

# BIONICLE®

*DAS INOFFIZIELLE DEUTSCHE MAGAZIN*



**AKTUELLES RUND UM DIE STORY**  
**TRAILERANALYSE: THE LEGEND REBORN**  
**UND: EINE CHRONIK DES VERRATS**



**STRAKK, GLATORIANER VON ICONOX**  
**SET UND CHARAKTER UNTER DER LUPE**  
**ALLES WISSENSWERTE IN EINEM ARTIKEL**



**ZWEI OFFIZIELLE BIONICLE-GESCHICHTEN!**  
**DIE VIELEN TOTEN VON TOA TUYET**  
**UND: VERWEILERS BERICHT**

**PLUS: COMIC, QUIZ, WITZE, INFOS UND MEHR!**

# QUATROMANIE

Die Zahl Vier hat dieses Jahr fast schon etwas Magisches: der vierte Film erscheint, der vierte BIONICLE Reader erscheint, der vierte BIOCAST läuft gerade auf BIONICLE.com... das geht so weiter bis zum vierten Dezember, meinem Geburtstag :P. Und passend dazu haben wir hier die vierte Ausgabe des IDBM oder Inoffiziellen Deutschen BIONICLE Magazins. Und ihr fragt euch gerade zum vierten Mal, was dieses Heft euch zu bieten hat.

Kurzum: Weniger. Weniger als letztes Mal, jedenfalls. Nach dem Stress, der der umfangreichen letzten Ausgabe vorausging, nutzen wir den Mai, um uns mal etwas zu erholen. (Und mit uns meine ich in dem Fall mich :P.) Daher endet das Heft nach dieser Seite. Quatsch, die nächste Gigaausgabe kommt zwar voraussichtlich erst im Sommer, aber deshalb machen wir hier noch lange nicht Schluss. Wie gewohnt folgt auf das Vorwort das Inhaltsverzeichnis und darauf der Comic. Diesmal präsentieren wir euch im IDBM nach den drei LUNCHABLES-Comics aus dem April einen vierten Promo-Comic, der bisher nicht auf Deutsch übersetzt wurde. Dieser wird euch an die Anfänge der Saga entführen, zu einer Gruppe von Matoran (oder Tohunga?), unter denen sich auch der ein oder andere spätere Toa Inika/Mahri wiederfinden wird. Erznostalgiker halten bitte ihre Taschentücher bereit. Und keine Sorge, wir haben zwar weniger Artikel, doch wir kommen immer noch auf satte 43 Seiten :D.

Außerdem haben wir den zweiten (4:2=2) Trailer für den vierten Film für euch analysiert. Ihr dürft euch auf jede Menge Konzeptbilder und potentielle Spoiler freuen. Und nachdem locker ein Viertel der letzten Ausgabe voller Sets waren, haben wir in der Hinsicht etwas zurückgeschraubt, aber keine Sorge: ihr bekommt eine Rezension von *8990 Fero & Skirmix*, sowie einen Ausblick auf die heißen Schlitten, die im Sommer die Arena unsicher machen werden.

So, vierter Absatz des Vorworts. Und wie ihr auf dem Titelblatt bereits gesehen habt, geht es in der Sparte *Einblicke, Ausblicke* in dieser Ausgabe um die Welt, die vor rund 100.000 Jahren in 4 minus 1 große Teile zerbrach – Spherus Magna! Jüngste Entwicklungen gestatten uns Fans, uns ein Bild von dem zu machen, was auf Spherus Magna geschah und wie die Gesellschaft dort aussah – und eine Chronologie der Ereignisse dort zu erstellen.

Zuletzt bleibt noch zu sagen, dass der Kirbold-Wettbewerb nun zu Ende ist. Wir haben viele tolle Beiträge bekommen, doch traurig ist nur, dass die deutsche Fangemeinde auf BZP und auf den Wikis diese Chance nicht so sehr genutzt hat, wie ich es erwartet hatte, weshalb ich den Wettbewerb für alle Fans weltweit geöffnet hatte. Das schmälert natürlich die Chancen auf einen deutschen Gewinner. Der Gewinner wird übrigens voraussichtlich im Juni-Heft vorgestellt werden. Dort wird dann auch unser zweiter Wettbewerb starten, bei dem dann auch hoffentlich mehr von euch mitmachen werden. Denkt dran, wenn diese beiden Wettbewerbe glatt laufen, besteht Hoffnung, dass ich in Zukunft noch weitere für uns aushandeln kann :).

So, zum vierten Mal wünsche ich euch nun viel Spaß mit dem IDBM (wusstet ihr, dass IDBM vier Buchstaben hat?) und ich kuriere meine Quatromanie bis zur nächsten Ausgabe.

**NUHRII THE METRUAN  
IDBM-CHEFREDATEUR**



*DIE RAHI-HERAUSFORDERUNG*

**PROMOTION-COMIC AUS 2001**



*STRAKK, DER EISIGE GLATORIANER*

**ANALYSE VON SET UND CHARAKTER**



*VERWEILERS BERICHT*

**EINE GESCHICHTE VON SPIRIT**



*8990 FERO & SKIRMIX*

**EINE TITANEN-SETREZENSION**



*DIE VIELEN TOTEN VON TOA TUYET*

**EINE BIONICLE-KURZGESCHICHTE**



*DIE ARENA LERNT FAHREN!*

**BARA MAGNAS KAMPFVEHIKEL**



*BIONICLE: THE LEGEND REBORN*

**ANALYSE DES NEUEN TRAILERS**



*EINE CHRONIK DES VERRATS*

**VERRAT – VON 2001 BIS 2009**



EINBLICKE, AUSBLICKE *SPEZIAL*

---

**SPHERUS MAGNA – DIE VERLORENE  
WELT DER GROSSEN WESEN**



VERMISCHTES: RÄTSEL & MEHR

---

**MIT QUIZ UND INFINITIES-COMIC!**



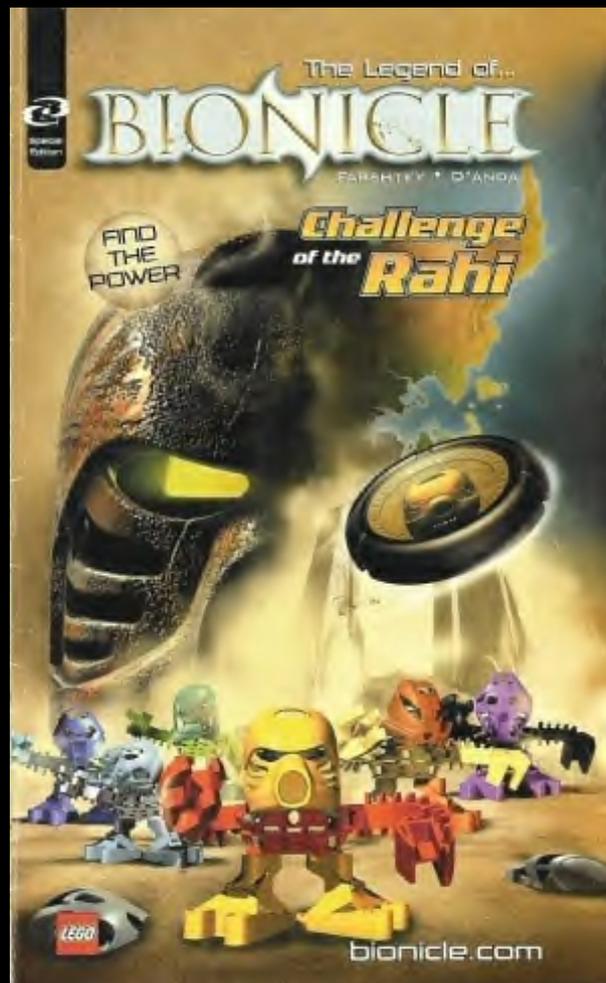
IMPRESSUM UND VORSCHAU

---

**AUSBLICK AUF IDBM 5 – JUNI 09**

# COMIC: DIE RAHI-HERAUSFORDERUNG – SEITE 1/6

2001 gab es in den USA bei McDonalds sechs Matoraner – damals noch *Tohunga* genannt – als Extra im *Happy Meal*. Diese Matoraner waren Jala, Maku, Onepu, Matoro, Kongu und Huki. Zu den bei den Fans „McToraner“ genannten Figuren gab es noch einen Comic von Greg Farshtey und Carlos D'Anda mit dem Titel *Challenge of the Rahi*. Dieser Comic erschien aber nie auf Deutsch – bis jetzt! Da die Scans wie bei den LUNCHABLES-Comics aus der Aprilausgabe zu klein für direktes Texteinsetzen waren, wurde wieder die Untertitelmethode angewendet. Auch diesmal gibt es wieder Fakten und Triviales aus den alten Tagen...



**TITEL 1:** *Die Legende der BIONICLE* (Anm.: BIONICLE = *die* Biologische Chronik)

**MOTTO:** *Finde die Macht!*

**TITEL 2:** *Die Herausforderung der Rahi*

**TRIVIA:** Die Disks, die die McToraner besaßen, waren aus Bambus gemacht. Sie besaßen, anders als die Kanoka-Disks, keine Kräfte. Auf ihnen waren Kanohi-Masken abgebildet. Im *Mata Nui Online Game II: The Final Chronicle* begegnet man in Le-Koro einem Diskmacher und einem Betreiber eines Diskübungsplatz. Wie heißen die beiden? Und was haben alle Matoraner auf dem Titelblatt gemeinsam?

**Antworten:** Der Diskmacher hieß Kumo (Anm.: nicht-kanonischer Name), der andere Tamaru. Alle sechs sind die rechte Hand ihres jeweiligen Turaga.



**ÜBERSCHRIFT (linke Seite):** Vervollständige deine BIONICLE-Sammlung mit den TOA und Dorfbewohnern von Mata Nui.

**UNTERER TEXT (linke Seite):** BIONICLE-Dorfbewohner nur bei teilnehmenden McDonald's durch Kauf eines Happy Meal erhältlich.

**1 TEXTFELD:** Selbst auf Mata Nui gibt es Momente des Friedens...

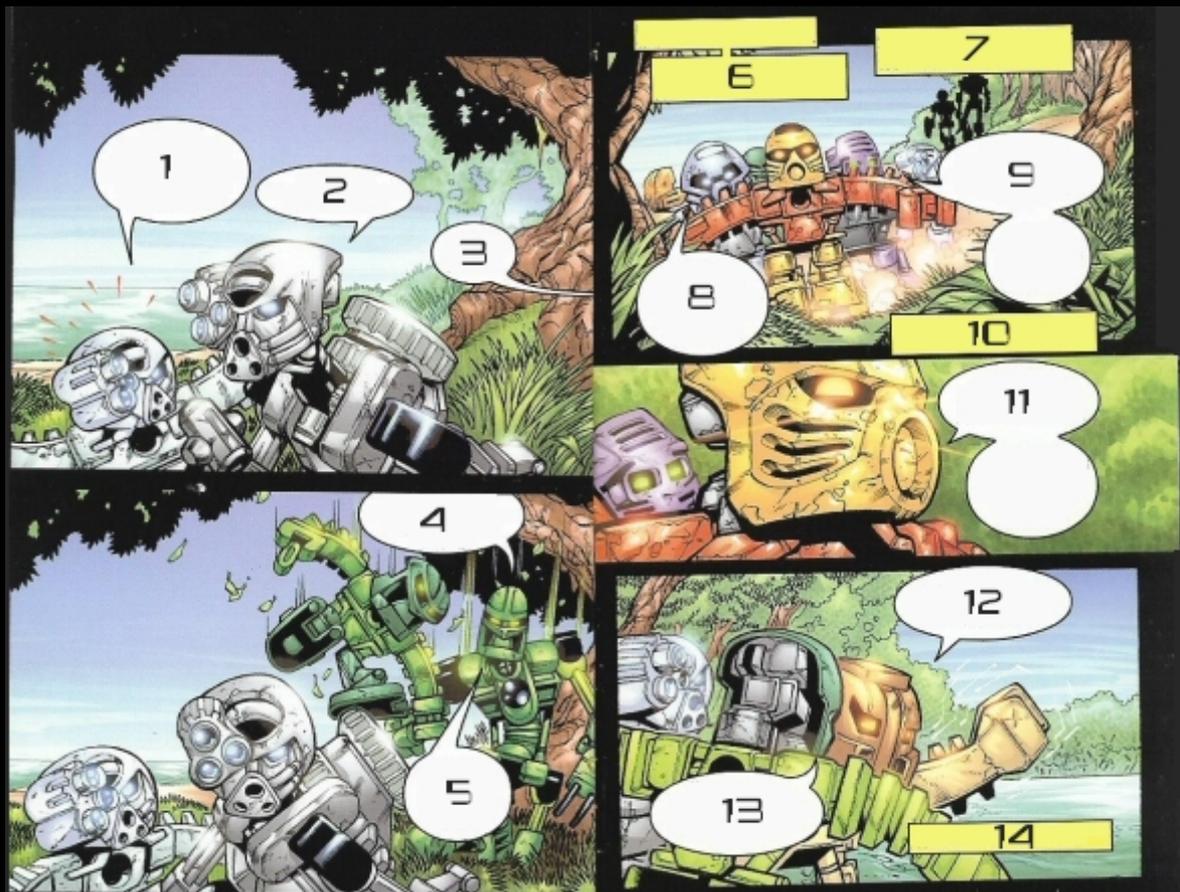
**2 TEXTFELD:** ...in denen die Dorfbewohner von den legendären Kriegeren namens Toa lernen können.

**TITEL (rechte Seite):** Die Rahi-Herausforderung

Greg Farshtey Autor  
 Carlos D'Anda Zeichner  
 Randy Elliot Tusche  
 Peter Pantazis Kolorist und Separator  
 Nuhrii the Metruan Übersetzer

**TRIVIA:** Ist dir aufgefallen, dass alle McToraner bis auf Maku dieselbe Maske trugen wie ihr Toa, nur in einer anderen Farbe? Und ist dir auch aufgefallen, dass die Bambusdisk immer das Bild der primären Kanohi des Toa Mata des jeweiligen Dorfes zeigte?

# COMIC: DIE RAHI-HERAUSFORDERUNG – SEITE 3/6



1 **MATORO:** Werden du und die anderen Toa zu unserer heutigen Diskwurfmeisterschaft kommen, Kopaka?

2 **TOA KOPAKA:** Toa haben keine Zeit für Spiele, Matoro. Wir--

3 **TOA LEWA (ungesehen):** --würden liebend gerne kommen.

4 **TOA LEWA:** Es ist gut, manchmal daran erinnert zu werden, warum wir hier sind, Matoro.

5 **TOA LEWA:** Aber ist es nicht an der Zeit, dass du und die anderen zum Spielfeld gehen?

6 **TEXTFELD:** Aber letztendlich müssen diese ruhigen Momente enden, denn die Toa müssen ihre Suche nach den Masken der Macht fortsetzen.\*

7 **TEXTFELD:** Währenddessen haben die Dorfbewohner ihre Arbeit für den Tag abgeschlossen und nehmen sich Zeit für den Sport.

8 **MAKU:** Ich liebe das Meisterschaftsturnier. Es ist der einzige Anlass, zu dem wir alle zusammenkommen können.

9 **ONEPU:** Du hast Recht, Maku. Ich bin dieser Tage so sehr damit beschäftigt, in Onu-Koro neue Tunnel zu graben... und der Rest von euch hat Pflichten in euren eigenen Dörfern.

10 **FUSSNOTE:** \* Entdecke mehr über die Toa und die Kanohi Masken der Macht unter [www.bionicle.com](http://www.bionicle.com).

11 **JALA:** Seid leiser. Wir haben einen langen, gefährlichen Weg zum Feld vor uns. Maku, schwimm voraus und stelle sicher, dass der Weg frei ist. Huki, du bildest die Nachhut.

12 **HUKI:** Ich? Aber ich wollte meine Würfe üben. Ich verfehle dauernd das Ziel...!

13 **KONGU:** Wenn wir auf Rahi stoßen, wirst du dir über mehr als nur die Qualität deiner Würfe Sorgen machen müssen.\*

14 **FUSSNOTE:** Erfahre die düsteren Geheimnisse der Rahi auf [www.bionicle.com](http://www.bionicle.com).

Anm. d. Übers.: Auf [BIONICLE.com](http://BIONICLE.com) sind die auf dieser und den folgenden Seiten erwähnten Inhalte nicht mehr verfügbar, wohl aber auf den diversen Wikis.

# COMIC: DIE RAHI-HERAUSFORDERUNG – SEITE 4/6



1 TEXTFELD: Als schnellste Schwimmerin aller Dorfbewohner, gibt Maku eine hervorragende Späherin ab--

2 TEXTFELD: --wenngleich nicht immer eine glückliche.

3 MAKU (in Gedanken): Ich weiß, dass Jaller die Wache in Ta-Koro anführt. Aber er muss uns nicht behandeln, als wären wir seine Krieger.\*

4 FUSSNOTE: \* Entdecke Ta-Koro und die anderen Dörfer auf [www.bionicle.com](http://www.bionicle.com).

5 MAKU (in Gedanken): Wir sind alle genauso stark und schlau wie-- !?

6 MAKU (in Gedanken): Oh nein! Ich muss die anderen warnen!

7 TEXTFELD: Es gibt ein altes Sprichwort auf Mata Nui: „Selbst eine Sturmwolke flieht vor einem Rahi.“

8 TEXTFELD: Maku verschwendet keine Zeit bei der Rückkehr zu ihren Freunden...

9 MAKU: Jala! Ihr alle! Weiter vorne ist ein Nui-Jaga – es kommt in diese Richtung!

10 MATORO: Soll ich zurückrennen und die Toa holen?

11 JALA: Nein. Die Toa müssen sich um die ganze Insel sorgen. Wir werden damit selbst fertig werden

12 ONEPU: Wie? Das Nui-Jaga ist viel größer und stärker!

13 KONGU: Größe und Stärke sind nicht alles, Onepu. Ich glaube... ich habe eine Idee

TRIVIA: Weißt du, was nach der Rückkehr der Matoran nach Metru Nui aus Jallers Stadtwache von Ta-Koro wurde?

Antwort: Sie wurde zur Stadtwache von Ta-Metru, doch unter einem anderen Anführer, da Jaller bald darauf zu einem Toa Inika wurde. Wer der neue Anführer ist, ist aber unbekannt.

# COMIC: DIE RAHI-HERAUSFORDERUNG – SEITE 5/6



1 **TEXTFELD:** Daraufhin sammelt Kongu Ranken von den Baumwipfeln und gibt den anderen einen Auftrag—ein großes Netz zu weben.

2 **TEXTFELD:** Währenddessen zerbricht Huki Felsbrocken zu kleineren Steinen.

3 **KONGU:** Wir werden das Netz weit hochziehen und es mit einer Ranke an einem Ast aufhängen. Wenn das Nui-Jaga nahe herankommt, wirft einer von uns eine Disk, zertrennt die Ranke und – Wamm! - es kommt herab! Aber wer wird den Wurf wagen?

4 **JALA:** Huki wird es tun.

5 **HUKI:** Was? Jala, was wenn ich daneben schieße?!

6 **JALA:** Lewa, der Toa der Luft, würde nicht daneben schießen... also wirst du es auch nicht. Dessen bin ich mir sicher.

7 **TEXTFELD:** Gerade rechtzeitig ist das Netz fertig und an Ort und Stelle gezogen...

8 **TEXTFELD:** ...denn das monströse Nui-Jaga ist angekommen!

9 **JALA:** Er kommt! Wirf deine Disk, Huki!

10 **HUKI:** Bitte... bitte lass mir diesen einen Schuss gelingen!

11 **EIN MATORANER (ungesehen):** Ja!

12 **HUKI:** Erwischt!

13 **KONGU:** Du hast es geschafft, Huki!

**TRIVIA:** Welchen Beruf hatte Huki auf Metru Nui?

**Antwort:** Diskmacher. Seine Kanoka waren aber dermaßen gut und begehrt, dass Turaga Dume ein Gesetz verabschiedete, dass es anderen Metru verbot, beim Akilini Disks aus Po-Metru zu benutzen.



- 1 EIN MATORANER (ungesehen): *Das Netz wird ihn nicht lange aufhalten!*
- 2 EIN ANDERER MATORANER (ungesehen): *Lange genug—wenn wir zusammenarbeiten. Konzentriert euch!*
- 3 TEXTFELD: *Indem sie ihre Energien konzentrierten, geschieht es, dass die sechs Dörfler...*
- 4 TEXTFELD: *...eins werden!*
- 5 MATORAN NUI (in Gedanken): *Jetzt werde ich dem Nui-Jaga eine Lektion in Sachen Kraft erteilen. Zuerst packe ich das Netz...*
- 6 MATORAN NUI (in Gedanken): *Und dann schicke ich diesen Rahi auf eine Reise! Aber ich... wir... sollten uns besser wieder aufteilen...!*
- 7 JALA: *Es ist so erschöpfend, sich zu vereinen... aber es war es wert!*
- 8 ONEPU: *Wir haben gewonnen, weil wir alle einzigartig sind...*
- 9 HUKI: *...und weil wir zusammengearbeitet haben.*
- 10 MAKU: *Jetzt lasst uns gehen, meine Freunde. Jetzt haben eine Geschichte, die wir den Toa erzählen können!*
- 11 TEXTFELD: *Ende.*

TRIVIA: Was genau ist eigentlich ein Matoran Nui? Wie nennt man es, wenn drei Matoraner sich vereinen? Und welche anderen Matoraner haben bereits einen Matoran Nui geformt?

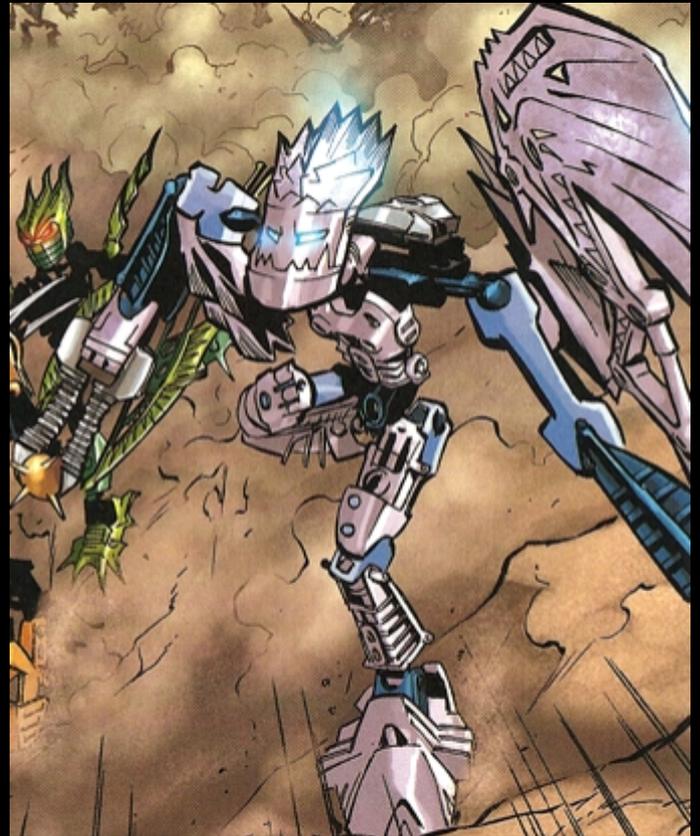
Antwort: Eine Verschmelzung von sechs Matoranern verschiedener Elementarstämme. Eine Dreiersverschmelzung nennt man Matoran Kaita. Ein anderer Matoran Nui wurde 2004 im Buch *Trial by Fire* von den Metru Nui Matoranern Nuhrii, Ahkmou, Vhisola, Ehrye, Orkahm und Tehutti geformt, als sie den Toa Metru im Kampf gegen die Morbuzakh halfen.

## STRAKK, DER EISIGE GLATORIANER – SEITE 1/2

Letztes Mal hatten wir bereits einen Vergleich zwischen Strakk und Tarix auf reiner Setbasis. Doch was wären die Sets ohne die Story, und umgekehrt? **CRUDELIOS** hat nun für uns einen Blick auf Strakk geworfen und ihn von allen Seiten beleuchtet – Charakter, Geschichte, Set. Welche Beobachtungen er gemacht hat? Lest weiter...

*Ja, das Ding zur Rechten ist Strakk, primärer Glatorianer von Iconox, und angeblich sogar bereit seine eigene Art zu verkaufen, für den richtigen Preis natürlich...*

*Doch er ist nicht aus Iconox, sondern von „irgendwo im Norden“, einer Region von der er abgeschnitten wurde, aus glaube ich allseits bekannten Gründen. Also kam er in das eisige Kaff, und wurde sekundärer Glatorianer, also fix angestellt. Schließlich machten ihn die Agori zu ihrem primären Glatorianer, weil Certavus, der diese Position vorher innehatte, gestorben war.*



*Strakk ist nicht gerade für seine sportliche Fairness bekannt; er bewegt sich mit seinen Tricks am Rande der Legalität. Dazu kommt noch, dass er keinen Job annimmt, der zu gefährlich ist oder wenn ihm der Preis nicht passt. Dennoch hat er es sich zum Ziel gesetzt, das große Turnier von Atero zu gewinnen. Aufgrund der etwas prekären Lage der Stadt ist dieses Ziel aber in weite Ferne gerückt. Er ist wahrscheinlich noch immer sauer auf die Skrall, die ihm den Sieg genommen und die Arena zerstört haben, und plant zusammen mit anderen Glatorianern den Gegenschlag.*

## STRAKK, DER EISIGE GLATORIANER – SEITE 2/2

Strakk als Set ist im Prinzip der klassische Inika-Absatsch den wir alle kennen und lieben. Es funktioniert einfach. Innovativ ist der Aufbau seines Torso, da das Becken und der Oberkörper in einem 90°-Winkel zu einander stehen, was ihn ein bisschen wie einen buckligen Troll aussehen lässt.



Sein Kopf, und damit auch seine Augen, sind... kristallblau! Eine Farbe die seit Kazi niemand mehr gesehen hat, und die Nostalgikerherzen höher schlagen lässt. Doch sein wunderschönes Gesicht wird von einem Helm, der irgendwie an ein Trollgesicht mit eingefrorenen Haaren erinnert, bedeckt. Kann aber sein, dass ich der einzige bin, der so etwas da hinein interpretiert...

Ein großes Manko, das sofort auffällt, ist seine Farbgebung: Sie ist völlig durcheinander geraten, hellblaue Teile schauen verängstigt zwischen großen weißen Rüstungsteilen und dunkelblauen... anderen Teilen heraus. Womit wird der Thornax-Werfer an seiner Hand festgemacht: Mit **ROTTEN**! Und helles Kristallblau hat sich auch noch eingeschlichen, es ziert seine Schultern, seine Stirn und die Arme. Aber er ist nicht der einzige Glatorianer der dieses Problem hat: Matum und Tarix sind ähnliche, aber harmlosere Fälle. Das ist wirklich das einzige Problem, abgesehen von diesem absurden Lebenszähler, das ich mit diesem Set habe.

Insgesamt ist Strakk ganz in Ordnung... bis auf die Farben.

## VERWEILERS BERICHT (VON SPIRIT) – SEITE 1/3

---

2006 veranstaltete die Fansite BZPower einen Storywettbewerb namens *A Thousand Years Untold* (etwa: Tausend Jahre, die nicht erzählt wurden). Aufgabe war, eine Kurzgeschichte zu schreiben, die in den tausend Jahren spielte, die zwischen dem Großen Kataklysmus und der Ankunft der Toa Mata auf Mata Nui lagen. Man sollte entweder eine Geschichte für Mata Nui, eine für Metru Nui oder eine für Voya Nui schreiben. Die Gewinner in den drei Kategorien wurden dann Teil des offiziellen BIONICLE-Kanons.

Das IDBM wird diese Geschichten dieses Jahr auch erstmals auf Deutsch veröffentlichen, beginnend mit dem Gewinner der Kategorie *Metru Nui*. Diese Geschichte, verfasst von BZP- und BS01-Mitglied **SPIRIT**, trug auf Englisch den Namen *The Dweller Report*. In ihr hatte ein von dem amerikanischen Fan Nathan Pavich entworfener Dunkler Jäger, der in Metru Nuis Archiven verweilte, seinen ersten Storyauftritt. Übersetzt von **PLURII THE METRUAN**.



*Schreie erfüllten die Luft, als Matoran und Rahi gleichermaßen nach Deckung suchten. Alle paar Sekunden fiel eine weitere Kreatur zu Boden, bedeckt von Strängen grünen Gewebes, während die Visorak ihren Angriff fortsetzten. Norik konnte nur schreckerfüllt zusehen, wie die anderen fünf Rahaga, Keetongu und Turaga Dume alle von den giftigen Spinnen gefangen genommen und mutiert wurden. Nachdem nichts anderes mehr stand, wandten sich die Monsterinsekten ihm zu...*

Norik erwachte mit einem lauten Keuchen, sein Herzlicht blinkte rasend. Nachdem er erkannt hatte, dass es nur ein Traum gewesen war, versuchte er, wieder einzuschlafen, aber es war vergebens, also stand er auf und löste Bomonga bei der Wache ab. Da es in der Stadt immer noch keine Energie gab, war ein Feuer auf dem Balkon des Kolosseums entzündet worden – dem Ort, an dem Keetongu, Turaga Dume und die sechs Rahaga die vergangenen fünfhundert Jahre gelebt hatten, während sie die Rahi der Stadt heilten und sie zurück zu ihren Heimatländern schickten, sowie klägliche Reparaturbemühungen unternahmen. Die rote, bucklige Gestalt setzte sich ans Feuer nieder und begann, es mit ihrem Stab zu schüren und über ihren Alptraum nachzugrübeln.

„Wissen wir, dass die Horden wirklich weg sind?“, fragte er sich selbst laut. „Nein, Vakama hat sie aufgelöst und ihre Anführer sind tot“, überlegte er nach ein paar Minuten laut. „Alle hier sind jetzt sicher.“

*Dessen würde ich mir nicht zu sicher sein*, dachte die dunkle Gestalt, die sich in den Schatten hinter Norik verbarg. Als das Wesen seine Tarnkräfte aktivierte und zurück in seine Heimat in den Archiven huschte, erlaubte es sich ein kleines Kichern. *Nicht im Bezug auf die Visorak und ganz besonders nicht im Bezug auf eure Sicherheit.*

\* \* \*

Regen fiel von dem ewig dunklen Himmel Metru Nuis, als eine Schar Visorak die Küste hinaufkrabbelte. Wasser floss ihre Rücken in Strömen hinab und mischte sich mit dem zähen Gift, das aus ihren Mündern tropfte; der Anblick von Visorak, die irgendwo ankamen, war ein Anblick, den man nie wieder vergaß. Vor langer Zeit war diese spezielle Gruppe vom Rest der Horde getrennt worden, aber sie hatten ihr Ziel endlich erreicht. Der selbsternannte Anführer

der Gruppe, ein Keelerak, schaute sich verwirrt zwischen den teilweise zerstörten Gebäuden der Stadt um: sie waren sauber, kein einzelner grüner Strang. Aus dem Augenwinkel erhaschte er den winzigsten Hauch von Bewegung und feuerte instinktiv ein Netz darauf ab. Mit einem lauten Heulen fiel ein Kavinika zu Boden, darum ringend, sich selbst zu befreien. Das Keelerak trippelte vorwärts, versenkte seine Kieferzangen in den hundeartigen Rahi und injizierte sein mutierendes Gift.

*Vielleicht*, überlegte das grüne Visorak, als sich seine Beute beim Einsetzen der Mutation zu winden begann, *sind wir nur früh dran*. Daraufhin befahl es seiner Bande, durch die Stadt auszuschwärmen und alles in Sichtweite zu mutieren.

\* \* \*

Keetongu schoss aufrecht hoch und rannte fauchend zum Rand des äußeren Geländers des Kolosseumbalkons. Norik stand vom Feuer auf, um zu fragen, worin das Problem bestand, aber bevor er auch nur zwei Schritte gegangen war, stieß der riesige, gelbe Rahi ein lautes Brüllen aus, sprang auf das nächste Gebäude und sprang durch die Stadt davon. Nur momentan vor Schock erstarrt, rüttelte Norik schnell die anderen Rahaga und Dume wach und berichtete ihnen von Keetongus Verschwinden.

„Also ist er einfach so gegangen?“, fragte Bomonga ungläubig.

„Nein... er hat ein Wort gesagt, bevor er von dem Balkon sprang...“, erwiderte Norik zögernd.

„Und dieses Wort war...?“, sagte Iruini erwartungsvoll.

„Visorak“, sagte Norik düster.

„Nun, dann sollten wir besser sicherstellen, dass es noch immer eine Stadt gibt, in die Vakama und die anderen zurückkehren können“, sagte Turaga Dume, als er mit brennender Entschlossenheit in seinen Augen einen Diskwerfer aufhob.

\* \* \*

Der Dunkle Jäger namens Verweiler schlich in die Schatten des Kolosseums und sah zu, wie sieben kleine Gestalten es verließen. Während er sich die Augen gegen den Regen abschirmte, der gerade angefangen hatte, merkte er sich ihre Richtung und folgte ihnen.

*Wenn sie so weise sind, wie der Umschattete behauptet, dann werden sie genau wissen, wo sie ihren kostbaren Keetongu suchen müssen, dachte er. Und wenn sie das tun, werde ich meinem Meister den perfekten Bericht abliefern können.* Verweiler beschleunigte seinen Schritt. *Ich muss sicherstellen, dass ich den ganzen Kampf über anwesend bin – ich würde dem Umschatteten doch nicht das Wissen vorenthalten wollen, wie es aussieht, wenn ein Rahaga stirbt, nicht wahr?*

Nach nur ein paar Minuten des Laufens, konnte Keetongu weiter vorne gesehen werden, wie er versuchte, zwanzig Visorak gleichzeitig abzuwehren, aber es war klar, dass er ermüdete. Ein Keelerak sah den Turaga und die sechs Rahaga und rannte auf sie zu, hielt aber sofort an, als Dume eine Kanoka des Giftentfernens auf den Boden vor die Kreatur feuerte, und obwohl sie nicht ihre Kraft entfesselte, schlug sie ein großes Stück des Gehwegs heraus.

„Noch einen Schritt, Monster, und ich werde dir zeigen, wie es sich anfühlt, selbst mutiert zu werden“, warnte er und lud eine Disk der zufälligen Umformung in seinen Werfer. Das Keelerak tat, als würde es seinen Vorschlag abwägen, feuerte stattdessen aber selbst ein Projektil ab, das den roten Turaga knapp verfehlte.

## VERWEILERS BERICHT (VON SPIRIT) – SEITE 3/3

---

Mit einem großen Krachen fiel Keetongu auf den Boden, unfähig, weiterzukämpfen. Die fünfzehn Visorak, die auf seinem Körper herumgekrochen waren, krabbelten herab und stellten sich ihren neuen Gegnern.

„Halt!“, rief Gaaki. „Die Horde ist nicht mehr! Ihr seid nun frei!“ Das Keelerak ignorierte sie und begann Dinge zu zischen, die offensichtlich Angriffsbefehle waren. Als Rhotuka von beiden Seiten durch die Luft zu fliegen begannen, huschte Verweiler in eine dunkle Gasse, um den Kampf von einem sicheren Ort aus zu beobachten.

Das Keelerak schoss dann einen Rhotuka auf Pouks Füße ab, aber er konnte rechtzeitig aus dem Weg springen. Als er landete, trafen sich seine Augen mit Dumes und beide nickten sie. Der braune Rahaga feuerte einen Lessorotor und zog die grüne Spinne in den kleinen Krater, den Dume gemacht hatte. Noch während die Energien des Rhotuka sich zerstreuten, aktivierte Dume jedoch seine Edle Kiril und verschloss das Loch im Gehsteig rund um einen der Füße des Visorak. Dann, getreu seinem Worte, beschoss Dume es mit einer Disk der zufälligen Umformung, die das Keelerak zu seinem stacheligen Klumpen werden ließ, der weder über Beine noch über einen Mund verfügte.

Ihres Anführers beraubt, dauerte es nicht lange, bis die anderen Visorak besiegt waren. Indem er seinen Stab benutzte, rief Kualus die letzte Schar Eisfledermäuse der Insel herbei, um die Spinnen abzulenken, während die anderen Rahaga um Dume Keetongu auf die Füße halfen. Vollkommen erholt und von Rachsucht angetrieben, öffnete Keetongu die jüngst reparierte Luke in seinem Brustkorb, die seinen Rhotuka Werfer enthielt und feuerte ein Energierad, dem die fünfzehn Visorak-Attacken entsprechende Kraft innewohnte, auf die Gruppe ab, was zehn von ihnen über den Gehsteig schlittern ließ. Nach dem Rest schwang er sein Schild, während die Rahaga sie mit ihren Rhotuka einfingen.

Als das letzte Visorak unter dem Einfluss von einem von Noriks Schlingen-Rhotuka zu Boden fiel, konnte Verweiler kaum die Szene glauben, die sich gerade vor seinen Augen entfaltet hatte. Irgendwie hatten die Rahaga, der Turaga und Keetongu gewonnen, und das noch mit Leichtigkeit. Während der trügerische Dunkle Jäger in sein Zuhause in den Archiven zurückkehrte, war er bezüglich seiner Einstellung zu dem Ergebnis hin- und hergerissen. Einerseits bedeutete dies, dass die Inselstadt immer noch bewohnt war, aber andererseits bedeutete es, dass die Bruderschaft der Makuta erneut dabei versagt hatte, Metru Nui zu übernehmen, sodass dies den Dunklen Jägern später leichter fallen würde. Letztendlich entschied er, dass Letzteres attraktiver war, da die Bewohner Metru Nuis früher oder später unterworfen werden würden, und er war bereit zu warten.

\* \* \*

*Erneut erfüllten Schreie die Luft, aber diesmal nicht wegen Visorak. Die Matoran, Toa und Turaga rannten alle deckungssuchend davon, während Gebäude explodierten und mächtige Wesen durch die Stadt rannten und alles in Sichtweite angriffen. Im Herzen allen Chaos und aller Zerstörung war ein böses Gesicht, das manisch lachte – es war der Umschattete.*

Wie in der Nacht zuvor erwachte Norik schwer atmend mit rasend blinkendem Herzlicht. Iruini, der das Feuer heizte, schaute ihn fragend an.

„Ist alles in Ordnung, Bruder?“

„Ja“, sagte Norik mit erleichterter Stimme. „Es war nur ein Traum.“

Vorerst, vielleicht, dachte Verweiler, als er seine Kraft, Alpträume einzuflößen, deaktivierte und verstohlen in die Schatten zurückkehrte.

ENDE

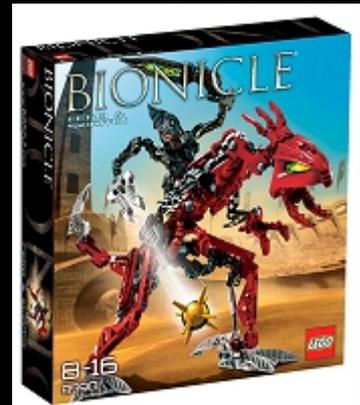
*Alle Rechte an dem Text liegen bei SPIRIT. Übersetzt für das IDBM von Nuhrii the Metruan.*

# 8990 FER0 & SKIRMIX SETREZENSION – SEITE 1/3

Letztes Mal hatten wir eine ganze Fülle an Setrezensionen und -vergleichen, doch eines der Winter 2009 Sets haben wir uns für diesmal aufgehoben, nämlich *8990 Fero & Skirmix*. Das Beste zuletzt? Wir werden sehen, was unser Rezensent **CHOSEN ONE OF BIONICLE** dazu sagt, der sich im Auftrag des IDBM kritisch mit dem Set auseinandergesetzt hat.

## 1. DIE VERPACKUNG

Die Box ist im üblichen Standardformat gestaltet. Auf der Vorderseite begrüßt uns Fero, auf seinem Felsentier Skirmix reitend, indem er uns gleich einen Thornax ins Gesicht schießt. Dann haben wir noch den im 2009-Stil gestalteten BIONICLE-Schriftzug, den Namen des Sets, damit man weiß, wen man kauft (falls man das nicht am Bild erkennen kann), die Altersangabe (8-16), die Setnummer 8990 und das LEGO-Logo.



Auf den Seiten steht das meiste der vorher genannten Dinge noch einmal, inklusive der URL der BIONICLE-Website. Hinten haben wir Skirmix in einer ziemlich lustigen Pose, eine Nahansicht von Fero, ein Hinweis auf das neue „BIONICLE Action Figure Game“, Anleitungen für den Thornax-Werfer und ein Hinweis, dass man Skirmix' Mund auf und zu machen kann. Außerdem sind am unteren Ende der Box noch Bilder der Glatorianer samt dazugehöriger Setnummer und der B.I.O.-Code des Sets zu finden.

## 2. DER ZUSAMMENBAU



Der Zusammenbau ist nicht gerade komplex; nach einer Viertelstunde sollte man fertig sein. Es fällt jedoch deutlich auf, dass dieses Set kaum neue Teile für uns bereithält, nur ein paar alte in einer neuen Farbe.

Fero folgt dem inzwischen schon sehr bekanntem Av-Matoraner-Schema. Er hat einen Skrall-Helm (Oder die Skrall haben einen Fero-Helm :P), einen Thornax-Werfer, und ein Schwert, das aus dem selben Teil besteht wie die Rückenstacheln von Tuma und den Skrall. Bei Fero wäre anzumerken, dass er, im Gegensatz zu Tarduk und den Zesk, ohne offensichtlichen Grund keine 2009-Hände hat. Ob das nun gut oder schlecht ist, sei dem Käufer überlassen. Sonst ist an Fero nichts Besonderes.

Skirmix' Aufbau ähnelt ein bisschen dem von Kardas, er ist nur kleiner. Skirmix hat, wie schon Kardas, sehr ausgeprägte Beine im Gegensatz zu seinen Armen, die insgesamt aus 4 Teilen bestehen. Skirmix' Kopf benutzt auch dasselbe Teil wie Kardas, nur mit einem 'Gorast-Fuß' als Unterkiefer (der sich, wie bereits gesagt, bewegen lässt), und einer 'Gorast-Hand' als Kopfstacheln. Der Kopf ist im Übrigen sehr beweglich. Der Rumpf ähnelt dem von Tuma oder Hydraxon, er ist recht lange, im Gegensatz zur Breite. Im Nacken hat Skirmix den Lebenszähler, weiter hinten am Rumpf ist der 'Andockpunkt' für Fero. Der Rumpf geht hinten in einen kurzen, aber recht beweglichen Schwanz über.

# 8990 FER0 & SKIRMIX SETREZENSION – SEITE 2/3

## 3. SPIELSPASS

Zum Spielen sind F&S recht empfehlenswert, da sich Skirmix ziemlich gut posieren lässt. Außerdem muss man bedenken, dass dieses Set bisher das einzige Reiter/Reittier-Set ist, zumindest bis im Sommer die Fahrzeugsets in die Regale kommen. Am besten lässt sich der Spielspaß erhöhen, wenn man noch ein paar Agori oder Glatorianer hat, gegen die Fero und sein Reittier antreten können.

Für das *Action Figure Game* halte ich F&S taktisch für nicht besonders effektiv, da er wie die Glatorianer nur einen Lebenszähler hat, aber ein viel größeres Ziel bietet. Tuma wäre da schon effektiver.

## 4. PRO UND KONTRA

### Das hat mir gefallen

- Recht beweglich
- Toller Spielspaß
- Reiter/Reittier-Set
- Steht ziemlich stabil
- Eines der wenigen Bara Magna-Sets, das ein Tier beinhaltet.
- Beweglicher Mund (Skirmix)
- Alte Teile in neuer Farbe
- Thornax-Werfer
- Fero sitzt echt stabil
- Spielspaß lässt sich mit Glatorian und/oder Agori erhöhen

### Das wäre zu bemängeln

- Einfacher Aufbau
- Eher wenig neue Teile
- Av-Matoran-Design
- Skirmix ähnelt Kardas
- Sehr einfach designte Arme
- nur ein Lebenszähler, im Gegensatz zu Tuma
- Nicht sehr gut im Action Figure Game

## 5. FAZIT

F&S ist, bis auf die oben genannten Mängel, ein ziemlich gutes Set, das nur zu empfehlen ist.



So, Freunde, damit wären die Winter/Frühjahr 2009 Sets alle durch Vergleich oder Rezension vorgestellt. Wer eine Ausgabe verpasst hat, der besuche bitte das zentrale Topic auf BZPower, um den aktuellen Download-Link für vergangene Ausgaben zu erhalten. Im Juli geht es aller Wahrscheinlichkeit dann weiter mit den Setrezensionen, denn dann kommen die GLATORIAN LEGENDS und die Fahrzeuge. Zu letzteren gibt es in diesem Heft an anderer Stelle mehr..

## DIE VIELEN TOTEN VON TOA TUYET – SEITE 1/8

---

Wir schreiben den Sommer 2007. Auf BZPower veröffentlicht Greg Farshtey eine exklusive BIONICLE-Kurzgeschichte, die die verräterische Toa Tuyet vorstellt, deren Leiche in der wenig später anlaufenden Webserie *In die Finsternis* eine große Rolle spielte. Bis heute ist Tuyet eine wiederkehrende Figur in den Serien. Hier folgt nun diese Kurzgeschichte, im Original *The Many Deaths of Toa Tuyet*, verfasst von **GREGORY T. FARSHTEY**, übersetzt von **PUHR!! THE METRUAN**. Diese Geschichte erklärt übrigens den Verlagsfehler, aufgrund dessen Keetongu auf dem Cover von *BIONICLE: Dark Hunters* auftauchte, mit dem gestaltwandelnden Dunklen Jäger Triglax (der hier aber anonym auftritt, da ihm die Triglax-Identität erst später von Fans gegeben wurde).



Toa Lhikan, Toa des Feuers, stand schweigend in der einbrechenden Dunkelheit. Um ihn herum hatte sich eine kleine Menge Matoran gebildet, die miteinander in schockierten Tonfällen flüsterten. Er konnte sich den Schock und den Schrecken vorstellen, den sie fühlten – immerhin fühlte er ihn auch.

„Wie konnte das nur passieren? Ta-Metru hat so viele Sicherheitsvorkehrungen...“, murmelte er.

„Manchmal sind die Wege von Mata Nui in der Tat ein Rätsel“, sagte Turaga Dume. „Ich habe Jaller bereits gebeten, den Unfall zu untersuchen.“

Lhikan kniete sich neben dem reglosen, ruinierten Körper des Ta-Matoran nieder. Er lag, wo er hingefallen war, nachdem ein Fass geschmolzener Protodermis unerklärlicherweise gekippt war und seinen sengenden Inhalt über ihn ergossen hatte. Es war eine entsetzliche Art zu sterben.

„Schafft die Dorfbewohner hier weg“, sagte Lhikan zu Dume. „Die Gegend ist womöglich nicht sicher. Sobald Nidhiki zurück ist—“

„Ich bin zurück.“ Der Toa der Luft landete sanft neben seinem Kameraden. „Ich habe das Fass, das Kabel und die Bineglieder untersucht, wie du es wolltest. Es ist erstaunlich, wie... klein jeder von dort oben aussieht.“

„Was hast du herausgefunden?“, fauchte Lhikan ungeduldig.

„Jemand hat an den Binegliedern herumgespielt“, antwortete Nidhiki. „Wer auch immer es getan hat, hat nicht einmal versucht, es nach einem Unfall aussehen zu lassen. Das war Mord, Lhikan.“

Beim Erklingen des Wortes rückten die Vahki Nuurakh näher heran. Es war die Aufgabe dieser Mechanoiden, für Ordnung in der Stadt zu sorgen, ein Auftrag, den sie kalt und effizient durchführten. Nidhiki warf ihnen mit unverhohlener Verachtung einen Blick zu und schubste einen weg.

„Weicht zurück“, knurrte er. „Das hier war einmal ein Lebewesen. Ihr würdet das nicht verstehen.“

Lhikan streckte die Hand aus und drehte den Körper sachte um. Sofort fiel ihm ein kleines Steintäfelchen ins Auge, das unter der Leiche gewesen war. Zwei Worte waren in der Sprache der Matoran darauf geschrieben:

„Toa Tuyet.“

## DIE VIELEN TOTEN VON TOA TUYET – SEITE 2/8

---

\* \* \*

„Ich habe keine Ahnung“, sagte Tuyet, Toa des Wassers. „Ich kenne kaum einen Ta-Matoran.“

„Nun, das ist verständlich“, sagte Nidhiki. „Sie sind nicht gerade der interessanteste Haufen.“

„Denk nach“, sagte Lhikan. „Bist du dir sicher, dass du ihm nie begegnet bist? Wäre es möglich, dass er dir eine Nachricht überbringen wollte?“

Tuyet schüttelte ihren Kopf. „Es tut mir leid. Ich weiß es nicht. Ich habe Ga-Metru seit Tagen schon nicht einmal mehr verlassen, geschweige denn, dass ich zu der anderen Seite der Stadt gegangen wäre. Ich habe Nokama bei ein paar Verbesserungen der Labore geholfen.“

„In Ordnung“, sagte Lhikan. „Da die anderen Toa auf Missionen weg sind, gibt es nur uns drei, um die Stadt zu beschützen. Also passt auf und haltet die Augen wachsam offen. Jemand hat diesen Matoran getötet und wir können es nicht noch einmal geschehen lassen.“

Später liefen Nidhiki und Lhikan zu der Schachtstation. Der Toa des Feuers wollte offensichtlich nicht reden, aber das hatte Nidhiki noch nie aufgehalten.

„Mörderische Matoran, also“, sagte der Toa der Luft. „Das sollte hier etwas Leben reinbringen.“

„Da gibt es überhaupt nichts zu lachen.“

„Aber sicher doch, furchtloser Anführer“, sagte Nidhiki. „Zum Beispiel ein brillanter Toa des Feuers, der das Offensichtliche übersieht – das ist ziemlich lustig.“

„Wovon redest du?“

„Okay, sagen wir mal hier geht es um irgendeine Nachricht, die für Tuyet bestimmt ist. Was, wenn das Täfelchen nur ein Teil der Botschaft ist?“

„Ein Teil davon? Wo ist dann der andere Teil?“

Nidhiki zog ein bitteres Grinsen. „Er liegt auf einer Platte in Ta-Metru, Lhikan, und er ist sehr, sehr tot.“

\* \* \*

Kongu war spät dran für die Arbeit. Er hätte vor einer halben Stunde bei seiner Station sein sollen, um den nächtlichen Schachtflusskontrolleur abzulösen. Daher war er in so einer Eile, dass er nicht bemerkte, dass etwas auf der Straße war, bevor er darüber stolperte.

Er kam auf die Füße, wobei er grummelte und sich selbst abklopfte. Wer würde etwas einfach so wie hier auf der Straße liegen lassen, wo es eine Gefahr sein könnte?

Er hatte schon halb vor, sich bei den Vahki zu beschweren.

Dann hielt er inne. Hinter seiner Maske weiteten sich seine Augen. Die ersten Strahlen der Morgenröte hatten das Objekt auf der Straße nun beleuchtet, und Kongu konnte es als das sehen, was es war: ein toter Le-Matoran, dessen Maske von einem Sturz zerbrochen war. In seiner Hand umklammerte er ein Steintäfelchen, auf dem stand:

„Toa Tuyet.“

\* \* \*

Eine flüchtige Untersuchung durch Lhikan und Nidhiki offenbarte, dass die Kabeln, in denen der Le-Matoran gearbeitet hatte, durchgeschnitten worden waren. Wenn die Nachricht von einem Mord die Bevölkerung von Metru Nui beunruhigte, so trieb die Botschaft von einem zweiten die Matoran in eine Panik. Vahki arbeiteten pausenlos, um die Bewohner bei der Arbeit zu halten, anstatt in ihren Häusern versteckt zu bleiben.

Lhikan ließ Nidhiki zurück, um nach irgendwelchen verbliebenen Hinweisen zu suchen, und reiste nach Ga-Metru. Tuyet war nicht am Großen Tempel oder in Nokamas Schule und war den ganzen Tag lang nicht gesehen worden. Die Lichtsteine in ihrem Wohnquartier waren zwar verdunkelt worden, aber ein wenig Finsternis hatte Lhikan noch nie aufgehalten. Er stieß die Türe auf und beschwor eine Flamme herauf, um die Wohnung zu beleuchten.

## DIE VIELEN TOTEN VON TOA TUYET – SEITE 3/8

---

Das plötzliche Licht ließ Tuyet aufschrecken. Sie war an der hinteren Wand gestanden und hatte gedankenverloren aus dem Fenster geschaut. Als sie Lhikan sah, entspannte sie sich, wenn auch nicht sehr.

„Ich hätte dich erwarten sollen“, sagte sie.

Lhikan nickte. „Es hat noch einen Toten gegeben. Tuyet, ich weiß, dass du Nidhiki nicht leiden kannst, also habe ich ihn zurückgelassen. Du und ich sind jetzt schon seit Jahrtausenden Freunde. Wir sind gemeinsam gereist, haben gemeinsam gekämpft und wären einmal fast gemeinsam gestorben. Wenn du etwas darüber weißt, was hier vor sich geht, musst du es mir sagen.“

Tuyet schaute auf den Boden. Ein langer Moment verstrich, bevor sie sprach. „Wenn ich das mache... bringe ich dich in Gefahr. Das Beste für mich wäre wohl, Metru Nui einfach zu verlassen. Sobald ich gehe, wird das aufhören.“

Lhikan griff nach ihrer Hand und nahm sie. „Vor langer Zeit war ich in einem Toa Turm stationiert gewesen, der von Frostelus angegriffen wurde. Unser Teamführer befahl mir, meinen Posten zu verlassen, sodass es einen Überlebenden geben würde, um andere davor zu warnen, was geschehen war. Ich war jung, ein Toa zu sein war mir neu, also willigte ich ein. Ich überlebte; sie starben. Und ich schwor danach, dass ich niemals mehr vor etwas wegrennen würde, nie wieder. Wir sind Toa, Tuyet – und Toa rennen nicht weg.“

Tuyet schaute in die Tiefen von Lhikans Augen. Ihr Gesichtsausdruck hinter ihrer Maske der Unberührbarkeit war unlesbar. Als sie sprach, tat sie das mit der langsamen, gleichmäßigen Geschwindigkeit eines Stromes, der zum Meer floss.

„Hast du je vom Nui Stein gehört? Nein? Ich hätte gedacht, du würdest zumindest die Legende gehört haben“, sagte sie. „Wenn es doch nur eine Legende wäre...“

„Was ist er?“

„Wir kennen alle die Toa Steine – fast jeder Stein kann als einer dienen. Ein Toa nimmt ihn in die Hand und steckt eine winzige Portion seiner Energie hinein. Später kann er benutzt werden, um die Transformation eines Matoran zu einem Toa auszulösen. Aber ein Toa Stein ist passiv – nur ein Empfänger für Toa Energie. Der Nui Stein ist wieder etwas anderes.“

Tuyet beschwor einen Nebel herauf, um ihr Zuhause zu verbergen, sodass neugierige Augen nicht durch die Fenster sehen konnten, bevor sie fortfuhr. „Der Nui Stein ist aktiv, wo ein Toa Stein passiv ist. Er wartet nicht darauf, dass man ihm seine Energie gibt – er nimmt sie sich. Sobald er aktiviert wurde, wird er winzige Mengen Energie von jedem Toa innerhalb eines 3000-Kio-Radius absorbieren, so langsam und sicher, dass es nicht bemerkt werden wird, bis es zu spät ist. Dann kann jene Energie von einem Lebewesen absorbiert werden – kannst du dir das vorstellen? Ein Wesen mit der Macht von Dutzenden, vielleicht Hunderten von Toa, oder noch mehr?“

„Und so ein Ding existiert?“, fragte Lhikan, der bereits die potenzielle Gefahr in so einem Objekt sah.

Tuyet nickte. „Ja, aber seine Hersteller erkannten die Risiken. Sie haben nur einen angefertigt und schworen, diesen zu zerstören. Aber bevor sie es tun konnten, wurde er gestohlen – niemand weiß von wem. Er wurde jahrtausendlang von Hand zu Hand weitergereicht, da niemand je erkannte, was er war oder tun konnte... nur, dass er mächtig war, und somit wertvoll. Schließlich, irgendwann in der jüngeren Vergangenheit, landete er auf meiner Heimatinsel... oder so sagt man.“

„Was hat das mit den zwei toten Matoran und den Täfelchen mit deinem Namen zu tun?“, fragte Lhikan.

„Kurz nachdem ich meine Heimat verlassen habe, um dir und den anderen zu helfen, hier gegen den Kanohi Drachen zu kämpfen, fiel ein Team Dunkler Jäger in mein Heimatland ein. Sie suchten nach dem Nui Stein. Als sie ihn nicht finden konnten, nahmen sie an, ich hätte ihn zur sicheren Verwahrung mitgenommen.“

„Und hast du?“

## DIE VIELEN TOTEN VON TOA TUYET – SEITE 4/8

„Nein!“, antwortete Tuyet. „Wenn ich das verfluchte Ding je in meiner Hand gehabt hätte, hätte ich es zu Pulver zermalmt.“

„Aber die Dunklen Jäger denken, du hättest ihn.“

„Sie haben mir eine Nachricht geschickt“, sagte Tuyet. „Sie bedrohten Turaga und Matoran meiner Heimatinsel. Sie gaben mir sieben Tage, um den Stein ihren Agenten zu übergeben, und versprachen, mir beim Zählen der Tage zu helfen. Diese Toten... diese kranken, bösen – das ist ihr Countdown, Lhikan!“

\* \* \*



*Vernichter (Devastator)*

Toa Nidhiki wich einem steinharten Schlag des Vernichter genannten Dunklen Jägers aus. Er war nicht schnell genug, dem Folgehieb auszuweichen, der ihn sechs Meter weit durch die Luft fliegen ließ, damit er dann in einen Haufen Equipment krachte.

Nidhiki war glücklich gewesen, Lhikans Neuigkeiten zu hören, dass Dunkle Jäger Metru Nui infiltriert hatten. Es war auf gewisse Weise beruhigend, zu wissen, dass nicht irgendein Matoran durchgedreht war und begonnen hatte, seine Artgenossen zu meucheln, selbst wenn die tatsächliche Erklärung etwas langweilig war. Dennoch, sie gab ihm etwas zum verprügeln. Vernichter war ein großer Junge, vermutlich annähernd eine Tonne mechanischer Muskeln. Schlimmer noch, er hatte diese Angewohnheit, sich zu Sand zu verwandeln und durch Risse im Boden zu verschwinden, oder telekinetisch Maschinerie zu schleudern. Es fing an zu nerven. Lhikan hatte angeboten, sich die anderen beiden DJs vorzunehmen, und jetzt sah es so aus, als hätte der Toa des Feuers die leichte Aufgabe.

*Wäre das etwas Neues?*, dachte Nidhiki, als er sich wieder auf die Füße zog.

„Ich mag dich“, sagte der Toa, während er einen Minizyklon auf seinen Feind schleuderte. „Du redest nicht. So viele von euch Dunkle Jäger Typen reden einem das Ohr ab, wenn sie

euch anspricht, richtig?“

Vernichter grunzte und benutzte seine mentalen Kräfte, um zu versuchen, eine Wand auf Nidhiki herunterkrachen zu lassen. Der Toa der Luft wich flink aus, packte einen Stahlträger und schleuderte ihn auf seinen Gegner. Vernichter fing ihn mitten in der Luft auf und brach ihn entzwei.

„Was auch immer die dir zu essen geben, ich nehme einen Kasten“, murmelte Nidhiki.

Der Dunkle Jäger setzte seinen Angriff fort. Nidhiki wich aus und schlug zurück wo er konnte, wobei er die ganze Zeit über in einem Muster rannte. „Das war eine süße Idee, die ihr da hattet, dieser Countdown aus toten Matoran. Oder hat sich das jemand anders ausgedacht? Schwere Grübeleien sind nun wirklich nicht deine Spezialität.“

Nidhiki erwartete, Zorn in Vernichters Zügen zu sehen, oder vielleicht etwas, das bei einem Dunklen Jäger als Lächeln durchging. Er erwartete nicht, was er bekam: ein Ausdruck unverhohlener Verwirrung, der mindestens zwei Sekunden andauerte, bevor er der Rage wich.

*Was sollte das denn?*, dachte der Toa.

## DIE VIELEN TOTEN VON TOA TUYET – SEITE 5/8

---

Vernichter schleuderte ein paar weitere Stücke Altmetall – nichts, dem Nidhiki nicht leicht ausweichen gekonnt hätte, aber er täuschte vor, erwischt zu werden. Als Vernichter näher kam, um ihn zu erledigen, schleuderte Nidhiki ihm einen Zyklon entgegen. Der Dunkle Jäger wich aus, indem er sich zu Sand verwandelte und zu einem Riss im Bürgersteig fiel, aber Nidhiki war ihm einen Schritt voraus. Er hatte einen zweiten Zyklon zu einem Protodermis Becken in der Nähe geschickt und eine Wasserhose geschaffen, die er benutzte, um Vernichter zu übergießen und seinen Sand zu Schlamm zu verwandeln. Der Dunkle Jäger machte einen wackeren Versuch, im Kampf zu bleiben, aber Nidhiki hatte den Vorteil und hatte nicht vor, ihn loszulassen. Ein paar gut platzierte Schläge und es war vorüber.

Dann tauchte Lhikan auf. Er hatte einen Dunklen Jäger namens Gladiator in Angriff genommen, und einen anderen, der irgendeine Art Chamäleonkraft hatte. Der Toa sagte, sein Gegner wäre als einäugiger gelber Rahi erschienen, aber Lhikan hatte keine Ahnung, wen er nachzuahmen versuchte.

„Das waren alle“, sagte der Toa des Feuers. „Es ist vorbei.“

„Bist du sicher?“

„Gladiator und ich hatten... ein Gespräch“, erwiderte Lhikan. „Ich bin sicher.“

„Gehst du zu Tuyet, um ihr zu sagen, dass sie jetzt rauskommen kann?“

Lhikan warf Nidhiki einen Blick zu. Es war etwas seltsames im Klang von Nidhikis Stimme, als wäre der Toa der Luft besorgt. „Ja“, sagte Lhikan. „Ich muss diese Dunklen Jäger irgendwo festsetzen, bis wir entscheiden, was mit ihnen zu tun ist, und mich für Dume um ein paar Aufgaben mit Priorität kümmern. Dann werde rüber ich nach Ga-Metru gehen.“

„Dann werde ich dich vielleicht dort treffen“, sagte Nidhiki beim Weggehen. „Ja... vielleicht.“

\* \* \*

Lhikan brauchte länger als erwartet, um seine Aufgaben zu erledigen. Die Nacht war bereits eingebrochen, als er es nach Ga-Metru geschafft hatte. Nidhiki war vor ihm da und stand mit Toa Tuyet inmitten einer Menge aus Matoran. Eine Ga-Matoran lag auf dem Boden, regungslos. Aus der Pfütze um den Körper herum schloss Lhikan, dass sie aus einem Kanal gefischt worden war. In ihrer Hand war das jetzt vertraute Steintäfelchen, das Tuyets Namen trug.

„Was ist passiert?“, fragte er, obwohl er sich die Antwort bereits denken konnte.

„Es war grauenvoll“, sagte Tuyet. „Ich habe einen Schrei und ein Platschen gehört... ich bin hinausgerannt... aber sie war bereits tot. Ertränkt, mit dieser... dieser schrecklichen Mahnung in ihrer Hand.“

„Genau wie die anderen“, sagte Nidhiki, dessen Blick einen langen Moment lang Lhikans Augen traf. „Sag ihm, wann das passiert ist, Tuyet.“

„Erst vor ein paar Minuten“, sagte die Toa des Wassers.

„Aber das ist—“, begann Lhikan.

Nidhiki fiel ihm ins Wort. „Entsetzlich, das ist es. Aber keine Sorge, Tuyet, Lhikan und ich werden diejenigen fangen, die das getan haben. Darauf kannst du zählen.“

\* \* \*

Es war eine Stunde später. Die totale Finsternis war sowohl über Metru Nui als auch über die Geister seiner Einwohner hereingebrochen. Und niemand lief in einem tieferen Schatten als es Lhikan diese Nacht tat.

Er fand Tuyet in ihrer Wohnung. Sie schaute ihn hoffnungsvoll an. „Habt ihr sie gefunden? Habt ihr sie aufgehalten?“

Lhikan nickte. „Ja. Du hast... keinen Grund zur Sorge mehr. Nidhiki und ich haben alle drei Dunkle Jäger gefangen.“

## DIE VIELEN TOTEN VON TOA TUYET – SEITE 6/8

---

Tuyet lächelte. „Das ist wunderbar! Dann ist der Countdown vorüber... Ich kann wieder leben. Ich muss nicht mehr in dieser abgedunkelten Kammer sitzen – wir können Abenteuer teilen, so wie früher.“

Lhikan lief an ihr vorbei. Bevor sie reagieren konnte, schlug er ein Loch in die hintere Wand und griff hinein, worauf seine Hand mit einem leuchtenden roten Stein hervorkam. „Werden wir auch den hier teilen? Dies ist der Nui Stein, nicht war? Der, von dem du sagtest, du hättest ihn nicht?“

„Wie hast du—?“

„Der Stein ist voller Energie. Energie gibt Hitze ab“, sagte Lhikan. „Sobald ich wusste, dass ich nach ihm suchen musste, war es leicht. Hitze ist mein Geschäft.“

Tuyet erhob sich. Man musste ihr lassen, sie schien nicht nervös oder sprachlos. Sie war kälter als die meisten Eis Toa, die Lhikan gekannt hatte, das musste er ihr zugestehen.

„Was meinst du mit ‚ich wusste, dass ich nach ihm suchen musste‘? Ich weiß nicht einmal, wie der hierher gekommen ist!“

„Wie sich herausstellt, wusstest du eine Menge Dinge nicht“, sagte Lhikan. „Zum Beispiel haben Nidhiki und ich diese drei Dunklen Jäger gefangen, die hinter dir her waren – aber wir haben sie heute morgen gefangen. Also hätten sie heute Nacht keine Ga-Matoran töten und dieses Täfelchen auf ihr zurücklassen können.“

„Nidhiki sagte mir, dass Vernichter verwirrt ausgesehen hatte, als er den Countdown erwähnte – also haben wir uns zu fragen begonnen, ob das so war, weil er wirklich keine Ahnung hatte, was los war. Er und die anderen waren hinter dir her, das stimmt, aber sie waren nicht diejenigen, die Matoran töteten.“

Lhikan beschwor einen Ring aus Feuer herauf, der die Toa des Wassers umgab. „Du warst es, Tuyet.“

„Das ist lächerlich“, fauchte Tuyet, die ein Gewitter herabkommen ließ, um die Flammen zu löschen. „Bist du verrückt geworden, dass du mir so etwas unterstellst?“

„Die Dunklen Jäger hatten Recht. Der Nui Stein landete wirklich auf deiner Heimatinsel und du hast ihn mitgenommen, als du hierher kamst. Sie wollten ihn und du wusstest, dass sie nicht aufhören würden, bis jemand sie aufhielt. Also hast du diesen Countdown gestartet und dann Nidhiki und mich auf ihre Spur angesetzt. Als du nichts von uns gehört hast, nahmst du an, dass sie noch frei waren, also musstest du den Countdown weiterlaufen lassen.“

Der Wasserstrahl, der Lhikan traf, kam aus dem Nichts und ließ ihn durch den Raum fliegen. Der Aufprall brachte ihn dazu, den Stein fallen zu lassen, aber er landete in einer Wasserblase, die sachte zurück zu Tuyet schwebte.

„Ich dachte, Nidhiki würde ein Problem sein, aber nicht du“, sagte sie harsch. „Du bist so vertrauensselig, so überzeugt von der Reinheit der Toa. Ich glaube, dass Nidhiki nicht einmal sich selbst traut. Behalte ihn besser im Auge, Lhikan, aus ihm wird nichts Gutes werden.“

„Du meinst wie du?“, sagte der Toa des Feuers.

Tuyet lachte. „Ich? Mit den Energien in diesem Stein werde ich der mächtigste Toa werden, der je gelebt hat. Denk mal drüber nach – keine Attacken von Rahi Monstern mehr, keine Dunklen Jäger mehr, und vielleicht werde ich sogar die Bruderschaft der Makuta einfach nur so zum Spaß erledigen. Was die Liga der Sechs Königreiche versucht hat, als sie aktiv war, werde ich tun – allem, was lebt, Recht und Ordnung auferlegen.“

„Dein Recht und deine Ordnung“, sagte Lhikan. „Recht, das auf den Leichen toter Matoran gebaut ist, Ordnung, die auf Lügen gebaut ist – davon kann nichts Gutes kommen.“

„Das ist dein Problem, Lhikan“, feixte Tuyet. „Du folgst immer den Regeln. Machst dir immer Sorgen um andere. Hast du je gedacht, dass wir mehr Gutes tun könnten, wenn wir aufhören würden, uns so viele Sorgen darüber zu machen, wer dabei verletzt werden könnte?“

„An dem Tag, an dem wir aufhören, uns darüber Sorgen zu machen, werden wir Teil des Problems“, sagte Lhikan.

## DIE VIELEN TOTEN VON TOA TUYET – SEITE 7/8

---

„Nein, keine Probleme mehr“, antwortete Tuyet, deren Blick zu dem Stein in ihrer Hand wanderte. „Ich stehe kurz davor, die ultimative Lösung zu werden.“

Ihre Hand schloss sich um den Stein. Er begann zu knistern, ein Nimbus aus purpurroter Energie umgab sie. Lhikan feuerte einen Feuerblitz, aber sie lenkte ihn ab, ohne ihn auch nur anzuschauen. Ihre Kraft wuchs bereits mit jedem Moment, der verstrich, exponentiell an. In einer Frage von Sekunden würde sie in der Lage sein, ihn auszupusten wie eine winzige Flamme in einem Windsturm.

„Tu das nicht!“, rief er. „Erinnere dich daran, wofür wir stehen! Erwähne dich, wer du bist!“

„Mich kümmert nicht, wer ich bin!“, rief Tuyet. „Mich kümmert, wer ich werden werde!“

Der nächste Sekundenbruchteil war verschwommen. Es gab ein Geräusch wie ein Berg, der entzweigeteilt wurde, und dann flog die Türe durch den Raum und krachte in Tuyet hinein. Nidhiki stand im offenen Türrahmen, ein Tornado wirbelte um ihn herum.

„Hallo, Schatz, ich bin Zuhause“, sagte der Toa der Luft.

Lhikan sprang vom Boden auf und warf sich auf Tuyet, um zu versuchen, den Stein aus ihrem Griff zu entwinden. Sie warf ihm beiseite und traf Nidhiki dann mit einer Flutwelle, die ihn aus der Kammer zwang. Im nächsten Augenblick explodierte ihre Macht und brachte die gesamte Wohnung zum Einsturz.

Vor den erschrockenen Augen des Toa des Feuers begann Tuyet, auf einer Säule aus Wasser aufzusteigen. Sie kletterte höher und höher, bis es schien, als würde sie in der Lage sein, die Sterne selbst zu berühren. Und sie lachte, ein donnerndes, schreckliches Geräusch, das Lhikans Hoffnungen und Glauben zerschmetterte, als wären sie zerbrechliche Dinge aus Kristall.

„Ich wusste immer, dass sie auf uns herabsah, aber das ist albern“, sagte Nidhiki. „Hast du vor, ihren Plänen einen Schauer über den Rücken laufen zu lassen?“

Lhikan antwortete nicht. Stattdessen fokussierte er seine Energie darauf, jegliche Hitze aus der Wassersäule zu entziehen, auf der Tuyet stand. Der Effekt war augenblicklich – Wasser wurde Eis. Bevor die Toa des Wassers reagieren konnte, hatte Nidhiki einen Stab aus solider metallischer Protodermis aufgehoben und ihn geschwungen, wodurch er die Eissäule zu Stücken zerschlug.

Benommen und aus dem Gleichgewicht gebracht, ließ Tuyet den Stein fallen. Da sie keinen Kontakt mehr mit ihm hatte, verschwanden ihre neuen Kräfte abrupt, und der plötzliche Schock eines solchen Verlusts betäubte sie. Sie fiel. Der Stein fiel. Lhikan beobachtete sie beide und fragte sich, welchen – wenn überhaupt – er fangen sollte. Er wählte die Toa. Nidhiki war zufrieden mit dieser Wahl. Er stellte sich selbst unter den Nui Stein, bereit, ihn aus der Luft zu greifen. Aus dem Augenwinkel sah er, wie Lhikan Tuyet fing. Der Nui Stein kam näher, näher... und dann schlug ein Feuerstrahl ihn aus der Luft.

„Nein!“, rief Nidhiki, der ihn zu fangen versuchte. Aber seine Oberfläche war geschmolzen heiß und er konnte ihn nicht länger als eine Sekunde berühren. Der Stein schlug auf dem Boden auf und zersplitterte zu einer Million Teile, deren rotes Leuchten aufflammte und auf ewig verblasste.

„Du—!“, tobte Nidhiki. „Du dämlicher, durchgeknallter – was ist nur los mit dir?“

Lhikan hatte Tuyet mit feurigen Ketten eingeschlossen. Obwohl sie sie nicht berührten, konnte sie sich berühren, ohne verbrannt zu werden, und sie brannten so weiß vor Hitze, dass jegliche Feuchtigkeit bei Kontakt augenblicklich verdampfte. Mit der Zerstörung des Steins war das rote Leuchten um sie herum ebenfalls verblasst.

„Tut mir leid, Nidhiki. Mein Fehler“, sagte Lhikan. „Ich scheine in letzter Zeit viele von denen gemacht zu haben.“

\* \* \*

## *DIE VIELEN TOTEN VON TOA TUYET – SEITE 8/8*

---

Tuyet würde im Kolosseum eingesperrt werden, während Dume und Lhikan versuchten, sich auf eine passende Bestrafung zu einigen. Obwohl sie bewacht wurde, verschwand sie während der Nacht, um nie wieder gesehen zu werden. Berichte, dass eine große Kreatur plötzlich in ihre Zelle aufgetaucht war und sich dann mit ihr wegteleportiert hatte, wurden bestenfalls als Täuschung abgetan.

Lhikan würde nie herausfinden, was mit Tuyet geschehen war, obwohl das Rätsel ihn sein ganzes Leben lang verfolgte. Aber die Gefangenen der Grube begrüßten in jener Nacht eine neue Gefährtin, eine Toa, die das unverzeihliche Verbrechen begangen hatte, diejenigen zu ermorden, die zu beschützen sie geschworen hatte.

Tuyet war unter den Gefangenen, die umkamen, als der Große Kataklysmus die Grube zerschmetterte. Es gibt ein paar Flüchtlinge, die behaupten, sie hätte an Hydraxons Seite gekämpft, um zu versuchen, die Insassen an der Flucht zu hindern, während andere darauf beharrten, dass sie versuchte, selbst auszubrechen, und einfach nur Pech hatte.

Wie mit so vielen Dingen im Leben, wird die ganze Wahrheit nie bekannt sein... und diejenigen, die sich noch an sie erinnern, sind eingeladen, zu glauben, was auch immer sie in der Nacht friedlicher schlafen lässt.

**ENDE**

*Alle Rechte an dem Text liegen bei Gregory Todd Farshtey. Übersetzt für das IDBM von Nuhrii the Metruan. Der Name „Devastator“ wurde mit „Vernichter“ übersetzt, da die Übersetzung „Verwüster“ bereits an den Dunklen Jäger „Ravager“ vergeben war, als „Devastator“ im LEGO-Magazin vorgestellt wurde. Diese Geschichte spielte 2500 Jahre vor dem Großen Kataklysmus.*

## SOMMER 2009: DIE ARENA LERNT FAHREN! – S. 1/3

Die Setrezensionen des Winters sind vorbei, was bleibt uns also noch, außer einen Ausblick auf den Sommer 2009 zu gewähren? Im April hatten wir euch bereits die GLATORIAN LEGENDS vorgestellt, doch der Sommer bietet noch mehr: Fahrzeuge! Letztes Jahr bekamen wir mit Axalara T9, Rockoh T3, Jetrax T6, Vultraz' Himmelsjäger, Mazekas Sumpfläufer und dem Destral-Rad bereits eine ganze Palette fantastischer Kampfvehikel präsentiert. Kann 2009 dies noch übertreffen, fragt ihr euch? **NUHRI! THE METRUIAN** stellt euch die Schlitten von Bara Magna vor, zusammen mit ihren Fahrern und anderen Fakten, die bereits bekannt sind.

Fahrzeuge auf Bara Magna... bevor wir zu den Sets kommen, eine kleine Gegenüberstellung:

2009, Deutschland: Opel steht vor der Pleite; Rettungspläne laufen auf Hochtouren; jeder tauscht mit der Abwrackprämie alte Schrottkarre gegen neuen Flitzer.

2009, Bara Magna: seit 100.000 Jahren fährt man dort dieselben Oldtimer – und die laufen immer noch! Von wegen Abwrackprämie!

Ein paar allgemeine Dinge vorneweg: Die Fahrzeuge von Bara Magna sind Überbleibsel der Hochtechnologie von Spherus Magna (siehe dazu den *Einblicke, Ausblicke*-Artikel). Sie werden primär als Kampfvehikel in der Arena Magna verwendet, weniger aber für Transporte zwischen den Dörfern, da der Sand der Wüste diesen alten Schätzchen sonst zu sehr zusetzen würde. Gesteuert werden die Vehikel hauptsächlich von den Agori, doch es gibt auch eine bekannte Ausnahme. Aber dazu später. Manche Fahrzeuge sind Einzelstücke, andere Serienmodelle.

Kommen wir nun zu den Sets – in aufsteigender Preisklasse ;).

### 8992 CENDOX V1



Modell: Cendox V1

Typ: 1-Mann-Vehikel

Teile: 151

Preis: \$ 19,99 USD

Altersempfehlung: 8+

So, für jeden noch erschwinglich (dürfte in Euro auch nicht viel mehr kosten als in Dollar, wenn überhaupt mehr) ist der Cendox V1, dessen Pilot Crotelius aufmerkamen Hörern des BIOCAST *Riddle of the Great Beings* (in ToKs Blog: *Das Rätsel um die Großen Wesen*) bereits bekannt sein dürfte. Er ist Vulkanier, äh, ich meine, Mitglied des Feuerstamms und daher auch von Helm bis Fuß rot, nur sein Kopf ist etwas blau angelaufen.

Sein Fahrzeug wirkt zuerst wie eine Kreuzung aus Vultraz' Vehikel und einem Motorrad, die in einen Farbtopf gefallen ist, doch lässt man das beißende Farbschema außer acht, so erhält man ein schnittiges Kampfvehikel mit Thornax Werfer unter dem Lenker.

Die offizielle Produktbeschreibung lautet: „Gebaut, um über den Sand in die Schlacht zu rasen, hat der Cendox V1 Heckketten, Frontklingen und kräftige Düsen, um mit den Dünen fertig zu werden. Der Cendox V1, ein Sieger in der Arena, ist mit einem stacheligen Thornax-Werfer bewaffnet. Enthält Crotelius, den Agori-Piloten aus dem Feuertorf.“

## 8993 KAXIUM V3



Modell: Kaxium V3

Typ: 1-Mann-Vehikel mit 1-Mann-Seitenwagen

Teile: 251

Preis: \$ 29,99 USD

Altersempfehlung: 8+

So, eine Preisklasse höher, der Kaxium V3. Wie jeder sehen kann ist dieses Fahrzeug eine Art Motorrad mit Seitenwagen. Es enthält 2 Wasserstamm-Piloten, u.a. den aus *Riddle of the Great Beings* bekannten „creep“ (= „Widerling“, so nannte Tarduk ihn) Scodonius, aber welcher der beiden Scodonius ist, ist unbekannt. Der Name des anderen Fahrers ist zwar auch unbekannt, wird aber noch bekanntgegeben werden.

Das Problem beim Kaxium V3 ist, dass die Agori dieselbe Farbgebung haben wie das Fahrzeug, was es stellenweise schwer macht, zu erkennen, wo die Maschine aufhört und der Agori beginnt. Wen das nicht stört, der bekommt eine silber-blau Kampfmachine mit Rädern (!!!), deren Seitenwagen mit einem Thornax Werfer ausgestattet ist.

Offizielle Beschreibung: „Das Kaxium-Rad, das Geschwindigkeit, Manövrierbarkeit und einen stacheligen Thornax Werfer vereint, ist so einzigartig wie es mächtig ist! [LEGO-]Baumeister können den Seitenwagen mit dem Hauptfahrzeug kombinieren, um eine formidable Kampfmaschine herzustellen. Enthält zwei Agori Piloten.“

## 8994 BARANUS V7



Modell: Baranus V7

Typ: Schlachtwagen mit Zugtier

Teile: 263

Preis: \$ 39,99 USD

Altersempfehlung: 9+

So, jetzt fühlt man sich doch schon fast wie im Circus Maximus des alten Rom: ein Schlachtwagen mit einem Zugtier! Jenes zweiköpfige Tier ist ein Spikit, die Leser von *Das Imperium der Skrall* und von *Die Überquerung* (letztes Heft) bereits kennen dürften.

Der mit Peitsche und Thornax Werfer/Schwert bewaffnete Pilot ist aber neu: der Agori Sahmad. Mehr über ihn in der offiziellen Beschreibung...

„In die Schlacht gezogen von der großen, zweiköpfigen Spikit-Kreatur, ist der Baranus eine mächtige Kutsche, die von dem bösen Sahmad gesteuert wird. Bewaffnet mit einer Kette, einer Peitsche und einem stacheligen Thornax Werfer, lehren Sahmad und der Baranus allen Gegnern in der Arena das Fürchten.“

# SOMMER 2009: DIE ARENA LERNT FAHREN! – S. 3/3

## 8995 THORNATUS V9



Modell: Thornatus V9

Typ: 1-Mann-Vehikel

Teile: 438

Preis: \$ 59,99 USD

Altersempfehlung: 9+

Kommen wir nun endlich weg von den Flitzern der Agori-Klasse zu den Fahrzeugen für Glatorianer. Dieses Set enthält ein Wesen mit dem Namen Perditus, das rein vom Aussehen in die Spezies der Glatorianer einzuordnen ist. Seine rote Rüstung lässt vermuten, dass er ein Glatorianer-Azubi der Agori von Vulcanus ist, aber bestätigt ist das nicht. Er könnte natürlich auch stammeslos sein. Dieses

Fahrzeug ist auch das bisher einzige, das bereits in der Story auftaucht – Metus und Mata Nui reisten in *Desert of Danger* in so einem Fahrzeug nach Vulcanus. Das Fahrzeug selbst sieht aus wie ein beigefarbener Jetrax-Verschnitt mit Rädern und Ketten. Tatsächlich wird der Midak Skyblaster in diesem Set wiederverwendet, auch wenn er natürlich in der Story keiner ist. Ein Thornax Werfer ist ebenfalls enthalten.

Offizielle Setbeschreibung: „Hochgeschwindigkeit plus verheerende Macht plus schwere Panzerung ergeben den Thornatus, bereit, seine Widersacher zu zerschlagen! Gesteuert von Perditus, ist er mit vier Blastern und einem stacheligen Thornax Werfer bewaffnet und kann sich für einen extra Geschwindigkeitsschub ausklappen.“ (Letzteres klingt stark nach Jetrax, oder?)

## 8996 SKOPIO XV-1



Modell: Skopio XV-1

Typ: 1-Mann-Vehikel

Teile: 840

Preis: \$ 89,99 USD

Altersempfehlung: 10+

*Last but not least*, die Krösusklasse für alle, denen nur das Beste gut genug ist: Der Skopio XV-1, modelliert nach dem Vorbild der Skopio-Kreatur, die im Film auftauchen wird. Der Pilot ist hier wieder ein Agori, Telluris. Lassen wir die Beschreibung für sich sprechen...

„Indem er die erstaunlichen Kampffertigkeiten eines Skorpion mit einfahrbaren Beinen vereint, kann sich der Skopio auf vier Beinen bewegen

oder sich in ein Hochgeschwindigkeitsfahrzeug mit Ketten verwandeln. Bewaffnet mit Blastern, einem stacheligen Thornax Werfer und beweglichen Zangen, durchstreift der Skopio das Ödland mit seinem Erbauer und Piloten, Telluris, und jagt allen Feinden Furcht ein!“

So, das waren die Fahrzeuge des Sommers im Schnelldurchlauf. Ab August dürft ihr euch dann auf Rezensionen freuen, denn dann kommen diese Schätzchen ins Regal. Interesse geweckt? Dann macht schnell den Agori-Führerschein und spart eure Euros zusammen...

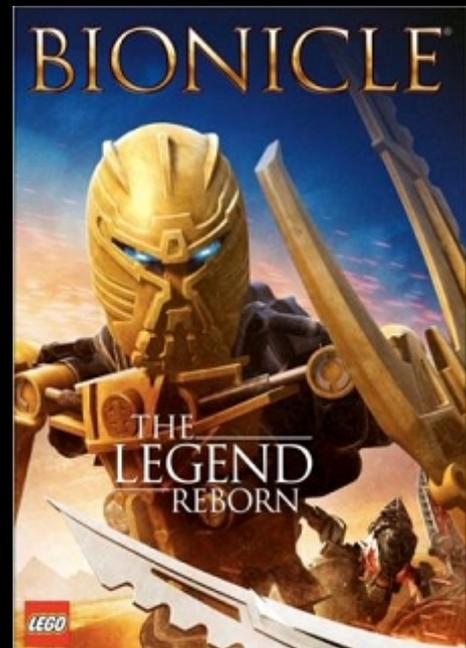
# BIONICLE: THE LEGEND REBORN TRAILER II – S. 1/6

Es ist so weit! Der zweite Trailer zum neuen BIONICLE-Film *The Legend Reborn* ist im Internet aufgetaucht, ebenso wie ein neues DVD-Cover. Im Folgenden wird **NIHRI! THE METRUAN** den Trailer Bild für Bild durchgehen und versuchen, die Bilder zu deuten...

Ja, der zweite Trailer ist da, aber anders als der erste, zeigt dieser keine neuen Szenen oder überhaupt nur bewegte Bilder aus dem Film, nein, diese Vorschau besteht aus zwei Teilen. Der erste Teil, den ich hier weglassen werde, ist das aus 2008 bekannte Video, in dem Mata Nui erwacht und seine Augen rot werden, als Teridax übernimmt, und die Ignika verbannt wird. Die ganze Zeit wird Text eingeblendet, der uns drohend weissagt: In 2009 wird sich alles ändern, was wir über BIONICLE wissen.

Skeptisch? Ich auch. Viel mehr als letztes Jahr kann man uns doch nicht „schocken“: MN=MU, wenn ihr euch noch erinnert. Aber dennoch, mit dem mysteriösen Verräter und dem verbannten Toa Mata Nui verspricht dieser Film nichtsdestotrotz interessant zu werden.

Und damit zum zweiten Teil des Trailers: etwas ältere, aber für uns neue Konzeptzeichnungen vieler Charaktere und Skizzen von Szenen, die aus dem Storyboard zu stammen scheinen. Und diese Bilder werden euch nun Bild für Bild präsentiert werden. Fangen wir mit den Charakteren an. Die brauchen nicht groß kommentiert zu werden, da sie sich von selbst erklären.



## TOA MATA NIHRI

Bei ihm gibt es nur anzumerken, dass die Ignika im fertigen Film einen Ausschnitt haben wird, durch den der Mund sichtbar sein wird, der hier noch nicht inbegriffen ist.

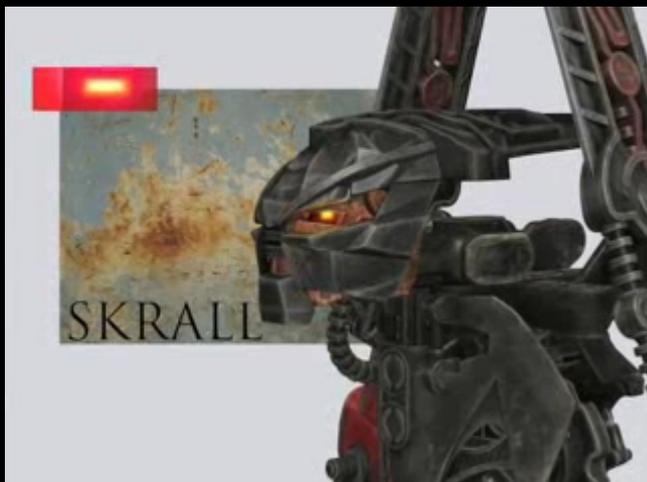


# BIONICLE: THE LEGEND REBORN TRAILER II – S. 2/6

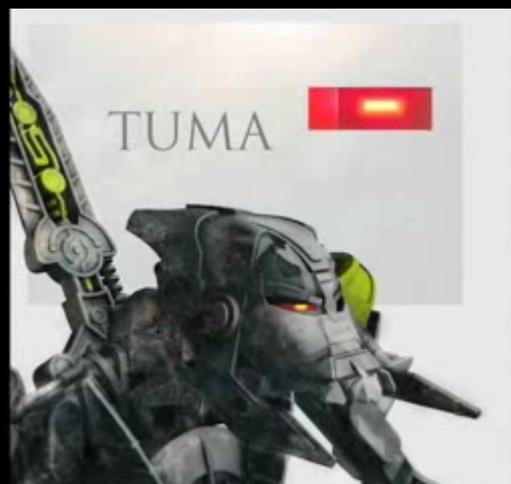
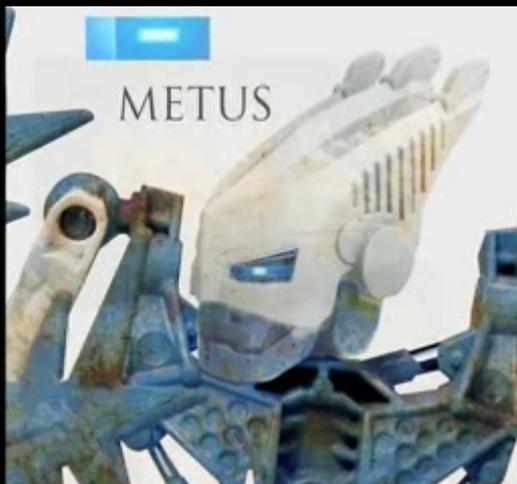


## WEITERE CHARAKTERE

Die meisten dieser Bilder erklären sich von selbst, nur bei dem Bild *Bonehunter* hat man wohl den Knochenjäger Fero mit dem Fels-Agori Atakus verwechselt...



# BIONICLE: THE LEGEND REBORN TRAILER II – S. 3/6



So, bei diesen Bildern ist euch hoffentlich aufgefallen, wie nahe sie an den Sets sind. Ja, Gresh hat einen Mundausschnitt, ebenso wie Mata Nui ihn bekommen wird, die Augen leuchten, manche Farbschemata wurden vereinfacht und einige Löcher sind verschwunden – aber das ist ja notwendig, sonst sähen die Charaktere im Film ja wie Schweizer Käse aus. Außerdem gilt hier zu beachten, dass es vorläufige Konzepte sind und dass die Entwicklung des Films zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Trailers bereits viel weiter war. Veränderungen an diesen frühen Konzepten sind da, wie am Beispiel von Mata Nuis Mund ersichtlich, praktisch nicht zu vermeiden. Manche Charaktere wurden aber nicht gezeigt, denn dies waren die Hauptfiguren. Strakk, Raanu oder Tarix fehlen zum Beispiel.

# BIONICLE: THE LEGEND REBORN TRAILER II – S. 4/6

## STORYBOARD-AUSSCHNITTE

Jeder Film hat ein Storyboard – von Hand gezeichnete Szenenausschnitte, die den Machern des Films einen Eindruck dessen geben sollen, was sie am PC animieren müssen. (Das Konzept des Storyboards ist im *Making Of* von *Die Maske des Lichts* recht gut erklärt, anhand von Beispielen aus dem Film – allein schon wegen der eindrucksvollen Bilder lohnt es sich.) Schauen wir uns nun einmal die Skizzen und Zeichnungen für den neuen Film an...

Dieses Bild kennen wir bereits aus einer anderen Perspektive, nämlich von oben, aus dem Februar-Trailer: Die leuchtende Ignika in ihrem Krater. Neu ist aber der Scarabax-Käfer, der am Krater-Rand sitzt. Im Film wird ja ein Käfer namens Click Mata Nuis Begleiter sein (mehr dazu im nächsten Heft), also ist anzunehmen, dass wir es hier mit diesem Zeitgenossen zu tun haben. Im Hintergrund: die Monde von Bara Magna und etwas, das wie ein halb versunkener Tarix-Fuß aussieht.



So, jetzt wird es interessant. Eine mysteriöse Figur, die in einem Energiestrahle aufgeht. Es handelt sich doch hierbei nicht etwa um Mata Nui? Einzuordnen wäre diese Szene wohl eher am Ende des Films und sie sollte bei einigen Theorien auslösen.

Ich fragte mich zuerst: *Wo* ist das? Nach dem fünften *Reign of Shadows*-Kapitel denke ich, das ist im Tal des Labyrinths im Norden, denn dieser Ort hat scheinbar etwas mit Mata Nuis Mission zu tun. Es gibt natürlich auch andere Erklärungen, wie das *Unterirdische Labor der Großen Wesen* (siehe Spoiler-Artikel aus Heft Nummer 3).

Okay, hier bin ich etwas ratlos. Eine große Höhle mit fünf Bildern/Zeichen, die wohl für fünf der sechs Elemente/Stämme von Bara Magna stehen und eine merkwürdige Fläche in der Mitte, zu der sechs Wege von diesen Symbolen führen. Von der Blickrichtung des Betrachters her steht dieser vor dem sechsten Bild/Portal/Dingsbums und schaut in die Höhle hinein.

Wo das ist? Roptus? Labor der Großen Wesen? Keine Ahnung. Man darf gespannt sein, was es mit dieser Grotte auf sich hat.



# BIONICLE: THE LEGEND REBORN TRAILER II – S. 5/6



So, jetzt sind wir aber definitiv in einem Labor der Großen Wesen. Das da sind sechseckige matoranische Schriftzeichen, die in keiner mir geläufigen Sprache Sinn ergeben, und dann ist da dieses Bild eines großen Roboters, der uns sehr vertraut sein sollte. Handelt es sich um den Prototypen, der auf Bara Magna verstreut liegt, oder um Mata Nui selbst.

Bei der Figur vor dem Bild handelt es sich aber sehr wahrscheinlich um unseren Freund, der hier etwas gefunden hat, das er sicher nicht erwartet hatte.

Dieses Bild zeigt eine Gegend, die eindeutig dem Element Feuer zuzuordnen ist. Ob es sich aber um die Umgebung von Vulcanus oder um die vulkanische Region nördlich von Roxtus und den Schwarzen Stachelberge handelt, ist aus dem Bild nicht zu erkennen.



Rechts: So, hier bin ich leider ratlos. Könnte noch einmal der Krater sei, den die Ignika beim Aufprall hinterlassen hatte, oder etwas, das unter dem Sand hervorkommt. Ist das in der Ferne ein Bein? Oder ein Arm? Infrage kämen dann nämlich der Ellbogengipfel zwischen Tesara und Iconox oder die Knieinsel im Meer des Flüssigen Sands südlich von Tajun.



Links: Das hier scheint mir eine gewöhnliche Schlucht auf Bara Magna zu sein, in der ein leider nicht identifizierbares Wesen steht.

Unten: Die Landschaft von Bara Magna.



# BIONICLE: THE LEGEND REBORN TRAILER II – S. 6/6



Das sieht zwar auf den ersten Blick wie ein Strichmännchen in Liegeposition aus, ist aber eine Art Bergkamm. Ein Blick auf die Bara Magna Karte (siehe dazu die Märzausgabe) zeigt, dass der Bergkamm der Sammler (zumindest auf der Karte) eine andere Form hat. Es könnte sich natürlich auch um einen anderen Ort irgendwo auf Bara Magna handeln.

Sieht man aber nahe hin, erkennt man einen Spalt, der zwischen den „Beinen“ beginnt. Blättert noch einmal zurück auf die letzte Seite und vergleicht die Schlucht mit diesem Eingang – haben wir hier eine Verbindung hergestellt?

So, jetzt wollen wir es euch nicht länger vorenthalten. Dieses Bild, das Berix mit einem Skrall zeigt, hat bereits einige Vermutungen im Internet über den Verräter ausgelöst. Klar, Berix könnte auch nur ein Gefangener sein und der böse Blick auf seinem Gesicht nur Ausdruck seines Missfallens, aber man weiß nie... (Siehe dazu auch den nächsten Artikel.)



Damit wären die Storyboardbilder abgeschlossen. Ich verabschiedete mich mit zwei Einblendungen aus dem Trailer, die zwar nett, aber weniger spektakulär sind.

**BIONICLE**  
**THE LEGEND REBORN**  
  
**IN PRODUCTION NOW**

2009  
**BIONICLE**  
THE LEGEND REBORN

# BIONICLE: EINE CHRONIK DES VERRATS – SEITE 1/3

Die biologische Chronik lebt, wie viele Storys, vom Kampf Gut gegen Böse. Dass es dabei den ein oder anderen Verräter gibt, ist dabei programmiert. Und dass unsere *Biologische Chronik* auch eine Chronik des Verrats ist – und das von der ersten Stunde an – zeigt der folgende Artikel, geschrieben von **PUHR!!! THE METRUAN**. Außerdem stellt er euch die Verdächtigen für den/die Verräter/in vor, der/die Agori und Glatorianer an die Skrall verraten hat.

**2001** wussten wir es bereits: der Makuta ist ein Verräter, der seinen „Bruder“ Mata Nui niederstreckte, um die Macht zu erlangen. MNOLG-Spieler stellten auch fest, dass ein Po-Matoran, der später als Ahkmou identifiziert wurde, sein Volk an jenen Makuta verraten hatte. Zwei Verräter gleich im ersten Jahr.



**2002** war frei von Verrätern, bevor **2003** Makuta Teridax zurückkehrte und sein bereits aus dem vorigen Jahr bekannter Verrat im Prolog von *Die Maske des Lichts* nacherzählt wurde.

Auch **2004** drehte sich um Verrat. Mal abgesehen davon, dass sich hinter Dumes Maske unser alter Freund Teridax verbarg und dass Ahkmou seine Stadt an die Dunklen Jäger verriet, lernten wir Nidhiki kennen, der aus irgendeinem Grund Toa Lhikan als seinen „Bruder“ bezeichnete, doch dieser sagte, er habe das Recht dazu bereits vor langer Zeit verloren. **2005** erfuhren wir: Nidhiki war einst ein Toa in Lhikans Team, der dieses an die Dunklen Jäger verriet. **2005** wurde auch Vakama Hordika zum Verräter, etwas, das selbst von Greg Farshtey heute noch kritisiert wird.

Und in **2005** lernten wir eine notorische Verräterin kennen, die selbst Teridax auf dem Gebiet das Wasser reichte: Roodaka, die Erzverräterin, die es geschafft hat, so ziemlich jeden zu hintergehen und zu verraten, dem sie begegnete, weshalb sie heute auch in der Grube vor sich hin vegetiert.

**2006:** Die Piraka. Sechs Verräter, die die Dunklen Jäger verraten haben. Und der siebte Piraka, Vezon, der wiederum die anderen Piraka verraten hatte, die sich fünf *BIONICLE Legends*-Bücher hindurch fortwährend gegenseitig verriet. Ganz zu schweigen von den ganzen Dunklen Jägern, die wir in jenem Jahr kennenlernten, und unter denen sich mehr als nur ein Verräter befindet. Und dann war da selbstverständlich noch Brutaka, der den Orden verriet, indem er mit den Piraka zusammenarbeitete.



**2007:** Die Barraki. Sechs Verräter, die in die Grube verbannt wurden, weil sie mit der Liga der Sechs Königreiche eine Rebellion gegen Mata Nui gestartet hatten – und so in Teridax den Samen des Verrats gesät hatten. Ach ja, der war auch wieder mit von der Partie, diesmal als Maxilos-Roboter. Und im Internet lernten wir die mörderische Toa Tuyet kennen, deren Verrat an den Toa Mangai selbst noch **2008** und **2009** in Webserien thematisiert wurde.

**2008:** Das Jahr der Verräter. Wir lernten eine ganze Palette Makuta kennen, die alle den Großen Geist verraten hatten. Unter ihnen befanden sich auch Spiriah, Icarax und Krika, die auf die ein oder andere Weise die anderen Makuta verraten hatten und dafür alle mit dem Leben bezahlten – Spiriah wurde von Miserix getötet und die anderen beiden von Gorast.

Soviel zu den Verrätern der Vergangenheit. Wer tiefer in der Story wühlt, wird noch eine ganze Reihe weiterer Verräter finden – die Pflanzen Morbuzakh und Karzahni, die beide Teridax verriet (die erste kurz vor ihrem Tod, der zweite gleich nach seiner Schöpfung), oder Mavrah, oder der Herrscher Karzahni, oder Der Ältere, der die Jäger an den Orden verriet, oder, oder, oder...

2009, Gegenwart: Eine mysteriöse Figur verkauft ihr Volk an die Skrall. Der Verrat wird ein zentrales Element des neuen Films *BIONICLE: The Legend Reborn* sein. Doch wer hätte ein Motiv? Wer kommt in Frage? Dieser Artikel wird euch die Fakten nennen...

## DIE VERDÄCHTIGEN

Alle Verdächtigen sind Figuren aus dem Film, Webserienfiguren wie Surel zählen also nicht dazu, ebenso wenig wie Stronius, Tuma und andere Skrall (man kann sich schlecht an sich selbst verraten) und Toa Mata Nui, der erstens nicht der Typ für so etwas ist und zweitens zum Zeitpunkt des Verrats noch als Maske durchs All flog.

**GRESH:** Zwar ist er eine Hauptfigur, aber kann man diesem jungen Idealisten so etwas zutrauen? Nun, Idealisten in anderen Storys, z.B. Anakin Skywalker oder Jacen Solo in Star Wars, wurden später zu dem, was sie einst bekämpften, aber das ist bei Gresh sehr unwahrscheinlich. Beleg: als Strakk in *Die Überquerung* eine unmoralische Handlung vorschlägt, zwingt Gresh ihn, voranzugehen, damit er ihn stets im Auge hat. Nein, Gresh ist zwar auf der Verdächtigenliste, aber bei einem Ranking stünde er ganz unten.

**TARIX:** Tarix erfüllt zwei Bedingungen. Er ist eine Nebenfigur im Film und er würde über Konvois des Wasserstamms bescheid wissen, eine Information, die der Verräter ja dem Skrall in dem Comic aus der Februar-Ausgabe gegeben hatte. Außerdem befand er sich in Vulcanus und tauchte vor der Höhle auf, in der sich der Skrall mit dem Verräter getroffen hatte (zumindest hat das den Anschein, aber Greg hüllt sich diesbezüglich in unschuldiges Schweigen). Tarix ist weniger idealistisch als Gresh, aber die beiden sind recht gut befreundet und Tarix scheint eher ein freundlicher, wenngleich nicht zu unterschätzender Charakter zu sein.

Während Tarix durchaus deutlich höher auf der Verdächtigenliste stehen sollte als Gresh, ist auch er unwahrscheinlich.

**RAANU und METUS:** Beide Agori tauchen im Film auf, beide waren in *Die Sandwüste von Bara Magna* in Vulcanus, aber beiden fehlt das Motiv. Dennoch sollte man Metus nicht unterschätzen – er ist ein eiskalter Geschäftsmann, wie man in *Die Überquerung* gesehen hat.

**GELU und MALUM:** Gelu ist nicht im Film, also fällt er schon mal als Verdächtiger weg, ebenso wie Malum. Und was Malum betrifft: was er von den Skrall hält, sah man in den ersten drei Kapiteln von *Das Imperium der Skrall*.

**STRAKK:** Wer Strakk bedingungslos vertraut, betritt gefährlichen Boden, und es gibt kein Argument, das gegen ihn spricht. Tatsächlich scheint das fünfte Kapitel von *Das Imperium der Skrall* auf einen gierigen Charakter des Verräters hinzuweisen, da er nicht umsonst arbeiten will, was durchaus zu Strakk passt. Strakk kommt bei mir in die Top 3 der Verräterkandidaten.

**VASTUS:** Ein Filmcharakter, also durchaus möglich. Vastus will die Fehler seiner Vergangenheit ausbügeln – laut Greg seine Taten während des Kernkriegs auf Spherus Magna – und Leute, die von Schuldgefühlen geplagt werden und deshalb verbittert sind, können durchaus zu Verrat imstande sein. Ob Vastus verbittert ist, ist aber unbekannt, und ob es seinem Gewissen besser ginge, wenn er sein Volk an die Skrall verrät, sei einmal dahingestellt.

**ACKAR:** Nach allem, was man über Ackar weiß, ist er wie Tarix ein Veteran und wird Mata Nui im Kampf unterweisen. Es gibt nichts, was dafür spricht, dass er der Verräter ist; dagegen spricht nur sein von Greg als „ehrenhaft“ beschriebener Charakter.

**KIINA:** Eine Favoritin vieler Fans und auch bei mir in den Top 3. Grund: sie ist Tajunierin, also weiß sie von den Konvois, und sie will Bara Magna unbedingt verlassen (wenn man Amazon glauben darf). Wie die Skrall ihr dabei helfen können, weiß ich nicht, aber vielleicht hofft sie, bei einem mächtigeren Stamm wie dem Felsstamm besser dran zu sein. Greg meinte, ihr Name basiert auf dem seiner Frau (Jackina), fügte aber hinzu, das sage nichts über ihren Charakter aus. Dagegen spricht, dass Gresh dank ihr im zweiten Halbjahr nicht mehr so grimmig sein wird, aber das kann auch auf Manipulation anstatt auf Fürsorge zurückgeführt werden. Bei Kiina ist also noch alles offen und sie ist und bleibt eine der drei Top-Kandidaten.



**BERIX:** Der dritte meiner Favoriten. Er ist Tajunier, er tauchte mit Tarix in dieser dubiosen Szene in *Die Sandwüste von Bara Magna* auf, und er wird vielerorts verachtet, weil man ihn für einen Dieb hält und seine Schrottsammelerei nicht versteht. Motiv? Definitiv vorhanden. Da er in der Wüste nach Schrott sucht, kann es durchaus sein, dass er Aufzeichnungen über die Batera gefunden hat, die ihm das Wissen gaben, wie man sie besiegen kann (was der Verräter im fünften *Das Imperium der Skrall*-Kapitel ja behauptet). Er hat bei seiner Suche ja immerhin auch das Buch von Certavus gefunden. Dazu kommt noch diese Konzeptskizze aus dem jüngsten Filmtrailer (siehe dazu den Artikel vor diesem), in der er mit einem Skrall zu sehen ist. Natürlich gibt es die harmlose Erklärung, dass er ein Gefangener der Skrall war. Das Argument, dass das nur eine Konzeptzeichnung war, ist nichtig, da man kein Konzept von etwas anfertigt, das nicht auch irgendwie eine Rolle spielt. Es heißt auch, dass der Verräter als Kontaktmann zu den Knochenjägern dient, und in der Wüste begegnet man diesen ja bisweilen (wie Berix im ersten Comic). Wenn er nicht getötet wird, könnte Berix also durchaus Informationen weiterleiten. Man muss aber sagen, dass ein Glatorianer hierbei besser dran wäre, da er sich gegen die Jäger verteidigen kann, was Berix (wie im Comic gesehen) nicht wirklich kann.

Das klingt jetzt alles stark danach, dass Berix der Verräter ist, aber ich will mich noch nicht darauf festlegen, da Strakk und Kiina immer noch starke Motive haben. Wobei man sagen muss, dass Strakk in dem Film nur eine Nebenrolle („minor speaking role“, laut Greg) hat, was seine Wichtigkeit herabschraubt. Dennoch nimmt es ihn nicht aus dem Rennen und ich prophezeie euch, dass einer der drei der Verräter ist.

Sollte ich Unrecht haben, verspreche ich euch, im November oder Dezember (jedenfalls nach Erscheinen des Films im Herbst) eine 100-seitige IDBM-Ausgabe in Eigenarbeit zu fabrizieren. Top, die Wette gilt. Wenn jemand bei der Wette mitmachen will, soll die Person mich auf BZP oder in den Wikis anschreiben und mir seinen Einsatz nennen.



Anstatt euch mit Spoilern über die zukünftige Story im Allgemeinen zu versorgen (nächstes Mal wieder, wenn es in dem Bereich mehr zu berichten gibt), halten wir diesmal für euch eine Sonderausgabe von *Einblicke, Ausblicke* bereit. **NUHRII THE METRUIAN** hat für euch so gut wie alles zusammengetragen, was er über den Heimatplaneten der Großen Wesen herausfinden konnte. Daher präsentieren wir euch diesmal ein *Einblicke, Ausblicke Spezial* zum Thema:

### SPHERUS MAGNA – DIE VERLORENE WELT

---

Spherus Magna [Sferuss Mahgnah], Agori-Wort für *Große Kugel*. Bezeichnet die Welt, die vor 100.000 Jahren bei der Spaltung verloren ging.

So in etwa könnte es in einem Agori-Lexikon stehen. Doch wir wissen natürlich mehr. Beginnen wir mit der geographischen Beschaffenheit des Planeten.

Der Mittelteil des Planeten bestand aus einer kleinen Wüste, einem großen Dschungel und zwei Gebirgsketten, den Schwarzen Stachelbergen und den Weißquarzbergen. Jene Region trug auch damals schon den Namen Bara Magna (Agori-Wort für *Großes Ödland*), auch wenn es noch lange nicht so öde war wie später.

Zur Beschreibung der restlichen Planetenoberfläche müssen wir Textquellen wie die Sommer-2008-Webserie *Waffenbrüder* heranziehen. In Kapitel 8 sagt Toa Macku:

*„Ihr werdet die Großen Wesen aufsuchen müssen. Sie kennen diese Welt besser als alle anderen, vom Großen Meer bis zum Nördlichen Frost.“*

Also gab es im Norden ein recht eisiges Gebiet, was zu Strakks Aussage aus *Die Überquerung* passt, dass er aus dem hohen Norden kommt, der bei der Spaltung verloren ging. Im Süden war dann wohl ein großes Meer, doch heute ist zumindest in Bara Magnas Süden nur noch ein Treibsandmeer. Ob dies das ausgetrocknete Große Meer ist, ist unbekannt. Es könnte auch sein, dass jenes Meer nun auf einem der Monde Bara Magnas ist, die früher ebenfalls Teil von Spherus Magna gewesen waren. Es könnte natürlich der blaue Mond sein, doch Greg meinte, die Filmmacher hätten keine Farbe für die Monde vorgegeben bekommen.

Dieser Ausschnitt ist aus dem 9. Kapitel derselben Webserie und beschreibt die Reise von Mazeka und Vultraz mit dem Alternativen Teridax vom Urwald zur Festung der Großen Wesen.

*Es war eine lange und gefährliche Reise durch dichten Wald und hohe Berge. Hin und wieder erschütterte ein großes Brüllen die Erde. Die beiden Matoran fragten nicht nach der Quelle – keiner von ihnen wollte es wirklich wissen – und Teridax sagte es nicht von sich aus. Sie kamen schließlich zu einer gewaltigen Festung, die vollständig aus Kristall und Eisen bestand.*

Der Urwald könnte der Urwald bei Tesara gewesen sein, der vor der Spaltung viel größer gewesen war, und die Berge eines der beiden Gebirge Bara Magnas. Demnach reisten die drei nach Norden, was die Lage der Festung der Großen Wesen auf das nördliche Fragment verlegt. Greg Farshtey sagte nämlich, Mata Nui sei in der Festung konstruiert worden, aber nicht auf dem heutigen Bara Magna.

Zwei Abschnitte aus *Die Überquerung* geben weitere Aufschlüsse darüber, wie sehr die Region Bara Magna sich verändert hatte.

*Diejenigen aber, die Bara Magna gut genug kannten, wussten, dass die Welt mehr war als nur eine Wüste. Sie erinnerten sich an Zeiten, in denen der Skrall-Fluss nicht der einzige Strom war, der durch dieses einst grüne Land schnitt. Sie wussten, dass Tesara nicht immer eine winzige Oase gewesen war, sondern Teil eines weitläufigen, üppigen Urwalds. Und sie konnten immer noch die Schreie der Wasservögel hören, die über den Meereswellen flogen, die vor langer Zeit an der Küste brachen.*

*All das verschwand vor fast 100.000 Jahren, als die große Katastrophe die Oberfläche des Planeten für immer verändert hatte. Danach hatte niemand Zeit für Geschichtsstunden gehabt. Sorgen darüber, wie man einen weiteren Tag überleben sollte, würden ihre Gedanken beschäftigen. Der Wagen arbeitete sich durch den heißen Sand, aber Strakk sah dieses Land,*

*wie es einst gewesen war. Er kam aus dem hohen Norden – Iconox war nicht seine Heimat. Er war nur in der Nähe, als die Katastrophe stattfand, die später „Die Spaltung“ genannt wurde. Es war ihm unmöglich, zu seiner Heimat zurückzukehren, also suchte Strakk in Iconox Zuflucht. Zu jener Zeit veränderte sich alles: eine Wüste ersetzte den Urwald und die Hitze schmolz die Gletscher. Niemand wusste, wie viele noch übrig waren... und seitdem war das Leben ein Kampf ums Überleben geworden.*

Dies bestätigt noch einmal, was ich vorhin schon über die frühere Beschaffenheit von Bara Magna sagte, bezüglich der Größe des Dschungels usw. Das ist auch schon so ziemlich alles, was wir derzeit über Spherus Magnas Geographie sagen können. Fahren wir nun fort mit einem gänzlich anderen Thema: den Bewohnern

### DIE GROSSEN WESEN

Laut einer Buchbeschreibung für ein polnisches *Activity Book* die *scientist kings* von Spherus Magna, also Wissenschaftler-Könige. Dies legt nahe, dass sie eine Machtposition innehatten, was Greg inzwischen auch bestätigt hat. Aus verschiedenen Erwähnungen der Großen Wesen durch Bewohner Bara Magnas (u.a. Surel) geht hervor, dass sie aber nicht sonderlich vermisst wurden, da ihre Schöpfungen, mit denen sie Spherus Magna „beglückten“, meist nicht richtig funktionierten, z.B. die Herren der Elemente oder die Bateria.

### DIE HERREN DER ELEMENTE

Sechs Geschöpfe der Großen Wesen, die über je ein Element geboten: Dschungel, Feuer, Eis, Wasser, Fels und Sand. Sie führten im Kernkrieg die Elementarstämme von Spherus Magna gegeneinander ins Feld. Nach dem Krieg wurden sie weggesperrt. Die Stämme hatten zwar dieselben Elemente wie die Elementarherren, existierten aber schon vorher.

### DIE STÄMME DER AGORI/DIE SPEZIES DER GLATORIANER/SKRALL

Die Agori waren die Dorfbewohner Spherus Magnas, die in sechs Stämme unterteilt waren. Fünf davon lebten in festen Siedlungen, während der Sandstamm nomadisch lebte. Im Kernkrieg dienten sie als Hilfstruppen. Die Spezies der späteren Glatorianer und die Skrall waren im Krieg diejenigen, die die Heere der Herren der Elemente stellten. Die Vorox und Zesk unterschieden sich auch damals schon physisch von den anderen Mitgliedern ihrer übergeordneten Spezies. Greg deutete einmal an, dass dies womöglich auf irgendein Experiment der Großen Wesen zurückzuführen war.

Die Glatorianer-Spezies, die Agori und die Skrall trugen und tragen immer noch mechanische Implantate in sich, weshalb sie so biomechanisch wirken. Greg erklärte das einmal in einem Vergleich mit den Matoranern. Die Matoraner bestünden demnach zu 85% aus mechanischen Teilen und zu 15% aus organischen, während es bei den Bewohnern Spherus Magnas, bzw. Bara Magnas, umgekehrt sei. Diese Technologie geht ihm zufolge wahrscheinlich auch auf die Großen Wesen zurück.

### KREATUREN

Auf Spherus Magna gab es einige Kreaturen, von denen viele auch auf Bara Magna strandeten, z.B. die Felsentiere oder die Scarabax-Käfer. Manche wurden aber auch von den Großen Wesen geschaffen, z.B. die Eisenwölfe.

### BATERRA

Die von den Skrall „Bateria“ genannten Kreaturen waren Mechanoiden, die die Großen Wesen gegen Ende des Kernkriegs aktivierten, um die Kämpfer zu stoppen. Die Bateria töteten jeden, der eine Waffe trug, schnell und gnadenlos. Nach Kriegsende wollten sie sie deaktivieren, doch der Abschaltmechanismus war fehlerhaft und die Bateria blieben auch nach der Spaltung noch aktiv. Auf Bara Magna töteten sie viele Skrall und Glatorianer, weshalb besonders von letzteren nicht mehr so viele übrig sind. Sie waren die Inspiration der Großen Wesen für die Bohrok.

## DIE ENTITÄT DER ENERGIEGELADENEN PROTODERMIS

Ein mysteriöses Wesen, das aus einer noch mysteriöseren Flüssigkeit bestand, die die Fähigkeit hatte, Wesen je nach ihrer Bestimmung zu töten oder zu verwandeln. Ihre Entdeckung war der Auslöser für den Kernkrieg. Die Entität lebte ursprünglich im Kern von Spherus Magna, landete aber später im Matoranischen Universum.

## TIMELINE

So, kommen wir nun zu den Ereignissen, die sich auf Spherus Magna abspielten. Ich habe für euch kleine Timeline der Ereignisse vor der Spaltung (die rund 99.000 Jahre vor dem Großen Kataklysmus stattfand, also 100.000 Jahre vor der gegenwärtigen Story) erstellt. Als Quelle ist überall der Official Greg Dialogue auf BZPower zu nennen, außer es wird anders angegeben.

Irgendwann vor der Spaltung:

Die Krieger Certavus, Ackar, Tarix, Surel, Vastus, Strakk, Gelu, Malum, Kiina und einige andere kommen auf die Welt. Ebenso alle uns bekannten Agori und Skrall, u.a. Tuma und Stronius.

Die Eisenwölfe werden geschaffen.

Die Herren der Elemente werden geschaffen.

Zwischen 18 und 0 Jahren vor der Spaltung:

Gresh erblickt das Licht der Welt. Er ist aber noch zu jung, um zu kämpfen, weshalb er später im Kernkrieg noch nicht mitkämpft.

Ein bis zwei Jahre vor der Spaltung:

Einige Agori/Dorfbewohner stoßen bei Bohrungen auf Energiegeladene Protodermis, berühren sie und verpuffen. Die diversen Bewohner von Spherus Magna beginnen, sich sehr für diese neue Substanz zu interessieren. (Quelle: u.a. Mackus Erzählungen in *Waffenbrüder*)

Die Herren der Elemente beginnen, gegeneinander um den Besitz der EP zu bekämpfen. Dabei dienen ihnen die späteren Glatorianer und die Skrall (im Falle des Fels-Elementarherrn) als Krieger. Dieses Ereignis geht in die Geschichte als der Kernkrieg (Core War) ein, da die EP ja aus dem Kern kommt. (Quelle: *Das Rätsel der Großen Wesen*, *Waffenbrüder*, OGD)

Im Krieg verdient sich der Skrall Stronius seinen Namen.

Der dem Eisherrn dienenden Krieger Surel trainiert die Eisenwölfe für den Kampf. Er wird im Krieg verwundet und von seinen Leuten zurückgelassen. Die Eisenwölfe kümmern sich um ihn, auch nach der Spaltung. (Quelle: *Das Rätsel der Großen Wesen*)

Die Großen Wesen versuchen mit allen Mitteln, den Krieg zu beenden, da sie sehen, dass die Grabungen nach EP ihre Welt zerstören, indem sie sie instabil machen. Sie bauen an einem Prototypen für einen Riesenroboter, der aber nicht funktioniert. Seine Teile liegen später auf Bara Magna verstreut.

Die Großen Wesen beginnen in ihrer Hauptfestung mit der Konstruktion von Mata Nui und dem Matoranischen Universum. Dabei kommt ihnen die künstliche Substanz zugute, die die Matoran später Protodermis nennen. Aus diesem Material besteht so gut wie alles im Universum. Sie bauen aber auch EP in ihre Schöpfung ein. Mata Nui bricht irgendwann von Spherus Magna auf.

Die Großen Wesen lassen die zuvor geschaffenen Bateria frei, die daraufhin beginnen, systematisch alle Kombattanten auszulöschen, denen sie begegnen. Später – entweder kurz vor oder kurz nach der Spaltung – wollen die Großen Wesen die Bateria wieder abschalten, doch der Abschaltmechanismus war von ihnen fehlerhaft gebaut worden.

Als der Kernkrieg endete, wurden die Herren der Elemente weggesperrt – von wem ist nicht klar, ebensowenig wie die zeitliche Einordnung vor oder nach der Spaltung.

Die Spaltung: Spherus Magna zerbricht in 3 Teile, darunter Bara Magna. Viele Wesen sterben oder stranden fernab ihrer Heimat. Das Schicksal der Großen Wesen ist unbekannt.

---

So, das war es für diesmal mit *Einblicke*, *Ausblicke*. Nächstes Mal gibt es wieder aktuelle Infos und Spoiler rund um die Story.

# VERMISCHTES: RÄTSEL & MEHR – SEITE 1/2

Zum dritten Mal an dieser Stelle gibt es auch hier wieder Quizfragen und Amüsantes rund um BIONICLE, wieder einmal zusammengestellt von **CHOSEN ONE OF BIONICLE**, dem ihr ja unter [chosenoneofbionicle@gmx.at](mailto:chosenoneofbionicle@gmx.at) oder auf Wiki Nui eure eigenen BIONICLE-Witze schicken könnt, die dann womöglich schon in der nächsten Ausgabe erscheinen. Aber nun testet erst einmal euer Wissen mit zehn kniffligen Fragen – mit jeder richtigen Antwort habt ihr also 10% des Quiz' gelöst. Fühlt euch frei, euer Ergebnis in Prozent im zentralen IDBM-Topic im Promotions-Forum auf BZPower zu posten! Und erneut gilt: Wer das schafft, ohne sich auf die Regel „Man muss nichts wissen, sondern nur wissen, wo's steht“ zu berufen, darf sich danach guten Gewissens einen BIONICLE-Experten nennen.

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

1.) Welcher der folgenden Matoraner war noch nie Teil eines Matoran Nui?

- a) Nuparu
- b) Jaller
- c) Orkahn

2.) Welche Kraft erhält ein Bohrok, wenn er eine Krana Bo hat?

- a) Stärke
- b) Telepathie
- c) Nachtsicht



3.) Welcher dieser Bohrok-Kal war nicht beim Diebstahl von Pohatu Nuvas Symbol dabei?

- a) Pahrak Kal
- b) Gahlok Kal
- c) Levahk Kal

4.) Wo befand sich die große Disk von Le-Metru?

- a) In einer Transportröhre
- b) Im Moto-Zentrum
- c) Auf der Teststrecke

5.) Wo fanden die Toa Hordika die Maske des Lichts?

- a) Im Großer Tempel
- b) Im Kolosseum
- c) In den Archiven

6.) Welche besondere Fähigkeit haben Dalus Waffen?

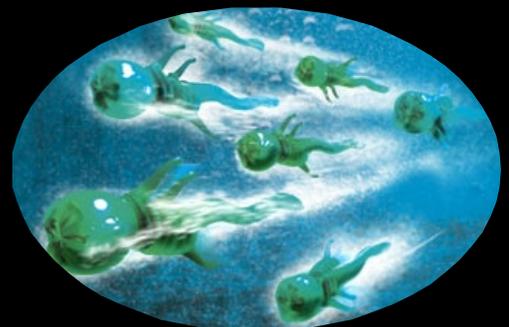
- a) Sie können Kräfte kopieren
- b) Sie können bestimmte Eigenschaften und Fähigkeiten verstärken
- c) Sie können Energiebälle abschießen

7.) Welcher Barraki aß einst einen Großteil von Kalmahs vampirischen Polypen?

- a) Takadox
- b) Ehlek
- c) Mantax

8.) Wer war der allererste Schatten-Matoraner?

- a) Vultraz
- b) Vican
- c) Gavla



# VERMISCHTES: RÄTSEL & MEHR – SEITE 2/2

9.) Wer ist der derzeitige Glatorianer-Champion?

- a) Vastus
- b) Ackar
- c) Tarix

10.) Wer schuf die Wassergeister (*Water Wraith*)?

- a) Chirox
- b) Teridax
- c) Mutran



Die Lösung gibt's beim Impressum.

## HUMOR

So, nach dem Rätselstress entspannt ihr euch mal mit Witzen und einem neuen Comic aus der Reihe *Was wäre wenn – BIONICLE Infinities*!

Was ist Vamprahs Lieblingsspiel? - Stille Post.

Kommt Gadunka zum Zahnarzt....

Was geschieht eigentlich, wenn sich ein Polyp auf die Zunge beißt?

Zwei Stein-Agori treffen sich mitten in der Wüste. Einer hat sich verirrt und fragt: "Kannst du mir sagen wo Rox..." "Vorox? Wo?", unterbricht ihn der andere.

Werbung auf Destral: "*Viren verleihen Flüüüüüüügel!*"

Was sagt ein Bateria zum anderen? - "Bateria, TRANSFORMIEREN!"

Was sagt ein Agori zu einem Zesk? - "Hey, Vierauge!"

**BIONICLE: Infinities**

Credits: MS Paint, Macromedia Fireworks, Innerrayg, der Typ, der Teridax gemacht hat

**Zuerst denken ... DANN handeln**

Halte Keinen Schritt weiter!

Oder was?

Oder ich zerstöre die Vahil

Du... Du bluffst. Du würdest nie...

\*Kracks\*

Dir hat keiner gesagt, dass das Universum jetzt in die Brüche geht?

Um ehrlich zu sein, das hat mir wirklich niemand gesagt

# IDBM 4 IMPRESSUM & VORSCHAU AUF IDBM 5

---

So, wieder ein Ausgabe fertig. Es ist immer ein erfrischendes Gefühl, das zu wissen, und ich muss es jetzt einfach mal gesagt haben. Der Viererwahn ist übrigens kuriert. Auf dieser Seite findet ihr noch einmal alle Beteiligten an dieser Ausgabe, die Lösung des Quer-durch-die-Saga-BIONICLE-Quiz' und einen Ausblick auf das nächste Heft – *Nuhrii the Metruan*

## VORSCHAU AUF IDBM 5/JUNI 2009

Nächstes Mal könnte es, wenn es zeitlich passt, wieder einen neuen Comic geben, ansonsten werde ich mir wieder was einfallen lassen müssen (der Vorrat unübersetzter Comics geht mir langsam zuneige). Ansonsten werden wir euch den Scarabax-Käfer Click näher vorstellen und es wird wieder eine *A Thousand Years Untold*-Geschichte geben. Welche steht derzeit noch in den Sternen. Sicherlich habt ihr euch gefragt, was mit der *Die Überquerung*-Fortsetzung los ist. Der rückübersetzte englische Text ist nun verfügbar und ich hätte ihn auch übersetzt, hätte Greg nicht gesagt, er werde bei AMEET nachfragen, ob er das Original veröffentlichen kann. Das ist bisher noch nicht geschehen, aber ich warte trotzdem auf eine definitive Antwort, denn der englische Originaltext hat natürlich eine viel bessere Qualität und ist verlässlicher.

Ansonsten ist, gemäß der spontanen Natur dieses Magazins, noch nichts geplant. Wer Ideen hat, der melde sich bitte auf BZP bei *Nuhrii the Metruan* oder auf den Wikis bei *DarthSpiriah*. Es wird natürlich wieder ein Quiz und Witze geben (Witze bitte an Chosen One, er braucht sie wirklich). Alle Beiträge bitte bis 15. Juni einsenden. Oh, fast hätte ich es vergessen – wir starten einen weiteren Kanon-Wettbewerb. Alle Details sind aber bis zum Erscheinen des Hefts Ende Juni streng geheim. :P

## BETEILIGTE AN DIESER AUSGABE

Nuhrii the Metruan – Chefredakteur; Übersetzer; diverse Artikel

Chosen One of Bionicle – Fero & Skirmix-Rezension; *Vermischtes*-Seiten mit *Infinities*-Comic

Crudelious – Strakk-Artikel

Greg Farshtey, Carlos D'Anda & Co. - *Challenge of the Rahi*-Comic

Greg Farshtey und SPIRIT – Offizielle Kurzgeschichten

Allen Beteiligten gilt ein herzliches Dankeschön.

## DES RÄTSELS LÖSUNG

1a) Nuparu (siehe dazu auch den Comic dieser Ausgabe)

2c) Nachtsicht

3c) Lehvak-Kal (siehe die Bohrok-Kal Web-Animationen und das Buch *Makuta's Revenge*)

4a) In einer Transportröhre (genauer gesagt in einer Kraftkugel in der Kerbe, engl. *Notch*)

5c) In den Archiven (siehe dazu den Avohkii-Eintrag in der *BIONICLE Encyclopedia*; die Web-Animation, die ein dem Großen Tempel ähnelndes Gebäude zeigt, gilt als semi-kanonisch)

6b) Verstärkung von Fähigkeiten/Eigenschaften (diese Waffen heißen daher *Twin Chargers*)

7c) Mantax (Daher hatte er in der Octo-Höhle Hausverbot)

8b) Vican (siehe *Die Mutran Chroniken*)

9c) Tarix (Ackar und Vastus hatten aber früher schon gewonnen)

10b) Teridax (die *Water Wraith* sind Rahi, die Makuta Teridax in *Into the Darkness, Chapter 8* in seiner Ansprache an die Makuta erwähnt; Greg bestätigte, dass er sie geschaffen hatte)

Es sei darauf hingewiesen, dass die LEGO-Gruppe auf keine Weise aktiv in der Produktion dieses Magazins involviert gewesen ist und dass es sich um ein reines Fan-Werk handelt. Es sei außerdem angemerkt, dass die Autoren der Artikel für deren Inhalt verantwortlich sind und dass keine Urheberrechte absichtlich verletzt wurden. *BIONICLE™* ist ein Markenzeichen der LEGO-Gruppe. Alle weiteren Handelsnamen und Markenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Jede Haftung wird ausgeschlossen.