énergie, et qui a permis la création des Toa Metru.
7. Nom du Turaga qui a envoyé Toa Nuva en mission sur Voya Nui.
8. Ce Toa Inika (avant qu'il ne soit transformé en Toa Inika) était aux côtés de Takua pour rechercher le Masque de Lumière.
9. Kanohi qui permet à son propriétaire de déclencher sa forme astrale invisible pour ses ennemis.
10. Nom de la roche d'où l'on peut voir la vallée tout entière, excepté un petit coin qui marque l'entrée de la Chambre du Masque de Vie.

TOA DE PIERRE

Utilise les éléments offerts dans ton album pour compléter le portrait de Hewkii.



Autrefois bons amis, Axonn et Brutaka sont désormais devenus les pires ennemis. Le destin des Matoran représente donc maintenant le plus grand souci d'Axonn.

Rôle sur Voya Nui

Il fut longtemps un mystérieux protecteur des Matoran. Comme Brutaka, il a vécu 1000 ans dans les montagnes de l'Ouest et ne descendait que pour aider les Matoran sans montrer sa réelle identité. Seul, Kazi connaît son existence.

Arme

Hache géante.

Caractère

Courageux, fort, têtu, persévérant et élégant. Compagnon dévoué au Grand Esprit Mata Nui, il est très peiné et furieux du traitement qu'infligent les Piraka aux Matoran. Lorsque Brutaka se range du côté du clan Piraka, Axonn réalise qu'il n'est pas assez puissant pour s'opposer à eux.

Aptitude/puissance

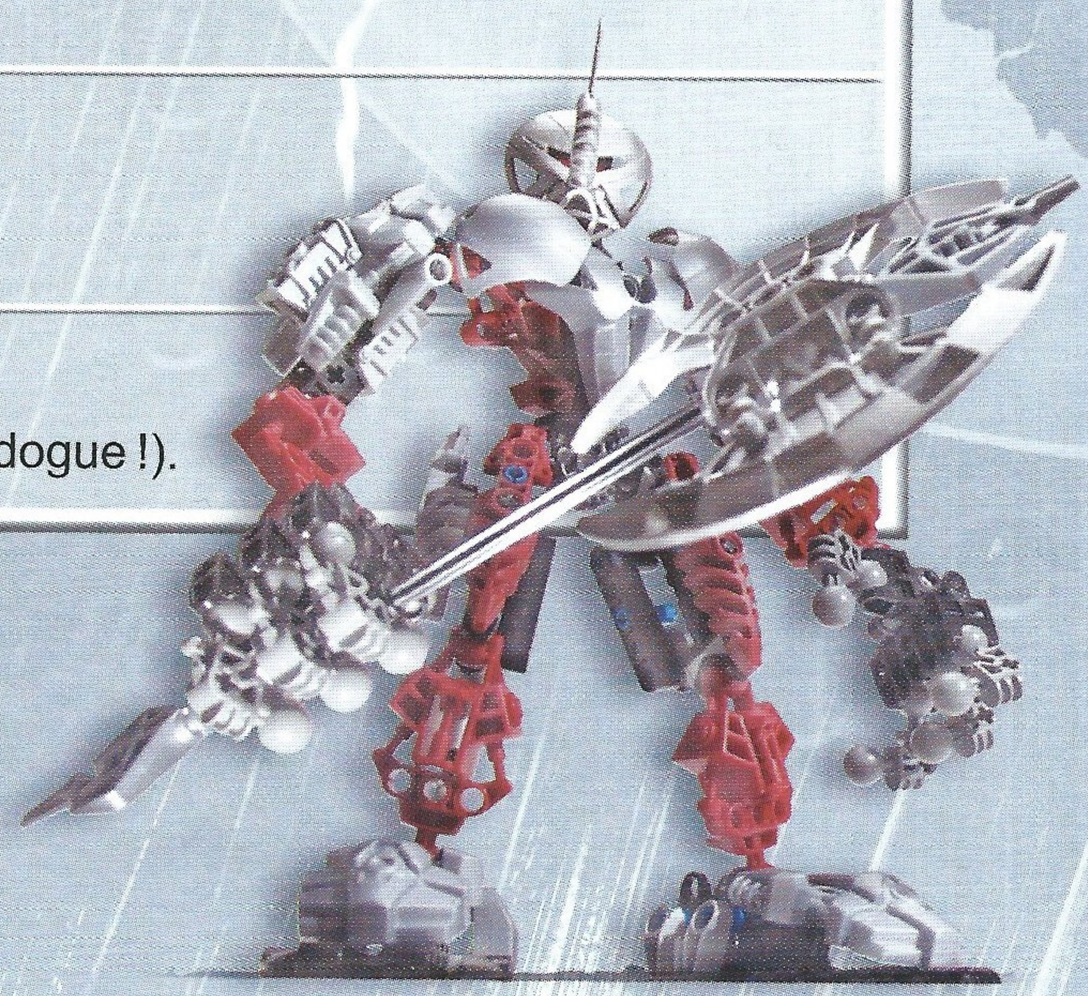
Résistant au virus antiderme. Sa force extraordinaire le rend quasiment invincible. Il peut aussi façonner des balles de lave à mains nues.

Point faible

Son souci envers les Matoran.

Particularité

Il souffle très fort lorsqu'il travaille dur (comme un bouledogue !).



Quand tu ne peux agir, tu attends…
tu réfléchis… et tu fais
attention à ton ouverture.

Tu reconnais chaque Toa Inika ? Alors relie ces noms à leurs ombres !



MATORO



HEWKII



JALLER



NUPARU



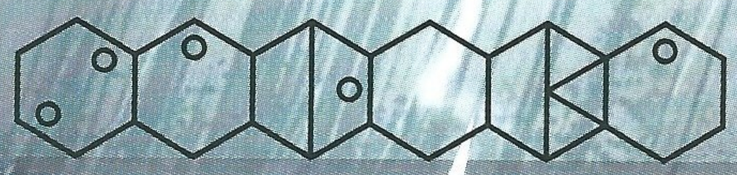
KONGU



HAHLI

Voyons voir si tu connais bien les Toa Inika et l'île de Voya Nui ! Pour cela, coche ce qui est vrai ou faux dans ce questionnaire. Un conseil : lis attentivement ton album, tu y trouveras sûrement les réponses !

		VRAI	FAUX
1.	Kanhi Iden, le Masque d'Esprit, permet à son propriétaire de communiquer avec les esprits de Voya Nui.	☐	☐
2.	Garan est le seul Matoran à connaître l'existence d'Axonn.	☐	☐
3.	Metru Nui Matoran a été changé en Toa Inika par un faisceau de six éclairs, lancé par l'Étoile Rouge.	☐	☐
4.	Il y a un phare sur l'île de Voya Nui.	☐	☐
5.	Jaller est un redoutable véliplanchiste.	☐	☐
6.	La dernière position de défense des Matoran contre les attaques des Piraka est une forteresse qui se trouve sur une plage de la baie de Voya Nui.	☐	☐
7.	Lors du choc avec Makuta, Takanuva s'est allié à lui pour former une créature appelée Takutanuva.	☐	☐
8.	L'entrée de la Chambre du Masque de Vie se trouve dans la Roche de l'aiguille.	☐	☐
9.	Le venin Visorak a transformé Toa Metru en Toa Hordika.	☐	☐
10.	Kongu, Toa d'Air, porte le Masque de Lumière Kanohi Kadin.	☐	☐
11.	Toa Nuparu tente de résoudre le mystère de la fabrication de l'antiderme.	☐	☐
12.	Toa Hewkii souhaite accomplir sa mission et retourner à Mata Nui le plus vite possible.	☐	☐



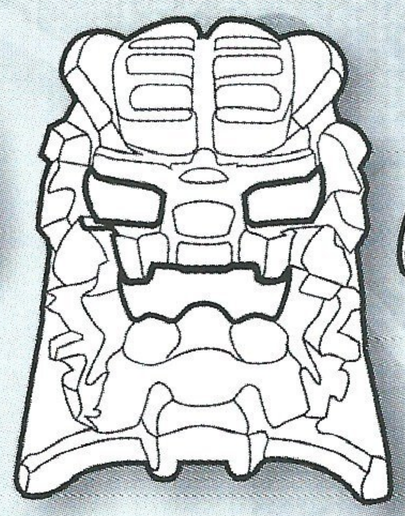
Remplis le diagramme avec les chiffres de 1 à 9 pour que chaque colonne, chaque ligne et chaque carré ne comporte qu'une fois le même chiffre.

	6		3	5	7		2	8
8	9		4		6			1
7	5	2		1	8	3		4
		1				7	9	
3	7		6	9	4		8	2
9		8	7			6		5
2			8		3		5	
5	8	6			9	2		7
4		9	5	7		8		6

Chaque Toa, Turaga ou Matoran porte un Kanohi (ce qui signifie « masque » en langage Matoran). Cependant, Kanohi est bien plus qu'un simple masque : il contient en effet un fragment d'âme de son propriétaire, ce qui explique qu'il fasse partie intégrante de celui qui le porte.



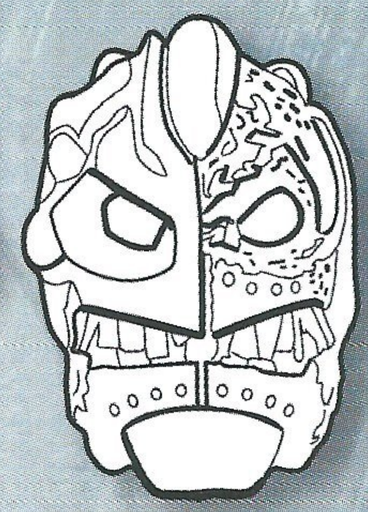
Kanohi Elda, le Masque de Détection, aide à trouver le Masque de Vie.



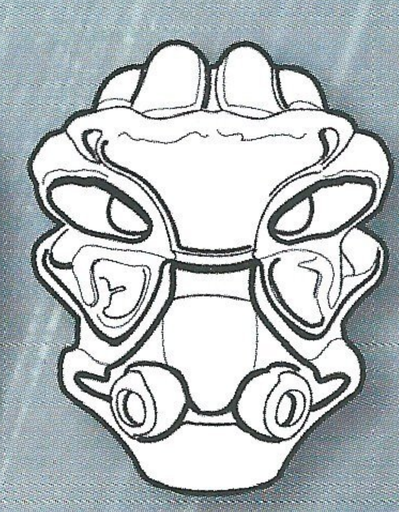
Kanohi Sanok, le Masque de l'Exactitude, permet d'atteindre avec précision n'importe quelle cible avec n'importe quel objet.



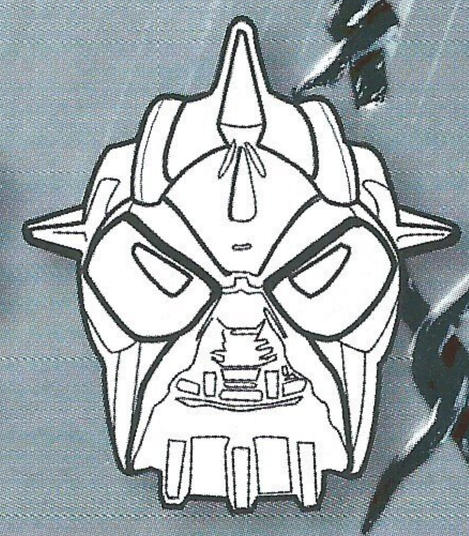
Kanohi Calix, le Masque du Destin, permet d'accomplir tout exploit qui semble impossible aux autres.



Kanohi Suletu, le Masque de Télépathie, permet à celui qui le porte de projeter ses pensées et de lire dans celles des autres.



Kanohi Iden, le Masque d'Esprit, permet à son propriétaire de se détacher de son apparence physique pour s'infiltrer dans des objets invisibles de l'ennemi.



Kanohi Kadin, le Masque de Lumière, donne à son propriétaire le pouvoir de voler.

Kongu

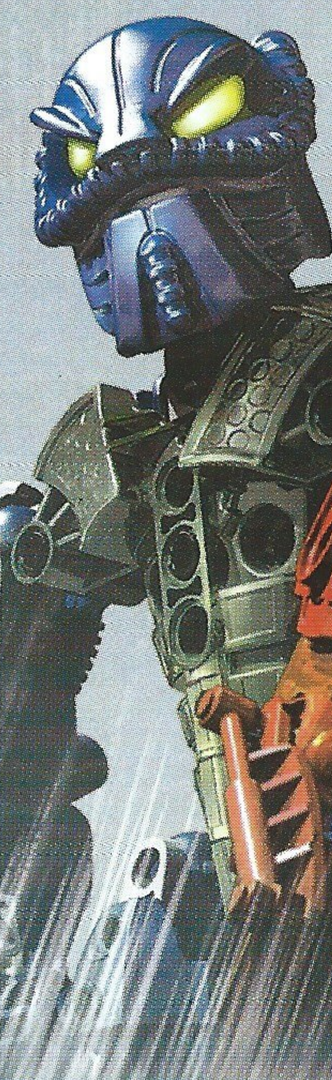
Matoro

Jaller

Hahli

Nuparu

Hewkii



Trouve quel masque appartient à chaque Toa Inika et attribue-leur les bonnes couleurs.

L'univers BIONICLE regorge de noms mystérieux! Es-tu sûr de les connaître tous? Remplis bien cette grille de mots croisés, et tu découvriras alors le nom du Masque de Vie en langage Matoran!

MAKUTA
ZAKTAN
AXONN
MATORAN
THOK
VOYA NUI
PIRAKA
GARAN
MERDES
TENEBRES
PIRUK
ZAMOR

1. Nom du frère diabolique du Grand Esprit Mata Nui
2. 100% Ruse, 0% Douceur.
3. Protecteur de Voya Nui.
4. Habitants de Voya Nui.
5. 100% seul, 0% social.
6. Île des Matorans.
7. Ennemis des Matorans.
8. Chef du mouvement de résistance Matoran.
9. Mer dans laquelle Voya Nui sombre.
10. Espion courageux du mouvement de résistance Matoran.
11. Nom des sphères contenant des antidermes, utilisés par les Piraka pour zombifier les Matoran.

5

Regarde bien ces masques de Thok, Avak et Reidak. Un petit détail a changé dans chacun de leur reflet. Le vois-tu?

13

Trouve deux portraits identiques.

Tu es sûr de bien connaître les Piraka et l'île de Voya Nui? Alors, voyons voir si tu sais ce qui est vrai ou faux dans ce questionnaire! Un conseil: lis attentivement ton album, tu y trouveras sûrement les réponses!

	VRAI	FAUX
1. Les Piraka constituent une équipe honnête et solidaire.	☐	☑
2. Arcon trahit Brutaka pour rejoindre le clan des Piraka.	☐	☑
3. En devenant une supernova, le noyau de l'île Voya Nui menace d'exploser.	☑	☐
4. Le protodermis change les Matoran en zombies, obéissant dès lors aux Piraka.	☐	☑
5. La lave de Voya Nui s'épuise.	☑	☐
6. Zaktan connaît le vrai secret du virus.	☐	☑
7. Velika est le chef de la résistance des Matoran.	☑	☐
8. Les Piraka arrivent sur Voya Nui à bord de capsules.	☑	☐
9. Voya Nui faisait partie du continent.	☑	☐
10. Les Piraka recherchent les Masque de Lumière.	☐	☑
11. Les Matoran pratiquent surtout du surf sur le Lac de Lave.	☐	☑
12. Les Grottes de Nui sont reliées au Lac de Protodermis par un passage secret.	☐	☑

12

Son corps est constitué d'une multitude de créatures microscopiques, appelées protistes. Chacun de ces organismes contient une infime partie de sa connaissance, mais il peut aussi fonctionner indépendamment d'eux.

Vois-tu les cinq différences entre ces deux dessins de Zaktan?

« Le Serpent »
100% Kavala
0% Halattava

8

AVAK
HAKANN
VEZOK
REIDAK
THOK
ZAKTAN

22

Brillant et arrogant, rien ne lui échappe! D'ailleurs, il compte beaucoup sur le fait que les Piraka ne se font aucune confiance entre eux. Mais se trouver parmi trop de monde le rend fou et imprévisible, ce qui est très dangereux pour les autres... En revanche, il perd de sa puissance lorsqu'il fait trop chaud.

Remplis les cases avec tous ces éléments donnés!

La dérive
100% Solo,
0% Social

6

2	1	6	3	4	5
5	4	3	2	1	6
1	5	2	6	3	4
3	6	4	5	2	1
4	3	5	1	6	2
6	2	1	4	5	3

Complète le diagramme avec des chiffres allant de 1 à 6 de telle façon que chaque ligne, chaque colonne et chaque rectangle contienne une seule fois ces chiffres!

18

A D A X O N N B S J R E I D A K A Q P
S X N Y E F G H I F K L F M N O P R D
A T T H B O M H A J A S M Z A M O R G
S A I J S F A I H S I A S M N T P Q R
C K D A R X T H Y J O V X K O Y X U T
B L E V E Z O K J D K L O D N O P R H
A I R A E G R H N H G P E X I F Y Y O
I N M K E X A H W O K R A N S I S X K
R K E D G H N V B J M L K M N O U Q E
H O S D N Y S H I E K Z A K T A N D F
I A C O E F E R S P K L T M R O I Q A
T B K D G B G H K Y C X U X I S R G T
G B X A E D G O B A A B R V N E P N R
V Y C D N F D X Y C B L B Y D U U A Y
Z B Q D V N G P X J R D Q X F O P Q Y

21

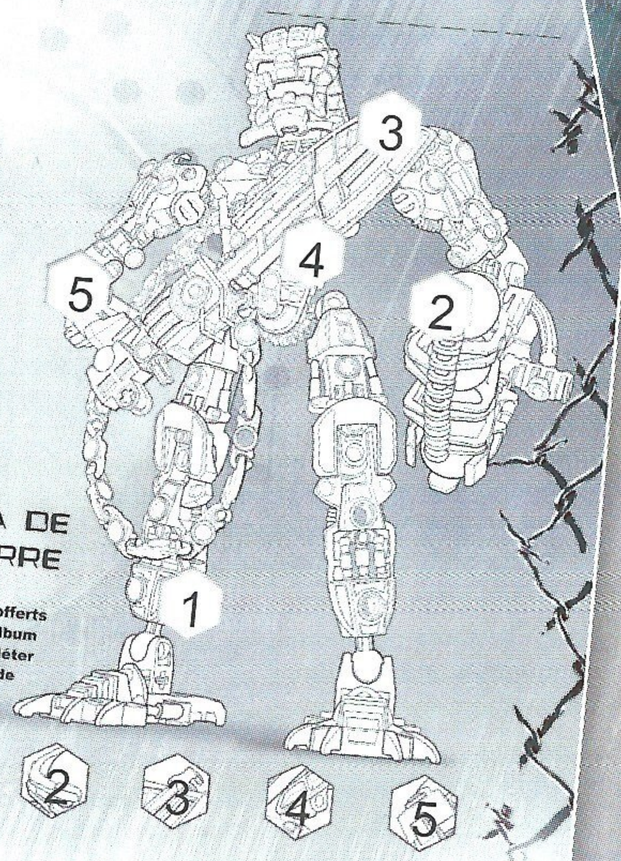
L'univers des BIONICLE est truffé de noms mystérieux. Es-tu sûr de les connaître tous? Amuse-toi à faire ces mots croisés; tu trouveras alors quel masque Toa essaie de communiquer avec son propriétaire qui fait des bonds désespérés!

				①	K	E	E	T	O	N	G	U
			②	T	U	R	A	G	A			
③	T	A	K	A	T	A	N	U	V	A		
			④	M	A	T	O	R	O			
		⑤	K	R	A	A	H	K	A	N		
		⑥	L	H	I	K	A	N				
		⑦	D	U	M	E						
		⑧	J	A	L	L	E	R				
		⑨	I	D	E	N						
	⑩	A	I	G	U	I	L	L	E			

1. Nom d'une créature mythique qui a guéri Toa Hordika.
2. Noms des villages anciens de l'univers BIONICLE.
3. Nom de la créature formée par la fusion de Makuta et Tukanuva.
4. En plus de son lance-missile au zamor, il est armé d'une épée laser au pouvoir givrant.
5. Kanohi: ... Masque des Ténèbres de Makuta.
6. Nom du Toa qui chargea les pierres Toa grâce à son énergie, et qui permit la création des Toa Metru.
7. Nom du Turaga qui envoya Toa Nuva en mission sur Voya Nui.
8. Ce Toa Inika (avant qu'il ne soit transformé en Toa Inika) était aux côtés de Takua pour rechercher le Masque de Lumière.
9. Kanohi qui permet à son propriétaire de déclencher sa forme astrale invisible pour ses ennemis.
10. Nom de la roche d'où l'on peut voir la vallée tout entière, excepté un petit coin qui marque l'entrée de la Chambre du Masque de Vie.

TOA DE PIERRE

Utilise les éléments offerts dans ton album pour compléter le portrait de Hewkii.



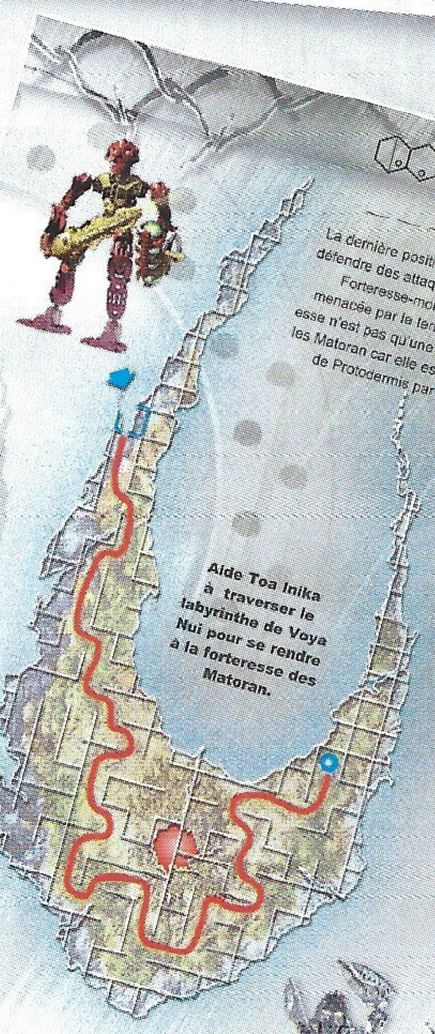


- le nom des six Toa Inika **Jaller**, **Hahli**, **Kongu**, **Hewkii**, **Nuparu** et **Matoro**;
- les noms des protecteurs de Voya Nui: **Brutaka**, **Axonn**;
- les noms des masques de Toa Inika: **Kadin**, **Suletu**, **Elda**, **Iden**, **Sanok**, **Calix**.



Les quatorze mots, ici en gras, se sont cachés dans la grille! Retrouve-les, mais attention! Ils sont écrits horizontalement, verticalement, en diagonale et même à l'envers!

S	X	N	Y	E	F	G	H	B	F	K	L	F	M	N	O	P	A
H	E	W	K	I	I	M	H	R	J	A	S	M	C	A	L	I	X
S	L	Y	J	S	D	A	I	U	S	I	A	S	M	N	T	P	O
C	D	D	A	R	E	M	A	T	O	R	O	X	K	O	Y	X	N
B	A	E	V	E	N	O	K	A	D	K	L	O	D	N	O	P	N
A	I	R	A	E	G	R	H	K	H	G	P	E	X	I	F	Y	Y
I	N	M	K	E	R	A	K	A	D	I	N	A	K	O	N	A	S
R	K	J	D	E	H	N	V	B	J	M	L	K	M	N	O	U	Q
H	A	H	I	Y	S	H	I	I	K	Z	A	N	T	A	N	D	
I	A	L	O	E	F	E	U	S	P	K	L	T	U	R	O	I	Q
T	A	K	D	G	B	G	H	L	Y	C	X	U	P	I	S	R	G
J	B	X	A	E	D	G	O	B	E	A	B	R	A	N	E	P	N
V	Y	C	D	N	F	D	X	Y	C	T	L	B	R	D	U	U	A
Z	B	O	D	V	N	G	P	X	J	R	U	Q	U	G	N	O	K

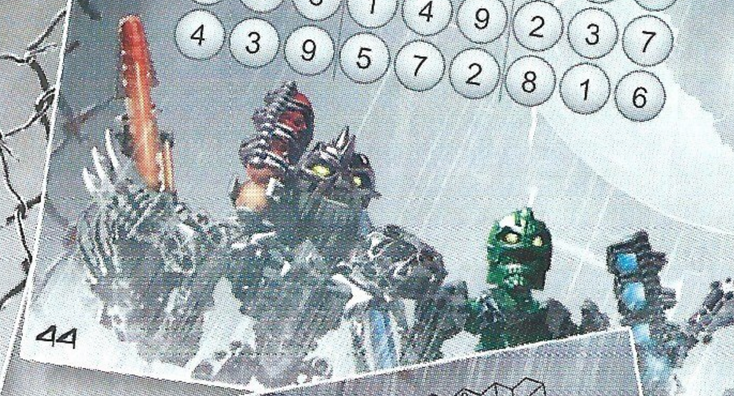


La dernière position des Matoran, pour se défendre des attaques des Piraka, est leur Forteresse-montagne continuellement menacée par la terrible clan. Cette forteresse n'est pas qu'une simple cachette pour les Matoran car elle est aussi reliée au Lac de Protodermis par un passage secret.

Aide Toa Inika à traverser le labyrinthe de Voya Nui pour se rendre à la forteresse des Matoran.

Remplis le diagramme avec les chiffres de 1 à 9 de façon que chaque colonne, chaque ligne et chaque carré ne comporte qu'une fois le même chiffre.

1	6	4	3	5	7	9	2	8
8	9	3	4	2	6	5	7	1
7	5	2	9	1	8	3	6	4
6	4	1	2	8	5	7	9	3
3	7	5	6	9	4	1	8	2
9	2	8	7	3	1	6	4	5
2	1	7	8	6	3	4	5	9
5	8	6	1	4	9	2	3	7
4	3	9	5	7	2	8	1	6



Chaque Toa, Turaga ou Matoran porte un Kanohi (ce qui signifie «masque» en langage Matoran). Cependant, Kanohi est bien plus qu'un simple masque: il contient en effet un fragment d'âme de son propriétaire, ce qui explique qu'il fasse partie intégrante de celui qui le porte.



Kanohi Elda, le Masque de Détection, aide à trouver le Masque de Vie.

Kanohi Sanok, le Masque de l'Exactitude, permet d'atteindre avec précision n'importe quelle cible avec n'importe quel objet.

Kanohi Calix, le Masque du Destin, permet d'accomplir tout exploit qui semble impossible aux autres.

Kanohi Suletu, le Masque de Téléportation, permet à celui qui le porte de projeter ses pensées et de les faire dans celles des autres.

Kanohi Iden, le Masque d'Esprit, permet à son propriétaire de se détacher de son apparence physique pour s'infiltrer dans des objets inviolables de l'ennemi.

Kanohi Kadin, le Masque de Lumière, donne à son propriétaire le pouvoir de voler.

Kongu

Jaller

Matoro

Hahli

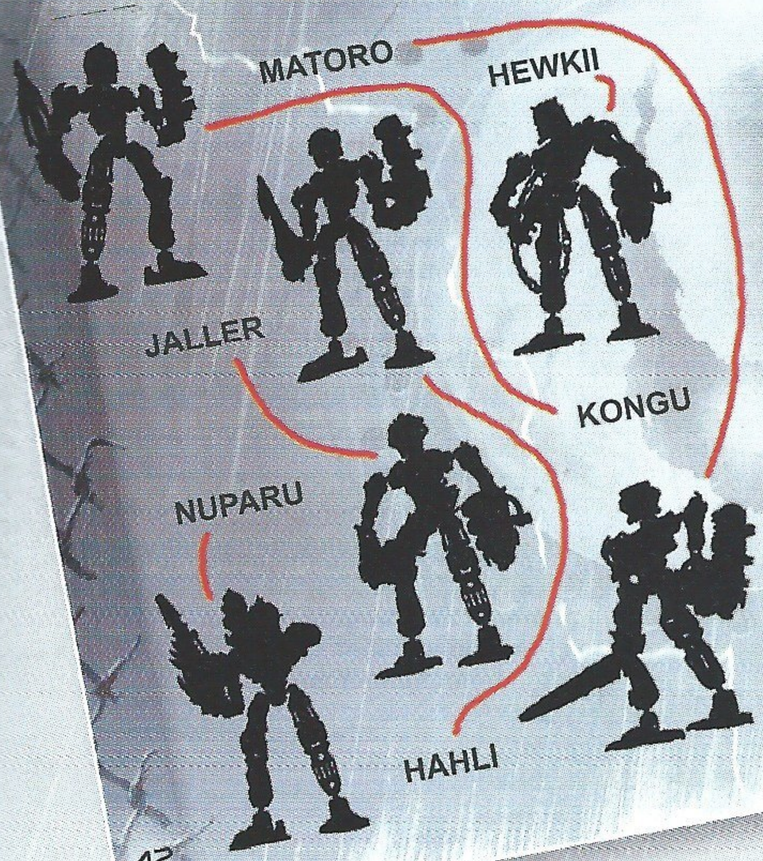
Nuparu

Hewkii

Trouve quel masque appartient à chaque Toa Inika et attribue-leur les bonnes couleurs.

Tu reconnais chaque Toa Inika? Alors, relie ces noms à leurs ombres!

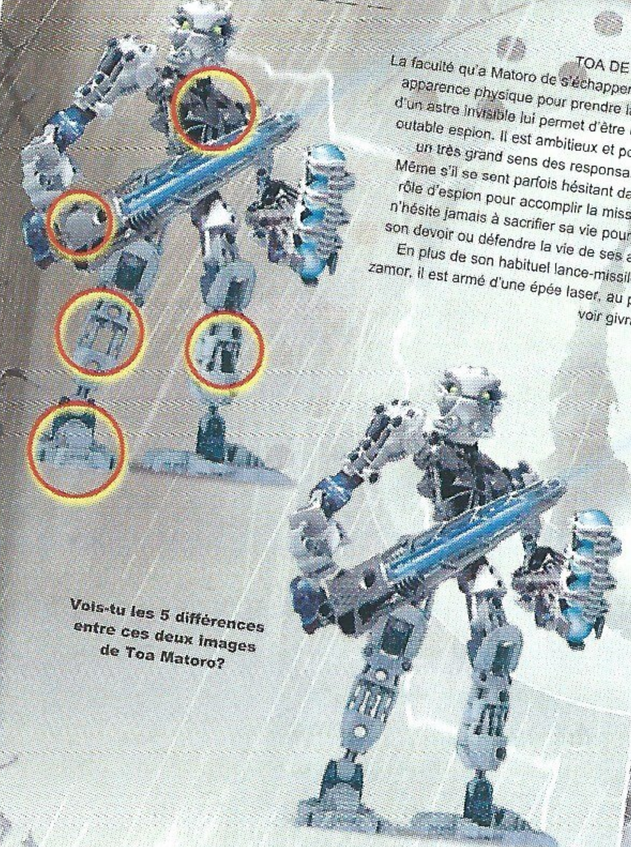
Voyons voir si tu connais bien les Toa Inika et l'île de Voya Nui! Pour cela, coche ce qui est vrai ou faux dans ce questionnaire. Un conseil: lis attentivement ton album, tu y trouveras sûrement les réponses!



	VRAI	FAUX
1. Kanhi Iden, le Masque d'Esprit, permet à son propriétaire de communiquer avec les esprits de Voya Nui.	☐	☑
2. Garan est le seul Matoran à connaître l'existence d'Axonn.	☐	☑
3. Metru Nui Matoran a été changé en Toa Inika par un faisceau de six éclairs, lancé par l'Étoile Rouge.	☑	☐
4. Il y a un phare sur l'île de Voya Nui.	☑	☐
5. Jaller est un redoutable véliplanchiste.	☐	☑
6. La dernière position de défense des Matoran contre les attaques des Piraka est une forteresse qui se trouve sur une plage de la baie de Voya Nui.	☐	☑
7. Lors du choc avec Makuta, Takanuva s'allia à lui pour former une créature appelée Takutanuva.	☑	☐
8. L'entrée de la Chambre du Masque de Vie se trouve dans la Roche de l'aiguille	☐	☑
9. Le venin Visorak transforma Toa Metru en Toa Hordika	☑	☐
10. Kongu, Toa d'Air, porte le Masque de Lumière Kanohi Kadin.	☐	☑
11. Toa Nuparu tente de résoudre le mystère de la fabrication de l'antiderme.	☑	☐
12. Toa Hewkii souhaite accomplir sa mission et retourner à Mata Nui le plus vite possible	☐	☑

TOA DE GLACE

La faculté qu'a Matoro de s'échapper de son apparence physique pour prendre la forme d'un astre invisible lui permet d'être un redoutable espion. Il est ambitieux et possède un très grand sens des responsabilités. Même s'il se sent parfois hésitant dans ce rôle d'espion pour accomplir la mission, il n'hésite jamais à sacrifier sa vie pour faire son devoir ou défendre la vie de ses amis. En plus de son habituel lance-missile au zamor, il est armé d'une épée laser, au pouvoir givrant.



Vois-tu les 5 différences entre ces deux images de Toa Matoro?

Message codé

Le Masque de Vie est caché
à l'intérieur du noyau de Voya Nui.
Il est gardé par
Fenrakk, une araignée géante.
C'est la que se trouve, coincé
derrière elle, Vezon,
le septième Piraka.
Le Masque de Vie est collé
derrière sa tête,
c'est donc aussi un gardien
de plus.



GARDE LE SECRET

BIONICLE®



Retrouve les légendes des héros BIONICLE®
dans cet autre livre :

GARDE LE SECRET



Retrouve les légendes

des héros BIONICLE®!

F7370/1
Collection : BIONICLE®
Jeux et activités

France TTC : 4,00 €
Belgique TVAC : 4,45 €

ISBN 978-2-8006-9610-2

Édition originale : Ameet Sp. zo.o.
Éditions Hemma - hemma@hemma.be
106, rue de Chevron - 4987 Chevron, Belgique
Imprimé en Pologne
Dépôt légal : 03.07/0058/038
N° d'impression : 7364.0707

LEGO, the LEGO logo and BIONICLE are trademarks of the LEGO Group.
© 2007 The LEGO Group
Produced by Ameet Sp. z o.o. under license from the LEGO Group.