



DRITTES KAPITEL VON
"DIE QUERUNG" VON GREG FARSHTEY

BIONICLE

DAS INOFFIZIELLE DEUTSCHE MAGAZIN



INHALTE:

- VON ANFANG AN GEPLANT?
- DAS BESTE AUS DEM TOWFF
- IDBM-RÜCKBLICK
- COMIC: DIE GESCHICHTE DER TOA
- WAND DER GESCHICHTE, TEIL 2
- SET-REZENSIONEN

AUSGABE 12 - JANUAR 2010



LIEBE LESER,

ich begrüße euch hiermit zur zwölften und letzten Ausgabe des IDBM in dieser Form. Wie ihr bereits sehen könnt, hat es im Inneren des Heftes bereits einige grafische Veränderungen gegeben – zum Besseren, finden wir, nicht zuletzt durch Bimas Hintergründe – und im Februar werden diese Änderungen auch auf wesentliche Aspekte des IDBM übergreifen. Wer auf IDBM Online aktiv ist, wird bereits einige Hinweise darauf erhalten haben. Seid aber versichert, dass alles, was passiert, aus einem Drang zur Verbesserung geschieht.

Doch nun zurück zu der vorliegenden Ausgabe. Wir bieten euch diesmal einen Rückblick auf das vergangene IDBM-Jahr – denn mit dieser Ausgabe hier vollendet das Inoffizielle Deutsche BIONICLE-Magazin sein erstes Lebensjahr! Aus diesem freudigen Anlass gibt es diesmal einen extralangen Infinities-Comic, sowie eine Extraportion Storys und einen Jahresrückblick von mir selbst. Wie gewohnt sind auch Setvergleiche dabei – diesmal beginnen wir mit den Stars...

Was gibt es darüber hinaus zu berichten?

Nun, einerseits sind wir nun in einem neuen Jahr – dem letzten Jahr mit Sets. Andererseits gibt es mehrere Highlights, auf die ihr euch in diesem Jahr mit dem IDBM freuen dürft:

- BIONICLE: Die Gesamte Legende – ein umfassendes Tribut an die gesamte Setreihe von 2001 bis 2010, erstellt in Kooperation mit dem KanohiJournal. Haltet die Augen offen – das Erscheinungsdatum dieses elektronischen Buches ist noch ungewiss.
- Wettbewerbe... es sind noch mehrere gemeinsame Wettbewerbe mit dem KJ geplant, mit denen ihr BIONICLE-Geschichte schreiben könnt – buchstäblich!
- Die Siegerehrung für den aktuellen Wüstenvogel-Wettbewerb!!!
- Der letzte Glatorianercomic... in einer der nächsten beiden Ausgaben!
- Außerdem die bereits angekündigten Neuerungen im Februar ...
- ... sowie viele exklusive Aktionen auf IDBM Online. Schaut vorbei unter der Adresse www.idbmonline.ipbfree.com – wir freuen uns auf euren Besuch!

Wie ihr unschwer erkennen könnt, steht euch noch viel bevor. Einen kleinen Ausblick auf das Projekt „BIONICLE: Die Gesamte Legende“ findet ihr bereits im Forum von IDBM Online. Es sei an dieser Stelle auch angemerkt, dass der IDBM-Grafiker Skorpi63 beschlossen hat, seinen Namen in **Neramo** zu ändern.

Damit wäre nun alles Wichtige gesagt. Ohne weitere Vorrede wünsche ich euch nun viel Spaß mit der neuen Ausgabe des IDBM!

NUHRI! THE METRUAN
IDBM-CHEFREDAKTEUR



COMIC: DIE GESCHICHTE DER TOA

EIN EXKLUSIVER MCDONALDS-COMIC AUS 2002



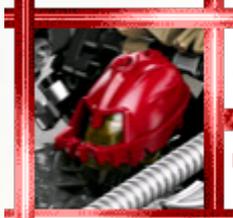
SETVERGLEICH: GRESH VS. GRESH

DIE BIONICLE STARS SIND DA!!!



TOWFF: BEST OF 2009

MOC UND FANFICTION DES JAHRES 2009



SETREZENSION: 8995 THORNATUS V9

EIN BLICK AUF PERDITUS' KAMPFFAHRZEUG



GESCHICHTE: DIE QUERUNG, KAPITEL 3

DIE SCHRECKEN NEHMEN KEIN ENDE...



SERIE: DIE BIONICLE-SAMMELKARTEN

TEIL 3: TOA NUVA RECONSTRUCT



BERICHT: VON ANFANG AN GEPLANT

DIE WAHRHEIT ZUR ENTSTEHUNG VON BIONICLE



SETVERGLEICH: SKRALL VS. STRONIUS

DER LETZTE 2009-SETVERGLEICH!!!



WAND DER GESCHICHTE II: DIE BOHROK, TEIL 2

AUF MATA NUI WIRD ES BRENZLIG...



SETREZENSION: 8996 SKOPIO XV-1

DAS RIESENFAHRZEUG DES KRIEGERES TELLURIS



RÜCKBLICK: 12 MONATE IDBM

EINBLICKE UND MEINUNGEN



VERMISCHTES: RÄTSEL & MEHR

DIESMAL EXTRALANG UND MIT NEUEN INHALTEN!!!



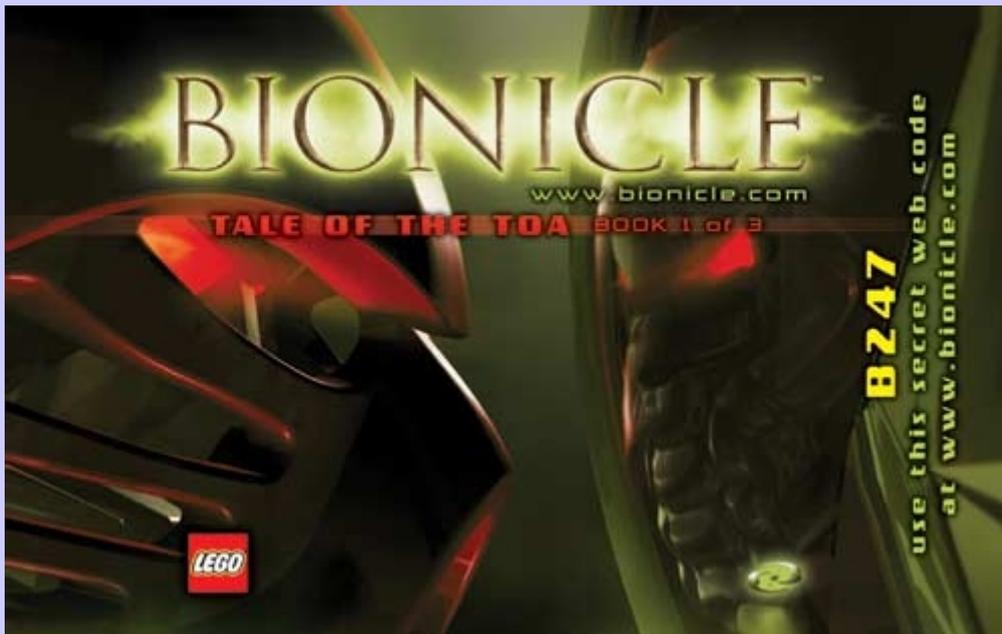
IMPRESSUM & VORSCHAU

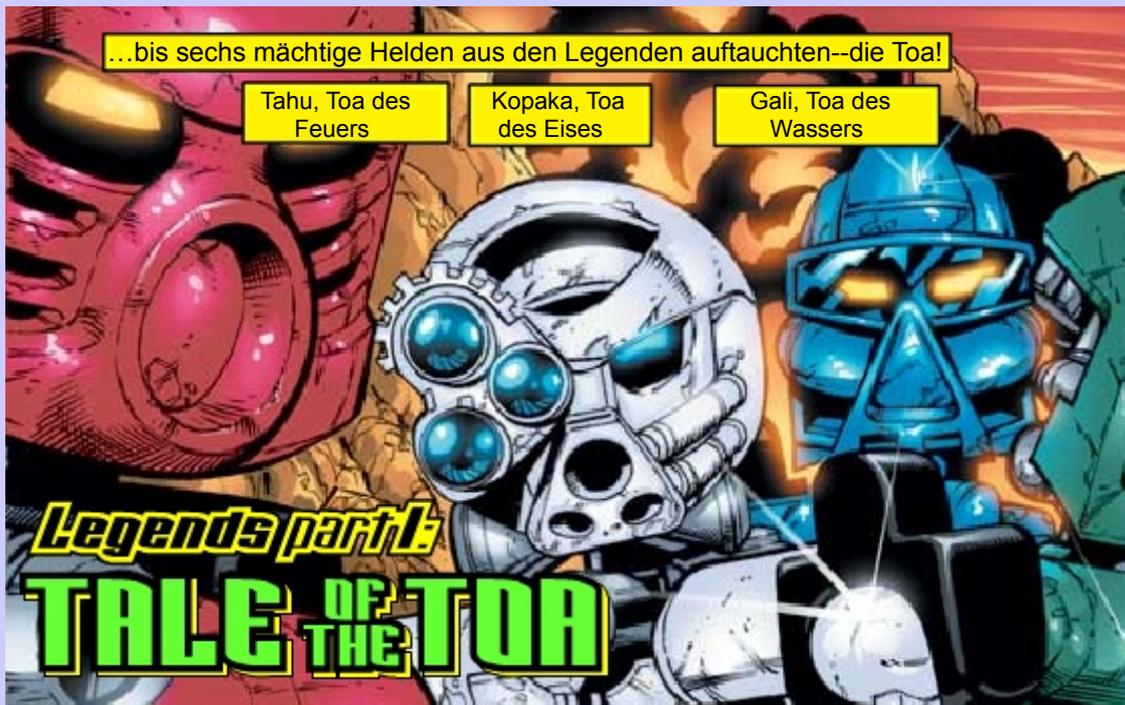
ERSTER BLICK AUF AUSGABE 13



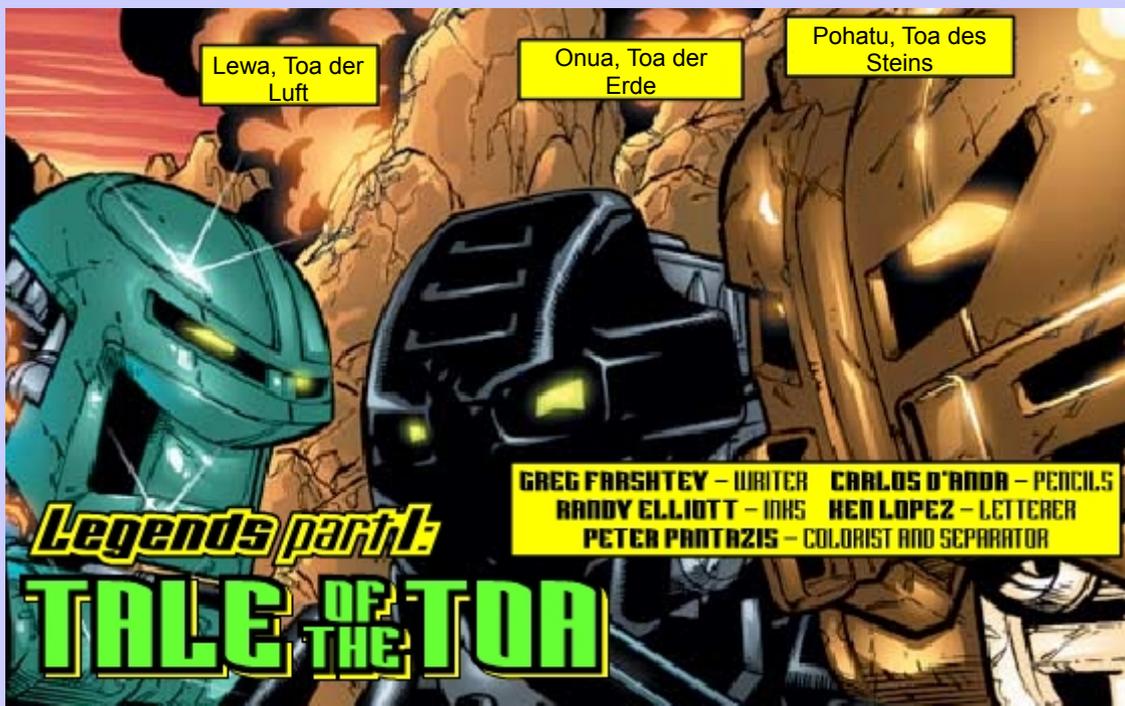
COMIC: DIE GESCHICHTE DER TOA
EIN 2002-COMIC

Bereits letztes Jahr veröffentlichte das IDBM einen Comic aus den amerikanischen McDonalds-Happy-Meals, *Die Rahi-Herausforderung*. 2002 erschienen in den USA bei McDonalds drei weitere Mini-Comics, die von den Abenteuern der Toa Mata bei der Suche nach den Masken und vom Kampf gegen die Bohrok berichteten. *Die Geschichte der Toa*, im Original *Tale of the Toa*, ist der erste dieser Comic-Serie. Da es bis zum Erscheinen des letzten Glatorianercomics noch etwas dauert, liefert das IDBM euch nun diesen Schatz aus vergangenen Tagen, den es noch nie zuvor auf Deutsch gab. Übersetzt wurde der Comic von **Nuhrii the Metruan**.

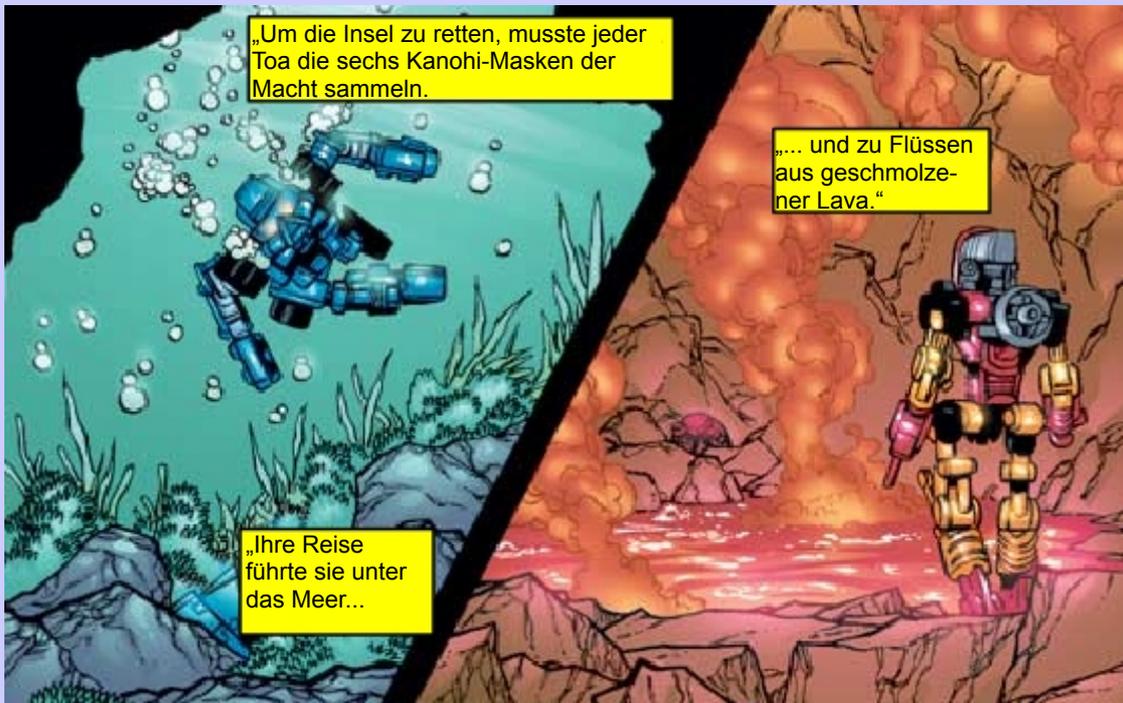




LEGENDEN TEIL 1: DIE GESCHICHTE DER TOA



GREG FARSHTEY – AUTOR | CARLOS O'ANDA – ZEICHNER
RANDY ELLIOTT – TINTE | KEN LOPEZ – LETTERER
PETER PANTAZIS – KOLORIST UND SEPARATOR





„Schließlich vereinten die Toa ihre Körper, ihre Geister und ihre Kräfte, um die monströsen Wächter des Makuta zu schlagen, die Manas.“

Eis und Schnee werden diese Bestien verlangsamen... dann werden ihre Masken der Macht unser sein!

Bald wird Mata Nui wieder frei sein!



„Ja, nach Makutas Niederlage schien es, als würde alles auf Mata Nui sich zum Guten wenden.“

„Wie sollten wir wissen, dass noch im Moment des Sieges der Toa...“

„Kreaturen, wie man sie noch nie zuvor gesehen hatte!“

CHIKT-CHIKT-CHIKT-CHIKT

SSSSSSSS

... tief in einer verborgenen Höhle mysteriöse und mächtige Kreaturen zu erwachen begonnen hatten?“



FORTSETZUNG IN: DAS GEHEIMNIS DES SCHWARMS

Wenn euch dieser Minicomic gefallen hat, dann gebt uns auf IDBM Online entsprechende Rückmeldung. Es ist durchaus möglich, dass dann nach dem Ende der Glatorianer-Reihe ab und an einer davon im IDBM enthalten sein wird.

Wenn ihr mehr über den Kampf der Matoraner und Toa gegen die Bohrok erfahren wollt, habt ihr bereits in diesem Heft Gelegenheit dazu, im zweiten Teil des „Wands der Geschichte“, der an späterer Stelle folgt.





VERGLEICH: GRESH VS. GRESH VON HERO GRESH

Nun sind sie endlich auch in Deutschland erschienen, die „BIONICLE Stars“ - und das IDBM beginnt natürlich umgehend mit dem ersten Vergleich zwischen einem Stars-Set und dem Set, auf dem dieses basiert. Passend zu seinem Namen, hat IDBM-Online-Mitglied **Hero Gresh** sich des Vergleichs zwischen 8980 Gresh (2009) und 7117 Gresh (2010).

* * *



1. KANISTER

Die zwei Kanister sind verschieden. Wir werden beide einmal genauer unter die Lupe nehmen.

1.1. 8980 GRESH

Der GLATORIAN-Gresh-Kanister ist ähnlich aufgebaut wie derjenige von den Toa Inika. Auf der Vorderseite sieht man Gresh in einer Dschungellandschaft, welche zu seinem Element passt. Man sieht, wie Gresh eine Thornax-Frucht schießt. Oberhalb von

Gresh steht groß geschrieben das BIONICLE-Logo, der i-Punkt wurde durch eine Thornax Frucht ersetzt, darüber in kleinerer Schrift der Name „Gresh.“

Unten links stehen die Altersangabe und die Seriennummer. Auf der rechten Seite steht GLATORIAN, wobei das O wie eine Thornax-Frucht verziert ist. Daneben ist das LEGO-Logo. Der Deckel wurde schön verziert. Er ist nicht auf beiden Seiten gleich hoch, dadurch wirkt er schräg. Auf der Rückseite sieht man Gresh zusammen mit Tarduk. Auf der rechten Seite sieht man Hinweise zum *BIONICLE Action Figure Game*. Im mittleren Bereich sieht man, wie man den Thornax-Werfer einsetzen soll, den B.I.O. Code und wie man Gresh in den Kanister stecken kann. Darunter stehen Warnhinweise in verschiedenen Sprachen.

1.2. 7117 GRESH

Der Kanister des STARS-Gresh ist für die kleinen Sets einmal etwas Neues! Es ist das erste Mal, dass es für kleinere BIONICLE-Sets einen Mini Kanister gibt. Auf der Vorderseite sieht man Gresh in einer Graswiese stehen. Im Hintergrund erkennt man die goldene Kanohi Hau, welche zur Hälfte sichtbar ist. Oberhalb sieht man das BIONICLE-Logo in Weiß. Links unten steht der Name des STARS: Gresh.

Auf der rechten Seite steht STARS, In diesem Wort ist innerhalb des Buchstabens „A“ ein Stern zu erkennen. Links unten stehen die Altersangaben und die Seriennummer. Auf der rechten Seite sieht man, welches goldene Teil Gresh hat, mit der Aufforderung, die Teile zu sammeln.

Der Deckel hat auf der Oberseite einen Kreis mit einem Muster, welches dem auf den Skrall-Schilden ähnelt. Auf der Rückseite steht wieder, nur ein bisschen kleiner, das BIONICLE-Logo in weiß. Auf der linken Seite sieht man Tahu mit den goldenen Teilen. Um ihn herum sind alle Stars abgebildet und daneben die goldenen Teile. Es zeigt, welches goldene Teil wo an Tahu befestigt werden muss. Weiter rechts steht der B.I.O. Code. Zu guter Letzt sieht man wieder Warnhinweise in verschiedenen Sprachen.



2. DER AUFBAU

2.1. 8980 GRESH

Den Aufbau eines Gresh sollten viele kennen. Die Vorlage kam zum ersten Mal im Jahr 2006 heraus. Der Toa Inika Stil. Für viele wurde der Stil sicher langsam langweilig, da er ja seit fast 4 Jahren geblieben ist. Ich selbst finde ihn cool und nicht langweilig, weil ich mich in den letzten Jahren nicht mehr so richtig für BIONICLE interessiert habe.

Er ist schnell zusammen gebaut. Greshs Brustpanzer ist ein bisschen vom Körper entfernt, weil er Platz braucht wegen seiner giftgrünen Klauen, die als Schulterpanzer dargestellt werden. Gresh hat die Farben dunkelgrün, giftgrün und schwarz. Sein Dschungelschild hat ein schönes Farbschema und lässt sich auch in zwei Klingen teilen. Gresh ist eine Mischung aus dunkel- bis giftgrün. Sein Helm wirkt sehr ernst und durch den roten Kopf wirkt alles noch ernster. Der Thornax-Werfer wurde so gebaut, dass er wie eine Pistole aussieht.



2.2. STARS GRESH

Für seinen Aufbau braucht man nicht lange. Der Aufbau des STARS-Gresh ist wie der von Tanma, nur dass bei Gresh alles dunkelgrün ist, bis auf die Beine. Seine Füße sind neu und sehen wie eine Miniaturausgabe der Füße des GLATORIAN-Gresh aus. Dennoch sind seine Füße wirklich groß, nur dass sie hinten nicht über die Beine ragen. Auch die Rüstungsteile sind ganz neu. Sie haben ein reptilienhaftes Aussehen und wirken wie Klauen. Am hinteren Teil biegen sie sich nach oben.

An seinen Armen erkennt man, dass sie die Klauen von GLATORIAN-Gresh darstellen sollen. Die Waffen sind dieselben wie beim GLATORIAN-Gresh, nur in Silber! Sie wirken ein bisschen zu groß für den kleinen Gresh. Die Waffen erinnern an einen erfahrenen Gresh und nicht an einen Frischling. Sein Helm ist auch derselbe wie beim GLATORIAN-Gresh, diesmal in giftgrün! Das passt gut zu der Farbwahl.

Sein Kopf ist diesmal grün. Er strahlt einen freundlichen Gresh aus, und nicht einen ernsten. Seine Farben wurden vom GLATORIAN Gresh übernommen, ausser dem Schwarz. Der STARS Gresh hat leider keinen Thornax-Werfer mehr. Wer Lust hat, kann die Waffen und den Helm mit den GLATORIAN Gresh wechseln. Ich persönlich finde aber, das passt nicht mehr zusammen.

3. SPIELSPASS

Jetzt schauen wir, was die Beiden so drauf haben.

3.1. 8980-GRESH

Der Spielspass bei diesem Gresh ist sehr hoch. Er ist sehr geschickt, und man kann die verschiedensten Posen mit ihm machen. Sein Dschungelschild kann man in zwei Klingen teilen oder sogar als Schwerte benutzen. Der Thornax-Werfer ist recht sensibel aufgebaut. Trotzdem schießt er sehr weit. Mit ihm kann man sehr gut Kämpfe darstellen.

3.2. 7117 GRESH

Bei ihm ist der Spielspass ein bisschen eingeschränkt. Seine Arme und Füße sind unbeweglich. Seine Waffen sind zum Vergleich zum ihm zu gross, sodass sie ab und zu im Weg stehen. Aber man kann ihn in sehr vielen Posen stellen. Ausserdem habe ich herausgefunden, dass man seine Waffen aus Spass als „Schlittschuhe“ benutzen kann.

4. PRO UND CONTRA

4.1. 8980 GRESH

Pro

- Gut gelungen Farbwahl
- Cooler Helm & Waffen
- Aussehen des Thornax-Werfers

Contra

- Wenig neue Teile
- Wirkt zu dünn

4.2. 7117 GRESH

Pro

- Neue Teile
- Farbwahl passt
- Helm & Waffe in neuen Farben
- Wirkt erfahrener
- Man erkennt den alten Gresh ihn im

Contra

- Die Waffen wirken zu gross
- Beweglichkeit durch Arme, Füsse und Waffen eingeschränkt

5. FAZIT

5.1. 8980 GRESH

Gresh ist eine sehr gute Figur. Man braucht nicht lange um ihn zusammen zu bauen, er ist sehr beweglich, der Thornax-Werfer schießt gut, er wirkt cool und hat eine gute Farbwahl.

Gresh ist ein sehr empfehlenswertes Set.

5.2. 7117 GRESH

Dieser Gresh macht trotz der eingeschränkten Beweglichkeit eine sehr gute Figur. Er ist leicht zum zusammen bauen, die Farbwahl passt, der Helm und die Waffen sind in neuen Farben und es hat neue Teile.

Der STARS Gresh ist ein sehr gutes Set, sehr empfehlenswert.

5.3. GESAMTFAZIT

Beide Sets sind sehr gut! Ich empfehle Beide. Welchen man nun besser findet, ist dem Leser überlassen. ich hoffe ihr könnt aus dem Text euren Favoriten herausfinden.





HINWEIS: Die nachfolgenden Inhalte sind allesamt nicht-kanonisch! Der Text wurde von der Redaktion so belassen, wie sie ihn erhalten hat! Für den Inhalt ist das [ToWFF](#) verantwortlich.

* * *

Wer das Toa-of-Wiki Fanfiction kennt, weiß, dass wir dort am Jahresende die Wahl zum „Artikel des Jahres“ veranstalten. Ein Jahr lang werden Geschichten gewählt, die unter die Nominierungen kommen. Zum ersten Mal in der Geschichte deutscher BIONICLE-Fanfictions wurde eine Fangeschichte zur Besten von allen gekürt und der Benutzer, der das schaffte, ist gleichzeitig Admin und gewann mehrere Wahlen zum Artikel des Monats sowie zum Mitarbeiter des Monats. Hier könnt ihr euch in die Gewinnergeschichte von Jadekaiser einlesen, und wenn sie euch gefällt, dann besucht das ToWFF und lest die spektakuläre Geschichte, mit dem Titel:

DAS DRITTE JAHR, „EIN ZERKNUELTES STUECK PAPIER“

Prolog: Der Albtraum

"Eisiger Nebel stand in den Fluren der Akademie, Jamie trat durch diesen hindurch und sah immer wieder um sich. Sie hörte Schreie von anderen Wesen, Wesen die um ihr Leben kämpften oder flohen. Die Glatorianerin blickte um sich und wischte sich den Schweiß von der Stirn. Wieder hörte sie die Schreie, die Schreie von Kindern die um ihr Eltern flehten. Das Flehen wurde immer schlimmer und die Glatorianerin warf sich gegen die Tür eines der Lehrsäle. Die Tür flog auf und der Geruch von Feuer, Tod und Verderben schoss ihr ins Gesicht. Panik erfasste sie und in dem Nebel wandten sich die Silluetten von Wesen die Agori ähnlichen sahen und andere die wie Glatorianer aussahen. Die Gestalten aus dunklerem Nebel wandten sich auf dem Boden vor Schmerzen oder Verzweiflung. Jamie rannte aus dem Raum und warf die Tür zu. Sie rannte wie von einer Meute Raubtiere verfolgt auf die Tür zum Hof der Akademie zu.

Jamie drückte die Tür auf und stürmte ins freie. Die Glatorianerin stolperte und rappelte sich wieder auf. Sie drehte den Gegenstand um über den sie gestolpert war und wich endsetzt zurück. Es war Adorans Körper, der glatorianische Agent war tot und sein Körper mit Wunden überseht. Die Glatorianerin schrie nach Hilfe doch niemand antwortete ihr. Der Nebel legte sich und sie erstarrte zu absoluter Bewegungslosigkeit. Um sie herum lag alles in Trümmern, der Vorhof der Akademie, die Strandpromenade mit ihren Ice Cafes und überall stiegen Rauchsäulen in den Himmel, Reech brandte! Sie riß sich aus der Starre und rannte auf einen anderen Körper zu der zur Hälfte aus einem eingestürzten Gebäude ragte. Sie traf es mitten ins Herz, als sie in dem Verletzten und um Hilfe schreienden Wesen James erkannte.

Sie eilte zu James der lauter um Hilfe schrie. Er schien sie zu erkennen und Jamie eilte zu ihm. Sie zerrte und riß mit aller Kraft doch sie konnte James nicht Helfen, ihr Liebster war nach wie vor in den Trümmern der Ruine gefangen. Ihr liefen Tränen über die Kanohi und sie suchte etwas mit der sie die Steinplatten die James einklemmten weg zu klippen. Doch in dem Moment wo sie nach dem verbogenen Rohr eines Geländers griff explodierte die Ruine. Die Glatorianerin sackte auf die Knie, ihr Herz schien stehen zu bleiben. Wieder stieg der Nebel auf und als er wieder verschwand war sie auf einem Friedhof. Sie griff sich an die Kanohi, als sie die trauernde erkannte, sie hatte sich selbst gesehen. Ihr ganzer Körper zitterte als sie sich dem Grabstein näherte.

Sie blieb vor dem U aus Grabsteinen stehen und die trauernde Jamie zerviel zu Staub. Sie las die Namen auf den Steinen und in ihren Augen verlor sie die Kontrolle über ihre Tränen. Alle ihre Freunde waren gefallen, sie waren fort und sie hatte ihnen nicht helfen können. Sie drehte sich noch einmal um und weit hinten sah sie die schemenhaften Gestalten von James, ihrer ersten großen Liebe und dessen Bruder Adoran. Sie wollte zu ihnen rennen doch die Geister lösten sich auf. Die Kleidung der Glatorianerin war klebte von Tränen durchnässt an ihrem Körper als sie laut in die Nacht hinein schrie. Sie rannte auf die Stelle zu wo sich gerade noch die drei Geister befunden hatten doch nun stand ein Wesen vor ihr, das sie an Stella erinnerte dort.

"Es ist zu Spät, zu spät für viele!" sagte die weibliche Gestalt in ihrer goldenen Rüstung, "aber für andere gibt es noch Hoffnung!" Jamie sah das weibliche Wesen an und erschrak ein weiteres mal. Ein riesiger schwarzer Flügel brach aus dem Rücken des Wesens, die Glatorianerin erkannte aber das dieser aus sechs einzelnen Flügeln bestand. "Euer Schicksaal ist noch nicht geschrieben," sagte das Wesen bevor es mit einem Flügelschlag im vernebelten Himmel endschwand. "

Jamie stand auf und rieb sich die Augen, sie ließ das Wasser in das Glas laufen und schluckte es in einem Zug hinunter. Sie stellte das Glas wieder auf den Tisch neben dem Waschbecken und ging wieder zum Bett zurück. Dieser Traum war schrecklich dachte sie und strich über die Kanohi von James der immer noch seelenruhig schlief.

Kapitel 1: Kein guter Tag

Jamie saß betroffen auf der Bank und sah auf das Meer hinaus. Sie versuchte mit mühe ihren Traum zu verstehen, besonders den letzten Teil des Traums. Sie hatte das Gefühl als ob diese Gestalt mit dem Flügel so echt war, zu echt für einen Traum. Ein schwarzer Königsrabe landete unweit der Glatorianerin auf dem Pfosten eines Müllkorbes. Der Vogel war pechschwarz und sein Gefieder war mit goldenen Fäden natürlich verziert. Jamie sah den Vogel eine weile lang an und bemerkte das dieser jetzt auf sie zu hüpfte. Als sie die roten Augen des Tieres sah, dachte sie sofort wieder an die Gestalt aus dem Ende ihres Albtraums. "Bis du es?" fragte sie den Vogel der sie ebenfalls ansah. Das Tier hob ab und flog zu dem Müllkorb. Mit einem Fetzen Papier kam der Vogel zurück und ließ ihn auf dem Schoss der Glatorianerin fallen. "Ich habe diesen Papierfetzen auch in meinem Traum gesehen!" sagte die Glatorianerin zu dem Königsrabe. Dieser begann aufgereggt zu tanzen und flog dann einfach weg. Jamie hatte aber die Antwort auf ihre Frage in dem Spiel des Tieres erkannt.

Die Glatorianerin sah dem Vogel nach und ging wieder zurück zur Akademie. Sie musste mit James und Adoran über den Traum sprechen, es war mehr als ein Traum. Dieser Albtraum war eine Wahnung. Aber wovor, das Wesen mit dem Flügel hatte ihr indirekt ein Rätsel aufgegeben. Sie ließ sich den Satz noch einmal durch den Kopf gehen, *"Es ist zu Spät, zu spät für viele!", "aber für andere gibt es noch Hoffnung!"* Jamie war sich ziemlich sicher das Ihr Traum zeigte was passieren würde wenn etwas anderes nicht geschehen würde. Aber was? In ihrem Zimmer sah sie Fehrn und dachte an die schrecklichen Dinge der Vergangenheit. Als am offenen Fenster wieder der Königsrabe erschien gab sie dem Vogel etwas von ihrem Gebäck ab. Der Vogel sah auf den Bildschirm als ob er die Bilder und Dialoge verstehen konnte.

Jamie schob die DVD mit dem Angriff auf Metru Nui in den Rekorder. Es war eine Copie jener DVD welche im Prozess gegen Nano Dine verwendet wurde. Der Königsrabe und die Glatorianerin sahen einander an und beide nickten. Jetzt wusste Jamie was sie geträumt hatte. Es war das was folgen würde wenn man Nano Dine Industries nicht das Handwerk legte. Die Glatorianerin wusste was zu tun war, auch wenn es ihr nicht gefiel. Sie ging zu dem Schrank und packte ihre Tasche. Jamie würde heute noch Reech verlassen und zur Flottenbasis des galaktischen Senats reisen. Sie musste etwas in die Wege leiten an das keiner zu denken vermochte, keiner der nicht das gesehen hatte was das Schicksaal der Glatorianerin offenbart hatte.

Wenn ihr mehr von dieser Geschichte lesen wollt, klickt [hier!](#)

Neben dem Artikel des Jahres wählt die Community des Toa-of-Wiki Fanfiction ebenfalls eine MoC des Jahres, also eine Kreation, die von einem Benutzer aus BIONICLE-Teilen gebaut wurde. Die erste MoC (My own Creation) des Jahres stammt von dem Gründer des Toa-of-Wiki Fanfiction, Bioniclemaster724, und trägt den Namen:

TERIDAX

Innerhalb von ca. eineinhalb Jahren baute sich Bioniclemaster724 eine Story auf, die in einem Paralleluniversum namens Idekria spielt und in der auch der wohl bekannte Teridax vorkommt. Die Geschichte beginnt nach der offiziellen Geschichte „Die vielen Toten von Toa Tuyet“.

Über 45 Geschichten berichten von Teridax' Schritten die Herrschaft des Universums an sich zu reißen, bis er schließlich nach Metru Nui zurückkehrt und die Toa manipuliert um Matoraner in der Öffentlichkeit töten zu lassen. Die sechsköpfige Gruppe der Toa Metru verdächtigt die Toa der Insel Kyoshi, die gerade auf der Durchreise waren und folgt ihnen in ihr vergessenes Reich.

Nach einigen Kämpfen enthüllt Teridax, dass er derjenige war, der die Matoraner tötete, woraufhin ihn alle Toa mit ihren Elementarkräften angreifen, Teridax überlebt jedoch indem er die Kräfte der Toa absorbiert und sich somit einen gewaltigen Körper schafft, der einem Drachen mit drei Köpfen ähnelt.



Der Bund des Lebens, eine Organisation, die von einer Matoranerin namens Mitarma geführt wird und deren Ziel es ist Mata Nuis Willen durchzusetzen, hatte schon seit Anbeginn der Zeit einen Krieg gegen die Bruderschaft geplant, der kurze Zeit nach Teridax Verwandlung stattfinden sollte, dazu befreiten sie die Makuta aus der Grube, welche sich auf den Weg nach Metru Nui machten um sich an Teridax zu rächen, der sie vor vielen Jahren verraten hatte.

Nach dem Krieg leben nur noch zwei Makuta, Teridax und seine alte verlobte Gavorak. Teridax wurde von den Toa Nuva aufgespürt und eingesperrt, kurz darauf starb Mata Nui und die Toa Nuva waren gezwungen Gavorak und Teridax zu befreien um gegen eine feindselige Insel ankommen zu können, doch alles kommt anders. Gavorak und Teridax landen auf einer Welt, von der sich bald herausstellte, dass sie der Ursprung ihrer Existenz war.

Kommentar von Bioniclemaster724

Der Aufbau dieser MOC war mitunter eine der größten Herausforderungen, seitdem ich meine eigenen Charaktere baue, und hat mich ca. 9 Stunden gedauert. Im April wurde sie dann MOC des Monats und schließlich auch noch MOC des Jahres. :)

HINWEIS: Die nicht-kanonischen Inhalte enden hier.

REZENSION: THORNATUS V9

VON TERINUVA

Obwohl sie (bis auf den Cendox V1) in Deutschland nur über das Internet erhältlich waren, haben es die 2009-Fahrzeuge aufgrund ihrer Einzigartigkeit verdient, dass man einen genaueren Blick auf sie wirft. *Terinuva* hat dies für diese Ausgabe getan – es folgt nun die erste von zwei Fahrzeugrezensionen in diesem Heft, die das Set 8995 Thornatus V9 behandelt.

* * *

1. BOX



Vorne sieht man natürlich Thornatus V9, doch leider ist der Fahreffekt beim ihm ein bisschen zu sehr nach links geneigt, so dass es aussieht, als ob er dir seitlich aus der Box wegfahren würde als auf dich zu. Von der Umgebung her ist Perditus eindeutig irgendwo in den Schwarzen Stachelbergen. Wenn man unten rechts am Rand genau hinschaut, sieht man sogar einige verdorrte Sträucher, ein nettes kleines Detail. Ansonsten gibt es wie immer die Altersangabe, die Seriennummer, das Logo von BIONICLE™ und das Hintergrundbild im Miniformat.

Auf der Rückseite gibt es Fahrzeug und Pilot getrennt zu sehen. Außerdem sind noch die Funktionen zum Öffnen der Cockpit-Luke, zum Auseinanderklappen der Seitenräder, zum Abfeuern des Thornax-Werfers und zum Schießen mit dem Midak-Skyblaster (WIR SIND AUF BARA MAGNA!!!) abgebildet. Natürlich wird noch für Baranus V7 und Skopio XV-1 und für diese Innovation, dem BIONICLE™ Action Figure Game, geworben.

2. AUFBAU

Perditus wird gebaut wie jeder andere Glatorianer, außer, dass die neuen Oberarmteile und die Armrüstung nach außen verdreht sind.

Beim Streitwagen beginnt man zuerst mit dem vorderen (Räder-)Abschnitt. In der Mitte sind zwei Viereck-Konnektoren übereinander befestigt, zwischen denen sich alles andere befindet. Die Räderfunktion besteht hauptsächlich aus den zwei „Flügeln“, die mit einem Scharnier verbunden sind, das sich wiederum zwischen zwei Stangen frei bewegen kann. Außerdem ist noch ein kleines Rad unter den Vierecken angebracht, damit das ganze Fahrzeug sich nicht zu sehr nach vorne lehnt, wenn die Räder eingeklappt sind.

Der Vorderteil des Cockpits ähnelt sehr dem Design vom alten Jetrax T6. Es wurden zwei kleine Titanen-Fußhilfen, die als Steuerhebel dienen, hinzugefügt. Am Heck wurde im Gegensatz zu Jetrax deutlich viel ausgebaut. Das Rad wird von einigen Stangen festgehalten. Das genaue Muster sieht ihr in dem Bild rechts. Die Skyblaster sind dann auf einigen 125°-Stangen befestigt, die neben dem Rad angebracht sind.

Der Aufbau ist eindeutig eine größere Herausforderung als der von Jetrax und die Funktion war diesmal ein interessanteres Rätsel als bei seinem Vorgänger. Die Konstruktion ist schwieriger als bei Skopio und nicht so eintönig. Ich brauchte ca. anderthalb Stunden, um das Set zum ersten Mal zu bauen, und ich glaube die 60 € Euro lohnen sich eindeutig, allein schon wegen des Aufbaus.



3. DESIGN UND SPIELSPASS

Perditus ist ein viel zu einfach gemachter Glatorianer aber das ist ja auch bei einem Fahrzeug-Glatorianer auch zu erwarten. Das Fahrzeug selbst hat ein super aerodynamisches Design besonders wenn im geschlossenen Mode. Wenn es aber geöffnet ist macht es einen sehr aggressiven Eindruck, wenn aber auch ein bisschen löchrig. Dies ist aber der weit nicht so schlimm und gibt ihm auch einen alten und zerschlissenen Eindruck. Krikas Maske und Elehks Klaue als Radschützer machen das Fahrzeug auch irgendwie realer.



Die Auspuffrohre machen das Ganze auch aerodynamischer, aber es wäre noch gut gewesen, wenn man noch hinten ein paar Auspuffe hinzugefügt hätte. Der Thornax-Werfer am Dach ist sehr flexibel, aber irgendwie sieht er aus, als ob er in letzter Sekunde hinzugefügt worden wäre und fehl am Platz ist.

Das Cockpit selbst macht im geschlossenen Zustand einen sehr vorderlastigen Eindruck. Aber wie ich schon andeutete ist dies nur im geschlossenen Modus so. Der Lebenszähler, der an der Vorderseite des Fahrersitzes angebracht ist, sieht ebenfalls nach einem Eingriff in das Design nach

Vollendung des Sets aus. Der andere Lebenszähler jedoch fällt kaum auf.

4. PRO UND CONTRA

PRO

- silberne Krika-Maske
- gut durchdachte Auf-/Zuklappfunktion
- großes Hinterrad
- stabil

CONTRA

- Thornax-Werfer
- Midak-Skyblaster
- vorderer Lebenszähler

5. ALLES IN ALLEM

Dieses Set lohnt sich auf jeden Fall gekauft zu werden. Für tan Freaks gibt es mehr tan. Für MOCer gibt es einige nette neue und neugefärbte Teile. Für Story-Line bezogene ist das Fahrzeug wichtig (Perditus weniger). Wer in nächster Zeit noch Geburtstag hat oder ca. 66 € im Sparschwein, der sollte sich dieses Set unbedingt kaufen.

Weitere Bilder zu diesem Artikel findet ihr in [Terinuvus Brickshelf-Galerie](#).

GESCHICHTE: DIE QUERUNG VON GREG FARSHTEY

Zwei Glatorianer – Gresh und Strakk – wurden angeheuert, um eine Ladung eines kostbaren Metalls namens Exsidian auf dem Weg vom Dorf Iconox ins Dorf Vulcanus zu beschützen. Auf dieser gefährlichen Mission wurden sie von zwei Agori begleitet – Tarduk und Kirbold. Der einfachste Weg, der die beiden Dörfer verband, wurde von Knochenjägerbanden besetzt gehalten. Um die Güter ans Ziel zu liefern, mussten die Reisenden durch die mysteriösen Schwarzen Stachelberge reisen.

In den Bergen wurde das Team von einer Patrouille grausamer Skrall überrascht. Die Glatorianer wussten, dass sie zum Skrall-Dorf gebracht werden würden, was sie aber nicht wollten. Daher versuchten sie zu fliehen. Verzweifelt löste Strakk mit seinem Thornax-Werfer eine Lawine aus. Als Resultat dessen wurden die Glatorianer, Agori und die Karawane mit ihrer wertvollen Fracht unter einem Haufen Felsen begraben. Die Skrall waren von ihrem Tod überzeugt.

Aber auf Bara Magna ist nichts, wie es scheint.



Strakk sah nichts.

Strakk konnte nicht atmen.

Er konnte sich nicht hundertprozentig sicher sein... aber er hatte das Gefühl, dass es sich nicht gut anfühlen würde.

Ich verdiene es, dachte er. Das ist das letzte Mal, dass ich etwas für andere tue. Ich habe ein sehr weiches Herz. Das ist mein Problem. Genug! Es ist vorbei! Ich werde ein Champion in der Arena werden und in meinem Leben nie wieder so einen Job annehmen, egal was geschieht.

Er ballte seine Faust und traf auf etwas Hartes. Etwas packte sein Handgelenk und zog fest daran. Strakk war erleichtert, als er den Boden berührte. Als er auf sah, sah er im schwachen Licht, wie sich aus dem Staub eine vertraute Silhouette abhob. Der von dem Sturz aufgewirbelte Staub zwang ihn, heftig zu husten.

„Na schön“, fragte er nach einer Weile, „was ist passiert?“

„Das fragst du noch?“, fuhr in zorniger Gresh Strakk an. „Dein Feuer hat eine Lawine ausgelöst. Wir alle fielen den Hang hinab.“

„Aber ich bin am Leben, oder?“, murmelte Strakk beim Aufstehen. „Wenn nicht, wäre ich dorthin gegangen, wo gute Seelen hingehen, und ich glaube nicht, dass dies jener Ort ist.“

„Die Lawine hat uns gegen die Schluchtwand gedrückt. Dann sah ich eine Öffnung im Fels“, sagte Tarduk. „Nun ist sie weg.“

„Und die Karawane? Die Ladung?“, sagte Strakk besorgt. *Wenn das Exsidian verloren ist, werde ich meine Bezahlung nicht bekommen und diese gesamte Operation wird eine einzige Zeitverschwendung gewesen sein.*

„Das Spikit ist etwas mitgenommen, aber der Wagen ist voll“, sagte Kirbold. „Danke der Nachfrage.“

Während Tarduk sprach, kehrte Gresh zum Eingang zurück. Er war versiegelt. Indem er mit all seiner Kraft drückte, versuchte er den Fels zu bewegen, jedoch erfolglos.

„Selbst wenn man ihn von innen öffnet, wird er außen mit Schutt und Felsbrocken blockiert sein. Da will ich lieber nicht rausgehen.“

Tarduk zündete eine Fackel an und beleuchtete den dunklen Korridor. „Gibt es eine andere Option?“

Strakk trat vor und untersuchte vorsichtig die Oberfläche der Wände. Der Fels war geschmirgelt und völlig glatt. Er hoffte, dass ein zweiter Ausgang – sofern es einen gab – sich nicht irgendwo in der Decke, denn Klettern war keine Option. Er lief weiter, auf der Suche nach Kratzern, Rissen oder irgendetwas, das auf die Existenz einer Türe hindeutete, aber aufgrund des schwachen Lichtes von Tarduks Fackel konnte er nichts finden.

„Was denkst du, wohin es von hier aus weitergeht?“, fragte er.

„Dies ist kein natürlicher Tunnel“, sagte Gresh. „Jemand hat ihn geschaffen. Aber warum? Und wohin wird er führen?“

„Nun“, sagte Tarduk. „Es scheint so, als würden wir diesem Pfad folgen müssen, wo auch immer er hinführt... Oder vielleicht willst du lieber bis zum Ende deiner Tage hier bleiben?“

Alle seufzten erleichtert, als sie entdeckten, dass der Gang breit genug war, damit der Exsidian-Konvoi durchpasste. Kirbolds Berechnungen zufolge verlief der Korridor ungefähr von Ost nach West, womit er beinahe mit der festgelegten Route für diese Reise übereinstimmte. Natürlich, sollte er sich irren und der Tunnel folgte nicht dieser Richtung, würden sie unweigerlich die Dunklen Fälle überqueren und in den östlichen Gebieten landen. Niemandem gefiel die Option. Sie wussten, dass alle Reisenden – selbst die Skrall – nie zurückkehrten.

Tarduks Fackel war die einzige Lichtquelle in dem Gang. Sie waren bisher weder auf einen Schild, noch auf einen Pfeil, noch auf irgendeinen anderen Wegweiser gestoßen, der ihnen sagen konnte, wo sie waren oder wohin sie gingen. Tarduk wunderte sich auch, warum es keine Lebenszeichen gab. Zweifellos hätten die Sandfledermäuse sich Löcher gegraben, um hineinzugelangen. Wenn es einen anderen Ausgang gab, würde er versiegelt sein. Doch selbst wenn er das nicht wäre...

Einen Moment lang bedauerte Tarduk, dass Bara Magnas Stämme nicht mit ihren Ursprungselementen verwandt waren. Was wäre, wenn der Dschungelstamm Kontrolle über alle Pflanzen hätte? Oder wenn der Eisstamm die Gewalt über Eis hätte? Strakk hätte den Tunnelleingang zu einem Eisstück verwandeln können und es dann mit einem Axthieb zerbrechen können.

Diese Illusion war zwar nett, aber zum Glück unmöglich. Vor fast hunderttausend Jahren, kämpften Krieger wie Strakk in einem großen Krieg auf dem Planeten.

Jeder wusste, was passiert war. Tarduk wollte lieber nicht daran denken, was geschehen wäre, wenn sie damals die Fähigkeit gehabt hätten, die Elemente zu kontrollieren.

„Hey, seht mal“, sagte Gresh. „Was ist das?“

Der Fackelschein beleuchtete Zeichen in der Wand auf der rechten Seite des Ganges. Eine Reihe von Kreisen mit in verschiedenen Winkeln angeordneten Linien formten seltsame Inschriften. Auf Tarduks Gesicht erschien ein Grinsen.

„So etwas habe ich schon einmal gesehen!“, sagte er und eilte zu der Wand, um die Zeichen genauer anzusehen. „Ich habe diese Schriftzeichen in ein paar Ruinen gefunden!“

„Ausgezeichnet“, sagte Strakk. „Ich hoffe, da steht: 'Ausgang'“

„Ich weiß nicht, was hier geschrieben steht. Ich habe diese Zeichen nie gelesen“, sagte Tarduk. „Aber bedenkt man, wo ich sie gefunden habe, hat es vielleicht... denk ich...“

„Spuck es aus!“, grummelte Strakk.

„...denke ich, es hat etwas mit den Großen Wesen zu tun...“, verklang Tarduks Stimme.

„Nun, das ist wunderbar“, giftete Strakk und rieb sich die Stirn. „Einfach großartig. Besser kann es nicht sein. Außer du siehst hier einen Lavafluss...“

„Das sind... gute Neuigkeiten“, sagte Gresh.

„Wisst ihr was? Ich glaub, ich hab daheim eine Fackel brennen lassen“, murmelte Kirbold. „Ich kehre um.“

Tarduk verstand seine Teamkameraden völlig. Obwohl keiner persönlich den Großen Wesen begegnet war, kannte sie jeder. Viele Leute würden ihnen vergeben, Bara Magna zu einer technologisch fortgeschrittenen Welt zu machen. Jedoch gab ihnen die große Mehrheit die Schuld an der Katastrophe, welche die Welt überkam. Warum sie verschwanden, wusste Tarduk nicht – mit der Zeit wurden sie zu einer Legende. An einer Sache bestand jedoch kein Zweifel: die Großen Wesen begingen eine schreckliche Tat, aber das war nicht wichtig. Die Konsequenz ihrer Fahrlässigkeit war eine tragische Katastrophe.

Seither sprach niemand mehr von den Großen Wesen. Niemand wollte sie, doch es war auch nicht leicht, ihnen zu begegnen. Tarduk hatte in der Vergangenheit mehrere Versuche unternommen, die Großen Wesen zu finden, aber der Anführer seines Stammes verbat ihm die Suche, da er seine Versuche für eine „Zeitverschwendung“ hielt.

Aber er ist nicht hier, dachte Tarduk. Vielleicht schaffe ich es jetzt endlich, etwas über sie zu erfahren.

„Warum haben die Großen Wesen einen Tunnel in die Berge gegraben?“, fragte Gresh.

„Um die andere Seite des Berges zu erreichen“, schlussfolgerte Strakk mit einem hoffnungsvollen Ton in seiner Stimme.

„Vielleicht haben die Großen Wesen diesen Ort gebaut... und einen Wächter zurückgelassen?“, schlug Tarduk vor. „Vielleicht ist er noch hier.“

„Nach hunderttausend Jahren? Also bitte!“, scherzte Strakk.

Plötzlich hallte ein Echo durch den Gang – ein hohles Geräusch, als wäre etwas von der Decke locker geworden und herabgefallen. Alle erschrakten sich.

„Da ist jemand“, flüsterte Kirbold.

„Etwas stimmt hier nicht“, sagte Gresh, ohne die Stimme zu heben. „Ich werde nachschauen.“

Bevor Strakk protestieren konnte, rückte Gresh vor. Ein paar Dutzend Meter weiter vorne schien der Boden etwas anders zu sein. Die glatte Oberfläche wurde von Tausenden von uralten Steinen ersetzt. Auf den Wänden waren noch mehr Symbole. Unterwegs hörte er seltsame Geräusche – ein Kratzen und ein leises Luftzischen. Greshs Nerven waren bis zur Belastungsgrenze angespannt.

„Gresh!“, rief Tarduk. „Der Boden unter deinen Füßen bewegt sich!“

Gresh sah hinab. Tarduk hatte Recht. Die „Steine“ auf dem Weg waren eigentlich Scarabax-Käfer. Der Schwarm bedeckte den Boden des Ganges von der einen Wand bis zur anderen. Klein waren sie kein Problem – sie waren leicht zu zertrampeln. Aber ausgewachsene Scarabax waren so hart wie Stahlrüstungen. Außerdem mussten sie provoziert werden.

Gresh trat schnell zurück. Dies sorgte für einen heftigen Aufruhr unter den Insekten. Wäre seine Bewegung noch heftiger gewesen, hätte in fünf Sekunden niemand mehr etwas von ihm gehört.

Plötzlich hörte er ein Brüllen in dem Tunnel. Direkt auf ihn zu flog eine Sandfledermaus. Jedem, der durch die Wüste gelaufen war, bereiteten die Sandfledermäuse Schrecken und Panik. Diese großen Raubtiere mit einem Schlangenkörper und Fledermausflügeln sprangen aus dem Sand und zogen ihre Opfer schnell in die Tiefen der Wüste hinab. Außer den Käfern hatte Gresh nun ein weiteres Problem – das Tier war sehr hungrig.

Gresh stolperte rückwärts und fiel wieder in den von Käfern befallenen Bereich. Kirbold und Tarduk kamen herbei, um Gresh zu helfen. Strakk zögerte einen Moment lang, rannte ihnen aber sofort nach. Er wusste, wenn ihm nicht die Rettung seines Begleiters gelang... stünde er als nächstes auf dem Speiseplan.

Die Sandfledermaus schnellte auf Gresh zu. Der Verstand des Glatorianers arbeitete mit halsbrecherischer Geschwindigkeit und erinnerte ihn an Leute, die Gesichter seiner Freunde, Kiina und Vastus...

Gresh schloss instinktiv seine Augen, als die Sandfledermaus auf ihn zuraste und ihre Zähne zeigte. Einen Moment lang konnte er nichts sehen, sondern hörte nur wildes Geflüster, und dann ertönte ein lautes Klingeln. Der Lärm erstickte alle anderen Geräusche, außer... den verzweifelten Schrei der Sandfledermaus.

* * *

Fero hielt sein Reittier an. Er wollte diesen Ort von Nahem betrachten. In seinem Sichtfeld lag ein faszinierendes Rätsel.

Fero gehörte zu den Knochenjägern. Er war einer der Besten, aber bei seinem jüngsten Ziel war ihm das Glück nicht hold gewesen. Der Angriff auf das Dorf Vulcanus scheiterte kläglich – eine Handvoll Glatorianer wurden geschickt, um ihn zu stoppen. Er war sich nicht sicher, wie das geschehen war, konnte aber nicht der Idee widerstehen, dass sich jemand des Verrats schuldig gemacht hatte. Er wurde vor seinem Stamm gedemütigt. Sein Stolz verlangte, dass es dafür Konsequenzen gab.

Kurz darauf verließ er das Lager. Doch er hatte weder vor, zu jagen, noch, Agori-Karawanen auszurauben. Nein, Fero war saftigerer Beute auf der Spur – Glatorianern, die ihn wenige Tage zuvor geschlagen hatten. Er schwor, dass er sie jagen würde und dass sie einer nach dem anderen fallen würden. Seine Rache würde enden, sobald der Wüstensand sie alle verschlang.

Fero folgte Strakks Spur bis zum Ausgang von Iconox. Er wollte bis zur Dämmerung warten, angreifen und den Glatorianer zerstören. Als Warnung für andere würde er sein Messer in seinem Fleisch stecken lassen. Jedoch stellte er während seiner Observation fest, dass Gresh bei Strakk war und dass beide eine Ladung Exsidian transportierten. Das Schicksal hatte ihm die Gelegenheit gegeben, auf einen Streich zwei Gegner zu besiegen und eine gehörige Belohnung einzusacken.

Er brauchte einen Plan. Selbst der erfahrenste Knochenjäger würde nicht das Risiko eingehen, sich zwei Glatorianern zu stellen, außer er hatte eine Chance. Die beiden gingen auf eine lange Reise. Warte den richtigen Moment ab, um einen Überraschungsangriff zu starten.

Die Schwarzen Stachelberge hatten sie zu einem leichten Ziel gemacht, aber die Skrall hatten sich eingemischt. Wütend sah er zu, wie eine Gruppe Krieger ihre Opfer mit ihrer wertvollen Fracht zum Dorf Roxtus eskortierte. Dann gab es einen Fluchtversuch, der mit einer Lawine endete, und die überlebenden Skrall zogen ab, da sie ihre Beute für tot hielten.

Was den Schutt anbelangte – die angebliche Ruhestätte zweier Glatorianer, zweier Agori und mehrerer Tonnen Exsidian – so verstand Fero, warum die Skrall nicht glaubten, irgendjemand könnte dieses Unglück überleben. Jedoch sagte ihm etwas, dass der Schein trügte. Vielleicht war es der jahrelang in der Wildnis trainierte Knochenjägerinstinkt, der ihn schlussfolgern ließ, dass Gresh und Strakk noch am Leben waren.

Natürlich wollte er das überprüfen, indem er durch Tonnen von Steinen grub, aber diese Art von Arbeit gehörte nicht zu Feros Lieblingstätigkeiten. Außerdem konnten die Skrall jederzeit zurückkehren. Dann hatte Fero eine gute Idee. Der einzige Weg, um dem Tod in einer Lawine zu entkommen, war, in einer Höhle zu sein. Die Höhlen in den Bergen hatten oft einen zweiten Ausgang – vielleicht hatte der Weg, den die Glatorianer gingen, das ja auch. Fero hatte vor, ihn zu finden und auf sie zu warten.

Fero wendete sein Reittier und verließ die Straße. Er wusste, wohin er gehen musste. Und sobald Strakk und Gresh in seine Hände gefallen waren, würde seine Niederlage in Vulcanus gerächt werden.

* * *

Gresh öffnete seine Augen. Der Scarabax-Schwarm kam aus dem Boden heraus wie ein Minitornado und warf sich auf die Sandfledermaus. Einen Moment lang verschwand die Bestie unter einer dicken schwarzen Wolke. Und als die Wolke verschwand, schaute Gresh dorthin, wo die Scarabax gewesen waren – von der Kreatur war nichts mehr übrig. Bald waren die Käfer in alle Richtungen verstreut und Gresh – immernoch unter Schock – stand auf.

„Wie ist das passiert?“, fragte er eilig, während er überprüfte, ob nicht noch ein Käfer an seiner Rüstung hing.

„Du bist direkt in einen Scarabax-Schwarm gerannt. Das war dumm“, erklärte Strakk. „Dann fielst du inmitten eines Scarabax-Schwarms. Das war noch dümmer. Nun, Sandfledermäuse hat noch weniger Verstand wie du.“

Gresh biss die Zähne zusammen und hielt sich mit Mühe davon ab, Strakk etwas zu entgegnen.

„Und was habe ich falsch gemacht?“

Kirbold schritt ein und hinderte Strakk daran, die Dinge noch schlimmer zu machen.

„Die Scarabax reagieren auf plötzliche Bewegungen. Als du stolperstest, war das nicht so heftig wie die Sandfledermaus. Ihr Flügelschlagen hat ihre Aufmerksamkeit erweckt, sodass sie dich vergaßen und sie angriffen.“

„Und warum sind sie geflohen?“

„Wer weiß, vielleicht wollen sie nach dem Mittagessen noch ein Nickerchen halten? Wenigstens sind sie weg“, sagte Tarduk achselzuckend.

„Ah, nun, dass ist nicht das Wichtigste...“, seufzte Strakk.

„Nein? Was denn dann? Klär uns auf“, erwiderte ein neugieriger Kirbold.

„Sandfledermäuse leben nicht versteckt in Felsengängen.“ Strakks Stimme verriet Ungeduld. „Sie leben in der Wüste, vergraben im Sand, und jagen alles, das an der Oberfläche vorbeikommt. An Orten wie diesem gibt es keine Nahrung für sie. Versteht ihr jetzt?“

„Sie ist von anderswo hierher gekommen, wie wir“, erriet Gresh. „Nur, dass sie von der anderen Seite herflog, was bedeutet...“

„... was bedeutet, dass es einen Ausgang geben muss!“, schloss Kirbold. „Wir müssen ihn nur noch finden!“

„Nun, Schlaumeier“, sagte Strakk, „können wir das machen, bevor diese Viecher wieder auftauchen?“

Das Team raste los. Der Durchgang wand sich, stieg an und fiel ab, aber Tarduk war viel interessierter an den Inschriften in den Wänden, die er sich später erneut ansehen wollte. Dennoch hatte er keine Ahnung, was sie bedeuteten. Er konnte nicht sagen, ob sie Symbole oder Zahlen waren – er lief zu schnell und hatte keine Zeit, um sie sich genauer anzusehen.

„Ich glaube, ich sehe etwas“, sagte Kirbold. „Da, es liegt vor uns.“

Tarduk starrte in die Finsternis. Kirbold hatte Recht – weiter vorne schien ein schwaches Licht. Ohne Nachzudenken bewegte sich Gresh in diese Richtung. Kirbold ließ das Spikit noch schneller rennen, um mit ihm Schritt zu halten.

„Was ist es?“, rief Strakk. „Eine Tür? Ist es der Ausgang?“

Gresh rannte den Gang hinab. Durch einen engen Schlitz in der Mitte fiel ein schwacher Strahl Sonnenlicht. Indem er die Wand mit beiden Händen abtastete, versuchte Gresh einen Schalter oder einen Hebel zu finden, um ihn zu öffnen.

„Ich glaube schon“, erwiderte er. „Ich suche gerade noch nach... Ich hab's!“

Der Glatorianer drückte gegen einen quadratischen Stein, der leicht in die Wand eingebettet war. Nach einem Moment hörten sie das Echo eines alten Metallmechanismus, der aktiviert wurde. Jedoch öffnete er keine Türe.

Etwas vollkommen Unerwartetes geschah.

„Das sieht nicht gut aus... außer unser Glück wendet sich“, sagte Strakk.

Tarduk sprang vom Wagen. Strakk hatte Recht – die Tunnelwände näherten sich einander. Seine Berechnungen verhießen nichts Gutes. Bei dem Tempo, mit dem die Wände sich bewegten, hatten sie nur noch fünf Minuten zu leben, bevor das zermalmende Ende kam.

Gresh und Strakk griffen verzweifelt an der Wand herum, auf der Suche nach irgendetwas, das den Mechanismus der Wand stoppen konnte. Jedoch ohne Erfolg. Kirbold eilte zur Hilfe und ignorierte das angsterfüllte Wimmern des Spikit, welches von Natur aus vor engen Räumen Angst hatte.

Tarduk suchte auch nach einem weiteren Schalter in der Wand. Jedoch folgte er dabei genau den Zeichen, die in die Wand eingraviert waren. Er war sich sicher, dass sie eine Lösung für dieses Problem verbargen. Jedes hatte eine kreisrunde Form. Manche waren Worte, doch er konnte keines identifizieren. Sie schienen in keiner Sprache zu sein, die er kannte.

Wartet, wartet, dachte er. Dieses Symbol da... kann das sein?

Ein Zeichen war weiter weg von den anderen – ein einfacher Kreis, ohne Extralinien oder anderen Mustern in der Mitte. Bedachte man Ersteres, konnte er mit Null oder dem Buchstaben „O“ assoziiert werden.

Vielleicht ist es nicht so einfach, zögerte er. „O“ für „Öffnen“?

Tarduk sprang auf und schlug auf das Symbol. Der Stein erbehte! Der Fels, der den Weg blockierte, schob sich langsam beiseite, und der Tunnel füllte sich mit Licht. Die Wände näherten sich immer noch einander, aber endlich hatte sich ein Fluchtweg geöffnet.

„Schnell! Rennt!“, schrie er.

Kirbold nahm wieder die Zügel in die Hand und zog das Spikit auf den Ausgang zu. Hinter dem Wagen rannte Tarduk, dem dichtauf Gresh und Strakk folgten. Kaum waren sie draußen, hörten sie hinter sich das Geräusch der kollidierenden Tunnelwände.

„Puh! Für kurze...“, begann Strakk.

„Sei still!“, flüsterte Gresh. „Sieh dich besser um.“

Sie waren am Fuß der Berge. Sie waren, wo die Berge der Wüste wichen und die dunklen Gewässer des Skrall-Flusses tosend herabstürzten. Sie waren bei den Dunklen Fällen. Der Weg durch die Schwarzen Stachelberge war vorbei.

„Eine Schande, dass niemand mehr denselben Weg wie wir benutzen kann“, sagte Kirbold. „Nun, außer man wäre wirklich... sehr dünn.“

Gresh fuhr herum, da er den Aufprall von Metall auf Fels gehört hatte. Sekunden später fiel etwas aus den Felsen über ihnen und landete mit einem Krachen zu ihren Füßen. Vor ihm lag der Körper eines Knochenjägers. Gresh näherte sich ihm vorsichtig.

„Das ist Fero“, sagte er erstaunt.

„Ist er tot?“, fragte Strakk.

„Er lebt noch, ist aber schwer verwundet. Jemand hat ihn scheinbar ordentlich verprügelt.“

„Aber schau ihn dir an, er ist ein Knochenjäger. Wer könnte das getan haben?“, fragte Tarduk überrascht.

Bald kam die Antwort. Die vier erstarrten, als sie von einer Gruppe wilder Vorox umzingelt wurden. Inmitten des stummen Kreises war ein mächtiger Krieger in roter Rüstung aufgetaucht. Strakk und Gresh erkannten ihn sofort. Es war Malum – ein Glatorianer aus Vulcanus, der von seinem Dorf verstoßen worden war, nachdem er versucht hatte, einen Gegner in der Arena zu töten.

„Wir waren es“, sagte Malum. „Fragt sich nur, ob wir dasselbe mit euch machen sollten.“

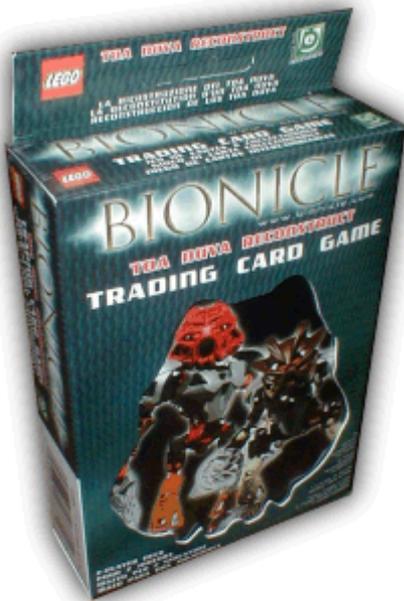
FORTSETZUNG FOLGT IN AUSGABE 13 IN DIE QUERUNG, KAPITEL 4

Diese Geschichte wurde von Nuhrii the Metruan übersetzt. Die Übersetzung basiert auf der englischen Rückübersetzung aus dem Polnischen, die von dem BZPer Spartan_Tails angefertigt wurde. Aufgrund der Ungenauigkeit dieser Übersetzung ist auch die deutsche Version sehr ungenau. Der Übersetzer bemühte sich mehr um den von ihm vermuteten Sinn der Sätze als um deren Übertragung im Wortlaut. Das für dieses Kapitel verwendete Banner ist ein Werk von Neramo.



Nach den Lamincards und den Phantoka Battle Cards folgt nun der dritte Teil der Serie über die BIONICLE-Kartenspiele. Diesmal geht es um ein Kartenspiel aus 2002 namens...

TOA NUVA RECONSTRUCT



In diesem Kartenspiel, das 2002 erschien und drei Decks umfasste geht es darum, wie der englische Name schon sagt, die Toa Nuva wieder aufzubauen. Als BIONICLE-Fan wundert man sich natürlich sofort, warum man denn die Toa Nuva aufbauen muss, obwohl sie in der Story nie in Einzelteile zerlegt werden.

Der Grund dafür stammt aus einer inoffiziellen Einleitung, die nach dem die Toa Nuva das Nest der Bohrok verlassen haben stattfindet:

Makuta schickt einen heftigen Sturm los, welcher sich auf die Toa Nuva konzentriert und sich anschließend in sechs Teile teilt, von denen jedes auf einen der Helden zielt. Was nun passiert ist klar: die Toa Nuva werden in Einzelteile zerlegt und diese über die Insel verstreut.

Regeln:

Jeder Spieler hat auf dem Spielplan einen Bereich, in welchem die Karten liegen, die Teile des Toa Nuva zeigen, den er spielt. In der Mitte liegen 36 Aktionskarten. Man muss

nun mithilfe der Aktionskarten, von denen man am Anfang fünf zieht, in jedem weiteren Zug eine, versuchen die sieben Karten mit den Teilen seines Toa Nuva auf einem dafür vorgesehenen Feld zu sammeln. Die Aktionskarten können einem erlauben, Karten des Gegners wieder zurücklegen zu dürfen, oder eigene Toa-Teile zu sammeln, man darf jedoch nur eine pro Zug spielen. Wer zuerst alle Teile seines Toa besitzt, hat das Spiel gewonnen.

Man kann das Spiel auch mit den Toa-Nuva-Sets spielen. Es gibt dann jedoch kleine Regeländerungen. Immer wenn man eine Karte mit einem Teil seines Toa Nuva einsammelt, wird dieses Teil an dein Toa-Nuva-Set angebaut. Sollte es der Gegner schaffen, dass du wieder eine Karte zurück legen musst, wird das Teil wieder abgebaut, und so weiter.

Die Karten:

Die Karten an sich sehen ganz schick aus. Wer sich überzeugen will muss sich nur das Bild anschauen.

Zusammenfassung:

Ich finde die Spielidee ganz gut, die Karten auch. Es wäre natürlich schön gewesen, wenn man es irgendwie geschafft hätte dass das Spiel von einer offiziellen Geschichte eingeleitet wird.



(Die Bilder in diesem Artikel stammen von www.bioniclesector01.com)

BERICHT: VON ANFANG AN GEPLANT VON TOA-NUVA

Nachdem Greg Farshtey auf BZPower Einblick in die Entstehung der BIONICLE-Saga gewährte, übersetzte Toa-Nuva die Erkenntnisse aus diesem Thread für das Forum IDBM Online. Die Redaktion bat ihn, das Ganze in einen Artikel umzuformulieren. Glücklicherweise kam er dieser Aufforderung nach. Was von Anfang an geplant war – und was nicht – könnt ihr nun auf den folgenden zwei Seiten lesen.

* * *



Im Laufe der Jahre wurde die BIONICLE-Story immer wieder um neue Elemente erweitert, mit denen viele Leute unzufrieden sind. Jede neue Enthüllung polarisiert die Fans – die einen sind von den Ideen begeistert, die anderen sind der Meinung, dass Greg scheinbar mit aller Kraft versucht, die Story möglichst „un-BIONICLE-haft“ zu gestalten.

Davon hatte Greg Farshtey nun genug: Viele dieser Dinge stammen gar nicht von ihm, sondern waren schon von Anfang an so geplant – und wenn etwas schon Teil des ursprünglichen BIONICLE-Konzeptes ist, kann es ja wohl kaum „un-BIONICLE-haft“ sein. Um das zu unterstreichen, hat Greg verschiedene Elemente der BIONICLE-Story in zwei Kategorien eingeteilt: in solche, die von ihm selbst stammen, und solche, die schon von Anfang an geplant waren. Viele Fans fanden diese Aufstellung sehr interessant, und deshalb ist sie es wert, zumindest teilweise hier im IDBM aufgearbeitet zu werden.

Sehr viele Kritiken fangen schon mit dem Ende der 2003-Story an, als Vakama verkündet, dass die Toa Nuva und Takanuva nicht die ersten Toa waren und somit die 2004-Story einleitet. Viele Leute sind der Meinung, dass die Story von da an nur noch schlechter wurde.



Doch Metru Nui und auch die Toa Metru waren schon Teil des ursprünglichen BIONICLE-Konzeptes. Bob Thompson, der „Erschaffer“ und damalige Hauptverantwortliche des BIONICLE-Franchise, hatte schon von Anfang an vorgesehen, dass es irgendwann ein Flashback-Jahr geben sollte, in dem wir die Vorgeschichte zur 2001-Story miterleben dürfen.



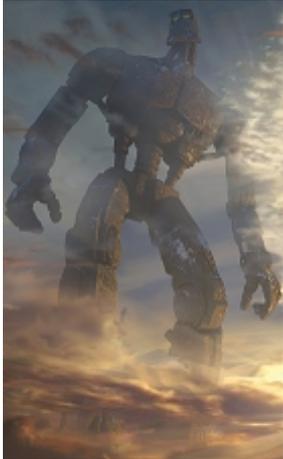
Die Geschichte um die Toa Hordika und die Visorak hingegen gehörte nicht zum ursprünglichen Konzept. Greg vermutet, dass man den Rückblick auf Metru Nui nicht nach schon einem einzigen Jahr wieder beenden wollte, und deshalb wurde eben die 2005-Story nachträglich eingefügt. Übrigens ist auch Greg selbst kein großer Fan der Hordika-Story, und er war immer dagegen gewesen, dass ausgerechnet Vakama „böse“ wird. Allerdings hatte er damals auf die Story noch nicht so viel Einfluss wie heute, und bei den ersten drei Filmen hatte er praktisch kein Mitspracherecht.

Zur Story um die Toa Inika und die Toa Mahri existierten anfangs nur grobe Überlegungen. Die Ignika beispielsweise war auch schon eine sehr frühe Idee der damaligen Story-Autoren. Die meisten Details zur 2006- und 2007-Story wurden jedoch erst 2004 ausgearbeitet.

Das Ende von 2007 und die gesamte 2008-Story liefen dann ganz anders ab, als ursprünglich vorgesehen. Mata Nui wäre Ende 2007 noch gar nicht gerettet worden, die Toa Inika/Mahri hätten ihre Reise 2008 also noch fortsetzen müssen. Dabei wären sie erneut verwandelt worden und hätten dabei Flugkräfte bekommen. Anschließend hätten die drei Jahre von 2009 bis 2011 wieder den Toa Nuva gehört.



Trotzdem wurde 2008 das Rad nicht ganz neu gefunden. Greg hat beispielsweise bestätigt, dass der Gedanke, die Story an zwei Orten stattfinden zu lassen, schon Teil des ursprünglichen Konzeptes war. Es hätten sich also auch die Toa Mahri aufgeteilt, um einerseits in der Luft als Phantoka, und andererseits im Sumpf als Mistika das Böse zu bekämpfen.



Unser „neues“ 2008 enthielt ja nicht nur die entscheidende Schlacht um das Schicksal des Universums; es war für uns auch das Jahr der Enthüllungen. Wer es davor noch nicht wusste, hat es spätestens 2008 erfahren: Der Makuta, der unseren Helden schon seit 2001 Albträume bereitete, war nur einer von vielen. Viele der Fans waren von diesem Gedanken überhaupt nicht begeistert, und für viele war das auch verwirrend, vor allem da „Teridax“ seinen persönlichen Namen erst im achten BIONICLE-Jahr erhielt. Folglich stand dieser Punkt natürlich ständig im Fadenkreuz der Kritik – doch Greg hat verkündet, dass auch die Bruderschaft der Makuta schon von Anfang an geplant war.

Außerdem erfuhren wir 2008, wer oder was Mata Nui nun wirklich ist. Es hatte zwar zuvor schon viele Theorien zu dem Thema gegeben, die auch zu dem richtigen oder zumindest einem ähnlichen Ergebnis kamen, aber erst am Ende jenes Jahres erfuhren wir ganz offiziell: Mata Nui ist ein riesiger Roboter, in dessen Inneren sich das Matoranische Universum befindet.

Für uns alle bedeutete das natürlich eine komplett neue Ansicht. Mata Nui war nun nicht mehr ein unsichtbarer Gott, der überall im Universum auf die Matoraner aufpassen sollte. Nein, er war das Universum selbst. Und es liegt eben in der Natur des Menschen: Wir wollen unsere Ansichten nicht ändern – wir fangen lieber an, die neuen zu kritisieren. Mata Nui soll also das ganze Universum sein? Das ist ja die un-BIONICLE-hafteste Idee, die Greg jemals hatte!

Nein, auch diesmal stammt die Idee nicht von Greg, ganz im Gegenteil. Schon als 2000 die allerersten Konzepte zur BIONICLE-Story geschrieben wurden, stand bereits im Mittelpunkt, dass Mata Nui ein riesiger Roboter ist, und dass sich das Matoranische Universum in seinem Inneren befindet. Auch dass die Bohrok in Wahrheit gar nicht „böse“ waren, sondern Mata Nui einfach nur „reinigen“ sollten, bevor er zum nächsten Planeten aufbrach, war bereits in den ursprünglichen Konzepten festgelegt.

2009 löste sich unsere BIONICLE-Story dann vollkommen vom ursprünglichen Konzept. Ursprünglich hätte die Story weiterhin dem Matoranischen Universum folgen sollen, wir hätten nie eine andere „Welt“ erforscht; doch LEGO war der Meinung, dass der Beginn einer neuen Geschichte es den Neueinsteigern leichter machen würde, sich in die BIONICLE-Story einzuarbeiten.



Alles, was für 2009 und die darauffolgenden Jahre geplant war, wurde also verworfen und durch eine neue Story ersetzt. Von all den Sachen, die wir im letzten Jahr über Spherus Magna, die Zersplitterung des Planeten, den Prototyp-Roboter und so weiter erfahren haben, war also nichts Teil des ursprünglichen BIONICLE-Plans. Man hat sich also am Schluss nochmal viel Mühe gegeben, einen völlig neuen Planeten mit neuer Hintergrundgeschichte zu entwickeln, und dabei auch darauf zu achten, dass die Bezüge zur vorherigen „Welt“ nicht vollkommen verloren gehen.

Was also von den Fans oft als „un-BIONICLE-haft“ kritisiert wurde, war schon von Anfang an vorgesehen. Und – so kommt es mir jedenfalls vor – die Dinge, die von Greg selbst in die Story eingebracht wurden, stehen meist nicht annähernd so sehr im Fadenkreuz der Kritik. Warum also wird die Kritik ständig gegen Greg gerichtet?

SETVERGLEICH: SKRALL VS. STRONIUS

VON BIONICLEMASTER724

Mit dem nachfolgenden Vergleich zwischen den 2009-Sets „8978 Skrall“ und „8984 Stronius“ schließt das IDBM seine Reihe der Stammesvergleiche ab. Genießt also diesen letzten Happen aus dem zurückliegenden Jahr...

* * *

1. DIE KANISTER

Die Kanister der beiden Sets sehen sich sehr ähnlich, auf beiden steht BIONICLE drauf und die, sich darin befindlichen Charaktere sind vorne aufgedruckt, wobei ich das Bild des Skrall vom Winter 09 besser finde als das von Stronius. Auf der Rückseite des Wintersets sieht man eine weitere Pose und den Agori Atakus, ebenso befindet sich auf der Rückseite ein BIO-Code und Sicherheitsanweisungen.

Auf der Rückseite von Stronius' Kanister sehen wir die anderen *Glatorian Legends* und Werbung für den Film *BIONICLE: Die Legende erwacht*. Ansonsten ähnelt die Rückseite des Kanisters dem des Winter-Skrall. Die Kanister unterscheiden sich außerdem noch durch ihre Deckel. Der Deckel des Skrall ist gerade, während der Deckel von Stronius eine ähnliche Form wie die Deckel der Visorak-Kanister hat.

2. DIE SETS

2.1. SKRALL

Der Skrall vom Winter 2009 hat einen noch nie dagewesenen Aufbau, sein Körper hat nämlich einen 90-Grad-Winkel. Ansonsten ist der Aufbau nicht sehr spektakulär: er geht einfach und dauert nicht länger als zwei Minuten. Das Set enthält einige neue Teile, sowie einen Lebenszähler, der allerdings ungeschickt am Fuß befestigt wurde.

Nach dem Aufbau sieht uns Skrall aus einem sehr schön gestalteten Helm an. Er ist zwar etwas Mager, aber sieht auch ziemlich bedrohlich aus. Jedoch sind seine Arme und sein Kopf nicht sehr beweglich, genauso wie sein Schild. Er lässt sich aber gut posieren.



2.2. STRONIUS

Der Aufbau von Stronius geht mindestens genauso leicht wie der des Skrall vom Winter 2009. Er hat viele neue Rüstungsteile und zum ersten Mal gibt es eine BIONICLE-Figur, die eine Keule als Waffe hat. Stronius ist sehr schön gestaltet, mit Stacheln am ganzen Körper und dem bedrohlichen Helm. Auch er verfügt über einen Lebenszähler, der viel besser angebracht ist als bei seinem Stammeskollegen.

Stronius mag vielleicht etwas dick erscheinen, aber er ist ein gutes Set. Es ist schwerer, mit ihm zu posieren, da er manchmal doch zu fett aussieht, aber der Spielspaß ist auf jeden Fall sehr hoch.

3. DER SPIELSPASS

Der Spielspaß ist bei beiden Sets sehr hoch, da sie ziemlich beweglich sind, jedoch wird diese Beweglichkeit durch die Schulterrüstung von beiden Sets eingeschränkt – das müssen die Skrall wohl so an sich haben. Die Thornax-Werfer schießen gut und weit, sind aber nicht die spektakulärsten Waffen bisher.

Mit der Waffe des Winter-Skralls umzugehen ist nicht sehr einfach, da der Thornax-Werfer etwas unglücklich am Schwert angebracht wurde, weshalb er nicht richtig geradeaus schießen kann. Auch der Schild ist durch seine Befestigung nicht sehr gut zu bewegen. Stronius neigt dazu, umzukippen, wenn man ihn falsch hinstellt, was der knochige Winter-Skrall nicht tut. Auch die Keule ist teilweise zu schwer für ihn, sodass der Arm immer nach unten kippt.

4. PRO UND CONTRA

4. 1. SKRALL

Pro

1. viele neue Teile
2. schöner Helm
3. Skrall-Schild hat ein schönes Muster
4. ist leicht zu posieren
5. sieht wirklich gut aus

4. 2. STRONIUS

Pro

1. viele neue Teile
2. schöner Helm
3. zum ersten Mal ein Set mit Keule
5. schöneres Farbschema

Contra

1. nicht sehr beweglich
2. ein bisschen zu mager

Contra

1. ein bisschen zu dick

5. FAZIT

Beide Sets sind toll, aber ich finde, dass der Winter-2009-Skrall besser aussieht und folglich auch kaufenswerter ist.





WAND DER GESCHICHTE II DIE BOHROK, TEIL 2

Im letzten Heft begann das IDBM mit der Neuübersetzung der alten Wall of History-Texte vom BIONICLE.com der Jahre 2002 und 2003. Es folgt nun der zweite Teil jener Fragmente aus den Chroniken des Takua, welcher der Abschluss der 2002-Berichte bildet, bevor in Ausgabe 13 der dritte und letzte Teil der Wand der Geschichte erscheint. Übersetzt wurden die Texte von Nuhrii the Metruan. Das Banner stammt von Neramo.

* * *



DIE TIERWELT DER INSEL IN AUFRUHR!

Einheimische Naturschützer sind besorgt!

Von Takua



Die Ankunft der Bohrok-Schwärme hat einen hohen Zoll von den Kreaturen der Insel gefordert. Gahlok-Aktivitäten vor der Küste haben eine Anzahl Takea näher ans Ufer getrieben, wo sie tauchende Taku bedrohen und die Wanderung von Ruki-Schulen stören.

Eine Fischerin aus Ga-Koro sagte: „Die Bohrok bedrohen nicht nur unser Zuhause, sie bedrohen auch unsere Existenzgrundlage!“

Die Entwaldung des Urwalds von Le-Wahi hat Herden aus Vako und Fusa dazu veranlasst, tief in die Wüste zu wandern, um mit den einheimischen Huki-Scharen um Nahrung zu streiten. Die Hoi und Kuna haben den Schutz der Bäume verloren, was sie einfache Beute für Rahi macht. Die Zerstörung von Fikou-Netzen hat die Baumspinnen dazu ge-

bracht, in die hoch gelegenen Laubdecken des Dschungels zu fliehen, das Territorium der schnell fliegenden Goko-Kahu. *[Anm. d. Übers.: Heute als Gukko bekannt.]*

Die Ussal-reitende Verteidigungstruppe von Onu-Koro hat alle Hände voll mit einem Ansturm von Kofo-Jaga zu tun, die aus ihren verborgenen Verstecken vertrieben worden waren, während Kundschafter davor warnen, dass die von den Nuhvok und Pahrak ausgelösten Beben in den Bergen ein paar gefährliche Makika-Kröten aus ihren Höhlen vertrieben haben. Im feurigen Ta-Wahi, belagert von den eiskalten Kohrak, haben die Tunnel deplatzierte Hoto-Feuerkäfer für plötzlich aufklaffende Schlundlöcher gesorgt und Einstürze von Hütten verursacht. Selbst die kämpferischen Hikaki sind gezwungen worden, ihre uralten Nistgründe zu verlassen.

Die Bohrok-Schwärme sind eine Bedrohung für jede Kreatur auf Mata Nui, von Matoranern bis hin zu Rahi. Hoffentlich wird den Schwärmen bald Einhalt geboten werden, bevor der Insel irreparablen Schaden zugefügt wird.

LE-KORO BEFREIT!

Boxoren spielen wichtige Rolle bei Nuhvok-Niederlage

Von Takua



Die Bohrok-Invasion im Le-Wahi-Dschungel und in Le-Koro resultierte im Verlust vieler Hoch-baumbewohner. Selbst Toa Lewa wurde von den bösen Krana überwältigt! Aber dank des Mutes von Onua, Toa der Erde, ist Lewa befreit worden, und jetzt suchen die mächtigen Toa gemeinsam unter der Oberfläche der Insel nach dem Bohrok-Nest.

Da sie die verlorenen Matoraner Le-Koros nicht vergessen hatten, schickten die Toa Nuparu, den Ingenieur aus Onu-Koro, um sich im Schutze der Dunkelheit mit den letzten freien Dorf-bewohnern Le-Koros zu treffen. Zusammen mit dem hochfliegenden Kongu und Tamaru dem Vogelabrichter, plante man Le-Koros Befreiung und eine gerissene Falle wurde für die Bohrok vorbereitet.

Kongu und Tamaru, mutig wie nie, führten eine Truppe Nuhvok und Krana-kontrollierter Dorfbewohner zum Waldrand. Da sie glaubten, die beiden säßen in der Falle, bereiteten die Bohrok sich vor, die Letzten von Le-Koro zu fangen – nur um einer Boxor-Streitmacht gegenüber zu stehen, die sich aus ihren Verstecken erhob! Dank Nuparus Boxor-Trupp und mit der Überraschung auf der eigenen Seite, wurden die Krana, welche die Bohrok und Matoraner kontrollierten, erfolgreich entfernt.

Die Turaga haben ein großes Bankett und eine Feier angekündigt, um den Sieg dieses Tages zu feiern. Ein erschütterter, aber dankbarer Matau sagte: „Nach langer Zeit ist der Dunkeltraum vorbei. Die sonnenhelle Le-Koro und ihr Volk sind frei! Während wir wiederaufbauen, müssen unsere Gedanken bei den Toa und der großen Herausforderung weilen, der sie unter Mata Nui gegenüberstehen. Mögen sie auf ihrer Abenteuerreise Erfolg haben!“

RETTUNG IM LETZTEN AUGENBLICK!

Ga-Koro-Matoranerin von Koli-Meister gerettet

Von Takua

Während ein Pahrak-Schwarm an den Toren pocht, versuchten die Matoraner von Ga-Koro heute, den schwimmenden Pfad zu zerlegen, der ihr Dorf mit dem Ufer des Naho-Sees verbindet. Aber bevor sie fertig werden konnten, wurde das Tor von der Macht der Bohrok zerschmettert, was Steinfragmente in alle Richtungen fliegen ließ. Einer traf beinahe Maku, wurde aber gerade noch rechtzeitig von dem letzten Matoraner abgelenkt, den man im wässrigen Ga-Koro zu sehen gehofft hätte: Huki, Koli-Meister aus dem Dorf des Steins.



„Maku ist eine gute Freundin“, sagte Huki nach der aufregenden Rettung, „und ich... genieße ihre Gesellschaft sehr. Als ich diesen Felsbrocken auf sie zu fliegen sah, blieb mir keine Zeit zum Nachdenken! Ich hab einfach ausgeholt und geschwungen!“ [Anm.: Huki hielt damals einen der späteren Kolhii-Stäbe in der Hand.]

Und was für ein glücklicher Schwinger das war, denn der Stein verfehlte nicht nur Maku, sondern zerstörte auch den Pfad, was die Pahrak am Erreichen des Dorfes hinderte. Aber warum waren die Matoraner von Po-Wahi dort?

„Unser Dorf wurde beim letzten Bohrok-Angriff schwer beschädigt“, erklärte Turaga Onewa traurig. „Wir kamen nach Ga-Koro, weil wir Zuflucht suchten, bis die Bedrohung durch die Schwärme vorbei ist – aber wir rechneten nicht damit, mitten während einer Pahrak-Belagerung anzukommen!“

Mit den Bohrok auf dem Rückzug, fühlten die Matoraner Ga-Koros sich erleichtert. Aber wie lange wird diese Sicherheit währen? Jala, Hauptmann der Stadtwache von Ta-Koro, drängt zur Vorsicht. „Die Pahrak sind stur“, warnte er. „Sie geben nicht leicht auf. Ich befürchte, dass die Gefahr immer noch sehr real ist.“

KATSTROPHE IN GA-KORO!

Bohrok überfallen schwimmendes Dorf

Von Takua



Die Katastrophe ereignete sich spät letzte Nacht, als eine Streitmacht aus Pahrak Ga-Wahis großes Toa-Gali-Monument zerstörte, indem sie die berühmte Kanohi-Klippenflanke zerstörten, um eine Schuttbrücke vom Strand zum schwimmenden Dorf Ga-Koro zu erschaffen.

„Es war schrecklich“, sagte Turaga Nokama. „Unsere fähigsten Kunsthandwerker arbeiteten, um diese Skulptur zu erschaffen, und in nur einem Augenblick war es weg. All jene Schönheit und Handwerkskunst waren nur ein weiteres Hindernis, das die Bohrok zerstörten.“

Ga-Koros Probleme sollten jedoch noch sehr viel schlimmer werden. Als der Morgen dämmerte, stürmten Pahrak über die Brücke und zerstörten alles in ihrem Weg. Nuparus Boxoren stellten sich ihnen zum Kampf, wurden aber in das Wasser des Naho-Sees gestürzt.

„Meine armen Boxoren sind fürs Land geschaffen, nicht für Seerosenblätter“, jammerte Nuparu. „Sie gaben ihr Bestes, aber sie schwimmen einfach nicht. Wir hatten Glück, dass Maku und Kotu da waren, um uns rechtzeitig rauszuziehen.“ Der Ingenieur hielt einen Moment lang inne. „Wisst ihr, wenn wir vielleicht ein paar hohle Schalensamen an den Seiten befestigen würden, und vielleicht ein zahnradgetriebenes Propellersystem hinzufügen...“

Da die Pahrak auf einem anderen Blatt gestrandet waren, wähten die Dorfbewohner Ga-Koros sich in Sicherheit... bis ein Pahrak Va plötzlich die Szene betrat.

Turaga Onewa erklärt: „Diese Pahrak-Va – Ziegenhunde, wie wir sie in Po-Wahi nennen – sie tragen Extra-Krana für den Schwarm. Dieses da ersetzte die Krana der Bohrok mit Krana Vu, welches sie durch die Luft schweben lässt.“

Während die Pahrak auf die zusammengedrängten Dorfbewohner und Flüchtlinge Ga-Koros zu-flogen, war nur eine Frage im Kopf eines jeden Matoraners.

Hatte irgendjemand eine Chance gegen die Bohrok?

NACH DEM STURM

Frieden kehrt nach Mata Nui zurück!

Von Takua



Als die Verteidiger Ga-Koros dem Pahrak-Schwarm gegenüberstehen, schien alles verloren. Das große Monument des Dorfes lag zerschmettert da, seine Gebäude eingerissen und ramponiert, und die Boxoren, die zu seinem Schutz geschickt worden waren, waren auf den Grund des Naho-Sees gesunken.

Aber plötzlich geschah etwas Erstaunliches. Ein blendender Lichtstrahl aus dem Schrein der Toa Gali strahlte auf, genau wie das Leuchtfeuer, das die Toa einst zu den Ufern Mata Nuis gerufen hatte. Fünf andere erhoben sich und schlossen sich ihm an, und als sie den Morgenhimmel er-leuchteten... hielten die Pahrak an.

Überall auf der Insel kam das zerstörerische Wüten der Bohrok zum Halten. Tief unten hatten die Toa über die Bahrag triumphiert, die Zwillingsherrscherinnen des Bohrok-Nests, und waren von der mysteriösen Macht der Protodermis verwandelt worden.

„Da ihre Verbindung zu den Bahrag nun weg ist“, erklärte Turaga Vakama, „kontrollieren die Krana in den Bohrok diese nun nicht mehr. Auf sich allein gestellt sind die Kreaturen harmlos.“

WALL DER GESCHICHTE II: DIE BOHROK, TEIL 2 – SEITE 4/4

Turaga Whenua stimmte zu. „Ohne den Willen der Königinnen sind die Bohrok wie Maschinen, die für sich allein keine Direktiven haben. Gibt man ihnen jedoch eine Aufgabe, werden sie sie aber bereitwillig ausführen.“

Also hilft der Schwarm nun bei der Reparatur desselben Schadens, den er verursacht hatte! Während die Matoraner ihre Dörfer und Behausungen mithilfe dieser unwahrscheinlichen Verbündeten reparieren, sammeln Freiwillige die übrigen Krana und verstecken sie dort, wo sie keinen Schaden mehr anrichten können. Die Toa sind als Toa Nuva zurückgekehrt, ihre Kräfte größer denn je. Es scheint, als seien die Bedrohungen durch Makuta und die Bohrok-Schwärme endlich am Ende. Endlich ist Friede auf Mata Nui eingekehrt.

Zumindest hoffen wir das...

Und nächstes Mal: Wall der Geschichte III - Die Bohrok-Kal!



REZENSION: 8996 SKOPIO XV-1

VON TERINUVA

Eines der gigantischsten BIONICLE-Sets aller Zeiten war das Set 8996 Skopio XV-1. Terinuva hat es für euch unter die Lupe genommen. Die Bilder sind Eigentum von Terinuva.

* * *

1. DIE VERPACKUNG



Ein Wort: Riesig! Naja es ist nicht so riesig wie Axalara T9 letztes Jahr, aber trotzdem groß. Wenn so was (in Amerika) im Regal steht, ist das erste, was du denkst: Da zerbeißt dich gleich etwas; das zweite: Du wirst gleich zerfetzt. Bei diesem Bild hat LEGO eine super Arbeit geleistet. Die Rot- und Schwarztöne stechen dir förmlich ins Auge und das Set sieht auf dem Bild einfach riesig aus.

Natürlich gibt es noch Altersempfehlung, BIONICLE™- und LEGO-Logo, Seriennummer und das Hintergrundbild im Miniformat (was meiner Meinung nach das Farbschema des Vorderbilds völlig ruiniert).

Das hintere Bild hat ein besseres Farbschema als das Minibild vorne. Es wird mehr in Rot- und Schwarztönen gehalten. Natürlich sieht man Telluris außerhalb des Skopio, welcher in seinem Panzermodus ist. Bei den Funktionen sieht man, wie man den Thornax-Werfer abfeuert, wie man die Kieferklauen zuschnappen lässt, wie man ihn an dem Schwanz/Stachel aufheben kann, die Transformation von Skorpionmodus in Panzermodus und dann noch wie man diese „Midak Skybalster“ abfeuert. Natürlich gibt es auch die Werbung für den Thornatus V9, den Baranus V7 und das BIONICLE™ Action Figure Game.

2. AUFBAU

Vom Aufbau her war dieses Set eine ziemliche Enttäuschung. Telluris wird einfach wie ein Agori mit Glatorianergliedmaßen gebaut. Skopio zu bauen ist eintönig und man braucht viel zu lange dafür. Zuerst fängt man an, viermal den Fuß zu machen. Man kann es zwar gleichzeitig machen, geht aber trotzdem nicht viel schneller. Dann muss man zweimal die Verbindung zweier Beine bauen. Danach wird es allerdings etwas besser. Man verbindet die zwei Teile und baut dann den Körper. Dieser jedoch ist sehr einfach im Design. Es sind hauptsächlich vier Stangen, die mit einander verbunden sind auf denen sich alles aufbaut.

Ich brauchte ca. zwei Stunden, um das Ganze zusammenzubauen – zwei Stunden eintöniges Wiederholen von ein paar Schritten, die ich schon fast auswendig kann.

3. DESIGN UND SPIELSPASS

Das Design und der Spielspaß sind im Gegensatz zum Aufbau einfach spitze. Die Farben werden in Hell- und Dunkelrot gehalten, mit ein wdezentem Dunkelgrau. Das Silber ist auch ziemlich wenig und gibt dem Skopio ein Maschinenflair. Einzig und allein die Kieferklauen stechen hervor und geben dir das Gefühl, dass du gleich gefressen wirst. Im Skorpionmodus sieht er einfach gigantisch aus und nur der etwas zu kurze Schwanz/Stachel stört das Flair (es sieht eigentlich besser aus, wenn Telluris nicht in seinem Sitz sitzt). Vielleicht hätte LEGO noch ein paar Bohrok-Zähne als Augen benutzen können, damit die Bestie lebendiger aussieht.

Im Panzermodus sieht er ein wenig mickrig aus. Er ist um einiges kürzer als Thornatus V9 und der Skopio-Kopf sieht einfach nur so aus als ob die Großen Wesen ihn an die falsche Stelle gesteckt hätten. Auch ist er um einiges kleiner als ein Glatorianer, wenn der Schwanz eingezogen ist, und selbst wenn der Stachel ausgestreckt ist, ist das ganze Fahrzeug nicht viel



größer. Leider verbiegen sich die Solek-Stäbe leicht, wenn sie an etwas stoßen. Trotzdem kann man einige gute Verfolgungsjagden mit ihm und dem Thornatus machen. Leider rollen die Ketten nur auf Teppichen oder grobem Boden wirklich, was eher ein Minus für jüngere BIONICLE™ Fans ist. Telluris ist meiner Meinung nach das Schlechteste an diesem Set. Die Idee, ein Mittelding zwischen Glatorianer und Agori zu machen, war einfach nur dumm. Außerdem sehen die Pohatu-Arme, wenn er nicht gerade am Steuer sitzt, lächerlich aus. Die Psychoröhren lassen auch nicht gerade wie einen normalen Glatorianer aussehen.

4. PRO UND CONTRA

Pro

- Skorpionmodus
- Transformation
- Mechanisch/lebendiges Aussehen
- Kopf im Skorpionmodus
- Farbschema

Contra

- Kopf im Panzermodus
- Telluris' Design
- sieht im Panzermodus zu lebendig aus

5. FAZIT

Es ist ein gutes Set, aber viel zu teuer. Es hat vielleicht sehr viele Teile, aber 96 davon werden für die Ketten verwendet. Wer nicht gerade ein Hardcore-Sammler wie ich ist, sollte sich Thornatus V9 oder Baranus V7 kaufen. Es ist zwar ein großes Set, aber nichts Besonderes. Skopio XV-1 ist zwar ein eindeutiger Fortschritt gegenüber Axalara T9, aber noch nicht perfekt. Wenn es 2010 noch große Fahrzeuge gegeben hätte und sie sich genauso verbessert hätten, wie Skopio gegenüber Axalara, dann wären es vielleicht die perfekten Sets. Nur jemand, der um die 90€ und Thornatus und Baranus in seinem Besitz hat, sollte sich dieses Set kaufen.

Weitere Bilder findet ihr in [TERINUVAS BRICKSHELF-GALERIE!](#)



RÜCKBLICK: 12 MONATE IDBM

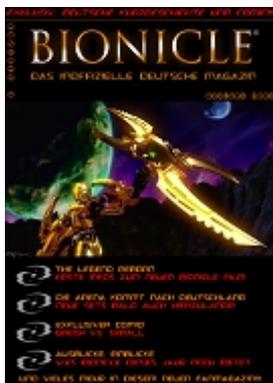
VON NUHRII THE METRUIAN

Im Februar wird es ein Jahr, dass das erste IDBM erschien. Grund genug, auf das zurückzublicken, wie es zu den Ausgaben 1 bis 11 kam – und vielleicht einen Ausblick auf die Zukunft zu erhaschen. Und wer wäre geeigneter für so etwas, als IDBM-Gründer Nuhrii the Metruan?

* * *

Ein Dienstag im Februar 2009. Nuhrii the Metruan versucht, im Sportunterricht über einen Kasten zu springen, bleibt hängen, landet auf den Füßen und knackst sich den linken Fuß um. Die restliche Stunde sitzt er auf der Bank. Am Ende sagt das heutige IDBM-Mitglied Kage bereits: „Der Fuß sieht echt geschwollen aus.“

Tags darauf, im Krankenhaus: NtM erfährt, dass er einen Außenbandriss hat und sechs Wochen lang mit Schiene und anfangs auch mit Krücken laufen „darf“, was ihn sehr erfreut. Darüber hinaus darf er zwei Tage lang daheim schmoren.



Mittwochnachmittag: NtM braucht eine Beschäftigung. Kurzerhand lädt er sich das neue Open-Office.org 3.0 runter und beginnt in der Zwischenzeit, an einem experimentellen Magazincover zu basteln. Am Abend hat er das Cover fertig. Am nächsten Tag schreibt er die ersten Artikel und stellt dabei fest, dass OOo 3.0 das beste Textverarbeitungsprogramm ist, das er bis dato gesehen hat. Freitagabend stellt er das erste IDBM fertig und lädt es hoch. Ein Topic im Forum von BZPower soll Aufmerksamkeit auf das Projekt lenken, das er schon monatelang plant, doch erst durch seine Verletzung umsetzen konnte. (Es sei angemerkt, dass er es leicht hatte, denn den damaligen Comic hatte er bereits anderthalb Monate zuvor auf BZP übersetzt.)

Das erste IDBM war geboren. Schnell fand NtM neue Helfer, allen voran ein ideenreicher BZPer namens Chosen One of Bionicle, der das erste feste Mitglied von NtMs IDBM-Redaktion wurde. Von der zweiten Ausgabe an bis heute schreibt er die Sektion „Vermischtes“ - die einzige Kategorie im IDBM, die seit ihrer Erstellung ununterbrochen Bestandteil des IDBM war.

Aber dennoch war „Vermischtes“ nicht die erste IDBM-Kolumne, die es heute noch gibt – diese Ehre fällt „Einblicke, Ausblicke“ zu, dem Spoilerartikel, der nur im März 2009 pausierte.

Der März – die zweite Ausgabe – brachte bereits eine Überraschung der ganz besonderen Art für die Leser des jungen Magazins. NtM hatte Anfang März den Autor Greg Farshtey um Erlaubnis gebeten, Wettbewerbe für die Agori Kyry und Kirbold veranstalten zu dürfen. Greg gab ihm die Genehmigung für beide und NtM beschloss, mit Kirbold zu beginnen. Im März begann also „Der Dritte Mann“, ein Wettbewerb, der dann im Sommer endete. Der Gewinner wurde in einer zweisprachigen Ausgabe vorgestellt, in der sogleich der „Wächter“-Wettbewerb begann, dessen Ziel die Gestaltung von Kyry war.

Während jener Wettbewerb lief, engagierte NtM zwei Grafiker für das IDBM, die fortan die Titelblätter und andere Grafiken gestalten sollten. Aus den drei bis vier Einsendungen löste er dann die beiden besten aus – so wurde Bioniclemaster724 der Erste Grafiker des IDBM und Skorpi63 (heute Neramo) der Zweite Grafiker. (Es sei angemerkt, dass diese Rangfolge inzwischen aufgehoben wurde.)





Der Herbst 2009 brachte weitere Neuerungen für das ununterbrochen monatlich erscheinende Online-Magazin. Einerseits gab es fortan das IDBM-Wörterbuch (inzwischen bereits in der Version 3.0 erschienen), andererseits erstellte NtM aus einer spontanen Laune heraus das Forum **IDBM ONLINE**, welches inzwischen 42 Mitglieder zählt.

Inzwischen gibt es von IDBM also insgesamt 12 Ausgaben, 3 Wörterbücher, 1 Sonderausgabe und 1 Extrablatt – und wir hören noch lange nicht auf, darauf könnt ihr euch verlassen.

Abschließend nun ein paar Fakten zur Entstehung einer Ausgabe des Inoffiziellen Deutschen BIONICLE-Magazins:

- Nuhrii the Metruan ver(sch)wendet normalerweise zwei Wochenenden und mehrere Nachmittage unter der Woche, um eine Ausgabe zu erstellen.
- Dabei kommen die Programme OpenOffice.org, MS Paint, Paint.NET und früher auch Microsoft PictureIt! und Microsoft Word zum Einsatz.
- Obwohl der Einsendeschluss für IDBM-Artikel immer der 15. des Erscheinungsmontats ist, kommen einige Artikel oft viel später an. Rekordhalter ist Chosen One of Bionicle, mit einem Tag vor Erscheinungstermin!
- IDBM-Ausgaben erscheinen aus absolut unerfindlichen Gründen immer am letzten Wochenende im Monat, obwohl NtM sich oft vornimmt, es früher zu machen.

Und zum Schluss ein paar Meinungen von IDBM-Online-Mitgliedern über die Hefte 1 bis 11:

ПАТНАПАЕЛ1711 – Administrator des Wiki-Nui

Ich finde, das IDBM hat sich auch ohne zu große "Umstürze" oder "radikale Änderung" oder was auch immer ihr vorhabt, sehr stark entwickelt. Am meisten natürlich am Anfang. Die erste IDBM-Ausgabe war nur ein kleiner Versuch von Nuhrii, einen Ersatz für das alte Offizielle Magazin zu schaffen, das, wie wir alle wissen, nach dem Heft mit letzten 2008-Comic nicht mehr erschien. Aber es wurde weit mehr als das.

Schon in der zweiten Ausgabe stießen viele Artikel von anderen Fans zum IDBM und sofort gab es alles das, was wir heutzutage im Heft kennen - Berichte, Set- und Buchrezensionen sowie die Rätsel- und Witzeseite. Sofort wurde ein Wettbewerb gestartet - und nach dessen Ende ein zweiter begonnen, in einer Ausgabe (der bisher einzigen), die sowohl deutsch- als auch englischsprachig war.

Das Layout änderte sich dann auch drastisch - ab der Juli-Ausgabe, in der Bioniclemaster724 als Grafiker hinzustieß. Von da an sah das IDBM nicht mehr nur inhaltlich besser aus als das alte, offizielle Heft, sondern auch grafisch.

So machte das IDBM weiter wie bisher, und die meisten Änderungen gingen jetzt im Internet vor. Konnte man früher nur per E-Mail oder BZP Artikel und Leserbriefe einsenden, ging dies bald über die Onlinezentrale auf Wiki-Nui und kurze Zeit später über das IDBM-Online-Forum, das seit seiner Gründung, die erst vor kurzem erfolgte, immer weiter wächst.

Ich frage mich: Es soll eine Große Änderung geben, mit der das Magazin noch besser wird - Was soll das schon sein? Ich kann es mir gar nicht vorstellen - Aber ich werde mich überraschen lassen.

LUZI41 – IDBMO-Mitglied, schreibt sehr oft Artikel für das Heft

Ich muss sagen, dass mich das erste IDBM schon sehr beeindruckt hat. Ich wäre schon froh gewesen, wenn es so geblieben wäre. Doch dass es einst wie heute sein würde, hätte ich mir nie erträumen lassen. Die Idee mit dem Kirbold-Wettbewerb fand ich toll. Ich hätte nie vermutet, das man so etwas durchführen könnte. Die Titelbilder (und Ähnliches) durch die Grafiker fand ich auch sehr gut. Ich hoffe dass das IDBM so weiter macht und freue mich schon auf die Veränderungen, die Nuhrii angekündigt hat. :)

Die IDBM-Redaktion dankt allen treuen Lesern und Autoren für ihre Unterstützung! Wir freuen uns, euch im Februar in einer neuen IDBM-Ära zu begrüßen – auf dass wir weitere 12 Ausgaben schaffen!



Wie immer an dieser Stelle – Infos und Spoiler pur! Alles von Comics bis hin zu neuen Kanohi.

* * *

MASKE DES CHARISMA

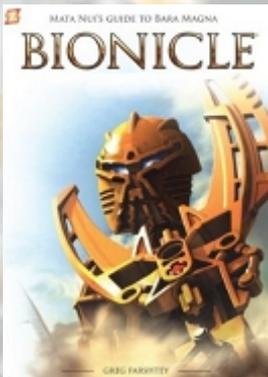
Im Januar veranstaltete die Leitung des englischen Wikis BIONICLESector01 in ihrem Forum auf BZP einen Miniwettbewerb, bei dem man eine Maskenkraft für Trinuma erfinden sollte. Die Fans durften dann unter allen Vorschlägen abstimmen.

Gewinner wurde die *Mask of Zealotry* („Maske des Eifers“), die Greg aber in *Mask of Charisma* umbenennen ließ. Folgendes ist ihre Kräftebeschreibung:

Die Maske des Charisma beeinflusst subtil die Art und Weise, wie ihr Ziel die Welt wahrnimmt, bis dieses mit den Sichtweisen des Trägers übereinstimmt.

Diese Kraft ist jedoch nicht mit der Maske der Gedankenkontrolle zu verwechseln, welche anderen aktiv den eigenen Willen aufzwingt.

Ein matoranischer Name für die Maske des Charisma existiert nicht.



PAPERCUTZ 2010

Der Papercutz-Verlag wird wohl in diesem Halbjahr noch eine Taschenbuchausgabe von *Mata Nui's Guide to Bara Magna* in den USA veröffentlichen, welche man aber auch über Amazon.de von hier aus bestellen kann – das ist die Chance für all diejenigen, die alles über Berix' und Telluris' Freundschaft sowie Metus erste Begegnung mit einem Fels-Agori lesen wollen. (Dies sind nur zwei Beispiele hochinteressanter Fakten aus diesem umfassenden Lexikon.)

Außerdem stehen weiterhin die Graphic Novels „Legends of Bara Magna“ (im März) und „The Fall of Atero“ (im Mai) auf dem Plan. Eventuell wird es ja noch „Power of the Great Beings“ geben, was dann von den Verkaufszahlen der ersten beiden GNs abhängt. Und wenn Papercutz dann noch Lust hat, wird man sogar noch die beiden *Journey's End*-Comics (gemeinsam mit neuen Comics) in einer Graphic Novel Nummer 11 veröffentlichen – also kauft was das Zeug hält, Leute! Sonst gibt es nie wieder BIONICLE-Comics! Bestellbar sind all diese Bücher über Amazon.de.

BIONICLE.COM UND BIONICLE.DE

Bevor BIONICLE.com im Sommer wohl für lange, lange Zeit verschwinden wird, gibt es dort für uns Fans noch einige Appetithappen:

Mata Nui Saga – Diese von Webmaster Kelly McKiernan („Binkmeister“) geschriebene und von Mata Nuis Sprecher aus *The Legend Reborn*, Michael Dorn, gesprochene Geschichte erscheint bis voraussichtlich bis Ende März/Anfang April Montags und Donnerstags in kurzen Episoden auf BIONICLE.com. Begleitet wird das ganze von semi-kanonischen Illustrationen des Grafikers Brian Ellis, der früher schon für BIONICLE arbeitete. Auf BIONICLE.de ist das Ganze nur als Text verfügbar, nicht als Hörspiel.

Journey's End – Der letzte BIONICLE-Roman von Greg Farshtey wird von Februar bis Mitte April in zwölf Kapiteln auf BIONICLE.com veröffentlicht werden. Der Roman wird offenbaren, was aus Mata Nui und Teridax wird, was Taurus Goldene Rüstung kann und wie Spherus Magnas Fragmente wiedervereint werden.

„Tower Defender Game“ – Ein bisher namensloses BIONICLE-Spiel, das bald auf der Offiziellen Website erscheinen wird.

Ihr seht also, man bietet uns noch recht viel, bevor die Seite leider abtritt, um für LEGO Hero Factory platz zu machen.

DIE STORY NACH DEM ENDE DER SETS

Was habt ihr nach dem Ende der Sets von der Story zu erwarten? Greg Farshtey war so nett und hat bereits ein paar Details verraten.

Spherus Magna – der Planet wird noch in der Hauptstory repariert werden, doch wie, das wird Journey's End verraten.

Bota Magna – das Bota Magna der Gegenwart wird Schauplatz einer oder mehrerer Webserien werden. Eventuell wird Greg dann auch die biomechanischen Dinosaurier aus dem Konzept des fünften BIONICLE-Films kanonisieren. (Dieses Konzept könnt ihr auf IDBM Online im Exklusivbereich für angemeldete Benutzer nachlesen.)

Alternativer Teridax – Was trägt eine Goldene Kraahkan, weiße Rüstung und einen Kriegshammer? Richtig, der alternative Teridax aus der 2008-Serie *Waffenbrüder*, der mit Mazeka in das Hauptuniversum gekommen war. Jener Teridax, der übrigens andere Kraata-Kräfte besitzt als „unser“ Teridax (z.B. Telekinese), wird laut Greg das Ende der Hauptstory überleben. Greg meint, er hätte schon „Pläne“ für ihn. Auf BIONICLESector01 wird übrigens gerade ein Bauwettbewerb zur Gestaltung jenes Makuta durchgeführt.

Neues Toa-Team – Sobald Greg eine neue Namensliste hat, wird er ein neues Toa-Team mit Toa der bisher als Nebenelemente aufgetretenen Kräfte einführen. Dieses Team bekommt dann eine neue Webserie.

Und was wird der Stil der Story sein? - Greg plant, nicht mehr auf zentrale Ereignisse am Ende des Jahres hinzuarbeiten oder pro Halbjahr immer nur drei Webserien zu machen. Er will größtenteils unabhängige und verschiedenartige Webserien schreiben, die nur so lange gehen, wie er es brauch. *Herrschaft der Schatten* und *Sahmads Geschichte* werden nur noch bis März oder April gehen und danach beginnt die „Ära nach den Sets.“

Das war es auch schon für *Einblicke, Ausblicke* in Ausgabe 12. Seid versichert, dass auch im neuen IDBM im Februar eine weitere Auflage dieser Kolumne folgen wird...





VERMISCHTES: RÄTSEL & MEHR VON CHOSEN ONE OF BIONICLE

Zeit zur Entspannung – Rätsel, Witze und mehr, wie immer von Chosen One of Bionicle. Und diesmal sind auch ein paar neue Dinge dabei...

* * *

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

Wieder einmal ist euer BIONICLE-Wissen gefragt. **Achtung** – alle Mitglieder von [IDBM ONLINE](#) haben die Chance, ihre Antworten im Quizbereich im IDBMO-Shop einzugeben, um tolle Preise zu gewinnen!

1.) Welcher der Toa Mata entdeckte, dass eine Kanohi Kakama einem auch ermöglicht, sich durch feste Materie zu bewegen?

- a) Lewa
- b) Pohatu
- c) Gali

2.) Als die Toa Mata das erste Mal auf Bohrok trafen, attackierten diese Ta-Koro. Welche der folgenden Bohrok-Typen, war an diesem Angriff NICHT beteiligt?

- a) Tahnok
- b) Pahrak
- c) Kohrak

3.) Wo bewahrten die Turaga die Beute ihrer jahrelangen Kraata-auf?

- a) In einer tiefen Grube bei Kini-Nui.
- b) In einer Schlucht in Onu-Wahi.
- c) In einer Höhle außerhalb Po-Koros.

4.) Welcher Onu-Matoraner stellte die Theorie auf, dass die Bohrok sich aus bio-mechanischen Wesen in komplett mechanische Lebensformen entwickelten?

- a) Whenua
- b) Mavrah
- c) Tehutti

5.) Welcher Rahaga hat sich geweigert, an die Existenz von Keetongu zu glauben, bis er ihn mit seinen eigenen Augen gesehen hat?

- a) Kualus
- b) Iruini
- c) Pouks

6.) Welcher Matoraner von Voya Nui erfuhr als Erster von Axonns Existenz?

- a) Kazi
- b) Balta
- c) Piruk



Jagd



7.) Wie heißt der BIONICLE-Roman, der 2007 erscheinen sollte, aber dann doch gestrichen wurde?

- a) Invasion
- b) Battle In The Deep
- c) Onslaught

8.) Welcher Toa trug nicht zur Benennung der Midak-Skyblaster bei?

- a) Lewa
- b) Kopaka
- c) Pohatu

9.) Welchem Glatorianer gelang es, den Knochenjägern Pläne für den Überfall auf Vulcanus zu stehlen?

- a) Gresh
- b) Ackar
- c) Gelu

10. Welches der folgenden Fahrzeuge hat wirklich existiert? (Gastfrage von Luzi41)

- a) Thornatus V4
- b) Cendox V7
- c) Kaxium V2



DAS BIONICLE-KREUZWORTRÄTSEL

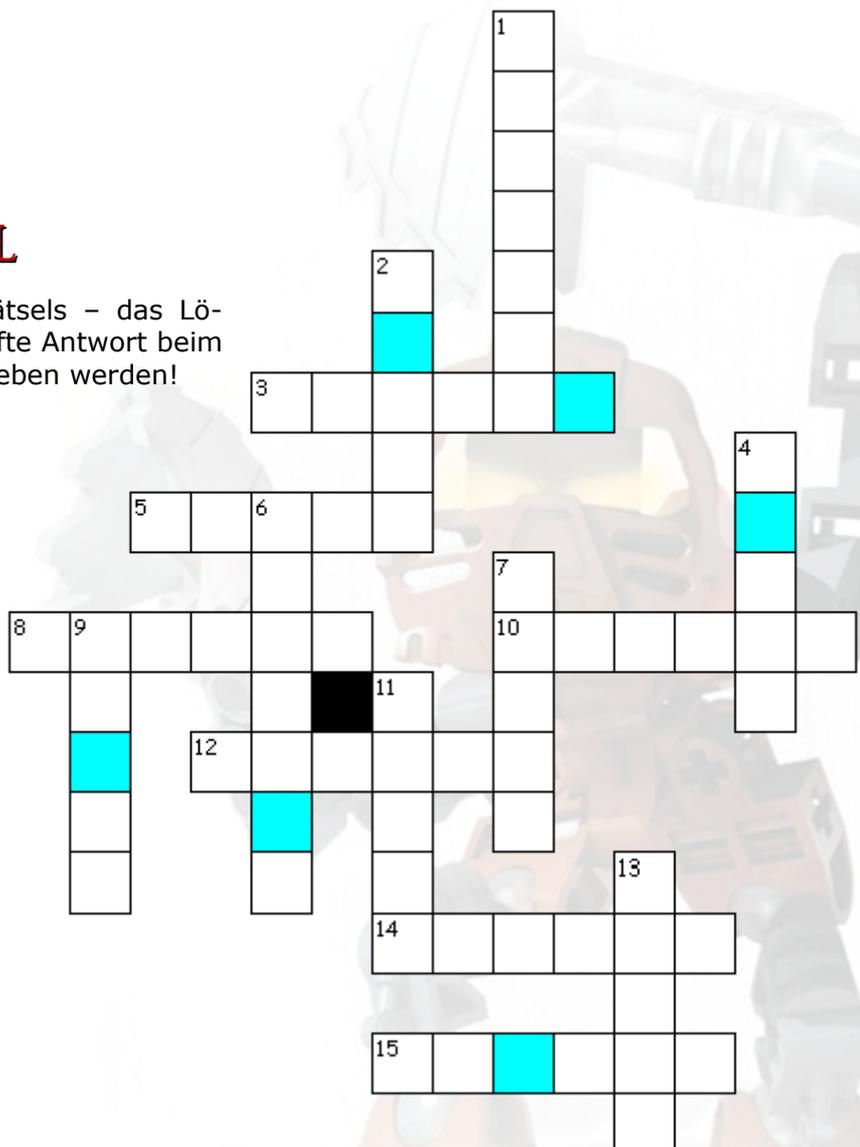
Viel Spaß beim Lösen dieses Rätsels – das Lösungswort kann auf IDBMO als elfte Antwort beim Quer-durch-die-Saga-Quiz angegeben werden!

Waagrecht

- 3. Mitglied des Felsstammes
- 5. Toa des Lichts
- 8. Der Chronist
- 10. Verräter
- 12. Der Bohrok des Steins
- 14. Ein Hydruka
- 15. Cahdok&...

Senkrecht

- 1. Lautloser Tod
- 2. Eine Rahi-Art
- 4. Ein Schatten-Matoraner
- 6. Ein Piraka
- 7. Eine Ga-Matoranerin
- 9. Karzahnis Maske
- 11. Krikas Kanohi
- 13. Ein Makuta



HUMOR

Witze:

Chirox: „Ich glaube Vamprah will dir etwas sagen.“ - **Antroz:** „Dass will ich sehen.“

Wie nennt man einen Einäscherungsapparat für Makuta? - Gasheizung.

Tahu: „Ignika, du musst dich opfern um Mata Nui zu erwecken.“ - **Ignika:** „Da kannst du warten, bis ich schwarz werde.“

Warum machen Makuta nie Fotos? - Weil sie da immer rote Augen haben.

Von Comet:

Was kommt heraus, wenn man einen Ce-Matoraner mit Lehvak-Kal kreuzt? - Geistiges Vakuum

Was hat man, wenn man einen Le- und eine Ga-Matoranerin kreuzt? - Sprudelwasser.

Was hat man, wenn man einen Ce-Matoraner und Tahnok-Kal kreuzt? - Geistesblitze.

Als was arbeitet ein Toa Inika bei der Polizei? - Als Blitzer.

Was hat man, wenn man einen Matoraner des Grünen mit einem Vegetarier kreuzt? - Einen kannibalischen Matoraner des Grünen.

Was hat man nach einer längeren Zeit, wenn man einen Le- und einen Fe-Matoraner kreuzt? - Rost.

Was hat man nach einer kürzeren Zeit, wenn man eine Ga-, einen Le- und einen Fe-Matoraner kreuzt? - Auch Rost.

Was passiert, wenn man einen Ta- und einen Fe-Matoraner kreuzt? - Es funkt.

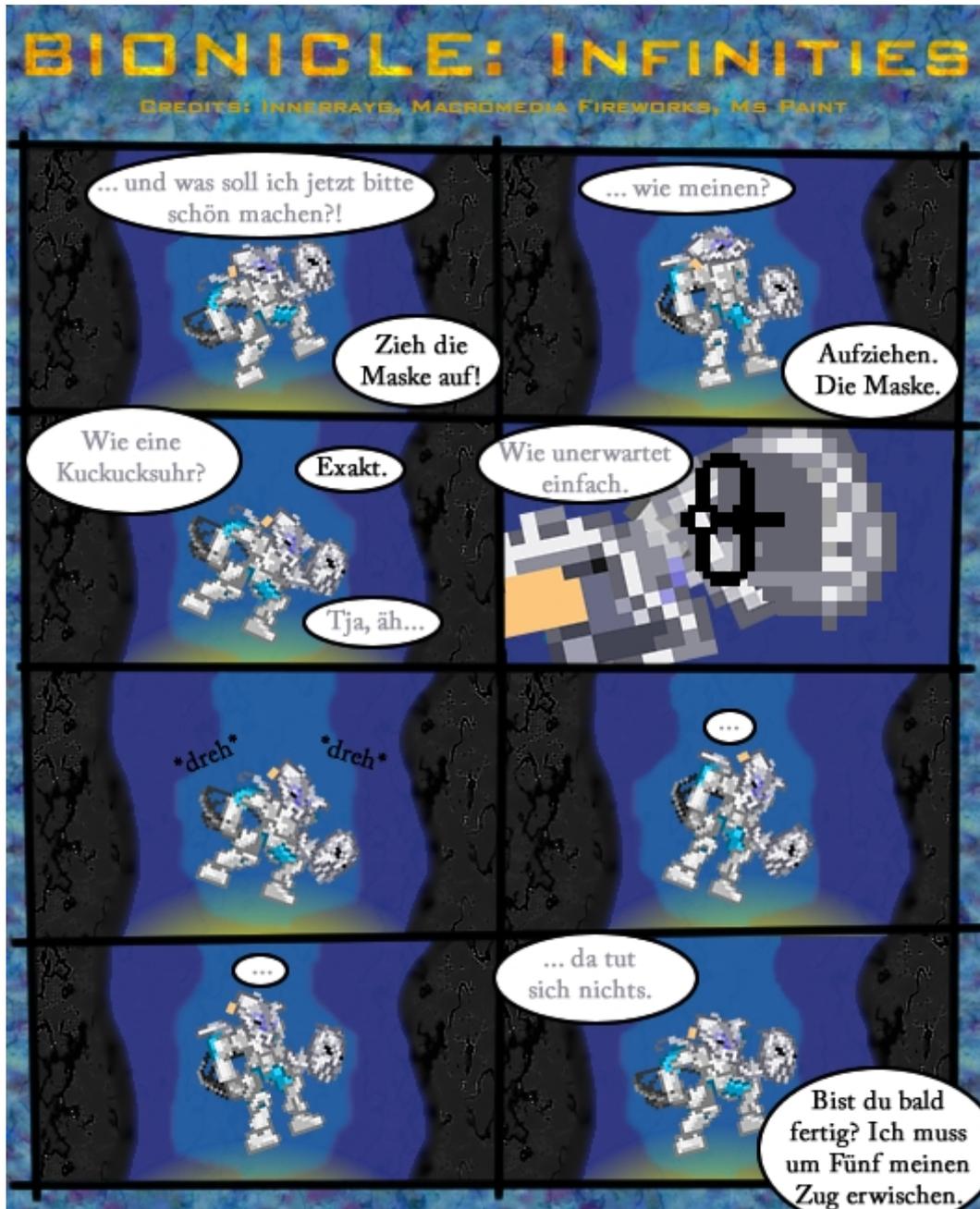
Wer bin ich?

„Ich zerbreche gerne Dinge, und alle sagen, ich bin dumm. Außerdem finde ich, dass Leute zu oft ihre Hände verlieren.“

Welcher Charakter könnte das Gesagt haben? Lösung beim Impressum.



UND ZU GUTER LETZT...



UND WER NOCH NICHT GENUG HAT...

... der kann ab sofort im Internet **Kanohi-Sudoku** spielen, erstellt von Chosen One of Bionicle. Unbegrenzter Spaß mit neun verschiedenen Masken anstatt Zahlen sind mit diesem Spiel garantiert – ihr könnt einfach die Seite neu laden und euch erwartet ein völlig neues Sudoku! Worauf wartet ihr noch – das Bilder-Sudoku zum Anklicken ist nur noch einen Mausklick von euch entfernt.

Klickt einfach [hier!!!](#)



IMPRESSUM AUSGABE 12

Vorschau Ausgabe 13

Ein weiteres IDBM geschafft – bleiben nur noch die Danksagungen und der Ausblick auf das nächste Heft, das im Februar erscheint.

* * *

VORSCHAU AUF AUSGABE 13/FEBRUAR 2009



DANKSAGUNGEN

Nuhrii the Metruan – Chefredakteur und Übersetzer, Autor diverser Artikel

Bioniclemaster724 – Titelblattgestaltung, ToWFF-Artikel

Neramo – diverse Kurzgeschichten-Grafiken und Backcover

Chosen One of Bionicle – die diesmal extralange Vermischtes-Kolumne

Terinuva, Bioniclemaster724 und Hero Gresh – Setrezensionen und -vergleiche

Luzi41 – Sammelkarten-Artikel „Toa Nuva Reconstruct“

Toa-Nuva – Bericht „Von Anfang an geplant“

Luzi41, Nathanael1711 und Comet – Leserbriefe, Gastfrage und Witze

Greg Farshtey – Autor von „Die Querung“ und des Comics

und an **OpenOffice.org** für bisher ungeahnte und ungenutzte Fähigkeiten

WER BIN ICH – DIE ANTWORT

Der gesuchte Charakter war Nocturn

Das IDBM ist eine 100-prozentige Fanproduktion und wird nicht von der LEGO-Gruppe unterstützt. BIONICLE ist ein Markenzeichen der LEGO-Gruppe, © LEGO 2001-2010. Für die Inhalte einzelner Artikel haften deren Autoren.

Scroll to: TOP | BOTTOM

[Site Portal](#) | [Hilfe](#) | [Suche](#) | [Mitglieder](#) | [Kalender](#) | [Favoriten](#) | [Chatbox](#) | [Topsite](#) | [Store](#) | [Willkommen Gast \(Login | Registrieren\)](#) | [Gestaltungsmail erneut senden](#) | [Angebotsliste](#)

Advertisement

Navigation

| | | |
|---|---|--|
| EDM Online Online Stats Active Members Today's Top 10 | Welcomet Tuesday, January 5, 2010 | Overall Stats Detail Statistics Overall Top 10 |
|---|---|--|

EDM Online letzte News: Nachfolger gesucht!
Hallo, Dein letzter Besuch war am

• Chefetage

| Forum | Themen | Antworten | Letzter Beitrag |
|---|--------|-----------|---|
| Veröffentlichungen & Abhebes Hier werdet ihr über aktuelle IDM-Veröffentlichungen und Aktualisierungen dieser Seite auf dem Laufenden gehalten. Forum moderiert von: Administratoren | 30 | 470 | Today, 01:22 AM Thema: [N]Nachfolger gesucht von: Skorp163 |
| Regeln Mit der Zeit und nach Bedarf werden hier Regeln für das friedliche Beisammensein auf dieser Seite aufgestellt werden. Forum moderiert von: Administratoren | 8 | 63 | Today, 08:22 AM Thema: [D]Der IDM Shop von: Nutri the Metruan |

• Kontakt & Interaktion

| Forum | Themen | Antworten | Letzter Beitrag |
|---|--------|-----------|--|
| Rückmeldung Sagt eure Meinung zum IDM und zu dieser Seite. | 11 | 207 | Dec 30 2009, 05:11 AM Thema: [R]Rückmeldung Ausgabe 11/Deze... von: Toa-Nuva |
| Leserbriefe & Fragen Fragen zu BIONICLE? Fragen zum IDM? Leserbriefe, die ihr gerne gedruckt sehen würdet? Wize für das IDM? Das geht alles hierhin, ebenso wie Bewerbungen und Vorschläge für Artikel. Forum moderiert von: Chosen One of Bionicle | 4 | 141 | Dec 31 2009, 10:54 AM Thema: [N]Neue Sammelstelle für Greg... von: Corrit |
| Artikel-Einsendungen Wenn ihr dem IDM einen Artikel zukommen lassen, dann fordert euch von Nutri the Metruan ein Passwort für dieses Forum an. Ihr erhaltet dann Zugriff, um euren Beitrag zu posten, ohne dass ein anderer ihn vor seiner Veröffentlichung lesen kann. Posts in diesem Forum zählen nicht für das Rangsystem. Subforum: "Vermischtes"-Kolumne, Akzeptierte Artikel | 16 | 46 | Dec 26 2009, 07:35 AM Thema: [D]Klitzches Forum von: Nutri the Metruan |

DIE ZENTRALE DES MAGAZINS:
IDBM ONLINE
WWW.IDBMONLINE.IPBFREE.COM



NÄCHSTES MAL:

DER CHRONIST