



NEUE HELDEN! FEINDE! ABENTEUER!



D: € 2,70 · A: € 2,90 · CH: SFR 5,30 · B, L: € 3,00

BIONICLE



BIONICLE

DAS OFFIZIELLE COMIC-MAGAZIN

SEPT 2004
€ 2,70 (D)



**FETTES
EXTRA!**

**GEFÄHRLICHE
MONSTERPFLANZE**

Wächst im
Wasser und wird
**MONSTER-
GROSS!**

Das sagenhafte Inselreich
**METRU
NUI!**



Nr. 16/2004 04.08.2004 € 2,99 (D) € 5,95 (S)
A 4 € 3,45 - CH: sfr 6,30 - M.M.: £ 4,99 - U.S.P.: \$ 6,99

MEGA HIRO

Mit aktuellem Anime-TV-Guide!

INUYASHA
DAS BEZIEHUNGS-DURCHEINANDER IM ÜBERBLICK!

YU-GI-OH!
INFOS ZUM NEUEN KINOFILM

POKÉMON
DIE TOP-MONSTER

MASTERS OF THE UNIVERSE
INFOS ZU DEN NEUEN FOLGEN

AUSSERDEM INFOS ZU

CONAN **DBZ**

DBZ
Das neue GBA Game!

Mega Extras!

YU-GI-OH!
FIGUREN zum Film zu gewinnen!

Mit **CONAN** Episoden-übersicht Teil 8

Fette Digital-Uhr!

+10

+3 starke Anime Poster

MIT ANIME-QUIZ!
TASCHENGELD € 100,- ZU GEWINNEN!

Dein Hiro Magazin - ab sofort im Handel!

www.dinocomics.de

BIONICLE

DIE LEGENDE

INHALT

4 Geheimnisse und Schatten
Comic Teil 1

16 Neue Legenden werden geboren

18 Metru Nui: Stadt der Legenden (1)
Comic Teil 2

30 Die Helden von Metru Nui

32 Das Inselreich Metru Nui
Die offizielle Landkarte

34 So funktioniert unser Extra

MAKUTA WURDE BESIEGT ...

... und das Licht kehrte auf das Inselreich von **Mata Nui** zurück. Überall feiern die Matoran und bereiten sich auf ihre Reise in ein neues Land vor. Aber es gibt immer noch Geheimnisse zu enthüllen und Fragen zu beantworten ...

Sollen sie all ihr Wissen über die neue Insel mit den anderen teilen? Die Wahrheit würde helfen, die Toa auf die bevorstehenden Gefahren vorzubereiten. Aber sie könnte auch deren Vertrauen in die Turaga für immer zerstören

Während sich die Toa fragen, was wohl als nächstes kommen mag, ringen die Turaga mit einer schweren Entscheidung:

Alles, was die Toa zu wissen glaubten, wird sich bald ändern.

Rückt zusammen und lauscht der Erzählung des Vakama ...

DIE NEUEN HELDEN



Metru Nui

Impressum: BIONICLE: Das offizielle Magazin wird zweimonatlich von der Panini Verlags GmbH herausgegeben. Redaktion: Max Müller, Übersetzer: Jo Löffler, Redaktions: Steve Kups & Vito Kups. Übersetzung: Steve Kups, Marketing: Claudia Heber, Produktion: Sylvia Türk, Lettering & Grafik: TAB Werbung Stuttgart, PR/Press: Steffen Volkmann, Anzeigenleitung: Petra Sommerich-Hopf, Fax: 0711/64788-434. Es gilt die Anzeigenpreisliste 10/12 von 1.1.2004. Druck: Severstik spol. s r.o., Tschechien. Vertriebsservice: stella distribution, Hamburg, Fax: 040/30053050. Reprints: US - Bionicle #15 & 16. Published under license from DC Comics. LEGO, the LEGO logo, BIONICLE and the BIONICLE logo are trademarks of the LEGO Group. © 2004 & 2004 The LEGO Group. All Rights Reserved. The DC logo is a trademark of DC Comics. Deutsche Ausgabe: © 2004 by PANINI Verlags GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Teilschreibungsrechte für Gewerkschaften. Jeder ist zur Teilschreibung berechtigt, ausgenommen die Mitarbeiter der Panini Verlags GmbH und die Leser in Österreich (Beschluss des europäischen Gerichtshofs). Bei der Gewerkschaft sind Rechtsberatung und Beratung ausgeschrieben (falls nicht anders angegeben).

NACHDEM DIE BEDROHUNG DURCH
MAKUTA BEENDET IST, KEHRTE
AUF MATA NUI ENDLICH FRIEDEN
EIN. ZEIT FÜR ERINNERUNGEN
UND FÜR ABSCHIEDE.

HIER BETRAT
ICH ZUM ERSTEN
MAL MATA NUIS STRAND.
SEITHER IST SO VIEL
GESCHEHEN.

UND
NUN STEHT
UNS EIN NEUES
ABENTEUER
BEVOR.

JA, DIE RÜCKKEHR
IN DIE STADT METRU
NUI, TURAGA, SIND DIE
MATORAN BEREIT, DIE INSEL
ZU VERLASSEN UND
AUF DIE REISE
ZU GEHEN?

SIE BAUEN
BEREITS BOOTE,
UM UNS ALLE
ÜBER DAS
SILBERNE MEER
ZU TRAGEN,
TAHU.*

GREG FARGHTEY - AUTOR • RANDY ELLIOTT - ZEICHNER
ELLIOTT/KRABBING - TUSCHER • TAB WERBUND - LETTERER
PETER PANTAZIS - FARBEN • STEVE KUPB - ÜBERSETZER
JO LÖFFLER - REDAKTION • JANE GARDNER - US-REDAKTION
TOBY DUTKIEWICZ - LAYOUT & DESIGN

GEHEIMNISSE UND SCHATTEN

VOM STRAND
AUS SAH ICH VON
DER STADT NICHT
VIEL. IST SIE SEHR
SCHÖN, TURAGA?

SIE WAR EINST VOR
LANGER ZEIT DER SCHÖNSTE
ORT, DEN ES AUF MATA NUI
GAB. ABER BEVOR WIR NUN
DORTHIN REISEN — BEDENKT,
DASS DER SCHEIN
TRUGEN KANN.

ICH FASSE
ES IMMER NOCH
NICHT. TA-KORO
IST FORT.

ABER UNSERE
FREUNDE SIND SICHER.
JALLER NUR DAS ZÄHLT.
UNSERE BESTIMMUNG
LIEGT NUN IN EINER
NEUEN STADT.

NEU UND DOCH
SEHR ALT, TOA DES LICHTS.
WIR KEHREN NACH METRU NUI,
UNSERER HEIMAT, ZURÜCK.
DOCH ES LAUERN VIELE GE-
FAHREN DORT, BEKANNT
WIE AUCH NEUARTIGER
NATUR.

UND GLAUBT NICHT,
DASS IHR EINEN FEIND AN
SEINEM AUSSEHEN MESSEN
KÖNNT. DENKT AN DIE
BEGEGNUNG DER TOA NUVA
MIT DEN RAKHSI
KAITA.

*VERWIRRT? IN BIONICLE DIE
MASKE DES LICHTS — DER FILM
KOMMT IHR SEHEN, WIE MAKUTA
BESIEGT WURDE UND WIE MAN DIE
STADT METRU NUI ENTDECKTE!

"DREI TOA WAREN AUF DER SUCHE NACH DEN RAHKSHI NACH LE-WAHL GEREIST."

MATA NUI! WAS WAR DENN HIER LOS?

SIEHT WIE NACH EINEM DEINER ORKANE AUS, LEWA.

OB UNS DIE MATORAN HIER SAGEN KÖNNEN, WAS LOS WAR?

DARAUF WETTE MAL LIEBER NICHT TAHU

DIE HABEN KEINE BESONDERS FREUNDLICHEN GESICHTER!

KÜHLEN WIR SIE HALT ERST EINMAL ETWAS AB.

EINE WAND AUS EIS SOLLTE GENÜGEN.

SHRAK!

UND DA SITZT DIE KREATUR, DIE SCHULD DARAN IST!

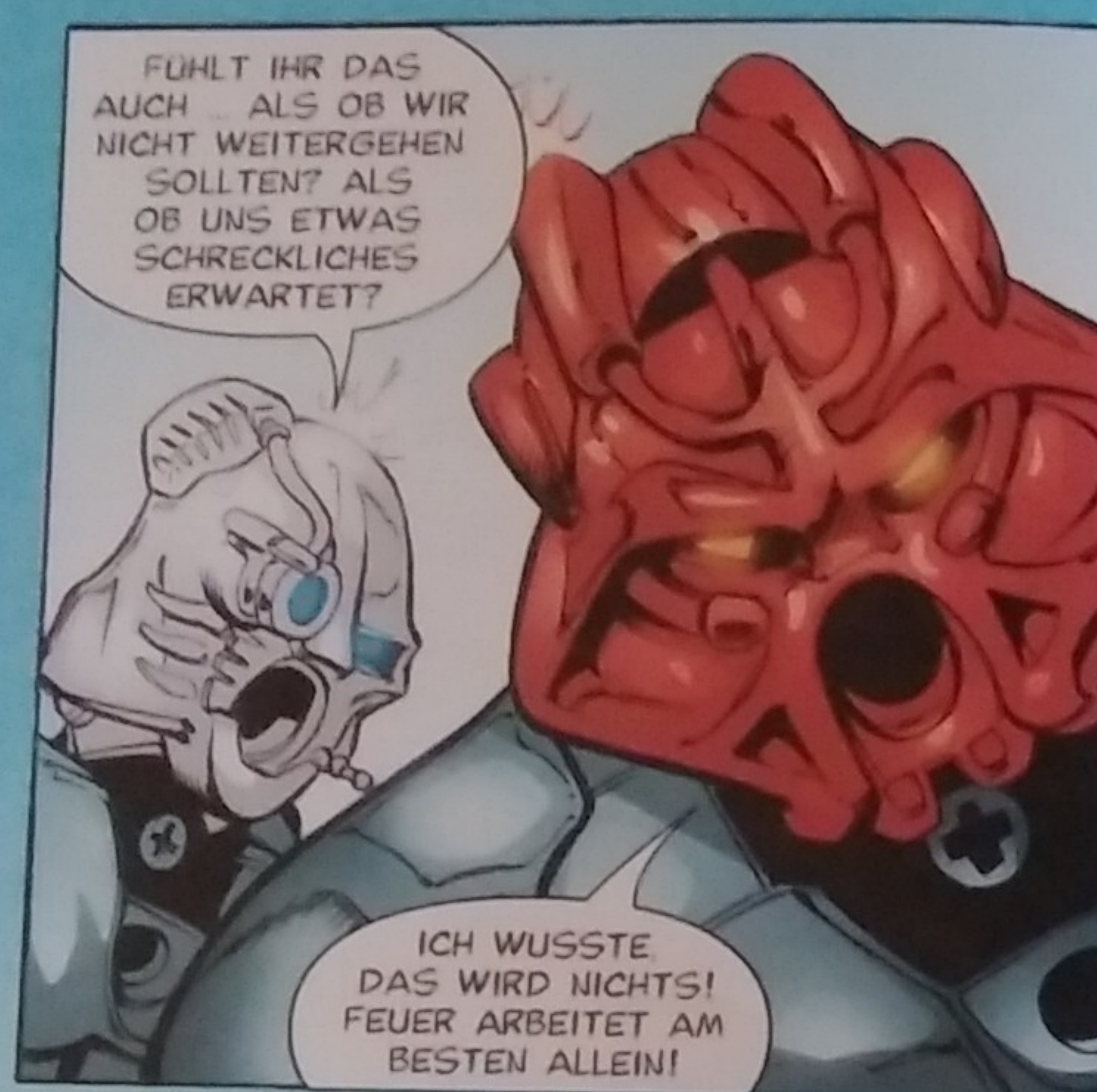
EIN KRAATA!

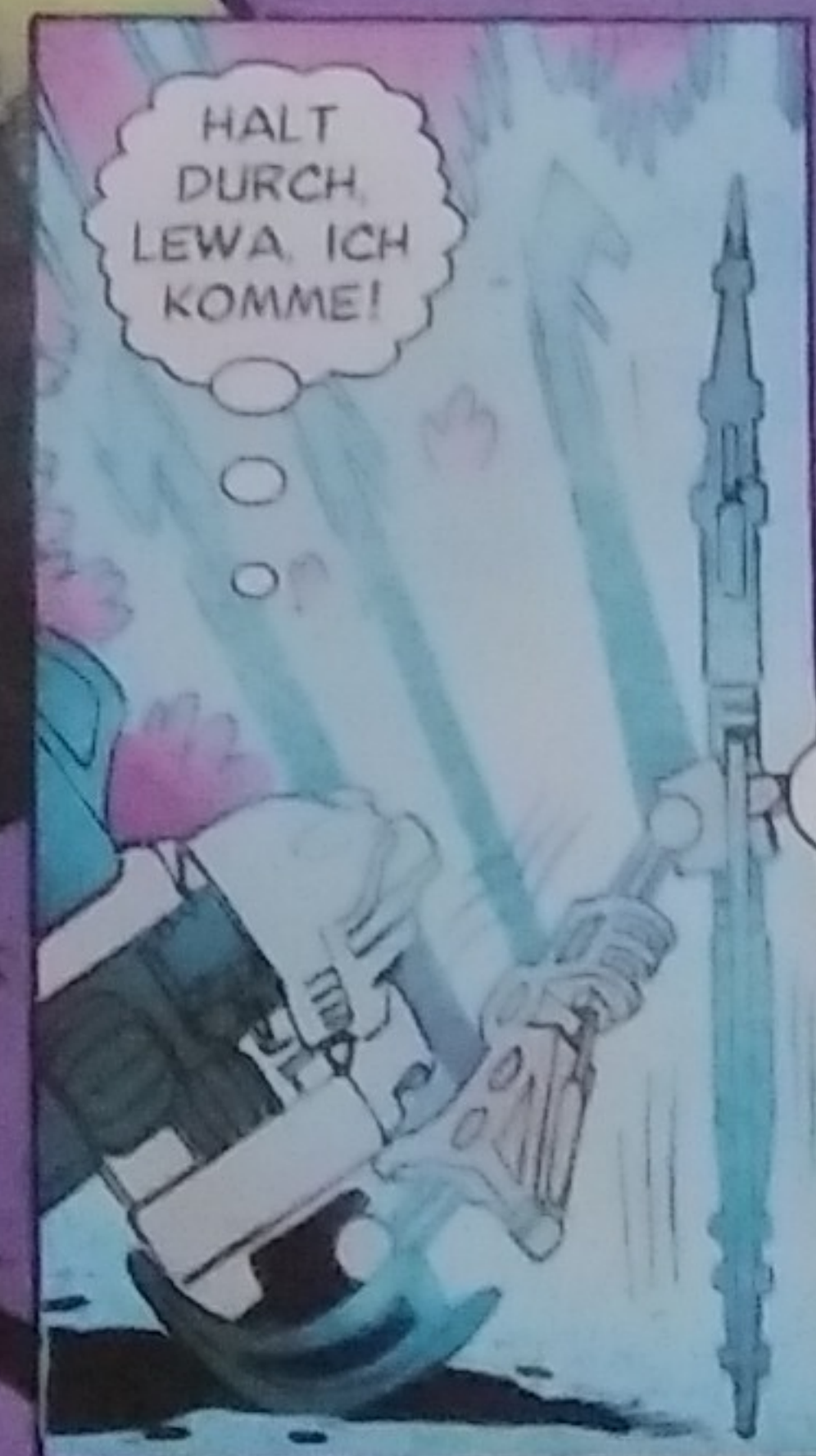
OBACHT, BRÜDER! DIESES MONSTER KANN KANOHI VERGIFTEN!

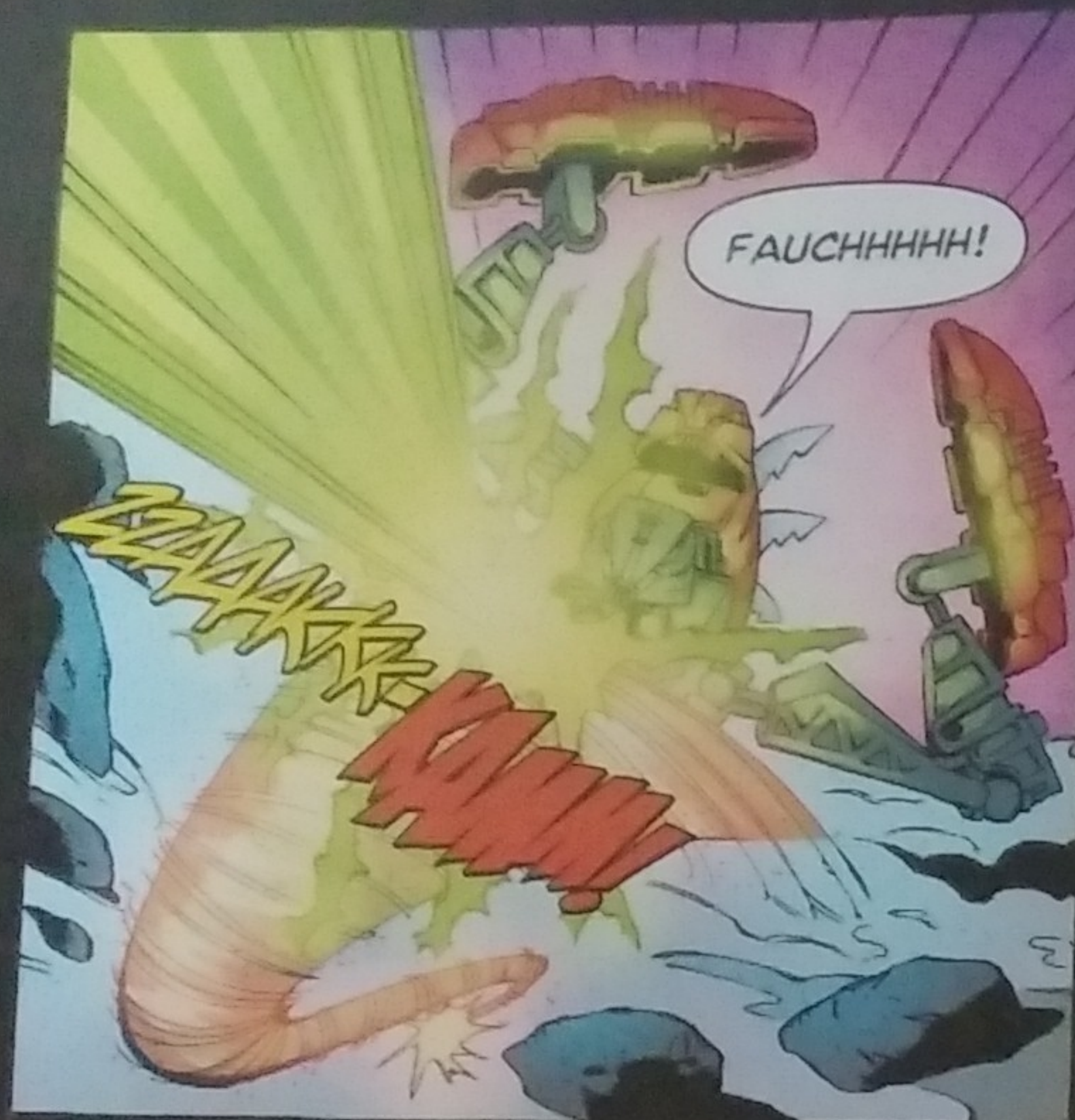
FURCHTBARE SACHE, JA ABER NICHT FÜR DEN TOA DER LUFT!

SETZ DEINE KRAFT DOCH EIN, WENN DU KANNST!

ABER EIN KRAATA KANN NICHT ALL DIESEN SCHADEN ANGERICHTET HABEN. WIR MÜSSEN DEN WAHREN FEIND SUCHE.







FAUCHHHH!

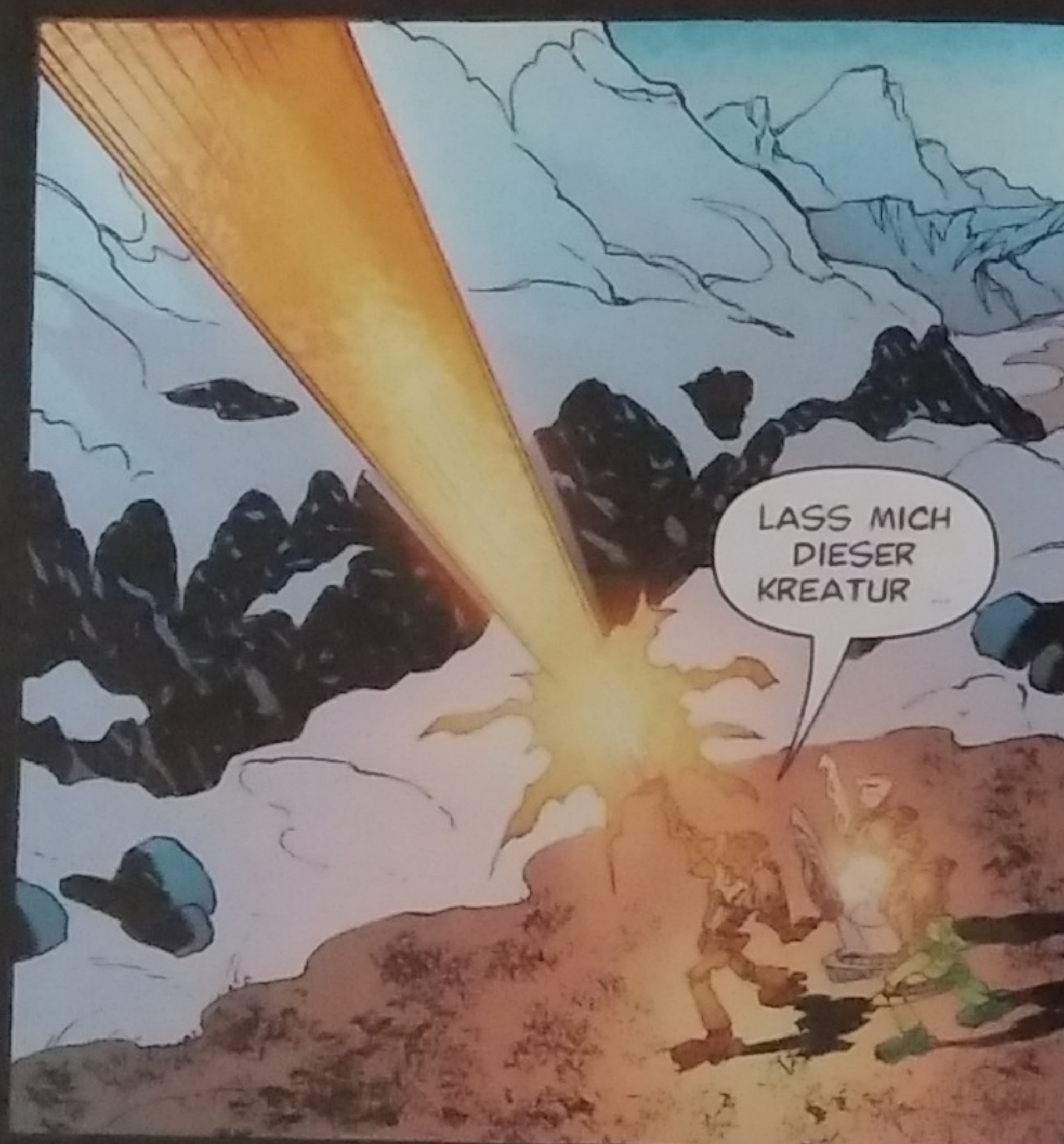


TAHU, WIR MÜSSEN SOFORT DIE ANDEREN FINDEN!

JA, GEH! FINDE POHATU UND ONUA. WIR WERDEN IHRE STÄRKE BRAUCHEN. ICH BLEIBE BEI LEWA.



EINEN MOMENT, LEWA



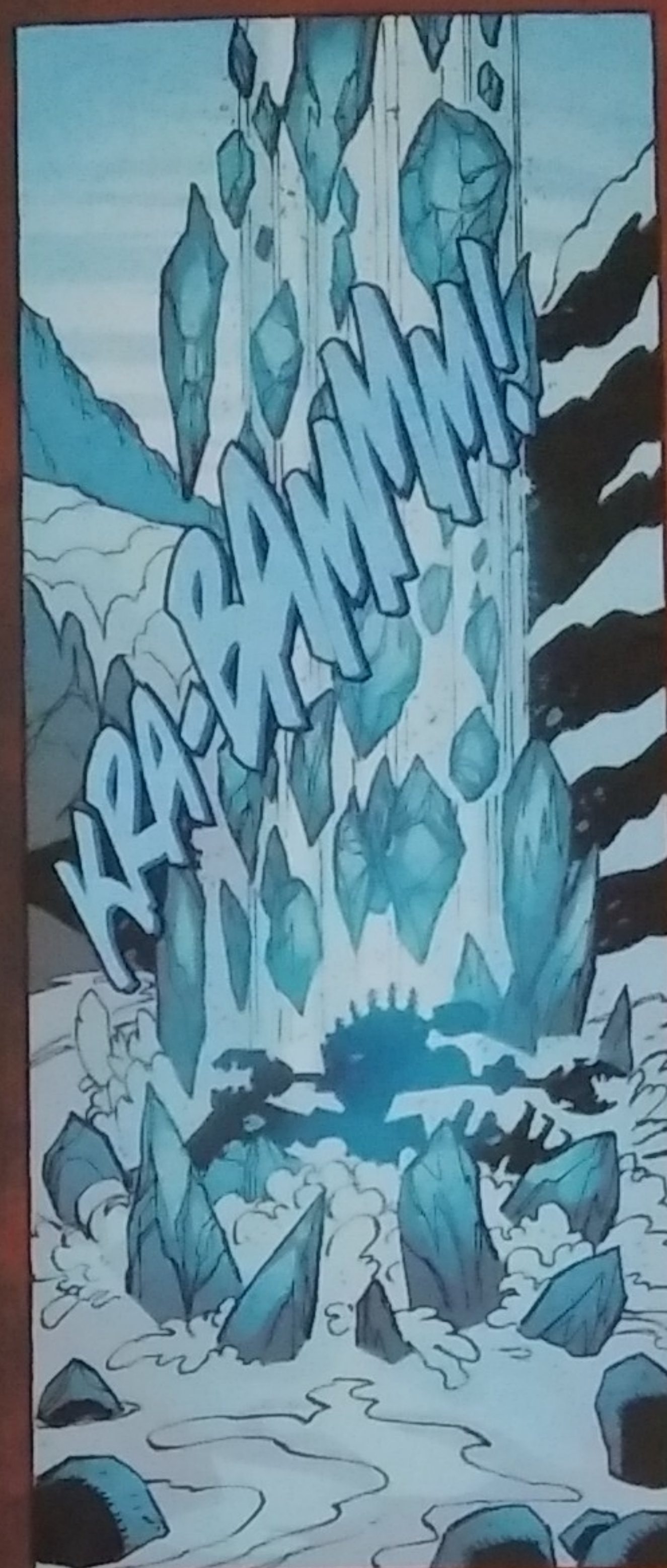
LASS MICH DIESER KREATUR



EIN KLEINES ANDENKEN AN UNS GEBEN!



FAUCHHHH?



WAREN MEINE BRÜDER NICHT VERLETZT, MONSTER, ABER WIR SEHEN UNS WIEDER!



UND DAS TATEN SIE UND DIE RAHKSHI WURDEN BESIEGT. ABER DIE TOA MUßTEN FÜR IHREN LEICHTSINN BEINAHE TEUER BEZAHLTEN.



JA, DIE TOA MÜSSEN DIE WAHRHEIT ERFAHREN ÜBER ALLES.

KOMMT, WIR MÜSSEN DIE TOA VERSAMMELN. DANN SAGE ICH EUCH NOCH ETWAS.



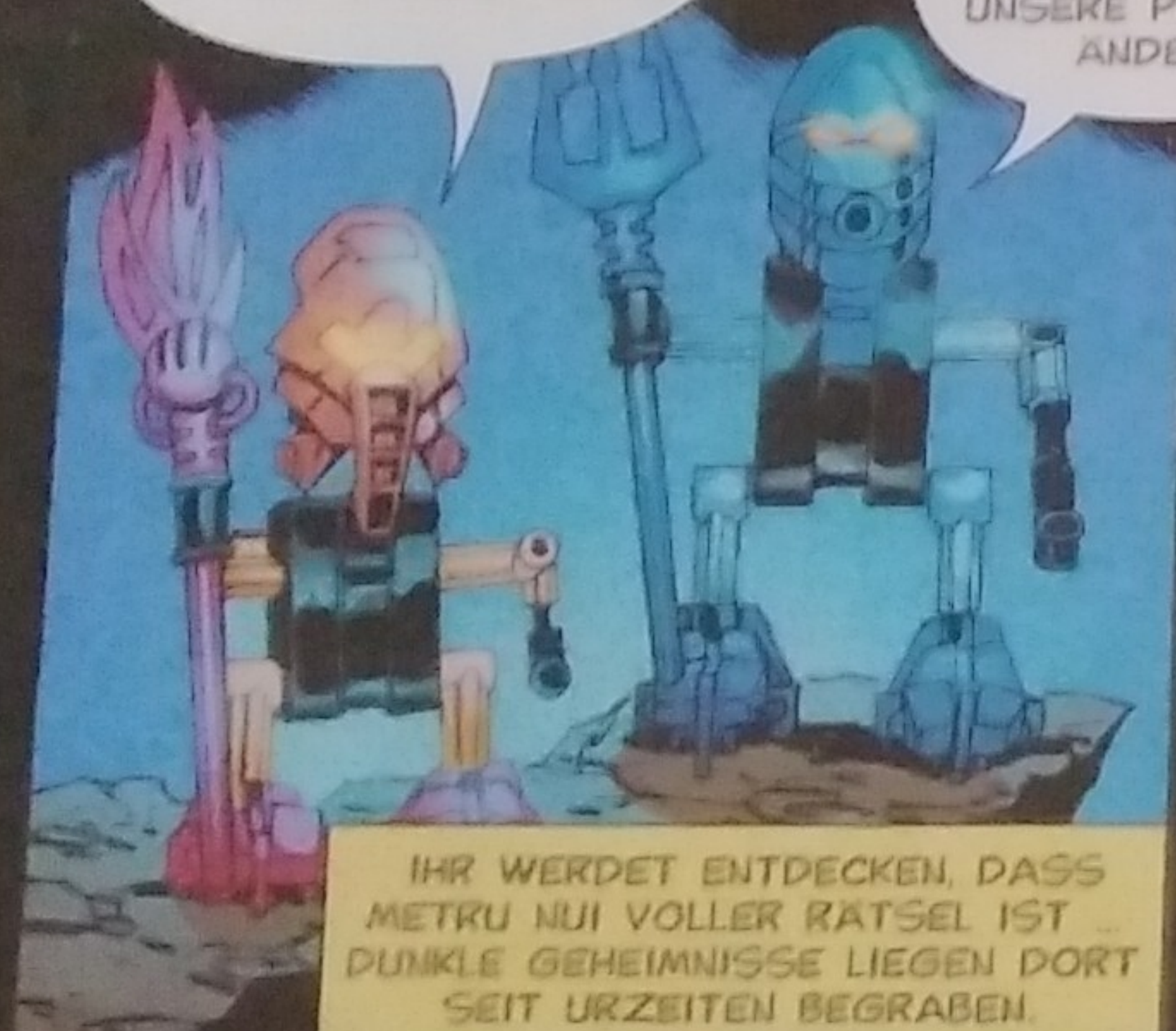
MORGEN TRETEN
WIR DIE LANGE REISE
NACH METRU NUI AN. DER
HEIMAT DER MATORAN, DIE WIR
EINST FÜR DIESE GEFÜHLE
HIER VERLIESSEN.

DORT ERFAHRT
IHR VIELE GEHEIMNISSE.
TOA, DIE VERGANGENHEIT
WIRD EUCH OFFENBART.
DAMIT IHR FÜR DIE
ZUKUNFT BEREIT
SEID.

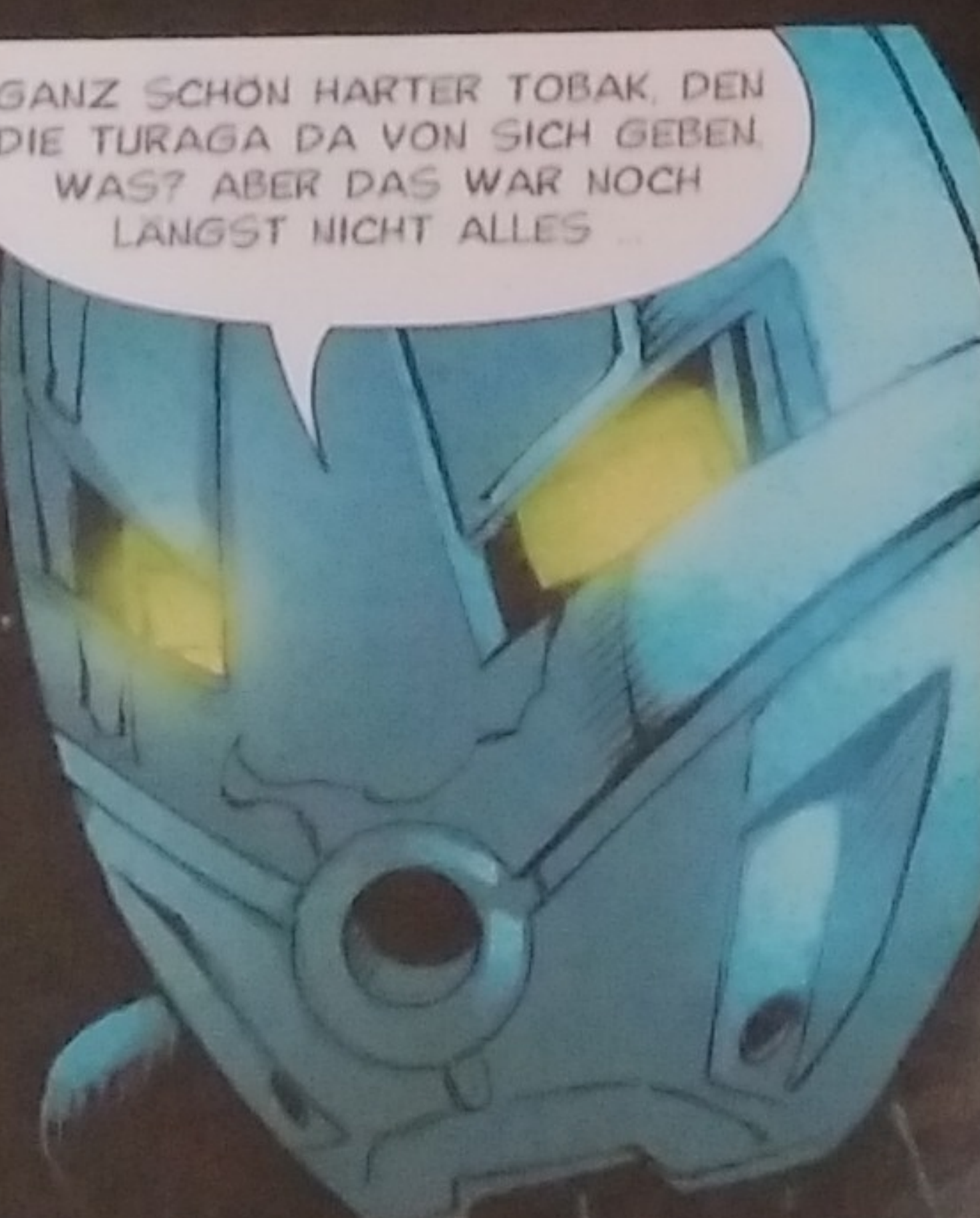
ES GIBT VIELE
DINGE, DIE MAN EUCH
LÄNGST HATTE SAGEN
MÜSSEN. WIR WOLLTEN SIE
EUCH NACH DEM KOLHII-
TURNIER SAGEN, ABER

DAS AUF-
TAUCHEN DER
MASKE DES LICHTS
ZWANG UNS DAZU,
UNSERE PLÄNE ZU
ÄNDERN.

GANZ SCHÖN HARTER TOBAK, DEN
DIE TURAGA DA VON SICH GEBEN.
WAS? ABER DAS WAR NOCH
LÄNGST NICHT ALLES



IHR WERDET ENTDECKEN, DASS
METRU NUI VOLLER RÄTSEL IST.
DUNKLE GEHEIMNISSE LIEGEN DORT
SEIT URZEITEN BEGRABEN.



SO SCHLIMM KANN ES DOCH
DORT NICHT GEWESEN SEIN.
NICHT, WENN IHR TURAGA UND
DIE MATORAN SICHER VON
DORT NACH HIER REISEN
KÖNNTET.

IHR HABT VIELE GROSSE GEFAHREN GEMEISTERT
— RAHI, RAKHSI, BOHROK UND NOCH MEHR.
ABER ANDERE WANDELTEN DEN PFAD SCHON
VOR EUCH — SIE ERLEBTE DIE GEBURT
DER WAHREN FINSTERNIS.

HELDEN VON
MATA NUI — ES
IST ZEIT, EUCH
DIE WAHRHEIT
ZU SAGEN —



IHR SEID
NICHT DIE
ERSTEN
TOA!

WABPI UNGLAUBLICHI!!! LEST SCHNELL WEITER UND
ERFAHRT DIE GANZE WAHRHEIT IM ERSTEN TEIL
UNSERER NEUEN SAGA **STADT DER LEBENDEN!**

NEUE LEGENDEN

In einer lange zurückliegenden Zeit sieht sich Metru Nui einer bislang unbekannten Gefahr ausgesetzt. Eine rätselhafte und mächtige Kreatur bedroht die Stadt; sie schlägt aus den Schatten zu und verschwindet wieder, zurück bleiben nur Trümmer. Sechs Matoran sind der Schlüssel, um die Gefahr zu bannen, doch sie sind spurlos verschwunden! Schlimmer noch, einer von ihnen fiel der Finsternis anheim und agiert nun insgeheim gegen Metru Nui! Seid bereit für die Wahrheit hinter den Legenden ...

8607 Nuhrii

Ein fähiger Maskenmacher aus Ta-Metru. Nuhrii hat vor, die ultimative Kanohi-Maske zu erschaffen - trotz der Gefahr, die Metru Nui dadurch droht!



8608 Vhisola

Eine talentierte Sportlerin und Schülerin aus Ga-Metru. Vhisola glaubt, sie erhielt nie die Anerkennung, die ihr zusteht. Wird sie ihre Stadt aus Eifersucht verraten?



8609 Tehutti

Ein altgedienter Mitarbeiter der Archive von Onu-Metru. Tehutti träumt davon, durch einen Schatzfund zu Ruhm zu gelangen. Aber wird er die Stadt opfern, um seinen Traum wahr werden zu lassen?



WERDEN GEBOREN

AUFLÖSUNG

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH AN ALLE!

In BIONICLE #6 hatten wir gefragt: „Wie heißt die Höhlenwelt Toa Whenuas?“. Die Lösung unseres Gewinnspiels lautete natürlich: „Onu-Metru.“. Danke für die vielen Einsendungen an Postkarten, die ihr uns geschickt habt!

Jeweils ein BIONICLE-Set mit tollen Toa-Figuren geht an:

Colin Fortner, Neckarsulm · Christine Uth, Ulm · Ninja Schneider, Niederlinxwedel · Sven Eutebach, Betzdorf · Manuel Micker, Berlin · Thiemo Liebling, Lübeck · Pit Gepert, Templin · Leon Kasperek, Konstanz · Matthias Güntzel, Themar · Jörn Bohmfalk, Datteln.



8610 Ahkmou

Ein begabter Bildhauer aus Po-Metru. Ahkmou war immer Zweiter, bei allem, was er je versuchte. Nun hat er seine Chance auf Rache - aber welche Rolle spielt eine Große Kanoka-Disk in seinen Plänen?

8611 Orkahn

Der Anführer der Ussal-Reiter von Le-Metru. Orkahn entdeckte ein Geheimnis, welches ihn auf eine gefährliche Verschwörung aufmerksam machte, die das Ende aller Matoran bedeuten könnte!



8612 Ehrye

Ehrye ist immer in Ko-Metru zu finden, wo er als Bote für die Gelehrten in den großen Kristalkürnen des Wissens Besorgungen macht. Er hofft, eines Tages selbst ein Gelehrter zu werden - aber wird er sein Wissen einsetzen, um die Stadt zu Fall zu bringen?



"SECHS VON UNS REISTEN ZUM GROSSEN TEMPEL VON GA-METRU. WIR FOLGTEN EINEM RATSELHAFTEN RUF. WIR BETRATEN IHN ALS MATORAN."



"ZUERST KONNTE KEINER VON UNS FASSEN, WAS GESCHEHEN WAR. IM EINEN MOMENT WAREN WIR MATORAN. IM NÄCHSTEN HATTEN WIR DIE KRAFT DER TOA!"

SEIT WANN WERDEN MATORAN DENN EINFACH ZU TOA?

WENN UNGEWISSE ZEITEN NAHEN.

DIE TOA-STEINE, DIE WIR HERBRACHTEN, BESTIMMT WAREN DIE ES.

ABER WARUM? UND WIESO WIR?

IST DOCH EGAL! WIR SIND NUN TOA!

"NUR ICH KONNTE NICHT MIT IHNEN FEIERN, DENN ICH HATTE EINE VISION DER FINSTERNIS ..."

METRU NUI DIE GESAMTE STADT WIRD FALLEN. NUR DIE POWER-DISKS KÖNNEN SIE RETTEN.

WAS IST LOS, VAKAMA? WAS HAST DU?

EINE VISION. ICH SAH METRU NUI IN TRÜMMERN ... UND DANN WIEDER HEIL, DURCH DIE MACHT DER SECHS POWER-DISKS. NOKAMA, WIR MÜSSEN DIESE SCHEIBEN FINDEN!

DU HAST WOHL ZU LANGE INS FEUER EINER SCHMIEDE GEGLOTZT. GLÜHWURMCHEN, KLAR, JEDER KENNT DIE LEGENDE VON DEN POWER-DISKS - SECHS MÄCHTIGE KANOKA-SCHIEBELN, EINE IN JEDER METRU.

ABER ES IST EBEN NUR EINE LEGENDE.

MÖGLICH, ABER KÖNNEN WIR DIESES RISIKO EINGEHEN? DIES IST DER GRUND, WARUM WIR TOA WURDEN, UNSERE BESTIMMUNG.

"ONEWA GAB NICHTS AUF MEINE VISIONEN, ABER DIE STADT WAR IN GEFÄHR. DAS WUSSTEN WIR ALLE. SEIT WOCHEN TAUCHTEN MORBUZAKHS RANKEN AUF UND RICHTETEN VERHEERENDE SCHADEN AN ..."

"MATORAN, DIE MAN AUSSCHICKTE, UM MORBUZAKH ZU STOPPEN, SAH MAN NIEMALS WIEDER."

"IN MEINER VISION SAH ICH SECHS MATORAN, VON DENEN JEDER WUSSTE, WO MAN EINE DER POWERDISKS FINDEN KONNTE. JEDER WAR IN HÖCHSTER GEFAHR ... UND EINER VON IHNEN HATTE VOR METRU NUI ZU VERRATEN. ABER WER?"

TEHUTTI DER ARCHIVAR.

EHRYE DER EILBOTE.

BAM
BAM

VHISOLA DIE SCHULERIN

NUHRII DER MASKENMACHER.

AHKMOU DER BILDHAUER.

ORKAHM DER REITER.

"ALSO ZOGEN WIR NEUEN TOA LOS, UM DIE TRÄGER DIESER NAMEN ZU FINDEN. WIR DACHTEN, ES WÄRE EIN LEICHTER JOB ..."

"FALSCH GEDACHT."

WEG! SIE SCHMILZT ALLES, WAS IHR IM WEGE STEHT!

TOA VAKAMA! SCHAU, DA OBEN!

PASST AUF! GESCHMOLZENE PROTODERMIS!

MORBUZAKH!

"WIR HATTEN NUR
EINE CHANCE ..."

DAS HIER MUSS
KLAPPEN ODER
METRU NUI WIRD ZUM
TRÜMMERHAUFEN!

DAS WAR
UNGLAUBLICH!
WOHER WUSSTEST
DU, DASS DAS
KLAPPT?

GAR NICHT, ICH
RISKIERTE ES EINFACH.
WAS HATTE MORBUZAKHS
RANKE SO TIEF IN DER
METRU ZU SUCHEN?
UND WARUM BEWEGTEN
SICH DIE GONDELN
SO LANGSAM?

IRGENDJEM
VIERBEINIGES WESEN
HAT DIE STEUERUNG DER
PROTODERMIS-GONDELN
SABOTIERT.

UND DAS
GERADE, ALS ICH
HERKAM, UM NUHRII
WEGEN DER SCHEIBE
ZU BEFRAGEN. EIN
ZUFALL?

"UND GENUG
GEFRIERKRAFT,
UM MORBUZAKHS
RANKEN ZU
STOPPEN."

"ICH WUSSTE, DIE RANKE
WÜRDTE VERSUCHEN, UNS
AUFZUHALTEN, ABER DIESE
DISK STAMMTE AUS KO-
METRU. SIE HATTE DIE MACHT,
ALLEM AUSZUWEICHEN!"

"ABER ES WAR KEIN
ZUFALL. JEMAND
WOLLTE NICHT, DASS
WIR DIE MATORAN ODER
DIE DISKS FINDEN."

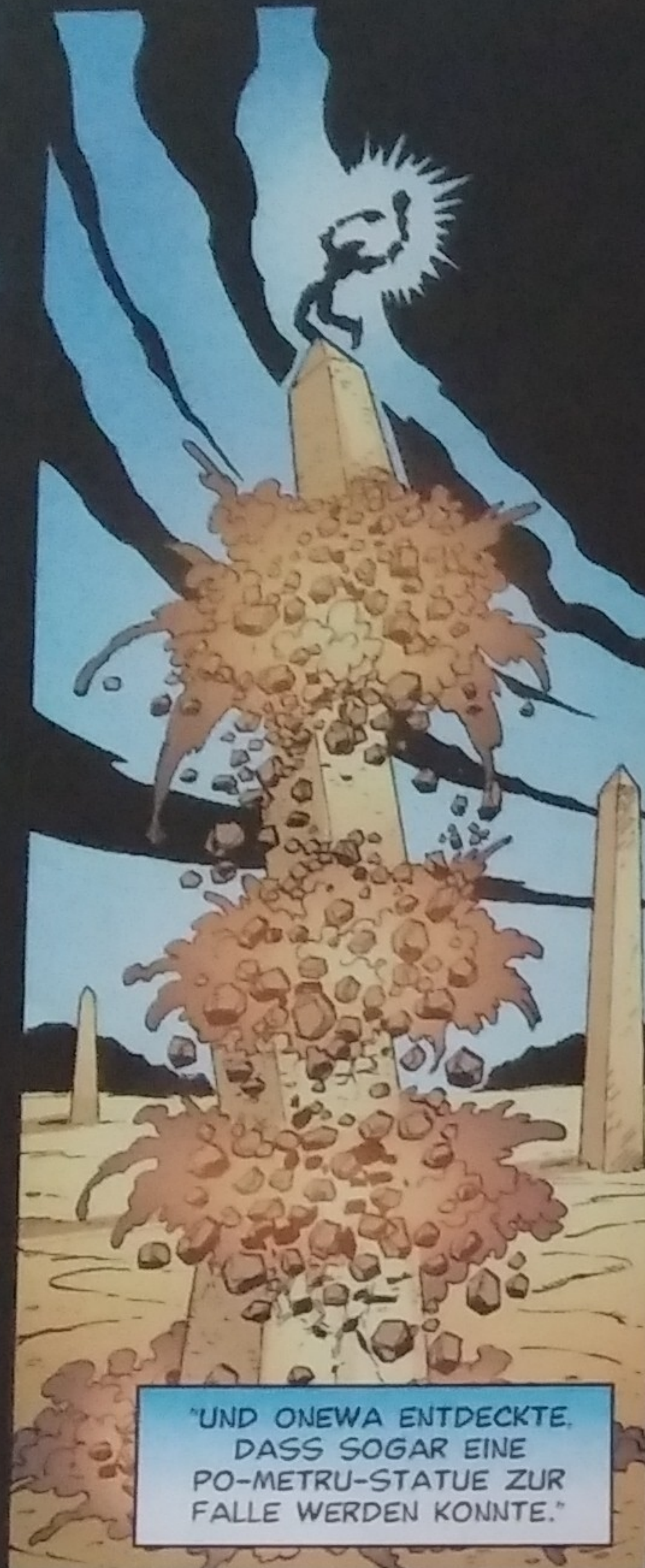
"MATAU FAND
SICH HILFLOS IN
EINER REISERÖHRE
IN LE-METRU
GEFANGEN ..."

"HOKAMA MUSSTE
AUF DER FLUCHT
VOR VAHKI UM IHR
LEBEN SCHWIMMEN."

"WHENUA WURDE IM
UNTERKELLER DER
ARCHIVE VON ONU-
METRU VON RANKSHI
VERFOLGT."



"NUJU MUSSTE SICH AUF SEINE UNERPROBTE EIS-KRÄFTE UND KRISTALL-HAKEN VERLASSEN, UM NICHT ABZUSTURZEN."



"UND ONEWA ENTDECKTE, DASS SOGAR EINE PO-METRU-STATUE ZUR FALLE WERDEN KONNTE."



"INZWISCHEN FAND ICH NUHRII IN EINEM LANGE VERLASSENEN TEIL VON TA-METRU, HALBVERSCHÜTTET."

HILFE!

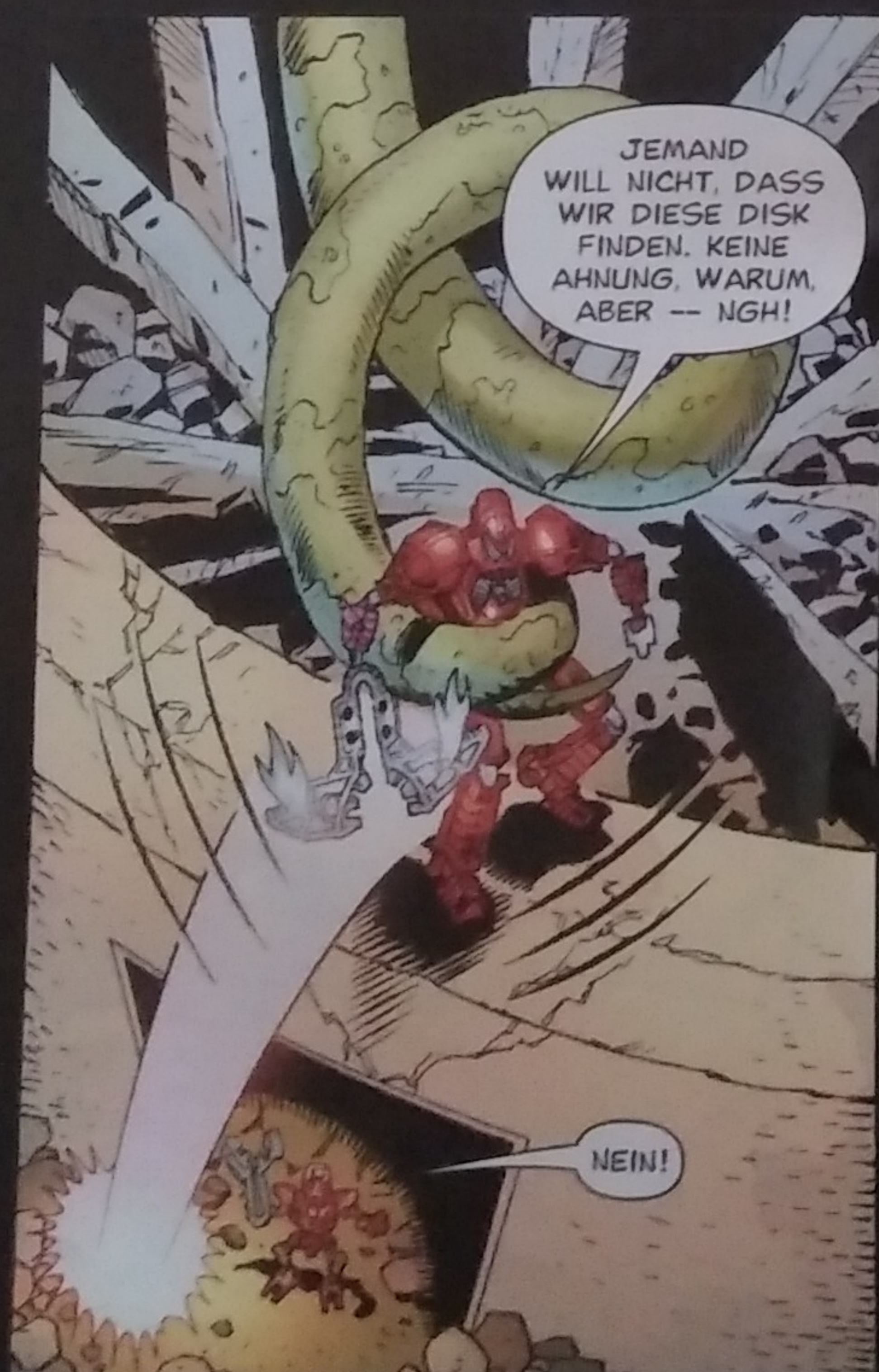
HALT AUS, NUHRII! WENN ICH DIE STEINE NICHT RICHTIG VERSCHIEBE, STÜRZT HIER ALLES EIN.



SO, DU BIST FREI. WAS IST PASSIERT?

ICH ... BEKAM EINE NACHRICHT, ICH SOLL HIERHERKOMMEN UND DANN ERFAHREN, WO DIE DISK IST, UND WIE MAN EINE BESONDERS MÄCHTIGE MASKE ANFERTIGT.

ABER ALS ICH HERKAM - WAR NIEMAND ZU SEHEN, DANN STÜRZTE ÜBER MIR DIE DECKE EIN. WENN DU NICHT GEKOMMEN WÄRST



JEMAND WILL NICHT, DASS WIR DIESE DISK FINDEN. KEINE AHNUNG, WARUM, ABER -- NGH!

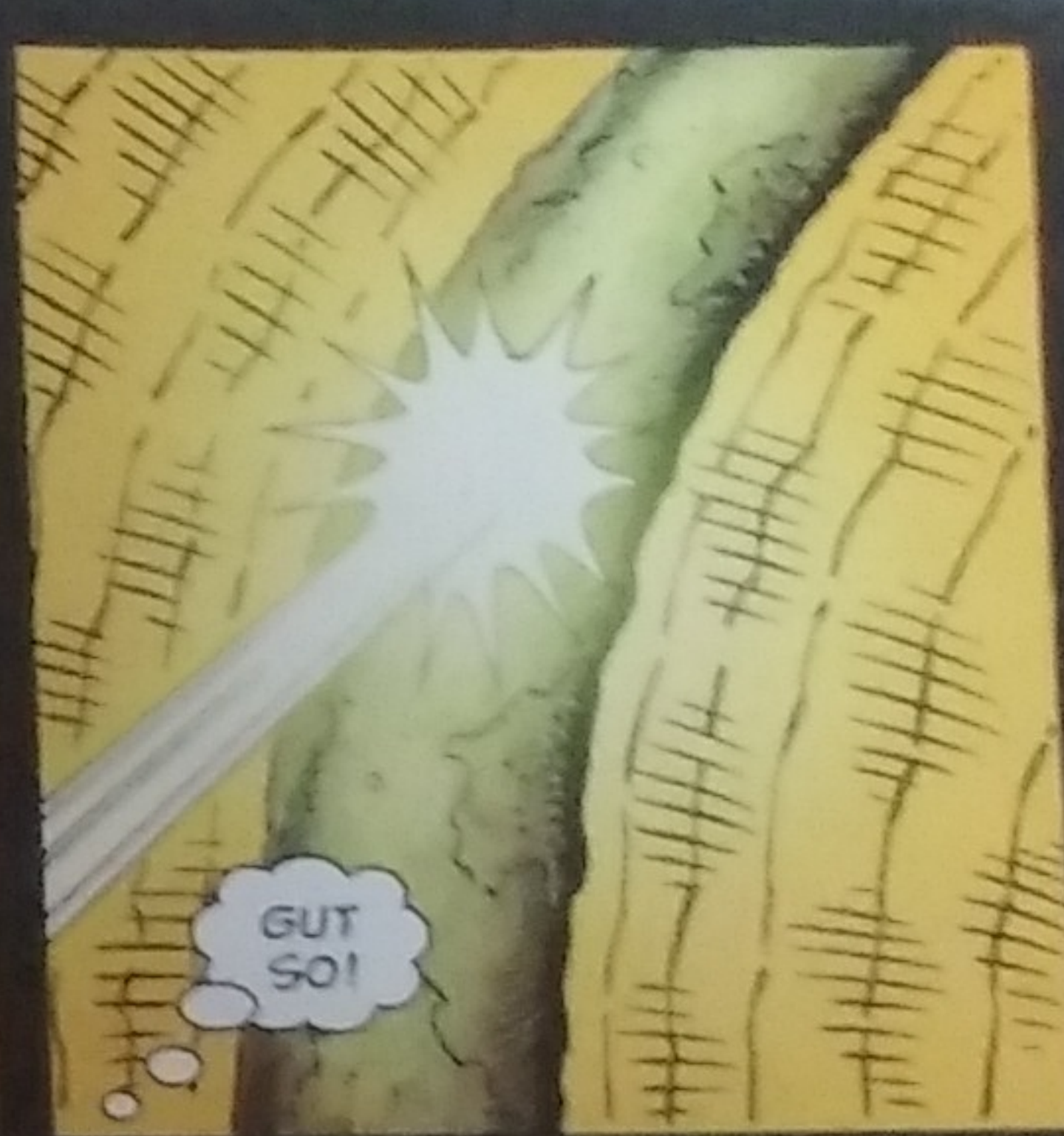
NEIN!



KOMME NICHT FREI, NUHRII UND ICH SIND ERLEDIGT, AUSSER ...



MUSS DEN WINKEL GENAU TREFFEN!



GUT SO!

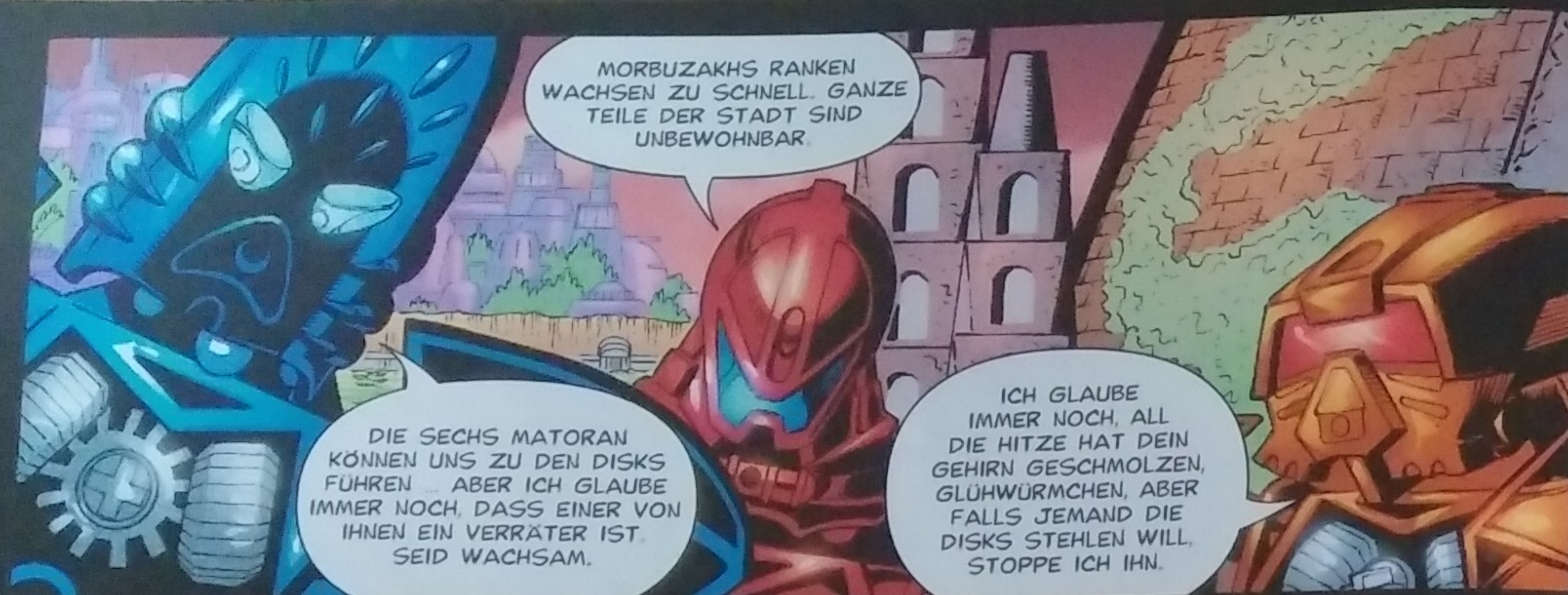
"DIE KANOKA-VERGRÖßERUNGSDISK TAT IHR WERK."



NUN IST SIE ZU GROSS, UM MICH ZU HALTEN! RASCH WEG, BEVOR SIE SICH DARAN GEWÖHNT!

LOS, KOMM, WIR GEHEN ZUM GROSSEN TEMPEL. DIE ANDEREN TOA MÜSSEN HÖREN, WAS HIER LOS WAR!

ANDERE? ES GIBT NOCH MEHR?



MORBUZAKHS RANKEN
WACHSEN ZU SCHNELL. GANZE
TEILE DER STADT SIND
UNBEWOHNBAR.

DIE SECHS MATORAN
KÖNNEN UNS ZU DEN DISKS
FÜHREN. ABER ICH GLAUBE
IMMER NOCH, DASS EINER VON
IHEN EIN VERRATER IST.
SEID WACHSAM.

ICH GLAUBE
IMMER NOCH, ALL
DIE HITZE HAT DEIN
GEHIRN GESCHMOLZEN,
GLÜHWÜRMCHEN, ABER
FALLS JEMAND DIE
DISKS STEHLEN WILL,
STOPPE ICH IHN.



JEDER FÜR SICH ALLEIN IST
ZU RISIKANT. BILDEN WIR DREI TEAMS
UND SUCHEN DIE SCHEIBEN.

DU BIST EIN ALTER
ANGSTHASE, WHENUA.
ABER SO HATTEN
WIR DIE MATORAN
BESSER IM AUGE.

KLINGT GUT,
DER PLAN! ABER
DIE IDEE IST
JA AUCH VON
MIR.



JEDER VON
IHEN BEHAUPTET, IN
EINE FALLE GERATEN
ZU SEIN. ABER
EINER LÜGT!

ABER WARUM?
WARUM SOLLTE
JEMAND NICHT
WOLLEN, DASS
WIR MORBUZAKH
STOPPEN?



VIELLEICHT HAT ES
MIT MORBUZAKH VIEL MEHR
AUF SICH, ALS WIR AHNEN.
NOKAMA, FINDEN WIR ES
BESSER SCHNELL HERAUS,
WENN METRU NUI
ÜBERLEBEN SOLL!



ICH KONNTE NICHT WISSEN,
WIE NAHE ICH DER WAHRHEIT WAR
ODER MIR GAR VORSTELLEN, WAS
FÜR EIN MONSTRÖSES DING IM
HERZEN VON TA-METRU LAUERTE
DIE KÖNIGSWURZEL MORBUZAKH!

MAN HAT UNSSS
ANGEGRIFFFEN. MAN HAT
UNSSSS VERLETZT. ABER
MAN WIRD UNSSS NICHT
SSSTOPPEN!

WIR SCHLÜPFEN
DURCH DIE FÜGEN UND
VERSCHWINDEN DANN WIE
GEISSSTER. DIE MATORAN
WERDEN, WIE ICH ESSS
BEFAHL, IN DIE MITTE DER
SSSTADT VERBANNT.

BALD WIRD
GANZ METRU
NUI MORBUZAKH
GEHÖREN!

FORTSETZUNG
FOLGE 000

ENTDECKT DIE

In einer lange zurückliegenden Zeit erhalten sechs Matoran auf rätselhafte Weise die Kräfte der Toa. Ihre Bestimmung: Beschützt die Stadt der Legenden, Metru Nui, vor allem Bösen. Nun müssen diese neuen Toa Metru ihre Elementar-Energien und Toa-Werkzeuge zu meistern lernen und die geheimnisvolle Bedrohung erkennen, die im Verborgenen lauert.



Toa Vakama 8601

Toa Metru des Feuers. Seine seltsamen Visionen führen die Helden auf eine gefährliche Suche nach den Großen Kanoka-Disks. Obwohl ihn einige der anderen Toa als ihren Anführer betrachten, ist sich Toa Vakama noch nicht sicher, ob er bereit ist, ein Held zu sein. Er trägt die Kanohi Huna, die Große Maske der Verborgenheit.



Toa Nokama 8602

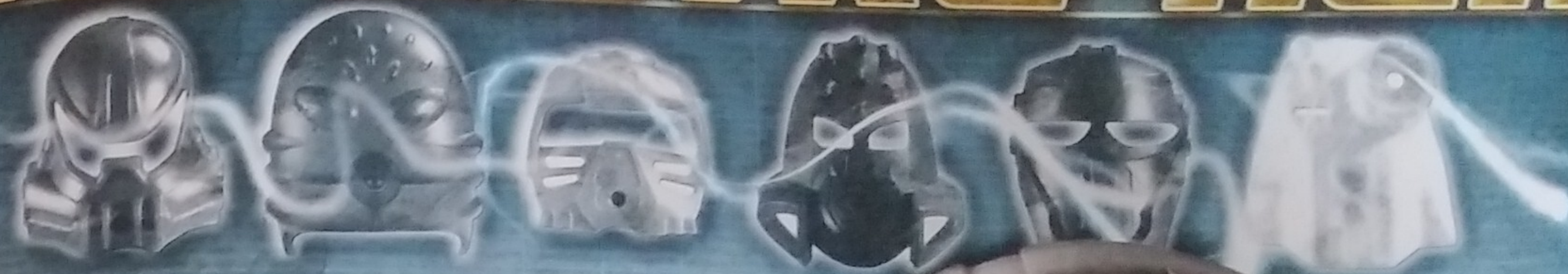
Toa Metru des Wassers. Nokama ist intelligent, muss aber noch lernen, auch auf den Rat der anderen Toa zu hören. Sie könnte eine starke Anführerin der Toa sein, glaubt aber, dass es Vakamas Bestimmung ist, diese Rolle zu übernehmen. Sie trägt die Kanohi Rau, die Große Maske der Übersetzung.



Toa Onewa 8604

Toa Metru des Steins. Onewa hat nur wenig für Vakamas Visionen übrig und bevorzugt es, erst zu handeln und dann die Fragen zu stellen. Ganz egal, wie es auch steht, Onewa findet immer einen Weg, um zu gewinnen. Er trägt die Kanohi Komau, die Große Maske der Gedankenmanipulation.

HELDEN VON METRU NUI!



Toa Whenua 8603

Toa Metru der Erde. Whenua glaubt, die Antworten zu allen Problemen Metru Nuis liegen in der Vergangenheit. Er ist nicht so kühn wie einige der anderen Toa, aber seine Vorsicht hat sie alle schon mehr als einmal gerettet. Er trägt die Kanohi Ruru, die Große Maske der Nachtsicht.



Toa Matau 8605

Toa Metru der Luft. Matau freut sich darauf, als 'Toa-Held' berühmt zu werden. Anderen mag es so verkommen, als würde er seine Pflicht oder alles andere nicht ernst nehmen, aber er verfügt über großen Mut. Er trägt die Kanohi Mahiki, die Große Maske der Illusion.



Toa Nuju 8606

Toa Metru des Eises. Nuju bewacht die 'Türme des Wissens' von Ko-Metru vor jeder Bedrohung. Er hat nicht viel für Toa übrig, die Zeit mit Paden vergeuden, anstatt zu handeln. Er trägt die Kanohi Matau, die Große Maske der Telekinese.



BIONICLE

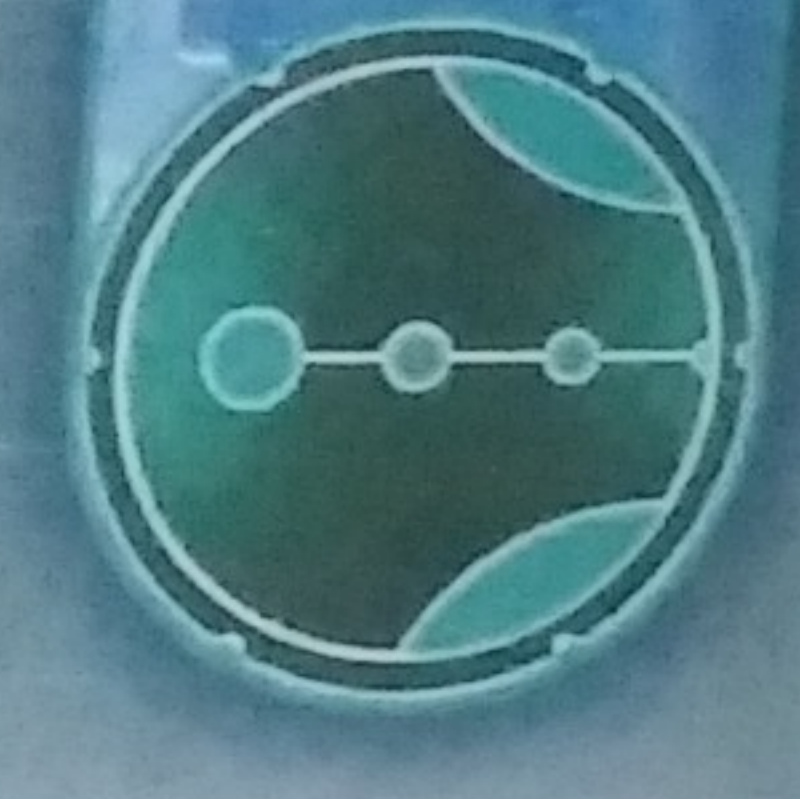
Metru Nui
Länge: 47,6 kio
Breite: 24 kio

Toa ~ 1,6 blo
1000 blo ~ 1 kio
1000 kio ~ 1 mioo



PO-METRU

Schlucht des endlosen Geflüsters
Dorf der Monteure
Felder der Konstruktion
Skulpturen-Felder



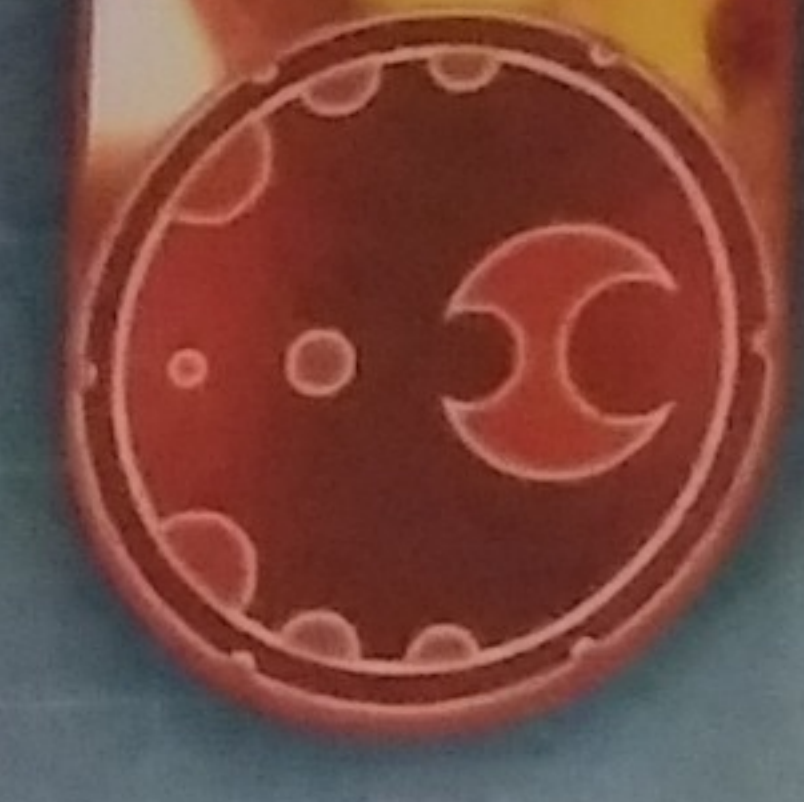
GA-METRU

Brunnen der Weisheit
Die Protodermis-Fälle
Der Tempel des Großen Geistes



ONU-METRU

Das Große Archiv



TA-METRU

Kolosseum
Lagerhalle des Kolosseums
Die Hauptenergiequelle
Turaga Dumes- / Thronzimmer



KO-METRU

Die Kristalltürme des Wissens
Türme der Gedanken



LE-METRU

Test-Strecke



DAS SAGENHAFTER INSELREICH METRU NUI

Metru Nui – die Stadt der Legenden – befindet sich im Zentrum eines riesigen Silbersees, voll von flüssiger Protodermis. Die Stadt ist in 6 Distrikte eingeteilt: Po-Metru, Ga-Metru, Onu-Metru, Ta-Metru, Le-Metru und Ko-Metru. Über die gesamte Metropole verstreut, liegen die sechs mächtigen Kanoka Disks verborgen. Sie sind der Schlüssel zur Vernichtung des bösartigen Pflanzenwesens Matorbuzah, das tief unter den Mauern von Metru Nui im Verborgenen lauert. Auf dieser Karte kannst du die Toa Metru auf ihren Abenteuern in der riesigen Stadt begleiten.

GEFÄHRLICHE MONSTERPFLANZE

DEIN NEUES DIGIMON COMIC-MAGAZIN!

GROSSES TAMAGOTCHI-GEWINNSPIEL!

SEASON FOUR

DIGIMON

DIGITAL MONSTERS

**NEU! MIT
COMIC ZUR
4. STAFFEL!**

**EXTRA:
GLIBBER-
KUMAMON!**

EXTRA!

**FETZIGES
GLIBBER-
KUMAMON!**

DIGIMON #75 • JETZT ÜBERALL IM HANDEL!