



INKLUSIVE TEIL 2 DER GESCHICHTE:  
"DIE GEBURT EINES DUNKLEN JAEGERS"

# BIONICLE

DAS INOFFIZIELLE MAGAZIN

## INHALTE:

- INFORMATIONEN ZU  
NEUVERÖFFENTLICHUNGEN
- RAESEL, WITZE & MEHR
- ZWEI MITARBEITERVOR-  
STELLUNGEN
- SETREZENSION:  
GELU UND STRONIOUS
- NEUE INFOS ZU:  
"BIONICLE: DIE LEGENDE ERWACHT"  
"DEMASKIERT NEUE KAPOH!"  
"SPHERUS MAGNA UND SEINE  
FRAGMENTE"



MIT DEM  
NEUEN  
COMIC

"VOR DEM  
STURM!"



## VOWORT: ACHTUNG!

Genau, Achtung, der Verrückte und seine Spießgesellen von der IDBM-Reaktion sind wieder da! Ob ihr euch jetzt freut wie Makuta an Halloween oder euch wie die Feuer-Agori beim Überfall auf Vulcanus verbarrikadiert und eure Wohnungstür vermint, das sei euch überlassen. Fakt ist: diese Ausgabe hat es in sich. Wir schauen hinter die Maske, nämlich hinter die „neuen“ Kanohi, die doch gar nicht so neu sind und unter dubiosen Umständen entstanden.

Dann wäre da noch der Riesenartikel „Spherus Magna und seine Fragmente“ - ich sage nur: Aqua Magna, Bara Magna, Bota Magna. Wer jetzt denkt, in einer Unterrichtsstunde für plumpes Pseudolatein gelandet zu sein, springt mal schnell auf den Roten Stern und besucht die Orte, die in dem Artikel beschrieben werden. Und passend dazu bekommt ihr mit diesem Heft eine überarbeitete und ergänzte Version der alten Bara-Magna-Karte aus Ausgabe 2, mit einem neuen Ort, geänderten Übersetzungen und besserer Qualität. Wer sich noch an das *Einblicke, Ausblicke Spezial* zu Spherus Magna erinnert, kann sich unter diesem Artikel vielleicht schon etwas vorstellen, nur dass dieser natürlich noch besser wurde (na gut, ich bin da vielleicht ein klein wenig voreingenommen).

Wie ich letztes Mal, stellen sich diesmal zwei weitere IDBM-Mitarbeiter vor, und zwar unsere beiden Herren aus der Grafikabteilung. Außerdem haben wir für euch wieder einen *Glatorian Legends*-Setvergleich. Welche beiden Glatorianer diesmal aneinander gemessen werden, verrät euch gerne das Inhaltsverzeichnis auf der nächsten Seite (als ob es eine Wahl hätte).

Was es sonst noch zu vermelden gibt? Na ja, ihr habt doch sicherlich das Extrablatt gelesen (und wer diese Frage mit „nein“ beantwortet, holt das besser schnell nach) und daher könnt ihr euch ja denken, dass es zu diesem Thema ein Update gibt... geben sollte... irgendwie... na ja, seht selbst in *Einblicke, Ausblicke*.

Dann wäre da natürlich wieder unser Häppchen – nein, unser Riesenhappen! - für alle, die wie ich sehnsüchtig auf neue BIONICLE-Geschichten warten. Der erste Bissen dieses Happens ist ein fein-herber Comic, garniert mit einer delikaten Übersetzung, mit einem düsteren Titel als Aperitif vorneweg: *Vor dem Sturm*. Erinnert ihr noch an Malums Worte von einem „Sturm“ aus *Der Fall von Atero* (IDBM 2), der Sturm, der einen Namen trägt? Keine Angst, den Sturm seht ihr noch nicht, dafür müsst ihr euch den neuen Film kaufen, aber es wird schon einmal gut auf den Film eingestimmt.

Der zweite Bissen, euer erfrischend-vergnüglicher Nachtsch sozusagen, ist ein Nostalgiebecher namens *Die Geburt eines Dunklen Jägers, Teil 2*. Lest, wie der Nidhiki-Strand auf der Insel Odina zu seinem Namen kam und warum man nie mit großen, blau gepanzerten Trotteln im Gepäck Zamor-Werfer-Prototypen von den Nynrah-Geistern stehlen sollte.

Besonders ans Herz legen möchte ich euch nicht nur ~~eine wunderschöne Skral-Klinge~~ eine neue IDBM-Ausgabe, sondern auch zwei weitere Veröffentlichungen:

*Das Universum von Makuta*, voraussichtlich bald auf Amazon.de und findeingeschenk.de

*BIONICLE Glatorian V*, ab 21. September erhältlich im gut sortierten Comicfachhandel

Mehr dazu auch in *Einblicke, Ausblicke*. Dort gibt es übrigens auch 2010-Spoiler und Bilder von neuen alten Sets, die uns nächstes Jahr beglücken werden.

**NUHRI! THE METRUAN**  
IDBM-CHEFREDAKTEUR

P.S.: Wer in diesem IDBM einen Rechtsschreibfehler findet, ist aufgefordert, ihn golden einzu-rahmen, *Dreckfuhrer* darunter zu schreiben und ihn zur Deko an die Wand zu hängen. Wer ihn nicht mag, der darf ihn seinem Deutschlehrer zum Geburtstag schenken.



COMIC: *VOR DEM STURM* (TEIL 1)

*BIONICLE GLATORIANER 4*

---



IDBM-MITARBEITERVORSTELLUNG

II. BIONICLEMASTER724

---



COMIC: *VOR DEM STURM* (TEIL 2)

*BIONICLE GLATORIANER 4*

---



DEMASKIERT: DIE NEUEN KANOHI

ALLES ZU DEN „NEUEN“ MASKEN!

---



*DIE GEBURT EINES DUNKLEN JÄGERS*

2. TEIL DER KURZGESCHICHTE

---



IDBM-MITARBEITERVORSTELLUNG

III. SKORPI63

---



*GROSSES SPEZIAL: SPHERUS MAGNA...*

*... UND SEINE FRAGMENTE*

---



SETVERGLEICH: GELU VS. STRONIUS

ABSCHLUSS DER *LEGENDS*-VERGLEICHE!

---



EINBLICKE, AUSBLICKE (*2010-SPOILER!*)

AKTUELLES ZUR BIONICLE-SAGA

---



VERMISCHTES: RÄTSEL, WITZE & CO.

WIEDER MIT QUIZ UND INFINITIES-COMIC!



IMPRESSUM UND VORSCHAU

WAS EUCH IM OKTOBER 2009 ERWARTET

Anzeige – Keine Haftung für verlinkte Seite(n)

-STORY  
-FACTS  
-BIONICLE  
AUF: DETOW.WIKIA.COM

TOA-OF-WIKI

A

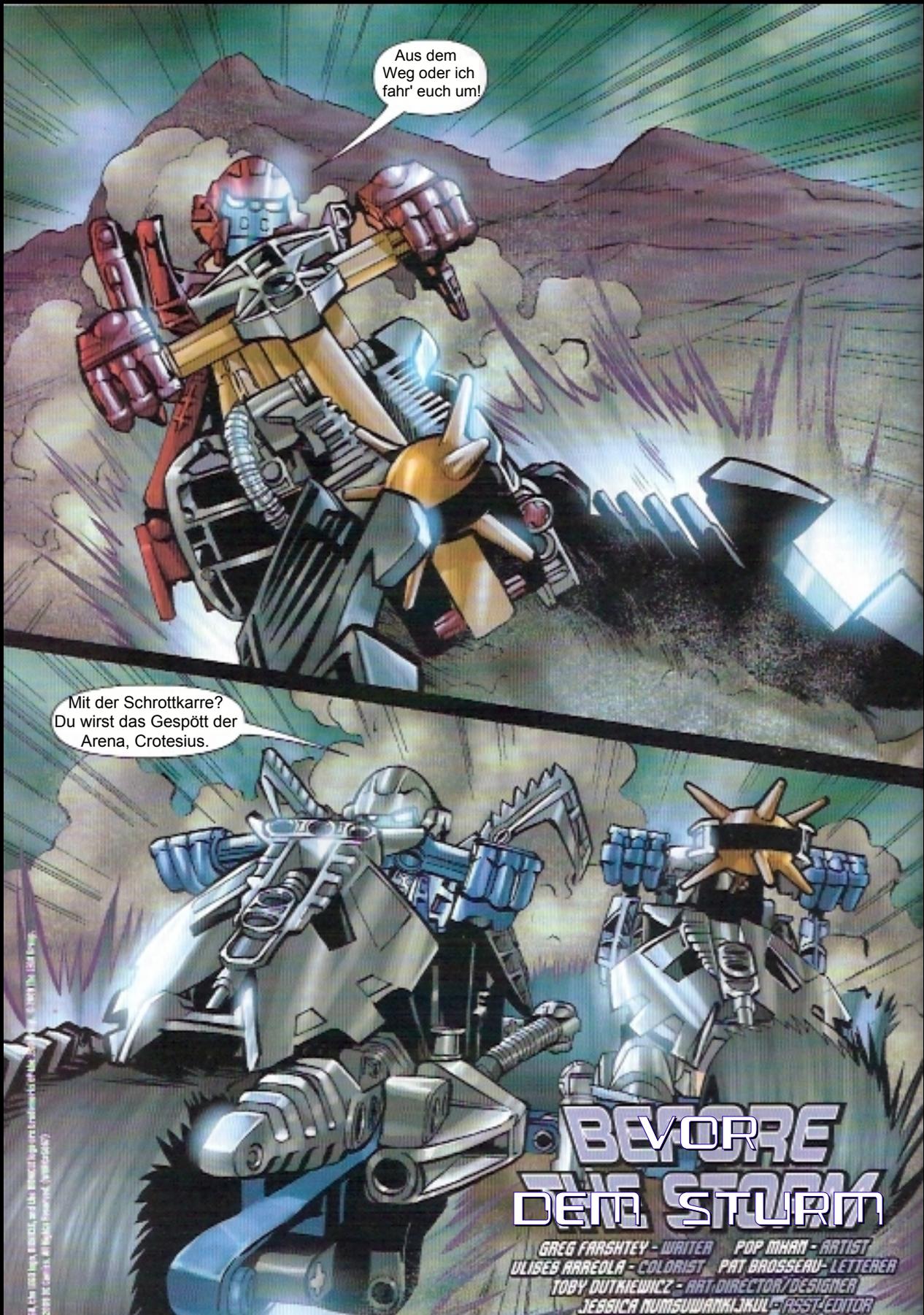
STORY-WIKI

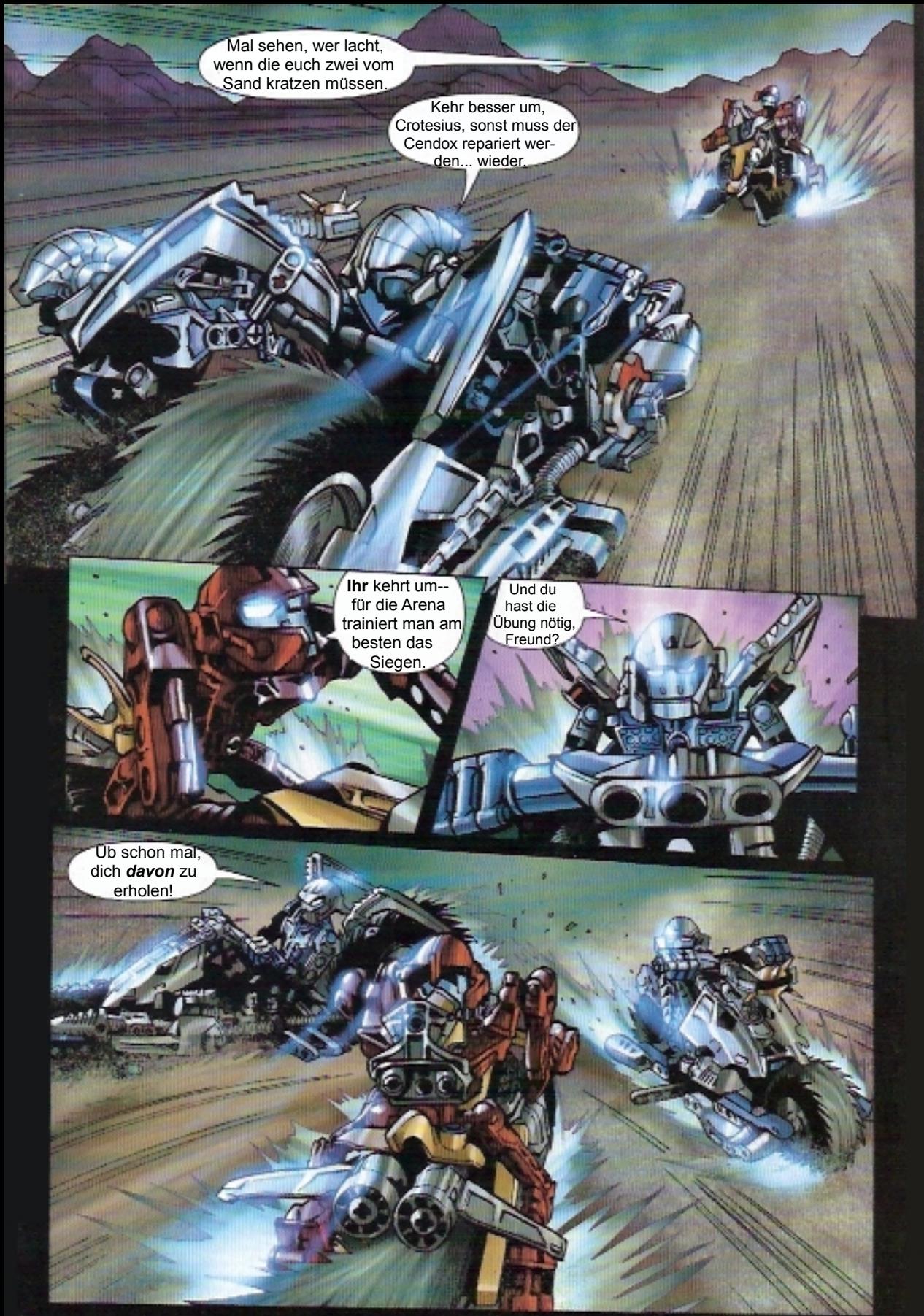
REBORN

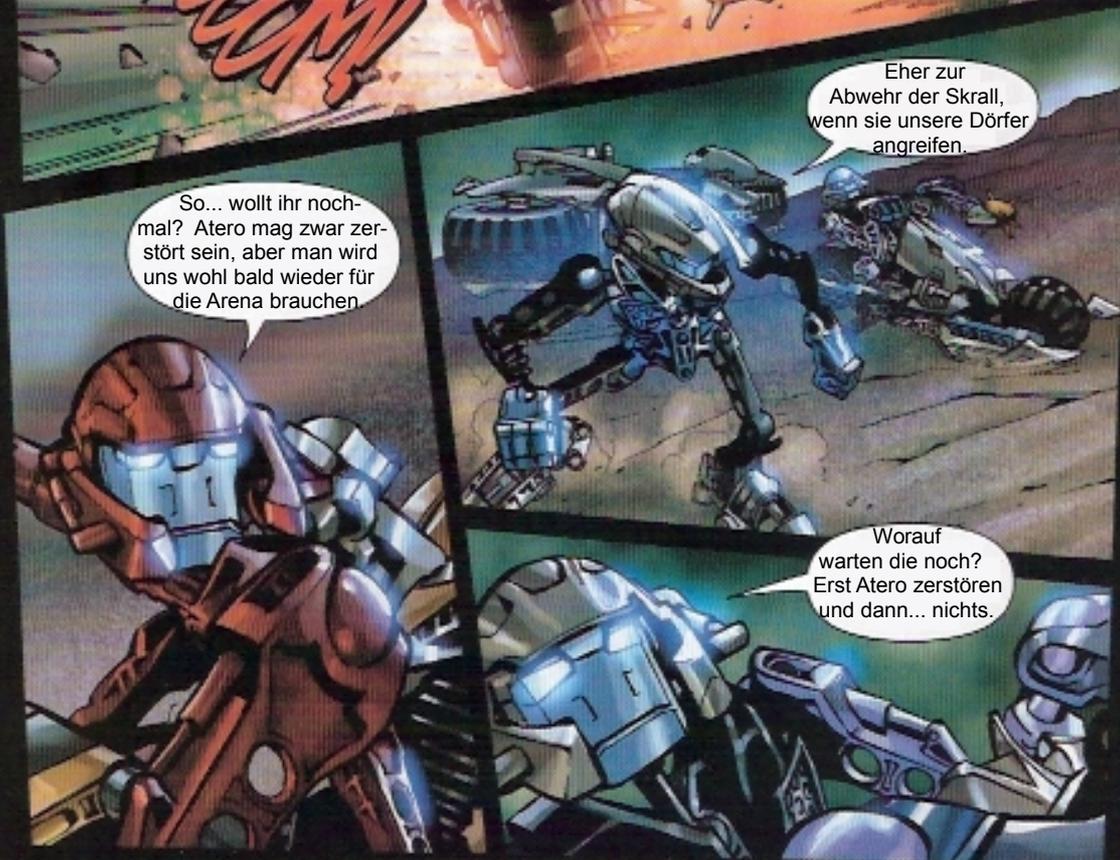
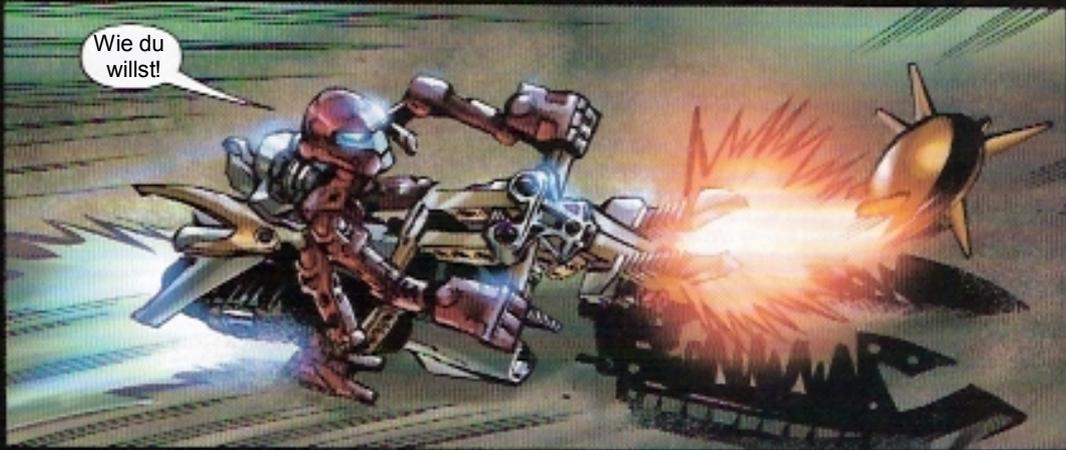
## BIONICLE GLATORIANER 4: VOR DEM STURM (I. TEIL) – S. 1/8

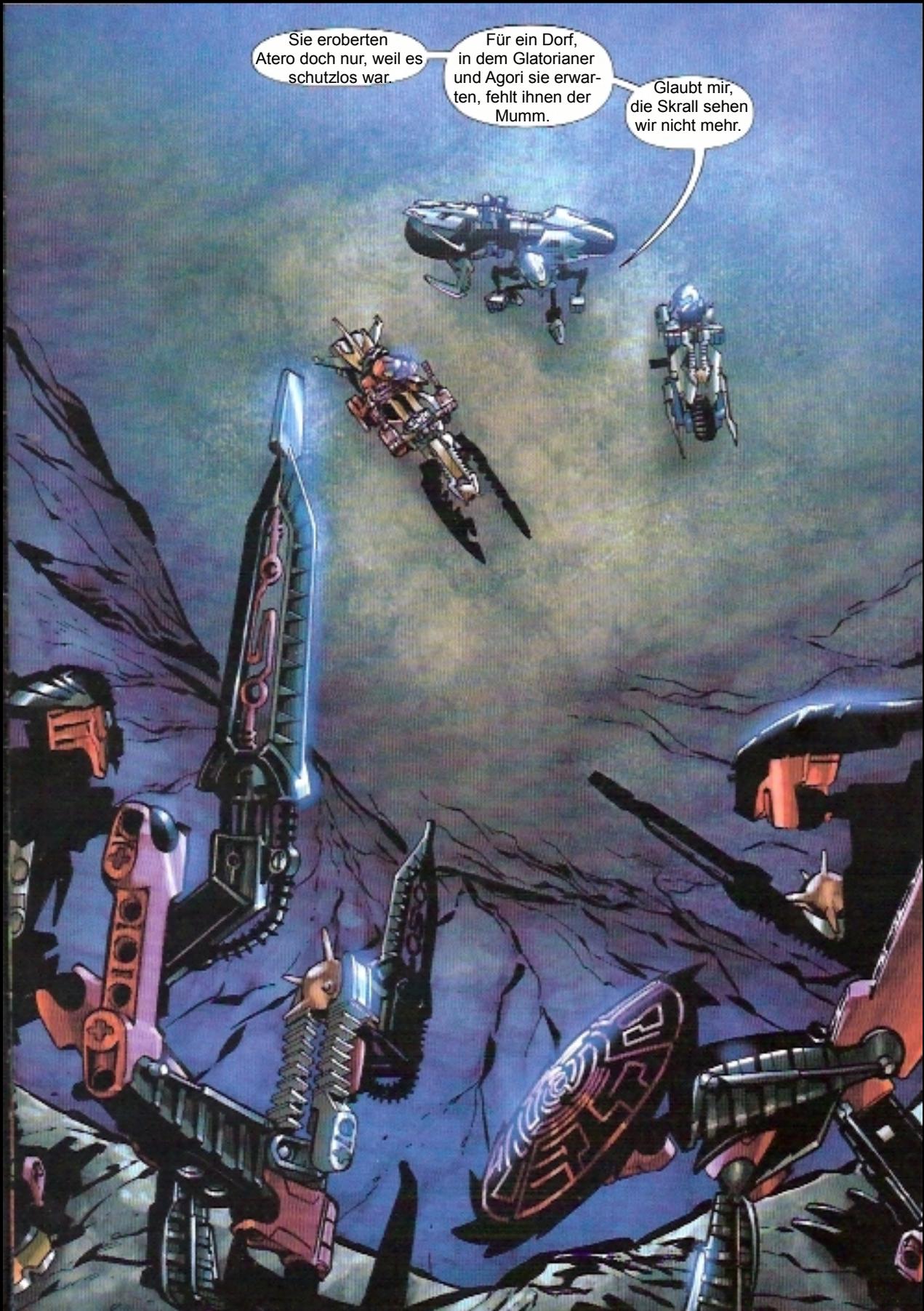
Der folgende Comic leitet direkt in den Film *Die Legende erwacht* ein. Die Übersetzung stammt von *NUHRI THE METRUAN*. Leider war es nicht möglich, bessere Scans aufzutreiben, und ich musste die, die ich hatte, vergrößern, daher kann der Comic je nach Anzeigeeinstellung leicht verpixelt sein. Die drei Agori am Anfang sind übrigens Crotelius (im Cendox), Kirbraz (Kaxium-Hauptfahrzeug) und Scodonius (Kaxium-Beiwagen).













Ich bin Mata Nui! Eben erst auf Bara Magna angekommen, finde ich zwei Krieger vor, die unter dem Gejubel des Volks in der Arena kämpfen.

**KLANG**

Ein Agori, Metus, erklärt, dass auf diese Weise hier Dispute gelöst werden--

Unnnnff!

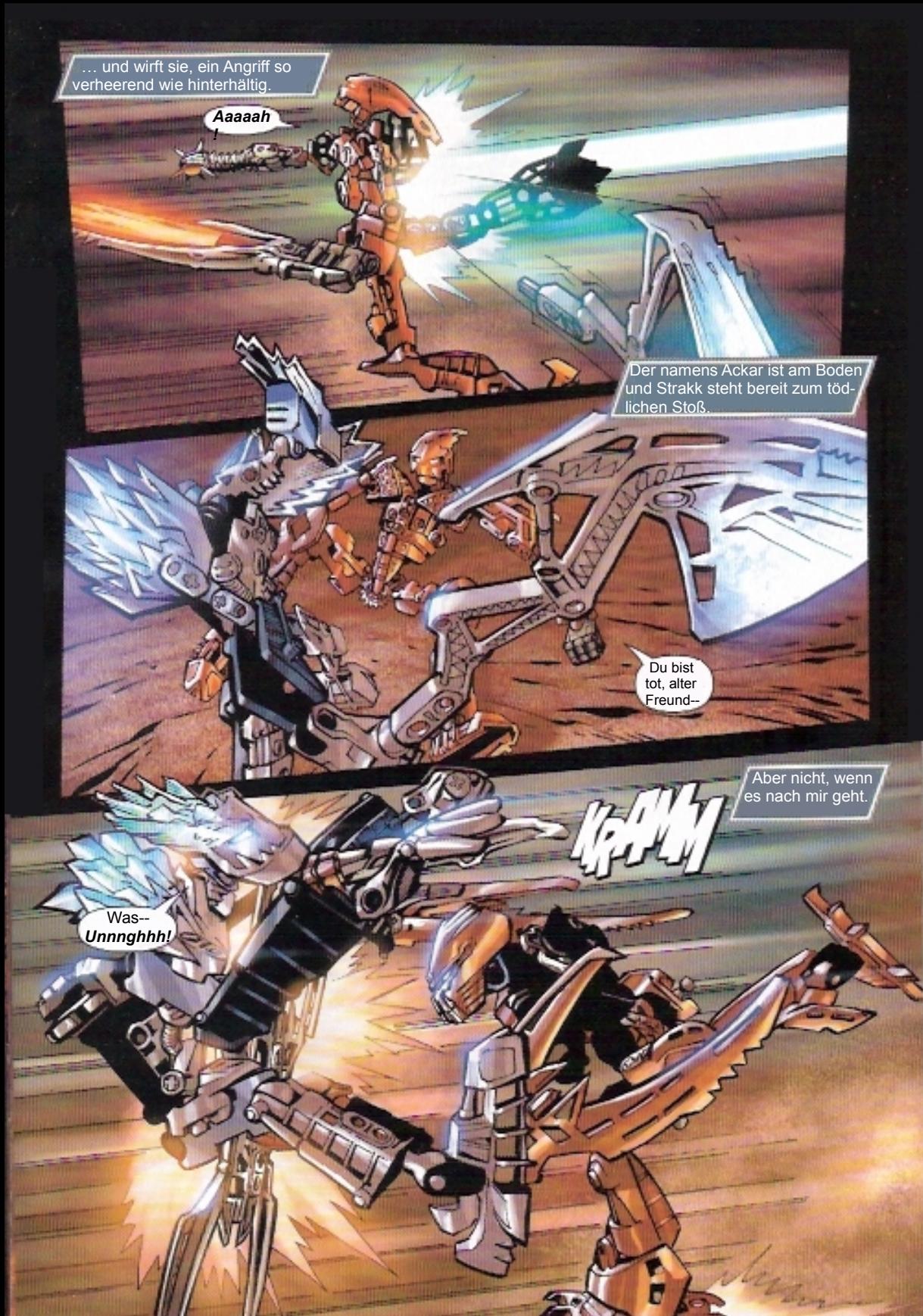
--zwischen Kriegeren namens Glatorianer statt in Kriegen.

Dieses System ist für die Dörfer leicht, doch es ist wohl recht hart für die Glatorianer.

Gib auf, Strakk, und es ist vorbei.

Na schön, du gewinnst, Ackar.

Etwas im Ton des Besiegten gefällt mir nicht. Und als sein Gegner sich abwendet, greift er auch nach seiner Waffe...





Der Comic wird nach der Selbstvorstellung von [Bioniclemaster724](#) fortgesetzt...

## MITARBEITERVORSTELLUNG II: BIONICLEMASTER724 – S. 1/2

Nach Nuhrii the Metruans Selbstvorstellung in Ausgabe 7 folgt nun der Chef-Titelblattdesigner des IDBM, Bioniclemaster724. Das Teridax-Bild stammt von ihm selbst, die IDBM-Cover auch.

Name: Bioniclemaster724

Geburtstag: 14.07.93, bin 16.

Land/Bundesland: Deutschland/Bayern

Geschlecht: Männlich

BIONICLE-Fan seit: Ende 2006

Erstes BIONICLE-Set: Toa Pohatu Nuva von 2003

Neuestes BIONICLE-Set: Guurahk

Liebblings-BIONICLE-Figuren: Axonn, Hewkii Mahri, Hewkii Inika

Was ich hasse: WeNn MeNsChEn So SchReIbEn. Menschen, die sich zusaufen und damit auch noch angeben, wie lang sie sich übergeben mussten.

Was ich mag: Chatten; mich mit Freunden treffen; am besten zu Videonächten; englische Filme anschauen; generell Englisch (hab meinen Abschluss als Fachbester in Englisch gemacht \*angeb XD\*). MOCen!!! - macht viel spaß. Cover für dieses Magazin entwerfen XD. Ins Kino gehen; SCHOKOLADE; Hewkii, der ist voll cool XD; lesen, vor allem Krimis oder anderes unheimliches Zeugs XD

Fremdsprachen: leider nur Englisch, das aber ziemlich gut würde ich sagen XD

Herkunft des Pseudonyms: Eigentlich relativ unspektakulär. Damals hatte ich gerade Internet bekommen und hab den LEGO-Club gefunden. Ich dachte damals, dass ich ein Profi in Sachen BIONICLE wäre, aber wie sich im LEGO-Club herausstellte, war ich das gar nicht – ich hatte alles Wissen nur aus den LEGO-Katalogen \*peinlich\*. Jedenfalls wollte ich, als ich mich im LEGO-Club anmeldete, einen Namen haben, der mich als BIONICLE-Profi darstellt und BIONICLEMASTER war schon vergeben, also schlug der LEGO-Club mir den Namen "BIONICLE-MASTER724" vor, den ich dann auch nahm.

Liebblingsbuch: Ich finde *BIONICLE Legends 10: Swamp of Secrets* super, außerdem noch *Raid on Vulcanus*, aber nicht nur BIONICLE XD – *Shining* ist auch voll cool, oder *Haus der Verdammnis*. Außerdem hab ich noch weitere 66 Liebblingsbücher, die alle in einem zusammengefasst sind

Liebblingsautoren: Nur zwei: Greg F. natürlich und Stephen King.

Liebblingsfilm: Ganz ganz schwer zu beantworten, auf jeden Fall würde ich mal sagen... Fluch der Karibik 1-3, *The Legend Reborn* (ist zwar noch nicht draußen, aber hat die Qualität die ich mir unter "BIONICLE-Film" vorstelle und bei den anderen drei Teilen vermisst habe), Fight Club, Lucky Number Slevin...

Liebblingsserien: F-R-I-E-N-D-S, Die Nanny (ist voll lustig), Simpsons, und das war's auch schon XD.

Musikgeschmack: Ich hör was mir gefällt, was nur Rock ist XD.

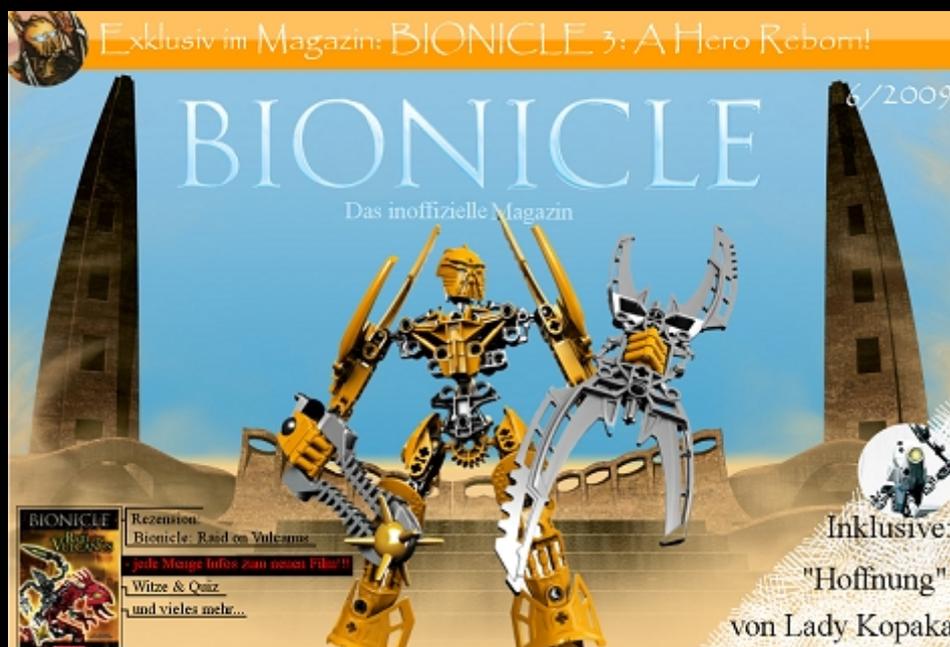


## MITARBEITERVORSTELLUNG II: BIONICLEMASTER724 – S. 2/2

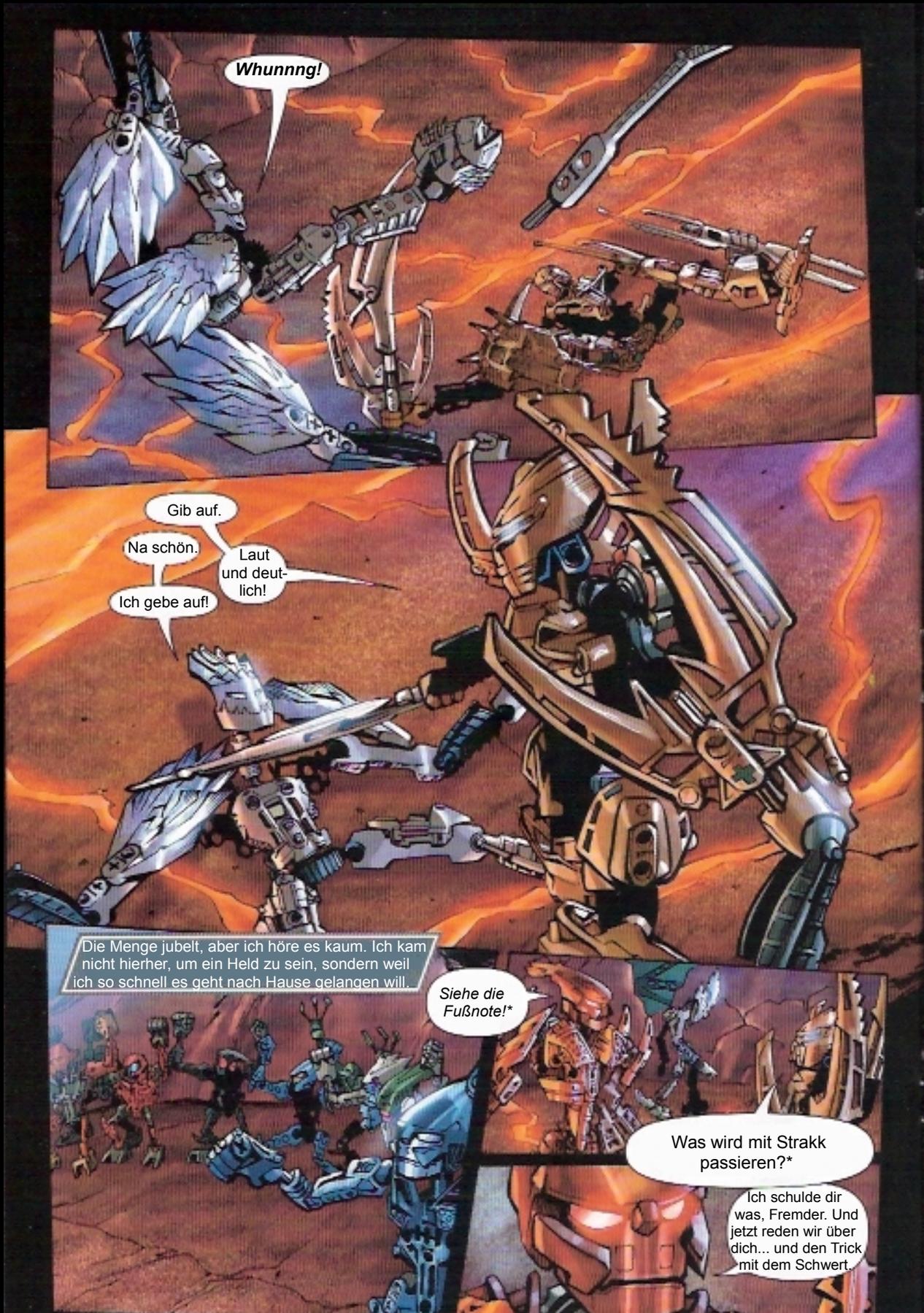
**Lieblingsbands:** The All-American Rejects, The Offspring, Blink 182, Good Charlotte, Bullet for my Valentine, Green Day (ab und an), Hillsongs, Lifehouse, Michael Jackson. (nach seinem Tod ist mir aufgefallen, dass er ganz gute Lieder hat), Billy Talent, Muse, Plain White T's, Seventh Day Slumber

**Lieblingslied:** My Savior My God (ist Hammer), Gives you Hell, Dirty little Secret, The World is black, Hate (I really don't like you), Bad, Thriller

**Best of IDBM:** Die Cover natürlich XD, spaaaaaaß. Am besten finde ich immer die Spoiler, und jetzt auch die Mitarbeitervorstellungen, es ist interessant etwas über die Leute zu erfahren. Comics finde ich auch immer sehr cool oder das Impressum um zu sehen wie viele fleißige Mitarbeiter am Magazin gearbeitet haben. Setvergleiche mag ich auch, aber jetzt hör ich auf, sonst zähl ich noch alles auf XD.







*\*Im Original waren Ackars und Mata Nuis Text vertauscht. Da Ackars Blase zu klein war, folgt sein Sprechtext hier: „Dafür, dass er angriff, nachdem er sich ergeben hatte? Verbannung. Er wird noch vor Ende der Woche im Ödland leben.“*





Also, was hast du vor?



Und das ist wo genau?



Ich wusste es! Der Beweis! Für das, was ich schon seit Jahren sage!





Kiina!  
Dies ist weder die Zeit noch der Ort!



Ein echter Außenweltler! Endlich jemand, der die Agori überzeugen kann, dass es bessere Orte gibt als dieses blöde Ödland!

Kiina sagt, sie wisse vielleicht einen Weg, wie ich heimkehren könnte. Sie fand eine Höhle bei ihrem Dorf, die voller uralter Technologie und seltsamer Inschriften sei. Sie ist bereit, mich dort hinzubringen.



Im Gegenzug verlangt sie einen Gefallen – wenn ich Bara Magna verlasse, soll ich sie mitnehmen. Da mir keine Wahl blieb, sagte ich ja. Am nächsten Morgen brachen wir zum Dorf Taju auf.

Nach einiger Zeit kamen wir in eine Schlucht. Ackar wurde angespannt, sobald wir hineinführen.



Mir gefällt das nicht. Dieser Ort ist perfekt für einen Hinterhalt.

Also bitte. Nicht mal Knochenjäger wären so dumm, sich mit drei von uns anzulegen.

Ach, nein? Dann sag das mal denen!

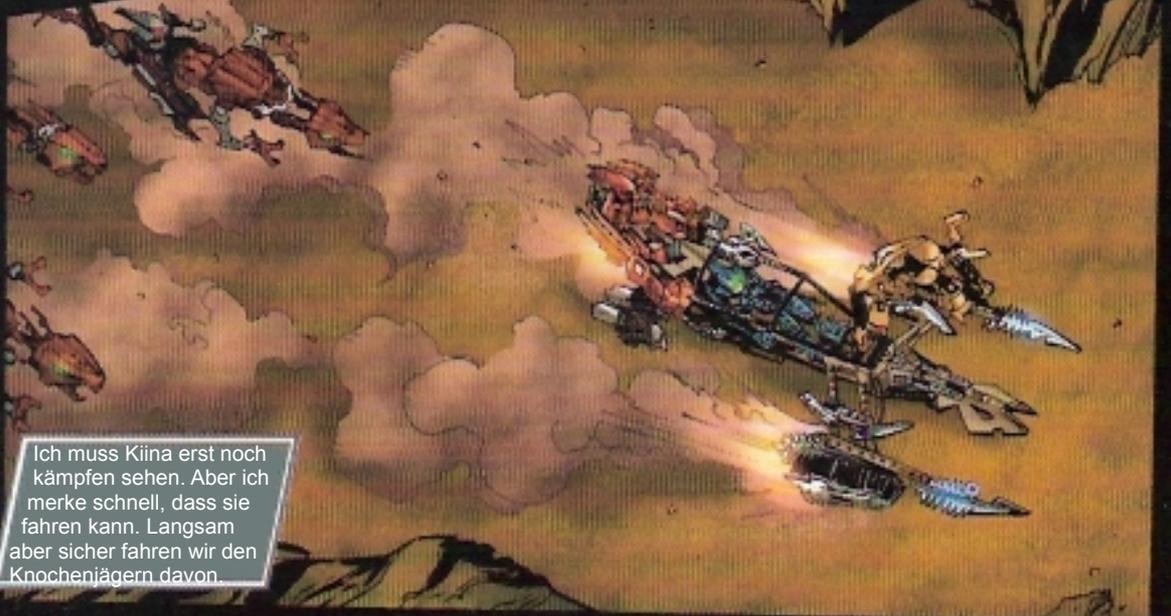




Ich schaue mich um. Wir werden verfolgt – warum und von wem weiß ich nicht. Aber ich glaube nicht, dass die uns zum Essen einladen wollen, außer wir selbst stehen auf dem Speiseplan.



Mein Dorf – Da sind weitere Glatorianer! Festhalten, verziehen wir uns dorthin!



Ich muss Kiina erst noch kämpfen sehen. Aber ich merke schnell, dass sie fahren kann. Langsam aber sicher fahren wir den Knochenjägern davon.



Unsere Verfolger sind nicht glücklich darüber.

Den Kopf unten halten, Mata Nui, oder diese Thornax reißen ihn dir ab!

Was wollen diese Knochenjäger?

„Dasselbe wie immer“, erwidert Ackar. „Was immer sie bekommen können.“

Spürt ihr das? Ein Beben im Boden?

Äh, Jungs...  
Wir hätten da ein größeres Problem als die Knochenjäger...

**RUMBLE**



Mata Nuis Besuch auf Bara Magna könnte kurz ausfallen! Was als nächstes passiert, erfahrt ihr in *BIONICLE®: Die Legende erwacht*, dem neuen Film, der diesen Monat auf DVD erscheint. Deutsches Erscheinungsdatum ist der 24. September 2009!

Als der Titel dieses Artikels veröffentlicht wurde, bekam die IDBM-Redaktion mehrere Mails und Nachrichten von besorgten oder verwunderten Fans, die dachten, etwas verpasst zu haben. Ein paar errieten sogar, worum es ging, aber für den Rest wird **PUHR!!! THE METRUKAN** nun das Rätsel um diese „neuen“ Kanohi lüften.

Wer auf BZPower aktiv ist, wird vielleicht von den *Expanded Multiverse*-Wettbewerben gehört haben, die im *Storyline & Theories*-Forum gehalten werden. Die Idee ist, ein nicht-kanonisches Fan-Multiversum zu erschaffen, das sich an die BIONICLE-Saga anlehnt. Während des Aufbaus dieses Multiversums erfand man für mehrere unidentifizierte Kanohi aus den Comics (v.a. aus denen von Stuart Sayger) passende Kräfte. Einige dieser Kräfte wurden schließlich gegen Ende August Greg Farshtey unterbreitet, der sie in den offiziellen Kanon akzeptierte. Außerdem gab er auf einen Fan-Vorschlag hin den Masken der 2008-Matoran Kräfte.

Hier, Freunde, sind nun diese alten neuen (oder auch neuen alten) Kanohi, alphabetisch nach Übersetzung geordnet. Wenn nicht anders angegeben, zeigt das Bild die Große Maske. Wenn eine Maske als „unmoralisch“ bezeichnet wird, bedeutet dies, dass sie nicht von Toa getragen wird, die sich an den Toa-Kodex halten. Dies kann entweder daran liegen, dass die Maske dem Träger selbst oder denen in seiner Nähe gefährlich werden kann oder weil sie etwas tut, das als verwerflich erachtet wird (z.B. „Leichenschändung“).

### DIE MASKE DER AASFRESSER (*Mask of Vulture*)

Der Name klingt dramatisch. Man könnte ihn auch mit *Maske der Aasgeier* übersetzen. Und die Wahl des Namens der englischen Kraft könnte an dem Träger der matoranischen Version dieser Maske liegen: Vultraz. Und, fragt ihr, was verbirgt sich hinter diesem Namen? Die Kraftbeschreibung ist folgende: *Entzieht frisch verstorbenen Wesen in der Nähe des Benutzers die Energie. Gilt als unmoralische Maske.*



Alternativer Übersetzungsvorschlag: *Maske der Totenenergie* – klingt im Deutschen besser, ist aber nicht mehr so nah an der englischen Version.

### DIE MASKE DER ANPASSUNG (*Mask of Adaptation*)



Den Namen dieser Maske könnte man auch mit dem Fremdwort „Adaption“ übersetzen. Aber nun zur Kraftbeschreibung: *Passt den Benutzer der Umgebung an, einschließlich Kampfsituationen.* Klingt irgendwie nach der adaptiven Rüstung der Toa Nuva, oder? (Das Bild gibt es übrigens nicht größer, da es im Comic schon so klein war.)



### DIE MASKE DES ALTERNS (*Mask of Aging*)

Das Bild dieser Maske stammt aus dem Karzahni-Eintrag von *BIONICLE World*. Die Beschreibung lautet: *Altert das Ziel leicht. Gilt als unmoralische Maske.* Es ist hier wichtig, das *leicht* nicht zu überlesen, denn diese Maske funktioniert nicht so unbegrenzt wie Voporaks Zeitfeld.

### DIE MASKE DER BESCHWÖRUNG (*Mask of Conjuring*)

*Conjuring* lässt sich mit Vielem übersetzen – Magie, Zauberei, Beschwörung etc., wobei mir der letzte Begriff am passendsten vorkam.

Die Kraft: *Programmiert eine gewisse Kraft in die Maske, wenn man ihr genügend Spezifikationen gibt. Wenn der Wortlaut falsch ist, trifft den Benutzer ein verheerender Rückstoß. Die [mit der Maske] erlangten Kräfte müssen plausibel sein und bei der Programmierung muss eine Schwäche angegeben werden. Nach kurzer Gebrauchszeit wird die Maske 30 Sekunden lang machtlos. Viele Wesen benutzen die Maske aufgrund ihrer gefährlichen Natur nur ungern. [Verlust der Konzentration oder der Maske beendet die Kraftwirkung.]*



## DIE MASKE DER BIOMECHANIK (*Mask of Biomechanics*)

Diese Maske sollte ursprünglich *Maske der Mechanik* heißen, dann gab es eine Änderung, die zu dem Zusatz *Bio-* führte. Sie gewährt beschränkte Kontrolle über mechanische Teile und kann die mechanischen Teile biomechanischer Lebewesen verstärken.



## DIE MASKE DER FUSION (*Mask of Fusion*)

Kann man auch *Maske der Verschmelzung* nennen. Die Kraft: *Erzwingt eine vorübergehende Verschmelzung mit einem Gegner.* Das ist eine Art Speer der Fusion auf Zeit. Der Matoran, der diese Maske trägt, taucht übrigens am Ende des Comics *Death of a Hero* auf, als man in Metru Nui nach Toa Matoros Tod die Rettung des Großen Geistes feiert.

## DIE MASKE DER NACHAHMUNG (*Mask of Emulation*)

Kann auch mit *Maske der Emulation* übersetzt werden, da es dieses Fremdwort auch bei uns im Deutschen gibt. Laut *Bewohner der Finsternis* kann diese Maske die Fähigkeit eines anderen Wesens kopieren und kurzzeitig speichern. Dazu ist aber etwas Zeit nötig, bis alle Anpassungen vorgenommen wurden. Es kann nicht mehr als eine Kraft gespeichert werden.

Ursprünglich war diese Maske bei den Multiversum-Leuten als *Mask of Absorption* vorgesehen, dann entschied man sich dazu, ihre Kraft der von Toa Hagah Pouks' Maske anzugleichen, deren Name in einer von Greg autorisierten Fanabstimmung festgelegt wurde. Dies ist somit auch die Maske von Toa Pouks. Das Bild stammt von der Maske des Matoran, der Hahli vor dem Ertrinken rettete und dabei starb (aus dem bis dato titellosen Comic *BIONICLE Ignition 6*).



## DIE MASKE DES RUECKSTOSSES (*Mask of Rebounding*)

Alternativ auch als *Maske des Abprallens* übersetzbar. Kraft: *Gestattet nicht-explosiven und nicht-zersplitternden Projektilen, sicher von einer Oberfläche abzurallen.* Klingt nach etwas, das die Soldaten unserer Welt gebrauchen könnten. Auch diese Maske gehört einem Matoran, der in dem Comic *Death of a Hero* in Metru Nui die Wiederbelebung Mata Nuis feiert. Es könnte sein, dass es sich hierbei um eine Ga-Matoran handelt.

## DIE MASKE DER SINNESERWEITERUNG (*Mask of Sensory Aptitude*)

Kraft: *Verbessert vorübergehend alle fünf Sinne.* Wer nicht mehr weiß, welche das sind: Gehör, Sehkraft, Geruchs-, Geschmacks- und Tastsinn. Das Bild stammt aus *BIONICLE Ignition 1: If A Universe Ends*. Es zeigt einen Voya Nui Matoran, der von den Piraka mit Antidermis verklavt wird. Das Leuchten ist auf die Makuta-Essenz zurückzuführen und hat nichts mit der Maske zu tun, die der Matoran ja nicht benutzen kann.



## DIE MASKE DER UNTOTEN (*Mask of Undeath*)



Grusliger Name, hm? Gruselige Kraft: *Speichert Energie, die sie dem Körper des Trägers nach dessen Tod zuführt. Der Körper funktioniert weiter und setzt die letzte Aufgabe fort, die der Träger zu Lebzeiten verfolgte. Gilt als unmoralische Maske.* Klingt sehr nach einer Maske für ein Selbstmordkommando, wenn ihr mich fragt. Das Bild stammt auch aus dem Karzahni-Eintrag von *BIONICLE World*.

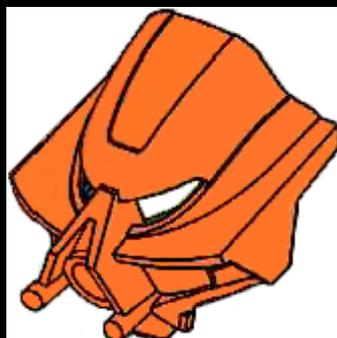
### DIE MASKE DER UNVERSTÄNDLICHKEIT (*Mask of Incomprehension*)



Ursprünglich sollte dieses Schätzchen ja *Mask of Untranslation* handeln (also *Un-Übersetzung*), doch da das manchen Fans zu kompliziert war, ließ man Greg den Namen ändern.

Damit wäre unsere Reihe der „Multiversum-Kanohi“ beendet. Kommen wir zum Abschluss also zu sechs weiteren neuen alten Masken, die ihr 2008 sogar kaufen konntet. Diese sechs wurden von Greg Farshtey inzwischen bestätigt, nachdem er sich anderthalb Jahre gestraubt hatte. Die Schatten-Matoran-Masken erhielten diese übrigens erst nach ihrer Mutation, damit sie wie ihre Makuta-Meister aussahen. Der Reihe Nach haben wir hier:

Kanohi Akaku, Edle Maske des Röntgenblicks – Kanohi Avsa, Edle Maske des Hungers – Kanohi Jutlin, Edle Maske der Zersetzung – Kanohi Kakama, Edle Maske der Geschwindigkeit – Kanohi Miru, Edle Maske der Levitation – Kanohi Shelek, Edle Maske der Stille



So, wem diese Zusammenstellung gefallen hat und wer sich über die Übersetzungshilfe gefreut hat, der darf sich auf etwas ganz Spezielles freuen. Da ich die Verräterwette verloren habe, bin ich zu einer Extraleistung verpflichtet. Da keiner gegen mich gewettet hat, wird es wohl kein 100-Seiten-IDBM geben. Dafür wird es aber ein Englisch-Deutsch-BIONICLE-Wörterbuch aus meiner Feder geben, das regelmäßig aktualisiert und ergänzt wird. Es wird voraussichtlich im Oktober erscheinen.



In Ausgabe 7 war die erste Hälfte von GREG FARSHTEYS Kurzgeschichte *Birth of a Dark Hunter* enthalten. Es folgt nun der zweite Teil, der erzählt, wie es Nidhiki erging, nachdem er von Lhikan wegen seines Verrats verstoßen wurde und mit den Dunklen Jägern gehen musste. Die Übersetzung stammt von ПУХРИИ THE METRUAN, der Banner von SKORPIE3.



### SECHS MONATE SPAETER

Nidhiki saß auf einer Steinbank und sah einem Team Dunkler Jäger beim Trainieren zu. Ihre Mission war es, in eine schwer verteidigte Insel einzudringen und einen Stein zu stehlen, der als der Makoki bekannt war. Er kannte nicht die Details, aber anscheinend hatte der Umschattete vor, den Stein in sechs Stücke aufzuteilen und so den sechsfachen Profit zu machen wenn er ihn wieder verkaufte.

Die Truppe der Dunklen Jäger war zum größten Teil professionell und effizient. Sie schafften es, jedes Hindernis, das Nidhiki aufgestellt hatte, entweder zu umgehen oder darüber hinweg zu gelangen, und eliminierten alle Zieldummies, die auftauchten. Alle von ihnen waren gut, das heißt, bis auf einen großen blauen Muskelklotz, dem jedes Anzeichen von Anmut, Stil oder Verstohlenheit fehlte. Nachdem er zusah, wie er eine Barriere demolierte, unter der er eigentlich leise hätte durchschlüpfen sollen, hatte Nidhiki genug gesehen.

„Krekka!“, schrie er. „Du hast gerade jeden Toa in mehreren Kios Umkreis aufgeweckt. Ein Toa des Feuers hat dein Team gesehen und du bist gerade im Begriff, Ehrengast bei einem Dunkle-Jäger-Grillfest zu werden. Was machst du jetzt?“

Der blaue Dunkle Jäger dachte lange Zeit darüber nach. Dann lächelte er und sagte, als ob er die Erleuchtung bekommen hätte: „Ihn zusammenschlagen?“

„Er ist da oben“, sagte Nidhiki und zeigte hoch auf eine nicht existierende Festung. „Du bist hier unten.“

Krekka sah zu der Stelle hoch, zu der sein Ausbilder zeigte, sah aber nichts. „Er ist nicht da oben. Ist er weggerannt?“

„Nein, aber warum tust du es nicht?“

„Weil es mir hier gefällt.“

Ohne ein weiteres Wort stolzierte Nidhiki davon. Es war Zeit, dass er mal ein Wörtchen mit dem Umschatteten redete.

---

„Sie sind bereit“, berichtete Nidhiki. „Alle von ihnen außer der blaue Idiot. Behaltet ihn hier, schickt mich und wir werden Euch Euren Stein besorgen. Das verspreche ich.“

Der Umschattete lächelte, sah aber nicht auf. „Und wir wissen ja alle, was deine Versprechen wert sind, nicht wahr, Toa’ Nidhiki?“

Nidhiki unterdrückte es, zu sagen was ihm durch den Kopf schoss. Er hatte gesehen wie der Umschattete mit Insubordination umging. Stattdessen versuchte er es auf eine andere Weise. „Ich weiß wie Toa denken. Ich weiß, wie sie versuchen werden, den Stein zu verteidigen. Ich sollte auf diese Mission gehen.“

„Dein Wissen um deine früheren Verbündeten macht dich zu wertvoll als Trainer als dass ich deinen Verlust riskieren könnte“, sagte der Umschattete und versuchte nicht einmal, überzeugend zu klingen. „Krekka geht. Du bleibst.“

Nidhiki fühlte Wut in sich aufkochen. In den sechs Monaten, seit er auf die Insel des Umschatteten gekommen war, hatte er nichts getan, außer anderen Dunklen Jägern bei der Vorbereitung ihrer Missionen zu helfen, über die Felsen zu laufen und auf den Ozean hinauszuschauen. Wenn es so etwas wie einen Toa der Langeweile geben würde, dann wäre er es. Und nun wegen dieser klotzförmigen, tollpatschigen Muskelmasse übergangen zu werden – das war zu viel.

„Er ist ein Trottel“, sagte er durch zusammengepresste Zähne.

Damit bekam er die Aufmerksamkeit des Umschatteten. Er richtete seine Augen auf Nidhiki und erhob sich zu seiner vollen Größe. Seine Stimme klang wie berstendes Eis. „Und du bist ein Verräter. Du hast deinen Idealen, deinen Freunden und deiner Stadt den Rücken zugewandt, nur um deine eigene wertlose Haut zu retten. Wie könntest du auch nur im Entferntesten glauben, dass ich dir *jemals* vertrauen würde, Nidhiki?“

Der Toa der Luft hatte nichts mehr zu sagen. Immerhin, der Umschattete hatte Recht. Er hatte sich gegen jeden gewandt, der sich auf ihn verlassen hatte. Die Toa wollten ihn nicht und die Dunklen Jäger benutzten ihn nur wegen seines Wissens. Er gehörte nirgendwohin.

„Aber... ich bin nicht ohne Anerkennung deiner Talente“, fuhr der Umschattete fort. „Also, vielleicht hast du Recht – vielleicht würdest du uns am besten in der Welt jenseits dieser Insel dienen. Ich nehme an, dass du nur die gefährlichsten Missionen willst?“

Nidhiki lächelte und konnte kaum glauben, dass der Umschattete sich zu dieser Denkweise herumkriegen konnte. „Das sind die mit der höchsten Belohnung.“

„In der Tat. Zu gefährlich, um von irgendeinem Dunklen Jäger alleine ausgeführt zu werden. Du wirst dazu einen Partner brauchen. Glücklicherweise wartet der am besten für diese Aufgabe geeignete vor meiner Kammer.“

Nidhiki drehte sich zur Tür um, überzeugt, wer gleich hindurchlaufen würde. Er und Lariska waren schon gute Kameraden gewesen seit dem Desaster auf Metru Nui. Er konnte sich mit niemand Besserem zusammentun.

Die Tür öffnete sich. Nidhiki fing an, ihren Namen zu sagen... und dann erstarb das Geräusch langsam in seiner Kehle.

Im Türrahmen stand... in der Tat so groß, dass er den Türrahmen sprengte... Krekka.

---

„Sag mir den Plan noch einmal.“

Krekka setzte zur Antwort an, hörte dann aber auf, als ob der Gedanke in seinem Kopf einfach weggeflogen wäre wie ein hungriger Gukko-Vogel. Er sah für einen Moment etwas verloren aus. Dann erhellte sich sein Gesichtsausdruck plötzlich, als er sich daran erinnerte, was Nidhiki zu hören verlangte.

„Wir kommen dort an. Ich verhalte mich ruhig und versuche gruslig auszusehen. Wenn wir den Ort finden, schlage ich das Tor auf. Du gehst hinein. Ich bleibe draußen.“

„Warum?“, fragte Nidhiki.

„Weil du es gesagt hast.“

„Und dann?“ Das war das vierte Mal, dass Nidhiki mit Krekka den Plan durchging, von Anfang bis Ende, und er würde es noch vier weitere Male machen, wenn er musste.

„Du mischst den Ort auf und kommst dann wieder raus. Wir gehen und kommen wieder hierher zurück. Du überreichst die Waffen dem Umschatteten und ich halte mein Maul und... und...“

Nidhiki blickte finster drein. „Und niemand wird verletzt.“

„Ach, richtig!“, sagte Krekka. „Den Teil vergesse ich immer.“

Es war ein ziemlich einfacher Job. Ein paar Matoran auf einer Insel in der Nähe hatten eine neue Art von Werfer entwickelt. Niemand wusste, was genau er abfeuern sollte, aber der Umschattete wollte ihn dennoch. Vermutlich existierten nur ein paar Modelle. Sobald die gestohlen wurden und die Ausrüstung, die für ihre Erschaffung benutzt wurde, zu Stückchen zerschlagen worden war, würde es eine Weile dauern, bevor weitere gebaut werden konnten.

Es gab natürlich Probleme. Es gab einen Toa auf der Insel, aber Lariska hatte sich einverstanden erklärt, voranzugehen und für Ablenkung zu sorgen. Die Matoran hatten Wächter um ihr Dorf herum postiert, aber sie deckten einen Zugangspunkt nicht, der das Erklettern einer steilen Klippe beinhaltete. Sie gingen wohl davon aus, dass niemand da hochkommen würde.

Sie waren noch nie Krekka begegnet.

Der große Dunkle Jäger rammte seine Faust in die Seite der Klippe und schaffte einen gebrauchsfertigen Griff. Er begann zu klettern und stanzte dabei Löcher in den Fels. Nidhiki kletterte hinter ihm hoch. Sie waren schon halb oben, als Nidhiki bemerkte, dass etwas überhaupt nicht stimmte.

„Einen Moment mal, Krekka“, sagte er. „Ich dachte, Lariska hätte gesagt, du könntest fliegen?“

Krekka antwortete mit seinem gewöhnlichen Blick der Verwirrung. Dann nickte er lebhaft. „Ach, stimmt ja. Hab’s vergessen.“

*Wenn ich ihn eben mal von dieser Klippe stoßen würde, dann würde es niemand erfahren, grummelte Nidhiki zu sich selbst. Und das würde ich auch, nur hat der Umschattete gesagt, dass ich für sein Wohlbefinden verantwortlich bin.*

Krekka lief schnell zum Tor der Waffenkammer und zerschmetterte es mit einem Schwunghieb. Dann hielt er gehorsam an, drehte sich um und gestattete Nidhiki, alleine hineinzugehen.

Die Werfer waren leicht zu finden. Es gab drei von ihnen, aber Nidhiki nahm nur einen für den Transport zurück zur Insel des Umschatteten mit. Dann grub er ein Loch in den felsigen Boden des Gebäudes und platzierte die anderen beiden darin. Keiner würde je daran denken, nach gestohlenen Gütern an genau dem Ort zu suchen, von dem sie gestohlen wurden – und nun, da Nidhiki wusste, wo sie waren, konnte er jederzeit zurückkommen und sie sich schnappen. Immerhin könnte er eines Tages eine Verwendung für sie haben, die der Umschattete nicht gutheißen würde.

Er fing gerade damit an, das Loch aufzufüllen, als der Schatten von Krekka über ihn fiel. „Was machst du da?“, fragte der große Dunkle Jäger.

„Ich hab dir doch gesagt, dass du draußen bleiben sollst!“

„Mir ist gerade eingefallen, dass der Umschattete gesagt hat, dass ich bei einem Job die ganze Zeit bei dir bleiben muss“, antwortete Krekka. „Was machst du da, Nidhiki.“

„Nach was sieht es wohl aus? Hör zu, Krekka, wir bringen einen zurück zum Umschatteten und behalten die anderen beiden für uns. Würdest du auch nicht gerne ein neues Spielzeug zum spielen haben?“

Krekka schüttelte den Kopf. „Der Umschattete sagt, dass alles an ihn zurück geht. Nichts wird zurückgelassen.“

„Krekka—“

„Der Umschattete sagt nein!“, sagte Krekka und rammte seine Faust in die Wand. Das ganze Gebäude wackelte, als ob es über ihnen einstürzen würde. Schlimmer noch, die Lautstärke seiner Stimme zog die Aufmerksamkeit der Matoran auf sich. Nidhiki konnte Wächter in diese Richtung kommen hören. Ihm wurde gesagt, dass er sicherstellen sollte, dass die Verwicklung der Dunklen Jäger in diesen Diebstahl geheimgehalten wurde, und das war nun in Gefahr.

„In Ordnung“, sagte Nidhiki, sammelte die drei Werfer auf und hätte sie nur zu gerne gegen Krekka eingesetzt. „Aber nur, weil du so nett darum gebeten hast.“

---

Nidhiki erspähte zuerst die Fremde, die durch den Steinhof der Festung des Umschatteten lief. Sie war groß, stark, trug pechschwarze Rüstung und bewegte sich wie eine Schlange, ihre

Augen flitzten von links nach rechts. Sie war neu und alles Neue auf dieser Insel war immer von Interesse für ihn.

„Ich würde es nicht tun“, sagte Lariska. Sie war neben ihm aufgetaucht, ohne dass er sich je bewusst war, dass sie in der Nähe war. „Sie bedeutet Ärger.“

„Von welcher Sorte?“

„Sie will das Training der Dunklen Jäger und sie will auch dafür bezahlen. Aber sie tritt uns nicht bei. Sagt, sie hätte ihre eigenen Pläne. Also gibt der Umschattete ihr ein paar Stunden, damit sie ihre Meinung ändert und dann wird sie dorthin zurückgeschickt, wo sie herkam.“

„Und sie brauch unsere Fertigkeiten – also beinhalten ihre Pläne Diebstahl, Mord und Verrat“, murmelte Nidhiki. „Klingt nach meiner Art von Feierabend.“

Bevor Lariska ihn stoppen konnte, war er auf seinem Weg, um den Neankömmling zu begrüßen.

---

„Geh mir aus dem Weg.“

Nidhiki bewegte sich nicht. Er hatte herausgefunden, dass der Name der Fremden Roodaka war, aber ansonsten kaum etwas mehr über sie. Dennoch konnte er ein paar kluge Vermutungen anstellen und der beste Weg, um sie zu bestätigen, war von Angesicht zu Angesicht. *Wenn man das, was sie hat, ein ‚Gesicht‘ nennen kann*, bemerkte er.

„Ich will doch nur, dass du dich willkommen fühlst“, sagte er locker. „Das ist eine sehr freundliche Insel, die wir hier haben – schwer verteidigt, Heimat von mehreren Hundert Killern und absolut tödlich für Eindringlinge... aber freundlich.“

Roodaka begann, sich an ihm vorbeizudrängeln. „Ich brauche keine Freunde.“

Nidhiki blockierte sie wieder. „Wir wäre es dann mit einem Geschäftspartner? Hör mal zu – Ich stecke nun schon seit über einem Jahr auf diesem Felsen fest. Die einzige Zeit, in der ich hier wegkomme, ist, wenn sie mich mit einem sabbernden Idioten ein paar Besorgungen machen lassen. Ich will hier raus.“

„Und was geht mich das an?“

„Du versuchst, von jemandem angeheuert zu werden oder du arbeitest bereits für sie“, antwortete Nidhiki. „Jemand, der Wesen mit meiner Art von Talent braucht. Stell mich dort vor. Wenn ich reinkomme, dann sehe ich zu, dass du belohnt wirst.“

Roodaka nickte. Als sie wieder sprach, tat sie es in einem verschwörerischen Ton. „Und was ist mit dem Umschatteten und den anderen Dunklen Jägern?“

Nidhiki zuckte mit den Achseln. „Die werden weiterhin das machen, was sie tun. Ich war für Größeres bestimmt. Ich war – ich *bin* – ein Toa. Ich sollte mickrige Inseln wie die hier beherrschen und nicht auf ihnen arbeiten.“

Die große, ebenholzschwarze Gestalt lächelte. „Ich denke, wir könnten zusammen ein Geschäft machen. Treff mich am Dock, sobald die Dunkelheit voll hereingebrochen ist. Wir werden dann unsere Abmachung abschließen.“

---

Die Mitternacht fand Nidhiki, als er beim Ufer des Wassers stand. Die Insel war still, fast so wie Metru Nui es vor einem Jahr gewesen war, in der Nacht, in der er Lariska traf. Er hatte ihr nichts von seinem Treffen mit Roodaka oder von seinen Plänen, die Insel zu verlassen, erzählt. Sie hätte es nicht verstanden. Sie war eine Dunkle Jägerin, von Beruf und von Natur aus. Die Vorstellung, dass er sich selbst in einem Teil seines Herzens immer noch als Toa sah, wäre lächerlich für sie gewesen.

Sie war zu kurzsichtig, entschied er. Ihr Horizont endete an den Grenzen dieser Insel. Er hatte immer noch das schlanke, mächtige Aussehen eines Toa. Er hatte immer noch die Kräfte eines Toa. Alles, was er zu tun hätte, wäre eine Insel zu finden, wo sie noch nie von Lhikan oder Dume oder Metru Nui gehört haben und die Bevölkerung antreten würde, um ihn willkommen

zu heißen. Alles, was er wollte, würde ihm gehören, und vielleicht... vielleicht wäre er vielleicht wieder ein Held.

*Immerhin sehe ich so aus*, erinnerte er sich selbst. *Natürlich ist das egal wenn Roodaka nicht bald auftaucht.*

Er starrte auf den Ozean hinaus und dachte über seine Vergangenheit und Zukunft nach. Er erinnerte sich an das erste Mal, als er Metru Nui gesehen hatte. Es war der Tag, an dem er und eine handvoll anderer Toa dort als Antwort auf einen Aufruf, den Kanohi-Drachen zu besiegen, dort ankamen. Sie waren einander fremd gewesen, aber dennoch Brüder – sie teilten alle die Verantwortungen und die Risiken des Daseins als Toa. Es war ein besonderes Band, wie nichts, das die Dunklen Jäger verband. Und, zu Nidhikis Überraschung und Bestürzung, bemerkte er, dass er es vermisste. Sicherlich, vielleicht waren sie nicht wirklich seine Freunde... vielleicht waren sie zu schnell gewesen, als sie sich gegen ihn stellten, anstatt dass sie zu verstehen versucht hätten, weshalb er getan hatte, was er getan hatte... vielleicht konnten sie nicht über ihren Neid und Groll auf den einzigen Toa, der klug genug gewesen war, nach sich selbst zu sehen, hinwegsehen.

*Wenn ich nicht gewesen wäre, dann würde der Krieg immer noch weitergehen*, erinnerte er sich selbst. *Der Umschattete würde in diesem Moment im Kolosseum sitzen. Aber dankt man mir dafür? Nein. Ich werde ins Exil geschickt. Nun gut, ich werde einen Ort finden, wo sie einen Toa brauchen und nicht so wählerisch sind, von welcher Art. Und wenn Lhikan oder einer dieser Metru-Nui-Helden versucht, ihn mir wegzunehmen, dann werde ich sie den Tag bereuen lassen, an dem sie eine Kanohi aufgesetzt haben. Alles, was ich brauche, ist Roodaka, um mir dabei zu helfen, das zu bekommen, was ich verdiene...*

Rhotuka-Rotoren, die ja pure Energie waren, machen im Flug kaum Geräusche. Selbst wenn es der, den Roodaka abgefeuert hatte, getan hätte, hätte Nidhiki ihn nie über das Geräusch seiner eigenen Gedanken hinweg gehört. Er bemerkte nur den schwarzen Schmerz, als er traf, wie die Welt sich vor seinen Augen drehte, das bizarre Gefühl, wie sich seine Muskeln veränderten, sich umgestalteten und zu etwas fremdartigem wurden.

Es dauerte sechs Sekunden. Für Nidhiki dauerte es eine Ewigkeit. Als es schließlich vorbei war, lief er... nein, er lief nicht, zumindest nicht wie zuvor... an den Rand des Wassers. Alles, was er sehen konnte, waren die dunklen Wellen.

„Lass uns helfen.“ Die Stimme gehörte dem Umschatteten. Einen Augenblick später war der ganze Strand in Fackellicht getaucht. Und nun konnte Nidhiki sein Spiegelbild im Wasser sehen.

Er schrie für sehr lange Zeit.

---

Roodaka sah amüsiert zu, wie Nidhiki seinen neuen Körper zu meistern versuchte. Er stolperte auf dem Sand umher und versuchte, sich wie ein Toa zu bewegen, war aber ein Gefangener der monströsen Gestalt, die ihr Mutationsrotor ihm gegeben hatte. Sie wandte sich zum Umschatteten um.

„Darf ich davon ausgehen, dass ich mir mein Training verdient habe?“, fragte sie.

„Definitiv“, antwortete der Umschattete. Er dachte noch einmal darüber nach, wie fantastisch ihre Kräfte doch wären. Nidhikis Kopf und Arme hatten ihre Form verändert. Das Groteskeste von allem war sein Unterkörper, der nun dem eines großen, vierbeinigen Insekts ähnelte. Der Anblick war selbst für ein paar der versammelten Dunklen Jäger zu viel. Lariska war bereits zurück zur Festung geflohen.

„Du hättest es wirklich wissen sollen“, sagte der Umschattete zu Nidhiki. „Roodaka wollte etwas von mir haben. Sie versuchte, den Bericht über eure Konversation zu benutzen um es zu kaufen, aber ich bestand auf mehr. Falls du dich immer noch selbst damit getäuscht hattest, dass du wieder ein Toa sein könntest, dass du den Fleck des Verrats so leicht aus deinem Geist waschen könntest, dann wollte ich diesen Traum ein für alle Mal aus dir herausstreichen.“ Der Umschattete lachte, ein harsches und kratzendes Geräusch. „Du bist ein Monster, Nidhiki. Matoran, die dich sehen, würden schreiend davonrennen. Du wirst nie wieder bejubelt, nie wieder bewundert und *nie wieder* von der Menge als Retter gepriesen werden. Was bist du jetzt? Ein Toa der Alpträume? Ein Held, Nidhiki, oder ein Schrecken? Nein, ich glaube, dass du

herausfinden wirst, dass dein Platz jetzt und für allezeit bei den Dunklen Jägern ist. Denn wer sonst würde dich haben wollen?“

Nidhikis Augen flammten vor Hass auf. Der Umschattete schenkte dem keine Beachtung. Stattdessen lachte er nur und legte eine Hand auf die Schulter des Ex-Toa.

„Es ist auf eine Weise schon ironisch“, sagte der Anführer der Dunklen Jäger. „Dein Freund Lhikan hätte dein Elend damals in Metru Nui beenden können, aber er entschied sich, es nicht zu tun. Zweifelsohne dachte er, er würde dir einen Gefallen tun, als er dir gestattete, unverletzt mit uns wegzugehen.“ Der Umschattete drehte sich um und ging weg, wobei er sagte: „Eines Tages solltest du ihm wirklich gebührend danken.“

Einer nach dem anderen brachen Roodaka und die anderen auf. Keiner sprach ein Wort der Trauer für den Toa, der gerade gestorben war... und keiner sprach ein Wort der Begrüßung für den Dunklen Jäger, der gerade geboren worden war.

**ENDE**

*Die Kurzgeschichte Birth Of A Dark Hunter, verfasst von Greg Farshtey, erschien im Original in der BIONICLE Encyclopedia, ebenfalls von Greg, die im Oktober 2005 im SCHOLASTIC Verlag veröffentlicht wurde. Die Übersetzung stammt von Nuhrii the Metruan. Alle Rechte liegen beim SCHOLASTIC Verlag, © 2005 SCHOLASTIC United States Inc.*

### EURE MEINUNG IST GEFRAGT!

Mit *Birth of a Dark Hunter* sind nun alle bisher veröffentlichten BIONICLE-Kurzgeschichten im IDBM veröffentlicht worden. Erst nach dem *Core War*-Wettbewerb auf BS01 wird es wieder eine neue Geschichte geben. Damit hätten wir nun zwei Möglichkeiten:

1. Keine Kurzgeschichten mehr, dann bleibt das Heft schön dünn! (blöde Idee)
2. Ihr schlagt mir einen Ersatz vor. Webserien? Andere Ideen? Sagt es mir auf Wiki-Nui im Onlineportal des IDBM, zu finden in dem Artikel *IDBM-Onlinezentrale*. Tippt das einfach in die Suchleiste ein und ihr gelangt auf das, was bis vor Kurzem *Benutzer Diskussion:Darth Spiriah/IDBM* war.

Für die Verschiebung der Diskussionssubseite zur Onlinezentrale ergeht ein herzlicher Dank an Nath von Wiki-Nui.

- Nuhrii the Metruan



## MITARBEITERVORSTELLUNG III: SKORPI63

Kommen wir nun zur zweiten IDBM-Mitarbeitervorstellung dieses Hefts, die zugleich der dritte Teil dieser speziellen Serie des Inoffiziellen Deutschen BIONICLE Magazins ist. Nach Bima stellt sich euch nun vor unser zweiter Grafiker vor... Die Bildwahl oblag Skorpi selbst.

Name: Skorpi63 (Echter Name Timo S.)

Geburtstag: 14. 06. 1996 (13 Jahre alt)

Land/Bundesland: Deutschland/Hessen

Geschlecht: Männlich

BIONICLE-Fan seit: 2002, fand es aber '01 auch schon interessant

Erstes BIONICLE-Set: Kohrak/Tahnok (Doppelpack)

Neuestes BIONICLE-Set: Cendox V1

Liebblings-Sets: Nidhiki, Brutaka, Hydraxon, Nuparu Inika

Was ich mag: Linkin Park, BIONICLE, South Park, Freunde, Familie

Was ich hasse: Gangsta-Rap, asoziale Kinder, wenn BZPower off ist XD

Fremdsprachen: Englisch und Spanisch (beides lerne ich noch in der Schule ^^)

Herkunft des Pseudonyms: Ich wollte mich als kleines Kind in irgendeinem Online-Club anmelden und mir viel kein Name ein. Da ich noch nicht lesen konnte und meine Mutter mich registrierte, kam sie auf die Idee, ihren eBay-Namen für mich zu nehmen. Ich stimmte zu und nehme den Namen nun einfach überall, um ihn nicht zu vergessen.

Liebblingsbuch: Ich fand eigentlich alle BIONICLE-Bücher in meinem Besitz sehr gut, finde aber „BIONICLE Legends 9: Shadows in the Sky“, „BIONICLE Legends 10: Swamp of Secrets“ und „BIONICLE Legends 11: The Final Battle“ am besten. Diese Bücher wurden alle von Greg Farshtey geschrieben.

Liebblings-Webserie: „Dwellers in Darkness“ (Deutsch: Bewohner der Finsternis)

Liebblingsautor: Greg Farshtey, ist doch klar

Liebblingsfilm: Star Wars Episode III – Die Rache der Sith

Liebblingsserie: South Park, Die Simpsons

Musikgeschmack: Auf jeden Fall Rock, aber es darf nicht zu glücklich sein, das ist für mich ein Widerspruch XD

Liebblingsbands: Absolute Lieblingsband ist Linkin Park, ansonsten hör ich selten Bands. Gut finde ich noch Nightwish, Papa Roach, etc.

Liebblingslieder: P5hng Me A\*wy, Points of Authority, Runaway, What I've Done, etc.

Best of IDBM: Da gibt es vieles. Übersetzungen (Comics und Geschichten) find ich fürs Wiki sehr wichtig. Für mich selbst mag ich am meisten die *Einblicke*, *Ausblicke*.



Vor ein paar Monaten gab es ein *Einblicke, Ausblicke Spezial* zu Spherus Magna, an das sich der ein oder andere vielleicht noch entsinnt. Kurz und gut, der damalige Artikel wurde zu einer Zeit geschrieben, als es eigentlich noch gar nichts zu schreiben gab. Nachdem im August 2009 schließlich alle Fragmente identifiziert wurden, traf **OLHR!! THE METRUAN** die Entscheidung, diesen Artikel neu zu schreiben. Hier sind die Früchte dieses Entschlusses.

Zuallererst kommt natürlich...

### DIE GEOGRAPHIE VON SPHERUS MAGNA

Spherus Magna (Agori-Sprache für *Große Kugel*) war in mehrere klimatische und geografische Regionen unterteilt, die in der einen oder anderen Form auch nach der Spaltung des Planeten in drei Teile fortbestanden. Beginnen wir im Norden.

#### **NÖRDLICHER FROST - NORTHERN FROST**

Diese Region bildete einst den Nordpol von Spherus Magna. Ihr kam im Kernkrieg eine große Bedeutung zu, denn dort befand sich die Stelle, an der die Energiegeladene Protodermis an die Planetenoberfläche drang. Der Nördliche Frost war das Heimatland des Eisstamms und somit die Domäne des Elementarherrs des Eises. Nach der Spaltung befand sich diese Region auf dem Fragment Bota Magna.

#### **GROSSER VULKAN - GREAT VOLCANO**

Der Große Vulkan war – wie der Name schon sagt – ein großer Feuerberg inmitten einer instabilen vulkanischen Region nördlich der Wüste von Bara Magna. Diese Gegend wurde vom Elementarherrs des Feuers beherrscht und war im Kernkrieg die Basis des Feuerstamms, der hauptsächlich hier lebte, während Vulcanus nur ein Außenposten war. Nach der Spaltung wurde er Teil des Planeten, auf dessen Gesamtheit man den Namen Bara Magna anwendete. In dieser Gegend lebten nach der Spaltung die Skrall, die von ihrem Heimatland getrennt worden waren.

#### **BOTA MAGNA**

Bota Magna ist der Agori-Ausdruck für *Großer Dschungel*, wobei sich *Bota* von Botanik (Pflanzenkunde) ableitet.

Bota Magna war ein gigantischer Urwald südlich des Nördlichen Frosts und ursprüngliche Heimat des Dschungelstamms, somit auch Domäne des Dschungel-Elementarherrs. Das Dorf Tesara und der spätere Klingenwald waren lediglich Außenposten des Stamms.



Nach der Spaltung von Spherus Magna befand sich der Große Dschungel auf dem Fragment, auf dem auch der Nördliche Frost war. Der Begriff Bota Magna weitete sich schließlich auf das ganze Fragment aus und bezog sich nicht mehr nur auf den Urwald. Interessant ist, dass sich die Festung der Großen Wesen, in der sie den Synthesoiden Mata Nui gebaut hatten, in der Region Bota Magna befunden hatte, dicht an der Grenze zu Bara Magna (laut Greg Farshtey).

#### **BARA MAGNA**

Bara Magna (Agori-Wort für *Großes Ödland*, wobei sich *Bara* von *barren* = *öde, brach* ableitet) war eine riesige Wüste südlich der Schwarzen Stachelberge und des Weißquarzgebirges. Sie war das Territorium des Sandstamms und der Knochenjäger und Domäne des Elementarherrs des Sands. Nach der Spaltung wuchs die Wüste von Bara Magna an und auch der Name bekam eine größere Bedeutung, denn er bezog sich auf das größte Fragment Spherus Magnas, zu dem die Wüste gehörte. Bis auf Iconox hatten alle Dörfer in der Bara-Magna-Region auch schon vor der Spaltung existiert. Auf der nächsten Seite befindet sich eine Karte des postapokalyptischen Bara Magna. Sie zeigt nur den Süden des Planetenfragments, das sich von den Gebirgen bis zum Gelben Meer (einer Treibsandwüste) erstreckte.

# DIE WÜSTE VON BARA MAGNA



*HINWEIS: „Sammler“ war der Name, den LEGO ursprünglich den Knochenjägern gegeben hatte, bevor sie ihn zu etwas Bedrohlicherem änderten.*

Bara Magna, das vor der Spaltung südöstlich von Bota Magna lag, beheimatete fünf Dörfer, zu denen nach der Spaltung noch Iconox dazukam. Die Dörfer waren:

**Atero** – die „freie“ (= stammeslose) Stadt, in der sich die Arena Magna befand.

**Iconox** – das Dorf des Eisstamms im Weißquarzgebirge

**Roxtus** – eine schon vor der Spaltung verlassene Stadt beim Schädelberg, die später von den Skrall in Besitz genommen wurde

**Tajun** – das Dorf des Wasserstamms bei der Knieinsel, das in einer Höhlenoase gebaut worden war und später von den Skrall und Knochenjägern zerstört wurde

**Tesara** – das Dorf des Dschungelstamms, das aus zwei von einer Arena getrennten Dörfern bestand

**Vulcanus** – das Dorf des Feuerstamms bei der Eisenschlucht im Südosten

Nördlich der Wüste existierten auf dem Bara-Magna-Fragment auch noch der Klingental (eine Kreation des Dschungel-Elementarherrs, der dort feindliche Krieger mit den Waldbäumen verschmolz), der Dormus-Fluss und das Tal des Labyrinths, in dem sich eine Festung der Großen Wesen befand.

### AQUA MAGNA

Aqua Magna (Agori für *Großes Wasser*), auch bekannt als das Große Meer, war ein riesiger Ozean südwestlich von Bara Magna, der vom Elementarherrs des Wassers beherrscht wurde. Nach der Spaltung entwickelte er sich zu einem eigenen Planeten. Auf Aqua Magna befindet sich derzeit Teridax in der Gestalt des Matoranischen Universums.

In diesem Ozean gab es zu keiner Zeit Land, sieht man von den unnatürlich entstandenen (und inzwischen wieder „verschwundenen“) Inseln Mata Nui und Voya Nui und dem versunkenen Mahri Nui ab. Greg Farshtey meinte aber, es sei durchaus im Bereich des Möglichen, dass der Wasser-Elementarherr tief im Meer die eine oder andere Festung hatte. Die Bewohner des Meeres erstreckten sich von Vampirkraken über entflohene Rahi und ebenso entflohene Grubenflüchtlinge bis hin zu riesigen, uralten Meeresmonstern, die dann von einem gewissen Toa der Luft mit einer Kanohi Zathth geweckt werden...

### HEIMATLAND DER SKRALL

Die Platzierung mancher Gebiete ist noch nicht ganz klar. Darunter ist das ursprüngliche Heimatland der Skrall, das zum Herrschaftsgebiet des Elementarherrs des Felses gehörte.

*Dieses Bild zeigt die Konstellation der Fragmente von Spherus Magna nach der Spaltung.*



Kommen wir nun zum nächsten Kapitel:

### **DIE BEWOHNER VON SPHERUS MAGNA**

Die Bewohner von Spherus Magna waren, soweit nicht anders angegeben, organische Wesen mit mechanischen Implantaten (Verhältnis O:M = 85:15). Sie waren zu sexueller Fortpflanzung fähig (das wurde inzwischen von Greg bestätigt), doch es wird keine Romanzen oder Familiengeschichten geben. Es gibt hier mehrere Gruppen zu unterscheiden. Beginnen wir absteigend nach sozialer Macht geordnet, d.h. Politischem Einfluss und militärischer Stärke.

#### **GROSSE WESEN – GREAT BEINGS**

Die Großen Wesen waren eine Gruppe von Wissenschaftlern, die die planetare Herrschaft über Spherus Magna innehatten. Auf sie sind Dinge die der Rote Stern, die Waffen auf dem Skopio, die Eisenwölfe, das Matoranische Universum, die Roboterteile auf Bara Magna und die Herren der Elemente zurückzuführen. Sie besaßen mehrere Festungen, von denen eine im Süden von Bota Magna, eine weitere im Tal des Labyrinths lag. Das einzige namentlich bekannte Große Wesen ist Agonce, doch ein paar andere hatten bereits Storyauftritte, so auch ein Großes Wesen, das von der Kanohi Ignika „verflucht“ worden war. Nach der Spaltung flohen die Großen Wesen zu einem unbekanntem Ort.

#### **HERREN DER ELEMENTE – ELEMENT LORDS**

Die sechs Herren der Elemente waren ursprünglich vier Mitglieder der Spezies der Glatorianer, ein Vorox und ein Skrall der Herrscherklasse, die von den Großen Wesen mit ihren Elementen (oder eher den Elementen ihrer Stämme) eins gemacht wurden. Fortan besaßen sie eine Kontrolle über die Elemente, die selbst die der Toa des Matoranischen Universums überstieg, für die sie auch das Vorbild gewesen waren. Es gab für jeden der sechs namentlich bekannten Stämme einen Elementarherrscher: Sand, Feuer, Wasser, Eis, Dschungel und Fels. Ob es für den siebten Stamm einen Elementarherrscher gab wurde von Greg einmal aufgrund der Timeline (die weiter unten im Artikel folgt) dementiert, er hat es jüngst aber nicht mehr ganz so definitiv formuliert und sich noch unentschlossen gezeigt.

#### **SKRALL/SCHWESTERN DER SKRALL – SISTERS OF THE SKRALL**

Die Skrall waren die mächtigen Krieger des Felsstamms, die eine Klassenhierarchie besaßen. Alle Skrall männlichen Geschlechts waren Teil dieses Systems, nur die weiblichen Skrall, die von Geburt an mit psionischen Kräften (Telepathie etc.) ausgestattet waren, lebten separat und wurden von den Männern mit Verachtung betrachtet. Diese Verachtung beruht übrigens auf Gegenseitigkeit und die sogenannten „Schwestern der Skrall“ gehörten auch nicht dem Felsstamm an. Die Skrall besaßen üblicherweise auch keine Namen und auch Spitznamen waren verboten. Einen Namen konnte man nur von seinem jeweiligen Skrall-Anführer bekommen, wenn man ihn sich im Kampf verdiente.

Die **Herrscherklasse** der Skrall bestand aus den größten und stärksten Kriegern, zu denen auch Tuma gehörte. Jeder Herrscher hatte seine Legionen aus Kriegern, Elitekriegern und Fels-Agori. Die Herrscherklasse wurde auf Bara Magna von den „Baterra“ bis auf Tuma ausgerottet.

Die **Elitekriegerklasse** ist die zweitmächtigste bekannte Klasse. Skrall-Elitekrieger waren dick gepanzert und trugen Dornenkeulen, die selbst den dicksten Schädeln ein schnelles Ende bereiteten. Elitekrieger trainierten andere Krieger und führten Selbstmordkommandos durch oder gefährliche Spezialaufträge.

Die **Kriegerklasse** machte den Großteil der Skrall-Streitkräfte aus. Diese schwarz gepanzerten Krieger mit den charakteristischen Helmen, den mit Thornax-Werfern versehenen Stammesklingen und den Sägeblattschilden mit Labyrinthmuster standen überall für die disziplinierteste und mächtigste Armee, die Spherus Magna je gesehen hatte. Manche Krieger verdienten sich im Laufe der Zeit einen Namen, so auch Branar, der den ersten Baterra-Angriff überstand.



### **SPEZIES DER GLATORIANER – *GLATORIAN SPECIES***



Diese namentlich nicht näher identifizierte Kriegerspezies diente sechs der sieben Stämme von Spherus Magna als Krieger. Im Kernkrieg bestanden die meisten Heere aus solchen Kriegern, nach deren Vorbild von den Großen Wesen die Körper der Toa geformt wurden. Nach der Spaltung dienten diese Krieger als Glatorianer dem Arenasystem von Bara Magna, das Certavus, Tarix und ein paar andere entwickelt hatten, um Kriegen vorzubeugen.

Diese Kriegerspezies hatte eine Subspezies, die genetisch veränderten Vorox. Auf Bara Magna lebten dank der Bateria, der Knochenjäger und der Skrall nur noch ein paar Dutzend.

Bekannte Krieger dieser Art sind Ackar, Certavus, Gelu, Gresh, Kiina, Malum, Perditus, Strakk, Surel, Tarix, Telluris und Vastus.

### **VOROX**

Die Vorox waren von den Großen Wesen genetisch mutierte Mitglieder der Glatorianer-Spezies, die mit den Zesk den Sandstamm bildeten. Sie besaßen Stachelschwänze, Thornax-Werfer und Krallen und lebten im Ödland von Bara Magna, da der Sandstamm schon immer nomadisch gewesen war. Nach der Spaltung degenerierten sie über Generationen zu brutalen Bestien.

Anführer über ein Rudel Vorox wurde, wer den früheren Anführer im Kampf besiegte, so wie der Ex-Glatorianer Malum es tat. Die Rudel der Vorox wurden immer von Zesk-Spähern begleitet.



### **KNOCHENJÄGER – *BONE HUNTERS***



Die „Knochenjäger“ waren ein nomadischer Stamm aus der Wüste von Bara Magna, der dieselbe evolutionäre Vergangenheit hatte wie die Fels-Agori. Die Jäger waren alle schwarz gepanzert und trugen Skrall-Kriegerhelme. Die meisten ritten auf Felsentieren. Den Knochenjägern hatte man ein zweites Augenlid implantiert, das sie gegen die brutale Wüstensonne schützte. Sie waren mit Thornax-Werfern und Skrall-Klingen bewaffnet.

Aus Mangel an Alternativen in der Wüste ernährten sich die Knochenjäger von gekochtem Thornax-Eintopf, einem widerlichen, aber sättigenden Mahl. Die Jäger versorgen sich selbst, indem sie Agori-Karawanen überfallen. Der Verräter hatte jüngst eine Allianz der Jäger mit den Skrall ausgehandelt, woraufhin sie gefangene Agori und Glatorianer nach Roptus brachten. Der einzige namentlich bekannte Knochenjäger ist Fero.

### **BATERRA – *ARMED COMBATANT PACIFICATION DRONES***

„Bateria“ war der Name, den die Skrall einer Schöpfung der Großen Wesen gegeben hatte, die diese selbst „Drohnen zur Pazifizierung bewaffneter Kombattanten“ nannten. Sie sahen aus wie silberne Bohrok, denn sie waren auch die Vorlage der Bohrok gewesen, hatten aber einen ganz anderen Zweck. Als der Kernkrieg sich zuspitzte, ließen die Großen Wesen diese Drohnen auf Spherus Magna los, um alle Waffenträger zu exekutieren und so die Kämpfe zu beenden. Doch bevor dies abgeschlossen werden konnte, endete der Krieg durch die Spaltung.

Doch da der Abschaltmechanismus der Drohnen nicht funktionierte, waren sie nach der Spaltung weiterhin aktiv, und zwar auf dem Fragment Bara Magna. Dort rotteten sie große Teile der Skrall aus, die ihnen den Namen „Bateria“ (altes Skrall-Wort für *lautloser Tod*) gaben. Der Skrall Stronius war der einzige, der je einen Bateria „töten“ konnte. Außerdem töteten die Bateria einige Mitglieder der Spezies der Glatorianer.

### DIE STAEMME DER AGORI

Die Agori waren die Dorfbewohner Spherus Magnas und Vorlage für die Av-Matoran, die ja wiederum die Prototypen der restlichen Matoran waren. Der Großteil von Spherus Magnas Bewohnern hing mit einem der sieben bekannten Agori-Stämme zusammen, z.B. die Skrall mit dem Felsstamm, die Vorox mit dem Sandstamm etc.



Fast jeder dieser Stämme hatte in der Vergangenheit einen Herrn des Elements als Anführer gehabt. Später, nach der Spaltung, wählten die Agori – mal abgesehen von den Zesk und den Fels-Agori – sich alle 250 Jahre einen neuen Anführer. Nach der Spaltung stellten sie auch Glatorianer an, Krieger, denen sie zuvor im Kernkrieg als Helfer (Späher, Nahrungssucher etc.) gedient hatten.

Bekannte Stämme der Agori sind der Feuerstamm, der Eisstamm, der Wasserstamm, der Felsstamm, der Dschungelstamm und der Sandstamm (siehe Zesk). Es gab auch einen siebten Stamm, der einst in Bota Magna lebte. Das Element dieses von einer Seuche stark dezimierten Stamms ist unbekannt. Man kennt nur einen Agori – Sahmad – und einen Krieger – Telluris – dieses Stamms. Weitere Überlebende könnte es theoretisch noch auf Bota Magna geben.

Bekannte Agori sind Atakus, Berix, Crotelius, Kirbold, Kirbraz, Kyry, Metus, Raanu, Sahmad, Scodonius, Tarduk und der Agori-Held der *My LEGO Network BIONICLE-Kampagne*.

### ZESK



Die Zesk waren die Agori des Sandstamms, die auf Spherus Magna von den Großen Wesen mit Krallen und Stacheln ausgestattet wurden. Wie die Vorox hatten sie diesen Namen schon vor ihrer Degeneration bekommen, die infolge der Spaltung einsetzte. Sie dienten den Vorox als Späher und griffen ab und zu Agori-Karawanen an, doch diese schafften es meist, die Zesk ohne Hilfe abzuwehren.

### KREATUREN

Spherus Magna war wie die Erde der reinste Zoo, nur dass die Tierarten sich doch etwas von unseren unterschieden. Manche Kreaturen, wie die Eisenwölfe und die Skopio, waren von den Großen Wesen modifiziert worden, sodass sie sich von den anderen Mitgliedern ihrer Art z.B. durch Thornax-Geschütze oder Metallpanzern unterschieden. Für die BIONICLE-Saga wichtige Kreaturen waren die Scarabax, die vampirischen Meereskraken, die Felsentiere, die Sandläufer, die Skopio, die Eisenwölfe und die Spikit.



*Scarabax-Käfer in Die Legende erwacht*

Kommen wir nun zum letzten Teil:

## DIE GESCHICHTE VON SPHERUS MAGNA

Für die Geschichte habe ich euch einen Zeitstrahl in Listenform angelegt, der relativ zur Spaltung ist und auch Ereignisse auf den Fragmenten von Spherus Magna mit einbezieht.

- 3000 Jahre vor der Spaltung: Eine Seuche rottet den Stamm von Sahmad und Telluris fast vollständig aus
- Die Großen Wesen erschaffen die Herren der Elemente
- Die Großen Wesen bauen einen Prototypen von Mata Nui
- Weniger als 18 Jahre vor der Spaltung: Der Krieger Gresh erblickt das Licht der Welt.
- 1 bis 2 Jahre vor der Spaltung: Der Kernkrieg um die Energiegeladene Protodermis bricht aus; Surel wird verwundet zurückgelassen; Ackar kämpft in der Eisenschlucht in einem traumatischen Kampf; Vastus dient als Kommandant und wird in seinen Augen eine Art Kriegsverbrecher; Stronius verdient sich einen Namen
- 0 Jahre vor der Spaltung: Der Krieg endet, als der Feuerstamm die Quelle der EP vom Eisstamm erobert und diese zu leeren beginnt; der destabilisierte Planet zerbricht in die Stücke Aqua Magna, Bara Magna und Bota Magna; die Großen Wesen schicken um diese Zeit Mata Nui los; die Herren der Elemente werden für ihre Taten eingesperrt
- Nach der Spaltung: Die Krieger Certavus und Tarix begründen das Glatorianer-System von Bara Magna, um weiteren Kriegen vorzubeugen; das Dorf Iconox wird gebaut.
- Certavus stirbt an Altersschwäche.
- Ca. 99.000 Jahre nach der Spaltung: Das Matoranische Universum kommt auf Aqua Magna an; der Große Kataklysmus ereignet sich.
- Ca. 99.999 Jahre nach der Spaltung: Die Bateria dezimieren die Skrall; Branar verdient sich seinen Namen; Stronius zerstört einen Bateria; die Skrall ziehen unter Tumas Führung gen Süden nach Roxtus; ca. zeitgleich gewinnt Tarix das Große Turnier
- Der sekundäre Glatorianer von Tesara stirbt und Gresh ersetzt ihn.
- Malum will Strakk in der Arena töten und wird verbannt.
- Ca. 100.000 Jahre nach der Spaltung – die 2009 Story:  
Die Herren der Elemente kehren zurück; Atero wird zerstört; die Knochenjäger greifen Vulcanus an; Toa Mata Nui kommt auf Bara Magna an; Tajun wird zerstört; die Ereignisse aus *Die Legende erwacht* finden statt.



Bevor wir uns in *Einblicke, Ausblicke* nun ausgiebig mit den ersten 2010-Sets beschäftigen, hat SKORPIE3 euch noch freundlicherweise einen Setvergleich zweier GLATORIAN LEGENDS angefertigt, um euch bei Qual der Wahl vorm LEGO-Regal zu helfen.

### 1. DIE KANISTER



Die Kanister von Stronius und Gelu sind eigentlich identisch, da sie zur gleichen Serie gehören. Die einzigen Unterschiede sind die Farben - die jeweils auf Gelu oder Stronius angepasst sind - und natürlich die Figur, die auf dem Kanister zu sehen ist.

Der Kanister einer Glatorianischen Legende ähnelt stark den Kanistern der Glatorianer aus dem Frühjahr. Der Deckel hat eine andere Form und erinnert an die Deckel der Visorak, nur dass dieser hier etwas breiter ist. Vorne auf dem Kanister ist das Übliche zu finden: Ein Bild der Figur, der Name, der BIONICLE-Schriftzug, der GLATORIAN LEGENDS-Schriftzug, die Altersangabe und die Setnummer. Das LEGO-Logo ist auch zu sehen. Also gibt es nichts Neues.

Auf der Rückseite findet man mal wieder einige Kleinigkeiten. Die für uns wohl unwichtigen Sicherheitshinweise sind alle unten angebracht und nehmen auch die halbe Rückseite ein. Daneben sind das LEGO-Logo und der Strichcode zu finden. Interessant

wird es wohl eher, umso höher man geht: Über den Hinweisen bildet sich praktisch eine Reihe aus vier verschiedenen Sachen: der Thornax-Werfer, der BIO-Code, der Hinweis, dass man den Glatorianer wieder in die Box stecken kann und ein Hinweis auf das *BIONICLE Action Figure Game*. Darüber sind noch einmal alle neuen Glatorianer samt Setnummern zu sehen - und ganz oben ist noch ein Hinweis zum neuen Film, was für uns wohl sehr interessant ist.

### 2. DER AUFBAU

Der Aufbau beider Figuren ist ganz einfach, jedoch wird man bei Stronius wohl etwas länger brauchen als bei Gelu. Aber trotzdem sollte man auch für Stronius höchstens 5 Minuten benötigen.

#### 2.1. Stronius

Stronius ist auf dem ersten Blick klein und dick und man wird an einen komplett neuen Körperbau denken - was aber nicht stimmt. Stronius ist nach dem Inika-Schema gebaut und anders gepanzert, sodass man das Schema erst wiedererkennt, wenn man ihn in seinen Händen hält.

Stronius' Beine sind sehr kurz und die Oberschenkelpanzer erinnern an Hewkii von 2007, jedoch haben diese eine neue Farbe. Auch die Oberschenkel selbst gibt es nun zum ersten mal in dunkelrot.

Der Körper besteht aus der Inika-Grundlage, aber wurde, wie schon erwähnt, ganz anders gepanzert. Der Bauchpanzer ist sehr tief, aber da Stronius' Kopf auch sehr tief sitzt, fällt das nur an einer Stelle auf: Stronius ist im Vergleich zu den anderen ziemlich klein. Der neue Panzer wurde auch als Schulterpanzer verwendet, was sehr cool aussieht und auch etwas Neues ist. Die Arme sind genauso kurz wie die Beine und die Hände sind auch dunkelrot.

Stronius' Waffen sind der Thornax-Werfer und eine Stachelkeule. Die Stachelkeule besteht aus neuen Teilen und ist passt zu der Rüstung des Skrall. Der Helm ist genauso gut gepanzert wie der Rest von Stronius und daher sieht er sehr gut an ihm aus. Die Augenfarbe (Orange) passt auch, da Stronius schwarz und dunkelrot ist. Am Rücken ist der Lebenszähler zu finden, welcher gut platziert ist, da er dort nicht stört und sogar zur Rüstung passt.



## 2.2. Gelu

Gelu sollte man viel schneller als Stronius zusammenbauen können – wenn jemand einen Toa Inika hat, kann er schon nach einer Minute fertig sein, denn Gelu ist praktisch ein Toa Inika in abgeänderter Version. Gelu hat einen neuen Helm, der Gelu auch ganz gut steht. Außerdem hat er Metus' Schild als Armpanzer und eine neue, zweiseitige Waffe. Seine zweite Waffe ist der übliche Thornax-Werfer. Auch ein Lebenszähler ist am Rücken angebracht. Der Brustpanzer ist zwar nicht neu, aber ihn gibt es erstmals in weiß. Trotzdem wird es langsam langweilig.

## 3. FIGUREN UND SPIELSPASS

Spielspaß ist hier jedenfalls vorhanden. Aber gehen wir jeden der beiden einzeln durch.

### 3.1. Stronius

Mit Stronius zu spielen - oder wenigstens irgendetwas mit ihm anzustellen – macht schon Spaß. Er hat eine tolle Waffe, eine Distanzschusswaffe und ist gut ausgerüstet. Mit der neuen Form kommt man auf viele Ideen und kämpfen kann er auch gut, nur dass er durch die Schulterpanzer etwas eingeschränkt wird, was aber kaum stört.

### 3.2. Gelu

Mit Gelu macht das Spielen auch Spaß, er ist sehr beweglich und hat eine tolle Waffe. Auch die Idee mit Metus' Schild ist cool. Jedoch langweilt es einen mittlerweile total, dass er wie ein Toa Inika aussieht und kaum neue Teile hat. Dafür ist der Helm cool, aber die Unterbeine sind doch etwas zu kurz, was zwar kaum stört, aber nicht toll aussieht.



## 4. PRO UND CONTRA

### Pro

- alte Teile in neuer Farbe
- coole Rüstung
- ein paar neue Teile
- coole Stachelkeule
- gutes Farbschema
- Metus' Schild als Armpanzer
- cooler Helm
- coole Waffe

### Stronius

- zu klein im Vergleich zu den anderen
- Inika-Baustil teilweise übernommen

### Gelu

- kurze Unterbeine
- Inika-Baustil
- kaum neue Teile

### Contra

## 5. FAZIT

### 5.1. Stronius

Stronius hat nur kleine Mängel, die kaum stören. In der Story ist er zwar nicht so wichtig, aber das Set ist sehr empfehlenswert und er ist wohl einer der besten Glatorianer dieses Sommers.

### 5.2. Gelu

Gelu sieht zwar gut aus und es macht auch Spaß, mit ihm zu spielen, jedoch hat er einfach nichts wirklich Neues. Er kommt auch nicht im Film vor und ist auch nicht gerade sehr wichtig, daher würde ich ihn nur für Leute, die den Inika-Baustil noch sehen können, empfehlen. Für andere, denen der Stil egal ist, kann ich nur mit Helm und Waffe argumentieren.

[Hinweis d. Editors: Wer mehr von Gelu sehen will, sollte *Raid on Vulcanus* lesen, wo er eine wichtige Hauptrolle hat, oder den Comic *A Hero Reborn/Ein Held erwacht*, siehe Ausgabe 6]

### 5.3. Gesamtfazit

Diese Runde geht wohl an die Skrall. Gelu kann leider nicht sehr stark punkten, daher ist es für Stronius nicht schwer, besser zu sein. Außerdem ist Stronius ein Set, dass für jeden zu empfehlen ist.

## DRINGEND GESUCHT – DAS IDBM BRAUCHT EUCH

... und zwar für weitere Setvergleiche und Setrezensionen zu 2009. Zum gemütlichen Ausklang des Jahres gäbe es da einerseits die Stämme-Vergleiche, eine Art Rückblick, bei dem zwei Glatorianer desselben Stammes nach dem üblichen Schema miteinander verglichen werden, aber andererseits fehlen uns noch die Fahrzeuge. Da es die meisten Fahrzeuge nicht im Handel gibt, sondern nur über LEGO Shop@Home, ist nur ein Fahrzeug dringend benötigt:

### **Cendox V1**

Wer gerne über Crotesium und den Cendox V1 schreiben will, genießt hinsichtlich der Veröffentlichung seines Beitrags Priorität gegenüber den folgenden Stämmevergleichen:

### **Skrall vs. Stronius**

### **Gresh vs. Vastus**

### **Tarix vs. Kiina**

### **Strakk vs. Gelu**

### **Ackar vs. Malum**

Auf Mata Nui vs. Vorox wird verzichtet, da die beiden wohl kaum einen Stamm bilden. Somit hätten wir sechs Vergleiche. Ob es die letztendlich alle geben wird, liegt an euch, aber da wir noch drei IDBM-Ausgaben für 2009 geplant haben (9/Okttober, 10/November und 11/Dezember), wäre es gut, je zwei pro Heft zu haben. Zur Not kann eine auch noch im Heft 12/Januar 2010 erscheinen.

Ach ja, da es seit Kurzem über Shop@Home erhältlich ist, auch eine weitere sehr gewünschte und recht kurze Setrezension, die auch Priorität genießt:

### **Click**

Wollt ihr einen dieser Artikel schreiben, so meldet euch auf unserer neuen Wiki-Nui-Seite ([de.bionicle.wikia.com](http://de.bionicle.wikia.com)) mit dem Titel *IDBM-Onlinezentrale*, auch erreichbar über die Weiterleitung *IDBM-OZ*. Dort könnt ihr eure Bewerbung registrieren lassen. Beeilt euch, denn wie heißt es so schön: Wer nicht kommt zur rechten Zeit...





Nach all diesen fantastischen Artikeln folgt wie immer zum Abschluss die Kolumne *Einblicke, Ausblicke* von ΝΗΡΙΙ ΤΗ ΜΕΤΡΙΑΝ. Die Bandweite erstreckt sich diesmal von brandneuen Büchern über den neuen Film und das Ende von BIONICLE bis hin zu einem ersten Blick auf die 2010-Sets... Seid gespannt.



Der polnische Verlag AMEET bringt, wie ihr ja wisst, in ganz Europa diverse BIONICLE-Bücher und Hefte heraus. Während laut Angaben von FUN TRADING am 21. September das *BIONICLE Glatorian V*-Heft hätte erscheinen sollen und Ende September das Buch *Das Universum von Makuta*, gibt es aus dem innereuropäischen Ausland bereits neue Veröffentlichungen.

### BIONICLE MAKUTA'S GUIDE TO THE UNIVERSE



#### BIONICLE: MAKUTA'S GUIDE TO THE UNIVERSE (UK)

Während die deutsche Veröffentlichung von *Das Universum von Makuta* bei IDBM-Redaktionsschluss noch ausstand und nur ein Gewinnspiel in der *Die Legende erwacht*-DVD darauf hinweist, dass es das Buch noch geben wird, tut sich bei den Briten etwas.

Dort wird AMEET am 14. Oktober 2009 die englische Version des Buchs, *Makuta's Guide to the Universe*, herausbringen.

Zur Erinnerung, das aus Teridax' Sicht erzählte Buch enthält:

- Ausschnitte aus Webserien und *BIONICLE Legends*-Büchern (z.B. Dark Mirror, Downfall)
- Beschreibungen zu Charakteren und Orten
- Makuta Teridax' Tagebuch
- die bisher einzige Karte des Matoranischen Universums

Das englische Buch von Greg Farshtey wird 96 Seiten haben und bei Amazon.de 11,99 € kosten. Wer es sich bestellen möchte, hier ist die ISBN-13: 978-8325303501. Seht es als eine einmalige Gelegenheit, das englische Original zu bekommen.

### BIONICLE MATA NUI'S GUIDE TO BARA MAGNA



#### BIONICLE: MATA NUI'S GUIDE TO BARA MAGNA (UK)

Und nun ein Buch, bei dem noch völlig unklar ist, ob es auch in Deutschland veröffentlicht werden wird. Im Vereinigten Königreich von Großbritannien und Nordirland wird man auch dieses Buch ab dem 14. Oktober 2009 kaufen können. Außerdem wird das Buch noch in Polen veröffentlicht werden, aber wann ist noch nicht geklärt.

Das aus Toa Mata Nuis Sicht erzählte Buch enthält:

- neue und exklusive Infos rund um Bara Magna, denn darauf hat AMEET bestanden, als sie Greg um das Buch baten
- evtl. eine neue Karte (Greg deutete mal etwas in der Art an)
- garantiert noch viele weitere Dinge, wegen denen man sich das Buch kaufen sollte

Das 96-seitige Buch ist bei uns ebenfalls über Amazon.de erhältlich und kostet ebenfalls 11,99. Wer sich wie ich auch dieses Buch bestellen möchte, hier die ISBN-13: 978-8325304942.

Auf der nächsten Seite folgen zwei weitere AMEET-Veröffentlichungen...

Sicher erinnert ihr euch noch an die *BIONICLE Glatorian*-Hefte, von denen in Deutschland nach Plan außer dem bereits erschienenen Heft I noch die Hefte V und VI erscheinen werden. Daran konnte die Petition bisher leider noch nichts ändern. Hier nun die polnischen Cover zu V und VI und die übersetzten Produktbeschreibungen von der AMEET-Homepage.



### BIONICLE GLATORIAN V (PL)

#### EIN NEUER ALBTRAUM!

Auf dem Planeten Bara Magna gab es keine Kriege.

Seine Bewohner führten ein ruhiges Leben, fristeten ihr Dasein mithilfe der wenigen Ressourcen, die ihre Wüstenwelt zu bieten hatte. Das Gesellschaftssystem, das sie schufen, um Dispute zwischen den Dörfern mittels Kämpfen von glatorianischen Kriegeren zu lösen, funktionierte gut. Dennoch war der große Krieg, der zu einem Kataklysmus geführt hatte, der den Planeten vor Jahrtausenden in Stücke gerissen hatte, nicht vergessen. Der Feuerstamm, der Wasserstamm, der Dschungelstamm und der Eisstamm wussten sehr wohl, dass ein Bruch der Regeln, die sie alle akzeptierten, zu einem neuen, verheerenden Konflikt führen könnte.

Ein neuer Stamm – ein Felsstamm – ließ sich in den Bergen am nördlichen Rand der Wüste nieder. Obwohl er sich in den Ruinen einer alten Stadt verbarrikadierte, schloss auch er sich dem System an und folgte seinen Regeln, indem er

seine schwarz gepanzerten Krieger – die Skrall – schickte, um Kämpfe über die Ressourcen auszutragen. Die Skrall erwiesen sich als unschlagbare Kämpfer und der Felsstamm begann, alles zu beanspruchen und das Besitzrecht dafür in der Arena zu gewinnen. Verdächtigungen über ihre wahren Absichten wuchsen. Und dann griffen die Skrall an.

Es gab keinen Krieg auf Bara Magna... bis jetzt.

*Das 32-seitige Rätselheft enthält den 5. Teil der Querung, einen Comic und Sammelkarten. Deutscher Erscheinungstermin hätte der 21. September sein sollen, also haltet Ausschau!*



### BIONICLE GLATORIAN VI (PL)

#### DIE ANKUNFT EINES HELDEN

Die Maske des Lebens, verstoßen aus dem Matoranischen Universum, flog ins große Unbekannte; in sich trug sie das Bewusstsein des Großen Geistes Mata Nui. Der mächtige Herrscher war seiner großen Macht beraubt worden und aus seiner Welt von einem grausamen und gnadenlosen Feind verbannt worden. Während er außer Kontrolle durch die Leere flog, schwor Mata Nui, dass er eines Tages zurückkehren und sein Volk retten würde.

Mata Nuis Reise endete plötzlich, als die Maske des Lebens auf dem Wüstenplanet Bara Magna bruchlandete. Die Maske benutzte ihre Kraft, um einen Kriegerkörper für Mata Nui zu erschaffen, sodass er eine Chance hatte, in dieser fremden, feindseligen Welt zu überleben. Bald stellte sich heraus, dass er viel mehr brauchen würde, da das Schicksal ihn mitten in einen bewaffneten Konflikt zwischen den Bewohnern des Planeten warf.

Wird Mata Nui sich der Rebellion der Glatorianer gegen die Armee der mächtigen Skrall anschließen? Wird er imstande sein, die Agori-Stämme von Bara Magna zu beschützen? Wird er einen Weg finden, zu seinem eigenen Universum zurückzukehren?

*Das 32-seitige Rätselheft enthält den letzten Teil von Greg Farshtey's Querung, einen Comic und Sammelkarten. Deutscher Erscheinungstermin: 21. November (angestrebt).*

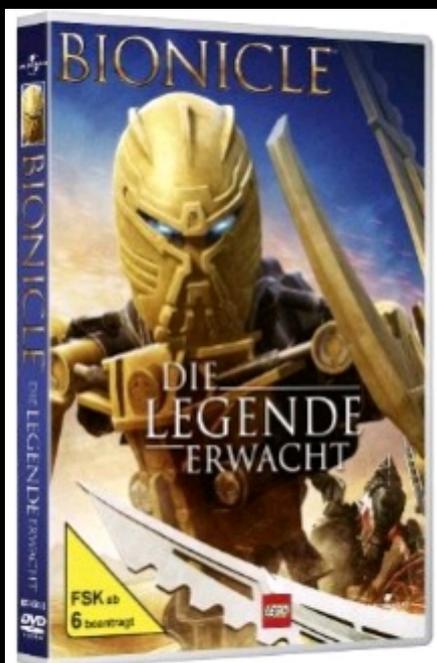
## DAS ENDE VON BIONICLE

Es wurde nun bestätigt. 2010 ist das letzte BIONICLE-Jahr. Das war's.

Bevor ihr jetzt zu schreien beginnt: Das ist das, was einige im Internet behaupten. Ja, es gibt gute Argumente dafür, aber auch schlagkräftige Gegenargumente, die sich auf die recht guten Verkaufszahlen und eine Aussage von Webdesigner Kelly McKiernan berufen, denn letzterer behauptete im Sommer, die Offizielle Seite für die nächsten „2,5 Jahre“ grob durchgeplant zu haben. Das bedeutet bis Ende 2011. Greg Farshtey und Kelly/Binkmeister dürfen als Arbeitnehmer der LEGO Company die Gerüchte weder direkt bestätigen noch widerlegen, da die Pläne für kommende Jahre als Firmengeheimnisse zählen. Bink hat diese „2,5 Jahre“-Aussage übrigens in einem brandneuen Blogbeitrag wiederholt.

Bevor irgendetwas Konkretes gesagt wird, heißt es also: beruhigt euch und genießt die Story! Es gibt keinen triftigen Grund, BIONICLE jetzt zu beenden, und wenn doch, dann soll uns das erst stören, wenn es so weit ist.

## BIONICLE: DIE LEGENDE ERWACHT



Seit dem 25. September 2009 ist der Film nun auch bei uns im deutschen Sprachraum erhältlich. An dieser Stelle nur ein paar interessante Fakten zur DVD und zum Film:

- Das DVD-Cover ist zweiseitig: wer die diversen Firmenlogos und die FSK-Empfehlung nicht sehen will, kann es einfach umdrehen.
- Einige Übersetzungen sind gut gelungen („To each his own“ = „Jedem Tierchen sein Pläsierchen“; Metus Ausspruch über Click, der auf Mata Nui Schultern sitzt).
- Ein anderes Metus-Zitat ging in die Hose: „Pitting Vastus against Tarix...“ = „Den verrosteten Vastus gegen Tarix...“, wobei es doch „Vastus gegen Tarix antreten lassen“ heißen sollte. Merke: *Pitting* ist nicht *pitted*.
- Ob die deutsche Berix-Stimme glaubhafter klingt, bleibt dem Zuschauer/Zuhörer überlassen, aber ich hätte mir für die englische Stimme ursprünglich etwas in der Art vorgestellt. Als ich dann aber die deutsche Stimme hörte, war ich durch die englische schon so vorgeprägt, dass sie mir eher komisch vorkam.

Die DVD ist 75 Minuten lang, kostet je nach Händler zwischen 15 und 17 Euro und enthält drei Bonus-Features: „Metus' Rache“ (echt gut geworden, aber die Kanonizität ist ungeklärt, da es nicht von Greg geschrieben wurde), 2 unveröffentlichte Szenen als Storyboard-Zeichnungen und Charakterbios zu den fünf Glatorian Legends, die im Film auftauchen. Echte Spoiler zum Film dürft ihr übrigens erst in der Oktoberausgabe erwarten. Außerdem gibt es ja bereits die IDBM-Sonderausgabe zum Film, die euch in der Hinsicht vorerst mal versorgt haben sollte. Die DVD lohnt sich übrigens auch wegen des netten kleinen Begleithefts...

## WUSSTEST DU SCHON ...

- ... dass Gresh nach einer Figur aus einem früheren Buch von Greg Farshtey benannt wurde?
- ... dass die Setliste mit Tahu, die ich einst eine Fälschung nannte, doch keine ist?
- ... dass der Wahlvorgang zum Kyry-Wettbewerb immer noch auf BZPower läuft?
- ... dass BIONICLE, das online bereits 2000 startete, nächstes Jahr 10 wird?
- ... dass das amerikanische Januar-2010-LEGO-Clubheft bereits vor Weihnachten 2009 erscheint und die 2010-Story einleitet?
- ... dass die 2010-Spoiler auf der nächsten Seite stehen?

## 2010: BIONICLE STARS

Ja, so heißen sie: BIONICLE Stars. Hinter diesem Namen verbergen sich sogenannte „Sets zum Impulskauf“, d.h. Sets vom Format der 2009-Agori oder der Av-Matoran aus 2008. Wie viele es davon geben wird ist unbekannt, aber es sind mindestens sechs, wahrscheinlicher aber zehn und maximal 12. Das Konzept ist Folgendes: BIONICLE wird 10 (siehe vorherige Seite unten) und zum zehnjährigen Geburtstag kommen beliebte Figuren aus vergangenen Jahren in neuer Form heraus. Eine Art Auslese der Besten, die aus neuen Teilen gebaut und in kleinerer Form im nächsten Jahr erscheinen werden.

Diese neuen Formen haben sehr wahrscheinlich keine Storyrelevanz, aber für Sammler oder für Fans, die das Originalset verpasst haben, sollten diese kleinen, ca. zwanzigteiligen Sets sich lohnen. Die Prominenz reicht von Tahu aus 2001 bis zu Gresh aus 2009. Jedes dieser Sets enthält außerdem ein zusätzliches, goldenes BIONICLE-Teil. Die Tatsache, dass dazu eine Kanohi Hau gehört, und diverse „geleakte“ Promo-Bilder legen nahe, dass es sich dabei um Teile handelt, mit denen man dem Stars-Tahu eine goldene Rüstung geben kann. Das IBDM präsentiert euch nun die sechs Stars, die im Winter 2010 erscheinen werden:

### 7116 TAHU

Ja, das Beste vorneweg. Quatsch, der Rest ist auch gut. Aber diese Tahu-Figur verpasst zu haben ist doch ein Grund zum Selbstmord, oder? Der Kopf des neuen Tahu (Remake von 8534 Tahu aus 2001) ist offenbar ein av-matoranischer Kopf aus 2008, was Anlass zur Frage gibt, ob die Kanohi Hau ein x-Stäbchen zur Befestigung am Kopf verwendet, was ich persönlich begrüßen würde, da meine alte Tahu-Hau nicht mehr so gut hält.

Die Farbe des neuen Tahu-Sets scheint Dunkelrot oder „Metru-Rot“ zu sein, wie alte Fans es vielleicht noch für sich nennen, gepaart mit dem alten Orange, wie es im Set 8534 und im Photok-Set vorkam. Auch – verzeiht den Anglizismus – „cool“ ist das neue Flammenschwert.

Was jeder für sich entscheiden muss ist die Frage, ob die Größe des Sets nicht negativ zu werten ist. Bedenkt, die Beine sind Av-Matoran-Beine, der Körper ist ein mit einem neuen Rüstungselement versehener Av-Matoran-Körper, die Arme sind zwar neu, aber auch nicht länger als ein Av-Matoran-Arm. Außerdem brauch das Set nur 19 Teile. Dies bedeutet, dass Tahu nicht viel größer als ein Av-Matoran ist. Da das alte Tahu-Set das aber auch nicht ist, kann man darüber ja hinwegsehen. Und nicht vergessen: die Stars sind nur „Impulssets“, die zum Kauf größerer Sets anregen sollen.



### 7117 GRESH



Noch recht vertraut sollte uns dieses Gesicht sein. 7117 Gresh ist ein Remake von 8980 Gresh aus 2009. Ohne den Helm und die beiden Schwerter hätte ihn aber wohl keiner wiedererkannt. Natürlich ist dies jedem selbst überlassen, aber diese Figur ist – besonders im Bara-Magna-Kontext – zu agorihaf für eine Glatorianerfigur.

Dennoch, das Set ist nicht ohne Flair. Da wäre der Gresh-Helm in neuer Farbe oder die beiden silbernen Dschungelschwerter. Ganz zu schweigen von den neuen 2010-Teilen in sattem Giftgrün. Außerdem enthält auch dieses Set ein goldenes Teil für die goldene Sammelfigur, nämlich einen der neuen 2010-Füße.

7117 Gresh enthält ebenfalls 19 Teile und hat, wie alle Stars, eine Altersempfehlung von 6 bis 16.

### 7135 TAKANUVA

Was wäre eine Best-of-Sammlung ohne den Siebten Toa? Dieses Set, ein Remake der Takanuva-Figur aus 8596 Takanuva & Ussanui, dem großen Set aus dem Herbst 2003.

Was bleibt also zu ihm zu sagen? Nun, es fehlt das Gold, das wundert mich aber nicht weiter, da 1. dieses Takanuva-Set das weiße Stars-Set ist und 2. die goldenen Teile gesammelt werden sollen.

Die Kanohi Avohkii ist dieselbe wie 2003 und es ist das erste Mal seit damals, dass das Teil wieder verwendet wurde. Bezüglich der Waffen bleibt zu sagen, dass Takanuva in Karda Nui wohl mit Solek getauscht hat, denn es fehlen der Stab des Lichts (bzw. die Energielanze) und der Midak-Skyblaster (der in der 2003-Figur zugegebenermaßen auch nicht enthalten war).

Die Tatsache, dass wir hier von Takanuva reden, dürfte bereits ein Ansporn zu Kauf sein, ebenso wie das goldene 2010-Fußteil. Das Set enthält insgesamt 21 Teile, also zwei mehr als Gresh und Tahu.



### 7136 SKRALL



Definitiv ein Star und immer noch aktuell, ist dieses Set ein Remake des Sets 8978 Skrall aus 2009, nur dass als sekundäre Farbe das Grün verwendet wird, dass auch bei Tuma Anwendung fand. Dieses Grün erstreckt sich auch auf die Skrall-Klingen, die als Schulterpanzer dienen. Dieser Panzer ist aber etwas zu groß für eine so kleine Figur, zumindest auf diesem Bild.

Bei der Waffe, die der Skrall in der Hand hält, sollten alle denken: „Will ich haben!“ Es handelt sich um ein schwarzes Kopaka-Schwert aus 2001. Dieses Teil gab es bisher nur in Weiß (2001-Kopaka) und Orange (Gukko-Schnabel aus 2003). Der Helm ist derselbe wie beim 2009-Skrall.

Das goldene Extrateil des 21-teiligen Sets ist ein Toa-Nuva-Schulterpanzer, wie ihn auch der ursprüngliche Takanuva besaß (nun, nur falls dies nicht das „Brutaka-Gold“ aus 2006 ist, sondern das alte „Takanuva-Gold“ aus 2003).

### 7137 PIRAKA

Das Set heißt zwar Piraka, doch die Farbe desselben legt nahe, dass es sich dabei um Vezok handelt, zuvor auch bekannt als das Set 8902 Vezok (es sei denn das hier soll irgendein blauer Skakdi sein, was unwahrscheinlich ist).

Das russische Bild nebenan ist etwas unscharf, das stimmt, aber was man erkennt, klingt vielversprechend: Ein Av-Matoran mit einem Piraka-Kopf/Rückgrat-Teil.

Die Waffe ist nicht klar erkennbar, aber offenbar handelt es sich um eine zweiteilige Waffe. Die Waffe wird natürlich von einer Hand gehalten, die wiederum an einem Arm befestigt ist, der ein neues 2010-Teil zu sein scheint.

Das goldene Extrateil dieses Sets ist wohl dasselbe 2010-Fußteil, das auch bei Takanuva und Gresh enthalten war, da es auf dem Foto vor Vezoks Füßen liegt.



### 7138 RAHKSHI

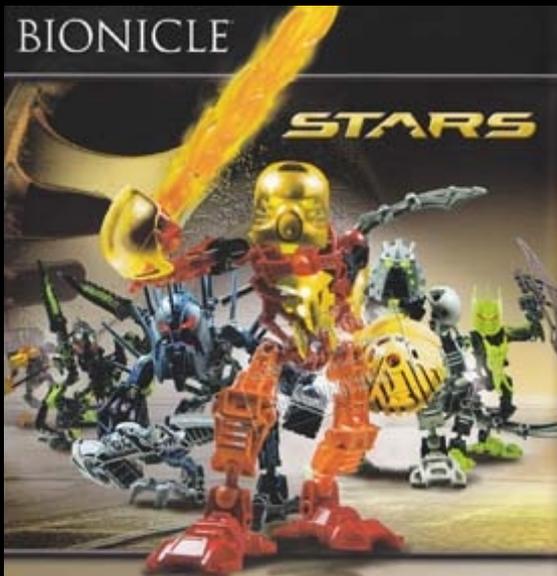


Dieser Rahkshi ist nicht grün, braun, rot, schwarz, weiß oder blau, nein, er ist gelb. Folglich macht ihn das zu einem Rahkshi des Hitzeblicks. (Das Setfoto stammt von einer russischen LEGO-Ausstellung.)

Dieser „Star“ ist der bisher einzige, der kein Remake eines bekannten Sets ist, sondern eher eine Art nachträgliche Ergänzung zu den 2003-Rahkshi. Der Stab hat Guurahk-Spitzen, aber die Rückenstacheln (und wenn ich recht sehe, auch der Rückenpanzer) scheinen neue Teile zu sein.

Es ist zweifelhaft, ob diese Figur eine Kraata enthält, aber es ist auf jeden Fall eine nette Ergänzung jeder Sammlung. Da wir keine Boxfotos haben, ist die Zahl der Teile unbekannt. Vor den Füßen des Rahkshi lag in

Russland ein goldener Gahlok-Kal-Handschild, also handelt es sich dabei vermutlich um das goldene Teil.



Über die 2009-Kanistersets weiß man noch nichts, aber vielleicht ändert sich das bis Oktober. Auf jeden Fall bleibt das IDBM für euch am Ball und berichtet euch fortwährend über alle Neuheiten.

Abschließend noch ein paar Dinge, die ohne Bilder sind und deshalb oder einfach aufgrund ihrer spekulativen Natur als Gerücht behandelt werden müssen.

Es folgen die Namen vier weiterer Stars-Sets, die allem Anschein nach im Sommer 2010 erscheinen sollen. Es kann sein, dass hier zwei weitere fehlen.

7118 – Pohatu (2001, 2002 oder 2008?)

7119 - Nokama (Turaga, Toa oder Toa Hordika?)

7120 – Bomonga (Rahaga oder Toa Hagah?)

7121 - Exo (soll das Exo-Toa heißen?)

Auf der Seite, auf der sich die 10 Stars-Namen befanden, fanden sich auch folgende „Fakten“:

- Es wird 12 kleine Sets geben, die aber sehr wichtig sind (Stars?)
- Es wird sechs Kanistersets geben (im ganzen Jahr oder nur im Frühjahr?)#
- Es soll auch ein Click-Set geben (ist das ein Re-Release oder meint das, dass das Exklusivset aus dem UK auch anderswo erhältlich sein wird, so wie gerade über S@H?)
- Es sind drei Krieger/Titanensets und fünf Fahrzeugsets geplant
- Es wird ein Titan/Krieger Kombo-Set geben (angeblich geplant, Durchführung unbestätigt)

Nach diesen „Fakten“ nun das, was der Autor der Seite als „Gerüchte“ bezeichnet:

Angeblich können die Titanen/Krieger an den Fahrzeugen befestigt werden. Es soll eine neue Waffe geben, jedoch werden die Wintersets noch Thornax-Werfer haben. Außerdem geht das Gerücht, Teridax werde Lakaia nach Bara Magna schicken, die sich mit den Skrall und den Knochenjägern zusammenschließen, um Mata Nui zu finden und zu töten.

Mit diesen unbestätigten – und beim letzten Block auch: zweifelhaften – Informationen endet *Einblicke, Ausblicke* für diesen Monat. Man sieht sich im Oktober wieder, hoffentlich dann mit weiteren Neuigkeiten, die ich euch an dieser Stelle mitteilen kann.

Zum „abschließenden Abschluss“, wie Tote-Hosen-Sänger Campino einmal sagte, kommen nun die Seiten für Rätselspaß und Lachanfälle. Diese wird, wie manchen vielleicht entfallen ist (z.B. der Person, die mir neulich mailte: Was ist ein COoB?), von **CHOSEN ONE OF BIONICLE** exklusiv für euch zusammengestellt. Rätsel, Witze und Infinities-Comic – was will man mehr?

### DAS QUER-DURCH-DIE-SAGA-BIONICLE-QUIZ

Es folgen wie immer zehn Fragen für wahre BIONICLE-Experten. Nicht alles zu wissen ist keine Schande – wer 6/10 ohne Hilfe beantworten kann, ist bereits recht gut dabei. Schreibt uns eure Punkte in die IDBM-Onlinezentrale auf Wiki-Nui! Die Auflösung folgt im Impressum.

1.) Welche Rahi wollten Tahu 2001 davon abhalten, an seine Kanohi Akaku zu gelangen?

- a) Nui-Jaga
- b) Kofo-Jaga
- c) Kane-Ra

2.) Welcher der drei folgenden Toa trug für kurze Zeit eine Krana?

- a) Gali
- b) Onua
- c) Tahu



3.) Welches der folgenden drei Dörfer wurde von den Rahkshi nicht zerstört bzw. schwer beschädigt?

- a) Le-Koro
- b) Ta-Koro
- c) Ko-Koro

4.) Wo fand Toa Onewa Ahkmou, um von ihm den Standort der großen Disk von Po-Metru zu erfahren?

- a) In einer Transportröhren-Kontrollstation
- b) An seinem Arbeitsplatz
- c) In seinem Haus

5.) Welcher Toa Metru hatte auf dem Rückweg nach Metru Nui eine Vision der Visorak?

- a) Vakama
- b) Onewa
- c) Nokama

6.) Welcher Toa Inika war bereit, sich in der Kammer des Todes zu opfern?

- a) Jaller
- b) Hahli
- c) Matoro

7.) Wer hat Pridaks Haizahnklinge hergestellt?

- a) Carapar
- b) Nocturn
- c) Pridak selbst



8.) Wer war Takuas bester Freund, als dieser noch in Karda Nui war?

- a) Solek
- b) Kirop
- c) Tanma

9.) Von wem haben Tarduk, Crotelius und Kirbold die Sandläufer (*Sand Stalker*) für ihre Expedition bekommen?

- a) Von einem Händler aus Tesara
- b) Metus
- c) Crotelius besaß bereits welche

10.) Eine Gruppe rebellischer Visorak versuchte einst, Teridax zu töten. Welcher Visorak-Art gehörten diese an?

- a) Vohtarak
- b) Roporak
- c) Keelerak



## HUMOR

Habt ihr Humor? Dann postet eure Witze in der IDBM-Onlinezentrale auf Wiki-Nui.

Was sagte der Träger der Kanohi Akaku? - „Ich sehe was, was du nicht siehst.“

Was ist das größte Problem, das ein Makuta haben kann? - Ein Gasleck!

Wie lautet Tahnok-Kals Spitzname? - Kugelblitz!

Womit essen Rahkshi? - Mit Stäbchen.

Wie nennt man einen Polypen, der seine Beute nicht aussaugt? - Fisch.

*Eigesendet von Tobias B8:* Was kommt dabei heraus, wenn man Ta- mit Le-Matoranern kreuzt?  
- Nichts als heiße Luft.

*Eingesendet von Toa nuriamer:* Was hat Michael Jackson mit Gresh gemeinsam? - Wenn es um Moves geht, kann ihm keiner etwas vormachen.

**BIONICLE: Infinities** Credits: MS Paint, Macromedia Fireworks, GIMP, InnerRayg, Philbert Flakes, Universal

"The Legend Reborn" Spoiler sind noch NICHT erlaubt :-P

Leute! Ich weiß jetzt, wer der Verräter ist!

Wirklich?! Wer?

**BARA MAGNA NEWS**

\*WIR UNTERBRECHEN UNSER PROGRAMM FÜR EINE EILMELDUNG\*

Aufgrund einer neuen Studie behaupten vulkanische Wissenschaftler, dass Thornax-Eintopf schlecht schmeckt. Wir kehren jetzt zum ursprünglichen Programm zurück.

Können Sie glauben, dass der Verräter die Person ist, die ich vor 5 Sekunden beim Namen genannt habe?

Hätte ich NIE verdächtigt!

Nein.

**BARA MAGNA NEWS**

Und nun haben wir das Ende der mit Abstand dicksten IDBM-Ausgabe erreicht (mit Cover sind es 53 Seiten!!!). Was bleibt also noch zu sagen? Das Übliche: Danksagungen an die Mitwirkenden dieser Ausgabe, Rätsellösungen und Vorschau auf Heft 9.

---

### VORSCHAU AUF AUSGABE 9/OKTOBER 2009

- 1. Eintrag aus „Makutas Tagebuch“
- Mitarbeitervorstellung IV: Chosen One of Bionicle (geplant)
- Setrezensionen und -vergleiche, wenn ihr mir welche schickt
- möglicherweise einen Comic (welcher steht noch nicht fest)
- aktuelle Infos rund um 2010
- keine Spoilerbeschränkung für *Die Legende erwacht* mehr!
- *Einblicke, Ausblicke*
- Rätsel, Witze u.v.a.

Vor Ausgabe 9 wird übrigens voraussichtlich noch das *IDBM-BIONICLE-Wörterbuch Englisch – Deutsch 1.0* erscheinen! (Näheres steht bereits in diesem Heft... geht suchen.)

### DANKSAGUNGEN

*Nuhrii the Metruan* – Chefredakteur, Editor, Autor diverser Artikel, Übersetzungen

*Chosen One of Bionicle* – Rätsel und Witze

*Bioniclemaster724* – Titelblatt, Selbstvorstellung, ToW-Werbung

*Skorpi63* – Setvergleich, Selbstvorstellung

*Toa of Kenn und Toa-Kal* – Infolieferanten (2010-Gerüchte/Mata Nui's Guide to Bara Magna)

*Greg Farshtey und Pop Mhan* – Kurzgeschichte und Comic

*Tobias B8 und Toa nuriamer* – Witze

und außerdem ergeht ein Dank an *Nath* von Wiki-Nui für die IDBM-Olinezentrale

### DES RÄTSELS LÖSUNG

Es folgen die Antworten auf das Quer-durch-die-Saga-BIONICLE-Quiz und die Quellen, aus denen man sie hätte wissen können oder wo ihr sie nachschlagen könnt.

1b) Kofo-Jaga: siehe *BIONICLE Chronicles 1: Tale of the Toa*

2c) Tahu: siehe *BIONICLE Encyclopedia*

3a) Le-Koro: siehe *BIONICLE: Die Maske des Lichts*

4a) Transportröhren-Kontrollstation: siehe *BIONICLE Adventures 1: Mystery of Metru Nui*

5b) Onewa: siehe *BIONICLE Adventures 6: Maze of Shadows*

6c) Matoro: siehe *BIONICLE Legends 5: Inferno*

7b) Nocturn: Quelle ist Greg Farshtey auf BZPower

8a) Solek: siehe *BIONICLE Legends 8: Shadows in the Sky*

9b) Metus: Quelle ist Greg Farshtey auf BZPower

10c) Keelerak: Quellen sind *BIONICLE Legends 4: Legacy of Evil* und Greg auf BZPower

*LEGO u. BIONICLE sind Markenzeichen der LEGO Company © 2000-2009, The LEGO Company*  
*Alle Autoren sind für den Inhalt ihrer Artikel selbst verantwortlich! Jegliche Haftung ist ausgeschlossen! Dieses Heft ist eine reine Fanproduktion.*