



Exklusiv im Magazin: BIONICLE 3: A Hero Reborn!

6/2009

BIONICLE

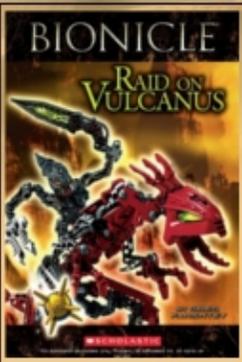
Das inoffizielle Magazin



Inklusive:

"Hoffnung"

von Lady Kopaka



Rezension:
Bionicle: Raid on Vulcanus

- jede Menge Infos zum neuen Film!!!

Witze & Quiz
und vieles mehr...

VORWORT: SECHS RICHTIGE!!!

Ja, wir haben ihn geknackt – den BIONICLE-Sechser-Jackpot! Endlich haben wir diese magische Zahl erreicht! Das bedeutet auch, dass das Inoffizielle Deutsche BIONICLE Magazin euch nun schon seit einem halben Jahr mit Comics, Kurzgeschichten, Setrezensionen und mehr beglückt. Und wie ihr auf dem Titelblatt schon lesen konntet, wird diese Tradition auch in dieser Ausgabe – die diesmal wieder einsprachig ist – fortgeführt werden.

Wo ich schon vom Titelblatt rede – der ein oder andere wird gemerkt haben, dass die Qualität desselben in dieser Ausgabe um Längen besser ist als in allen vorangegangenen. Und woran liegt das? Was hat das zu verantworten? Nicht was, sondern wer. Heißt mit mir nun mit aller Herzlichkeit *Bioniclemaster724*, den ihr von Wiki-Nui und Toa-of-Wiki kennt, als festes Mitglied unserer Redaktion willkommen – das dritte feste Mitglied, nach mir selbst und unserem Rätsel- und-Witze-Mann Chosen One of Bionicle.

Bima war einer der beiden Teilnehmer am Layout-Design-Wettbewerb aus dem letzten IDBM und da mich seine Einsendung überzeugt hat, seht ihr sie nun in leicht von mir überarbeiteter Version auf dem Titelbild von Nummer Sechs. Er ist somit zum Layout-Designer des IDBM-Teams geworden und erhält außerdem eine Ausgabe von *BIONICLE: Raid on Vulcanus*, das jüngst auf Englisch im SCHOLASTIC-Verlag erschien. Der Posten des Stellvertreters bleibt vorerst unbesetzt – ich habe zwar eine weitere Einsendung, doch da es für diese keine Konkurrenz gibt, verlängere ich die Teilnahmefrist bis zum 15. August 2009. Stellt mir auf den Wikis eure Beiträge in meine Diskussion (Benutzername *DarthSpiriah*), um euch für den Job zu bewerben. Der Gewinner darf sich einen der drei bisher erschienenen BIONICLE Level 3 Reader als Preis aussuchen.

Was die vorliegende Ausgabe betrifft, so enthält sie einen neuen Glatorianer-Comic, die *A Thousand Years Untold*-Gewinnergeschichte *Hoffnung* von Lady Kopaka, sowie eine Rezension von *Raid on Vulcanus* inklusive Exzerpt und EXKLUSIV einen übersetzten Ausschnitt aus dem Roman zu *The Legend Reborn*, der am Ende des Jahres erscheint. In diesem Magazin erfahrt ihr außerdem, unter welchem Titel der Film in Deutschland erscheinen wird.

Setrezensionen gibt es in dieser Ausgabe noch keine – ich bitte alle da draußen, die Lust darauf hätten, eine Rezension oder einen Vergleich zu schreiben oder irgendeinen anderen Artikel, sich bei mir zu melden, entweder auf BZPower (*Nuhrii the Metruian*) oder auf Wiki-Nui/Toa-of-Wiki (*DarthSpiriah*). Bezüglich der Sommer-2009-Sets gibt es für die Deutschen leider noch recht traurige Neuigkeiten zu vermelden, aber dazu später in *Einblicke, Ausblicke*. Anstelle der Sets habt ihr in dieser Ausgabe aber genügend Storymaterial, um ein ganzes Buch zu füllen.

Viel Spaß mit der bisher dicksten IDBM-Ausgabe wünscht euch stellvertretend das ganze Team

NUHRII THE METRUIAN
CHEFREDAKTEUR





COMIC: *EIN HELD ERWACHT* – TEIL 1

ERSTER TEIL DES NEUEN COMICS



BIONICLE: DIE LEGENDE ERWACHT

INTERVIEW MIT REGISSEUR BALDO



COMIC: *EIN HELD ERWACHT* – TEIL 2

ZWEITER TEIL DES NEUEN COMICS



BIONICLE: RAID ON VULCANUS

DER NEUE ROMAN – MIT EXZERPT!



KURZGESCHICHTE: *HOFFNUNG*

LADY KOPAKAS VOYA NUI ABENTEUER



THE LEGEND REBORN – DER ROMAN

EXKLUSIV: VORAB-BUCHAUSZUG



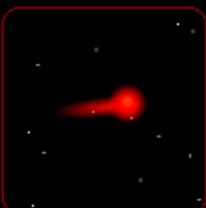
EINBLICKE, AUSBLICKE **SPOILER!!!**

TONNENWEISE NEUE INFOS!!!



VERMISCHTES: RÄTSEL UND WITZE

WIEDER MIT GROSSEM QUIZ



VORSCHAU AUF AUSGABE 7

WAS EUCH IM AUGUST ERWARTET

BIONICLE GLATORIANER

SIEG! EHRE! MACHT!

Comic 3: EIN HELD ERWACHT

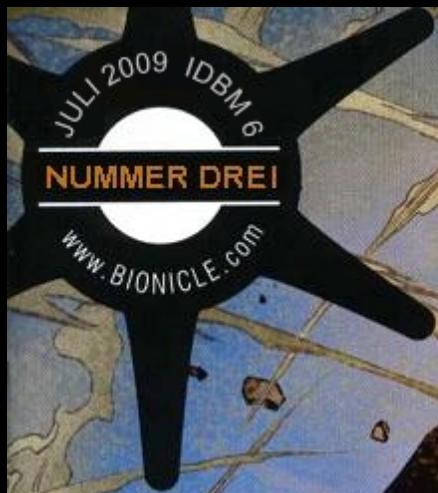
Nach dreimonatiger Pause folgt nun endlich ein neuer Comic aus der neuen Serie BIONICLE GLATORIANER. Das dritte Meisterwerk der Serie aus der Feder von Autor Greg Farshtey, wie immer brillant von dem Zeichner Pop Mhan illustriert, trägt den englischen Titel *A Hero Reborn*, in Anlehnung an den Filmtitel *The Legend Reborn*. Entsprechend dem deutschen Filmtitel wurde der Titel des Comics hier mit *Ein Held erwacht* übersetzt. Wie in den vergangenen Ausgaben wurde der Comic in zwei Hälften geteilt: die erste folgt auf der nächsten Seite, danach kommt ein in der Juli-Ausgabe des amerikanischen LEGO-Magazins inbegriffenes Interview zum neuen Film (im IDBM erscheint die ungekürzte Fassung, die im Internet verfügbar war), danach folgt der zweite Teil des Comics.

Wer bei den Comics und Büchern und Webserien den Überblick verliert, der darf sich freuen, denn auf dieser Seite folgt nun eine chronologische Übersicht der 2009-Storymaterialien, die sich auf Bara Magna beziehen (also fällt *Herrschaft der Schatten/Reign of Shadows* weg). Ist irgendwo ein Unterpunkt angegeben (z.B. 2.1.), weist dies auf Gleichzeitigkeit hin.

1. Buch/Level 3 Reader: *The Secret of Certavus* (bereits erschienen)
2. Webserie: Das Rätsel der Großen Wesen (*Riddle of the Great Beings*)
 - 2.1. Webserie: Das Imperium der Skrall, Kapitel 1 bis 3 (*Empire of the Skrall*)
3. Comic: BIONICLE Glatorianer 1: Die Sandwüste von Bara Magna (*Sands of Bara Magna*; siehe IDBM 1)
4. Geschichte: Die Überquerung (*The Crossing*; erscheint kapitelweise in Polen)
5. Webserie: Das Imperium der Skrall, Kapitel 4
6. Comic: BIONICLE Glatorianer 2: Der Fall von Atero (*The Fall of Atero*; siehe IDBM 2)
7. Webserie: Das Imperium der Skrall, Kapitel 5
8. Buch/Roman: *BIONICLE: Raid on Vulcanus* (soeben erschienen)
9. Comic: BIONICLE Glatorianer 3: Ein Held erwacht (*A Hero Reborn*)
10. DVD-Film: BIONICLE: Die Legende erwacht (*The Legend Reborn*; erscheint im September)
 - 10.1. Buch/Roman: *BIONICLE: The Legend Reborn* (erscheint November/Dezember 2009)
 - 10.2. Buch/Level 3 Reader: *Desert of Danger* (bereits erscheinen)
 - 10.3. Comic: *BIONICLE Glatorianer 4* (erscheint auf Englisch im September)
 - 10.4. Buch/Level 3 Reader: *Challenge of Mata Nui* (erscheint im Herbst 2009)
11. Comic: *BIONICLE Glatorianer 5* (erscheint auf Englisch im November)

Diese Übersicht ist selbstverständlich ohne jede Gewährleistung, basiert aber auf Aussagen von Greg Farshtey. Anzumerken ist, dass der Filmroman auch Ereignisse nach dem Film erzählen wird und dass sowohl *Raid on Vulcanus* als auch der folgende Comic, *Ein Held erwacht*, direkte Überleitungen in die Filmgeschichte und Mata Nuis Ankunft auf Bara Magna enthalten.

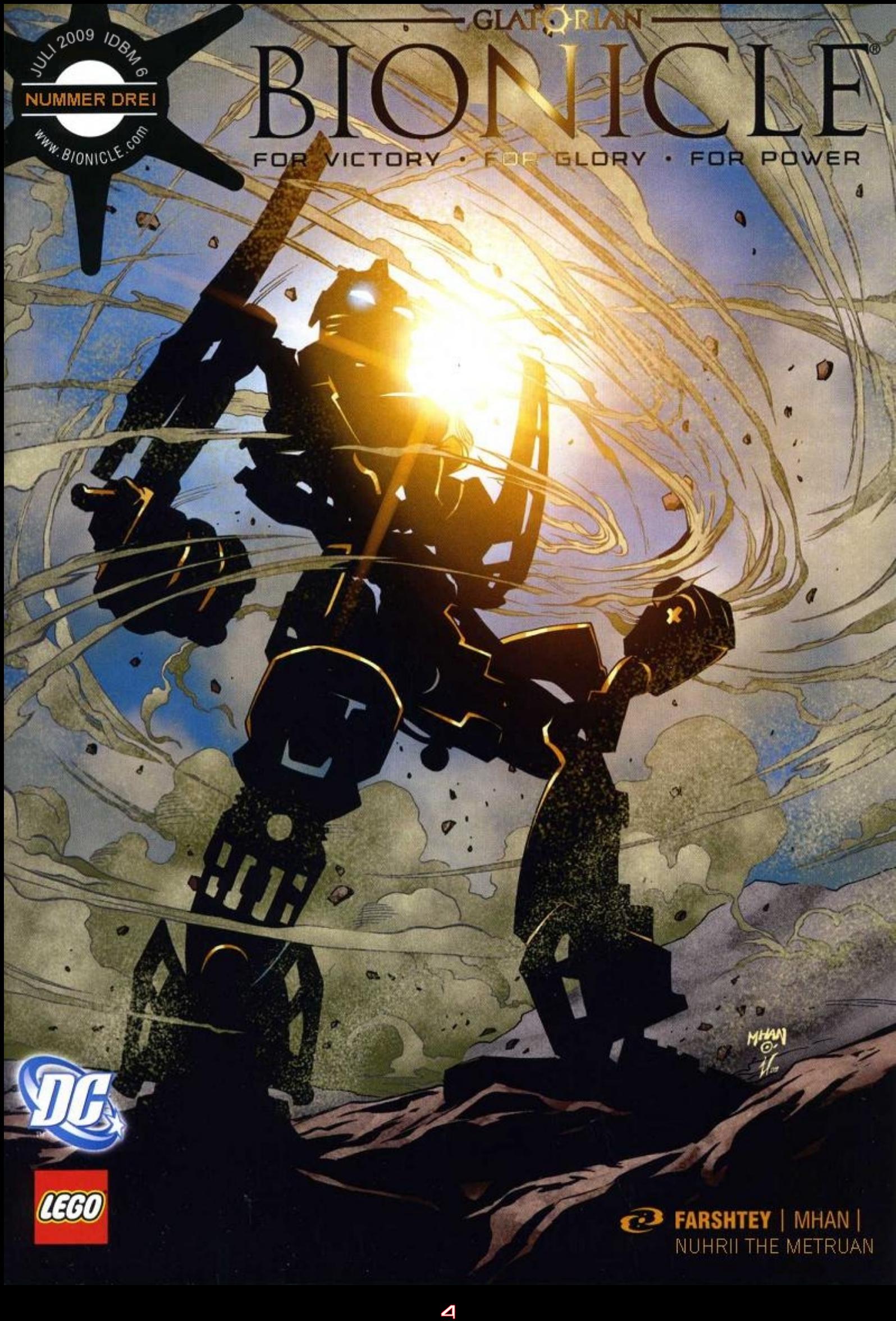
Nun, ohne weiteres Vorgeplänkel, stürzt euch in die Ereignisse des neuen Comics. Alles, was ihr tun müsst, ist umblättern...



GLATORIAN

BIONICLE®

FOR VICTORY • FOR GLORY • FOR POWER



MHAN

FARSHTEY | MHAN | NUHRII THE METRUAN

Sein Name ist Gelu. Einst war er ein Glatorianer für das Eisdorf Iconox. Dann griffen die Skrall die Stadt Atero an. Daraufhin beschloss Gelu, dass er bereit war für eine neue Karriere.

Also hat er den Dienst in der Arena quittiert und sich selbst als bewaffnete Eskorte für Karawanen vermietet, die die Bara Magna Wüste durchquerten. An den meisten Tagen hieß das gute Bezahlung für ziemlich einfache Arbeit.

KRA-KAMM

Heute ist nicht einer dieser Tage.

A HERO REBORN

GREG FARSHTEY - WRITER POP MHAN - ARTIST
ULISES ARREOLA - COLORIST ROB CLARK JR. - LETTERER
TOBY DUTKIEWICZ - ART DIRECTOR/DESIGNER
JESSICA NUMSUWANKIJKUL - EDITOR



Nun, ich dachte,
das würde ein leichter Auftrag
werden... kleine Karawane, kurze
Route, weit weg von Vorox-
Nestern... ein Klocks.

KRA-KANNN

"Ich hätte eine Sache nicht
vergessen dürfen - das hier
ist Bara Magna. Hier gibt es
keine leichten Aufträge."

Okay, wenn ich
es zu diesen Felsen dort oben
schaffen kann, kann ich sie mir
eine Weile vom Leib halten. Es
ist doch nicht weit, oder? Ein
paar hundert Meter.

Die kommen
mir nur wie Millionen
Kilometer vor!



Los!
Los!

Zieht ihn da raus...
stückweise, wenn es sein
muss!



Also das ist
mal ein echt ekliger
Vorschlag!



Wüsste ich nur,
wie ich sie aufhalten
soll, aber dazu wäre
ein Wunder nötig.
Und--



Was ist--



--das??

Es fällt nach Osten!

Ist es eine Waffe?



Die Skrall sind abgelenkt. Zeit zu verschwinden.



Keine Ahnung, was das Licht am Himmel erzeugte...



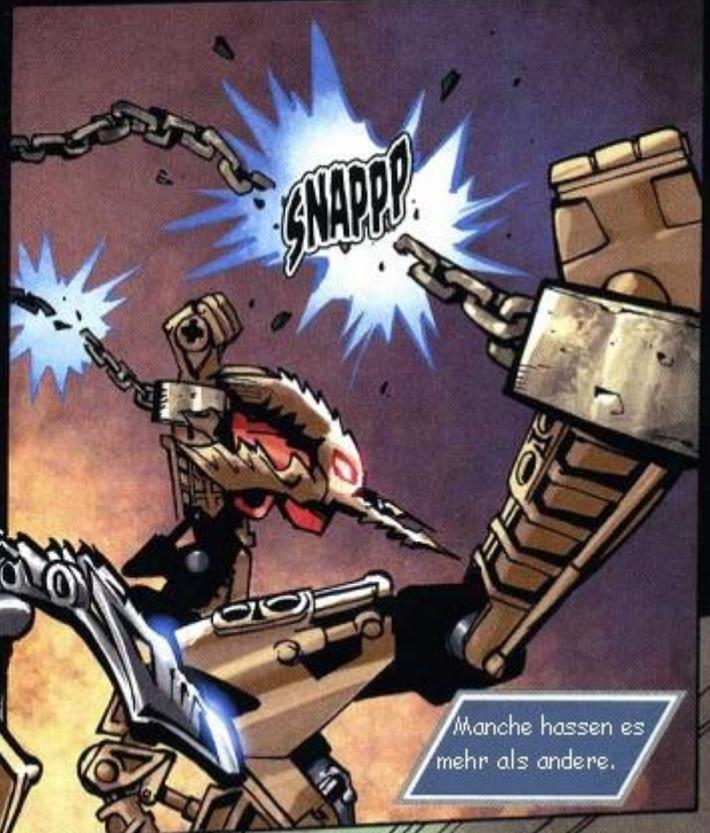
"Aber nichts auf dieser Welt habe ich je lieber gehabt. Nichts."

Roxtus, die Stadt der Skrall.

Seit Monaten schon fangen die Skrall Vorox und bilden sie zu "Wachtieren" aus. Das Training ist brutal gewesen und nicht alle Vorox haben überlebt.



Vorox leben in der Wüste. Sie sind offenen Sand und endlosen Himmel gewöhnt. Und sie hassen es, angekettet zu sein.



Manche hassen es mehr als andere.

Selbst unter den Skrall kann ein randalierendes Vorox eine Gefahr sein.



Zumindest
manchmal.

Was
haben wir
denn da?

An der Leine
bist du ein Besitzum der
Skrall. Ohne sie bist du
nur eine weitere Bestie,
die zur Strecke gebracht
werden muss.

STRONIUS!

Hast du nichts
Besseres zu tun, als
das Nutzvieh zu
quälen?

Hätte ich es
frei herumrennen
lassen sollen? Ihr wisst,
welchen Schaden diese
Drecksdinger anrich-
ten können.

Dafür
haben wir Krieger--
um den Dreck weg-
zuräumen. Setz es
ab. Sofort.



Ich muss mich ein wenig amüsieren. Seit Atero sind Wochen verstrichen und die Armee ist an diesen Ort gekettet, so wie die Vorox. Wann greifen wir an?



So ungeduldig. Die Glatorianer und Agori können weder essen noch schlafen, während sie ängstlich auf unseren nächsten Schlag warten. Wo wird er erfolgen? Wann? Diese Fragen quälen sie. Lass sie noch eine Weile schwitzen.



Sie leben in einer Wüste. Mit dem Schwitzen kennen sie sich schon aus. Indessen verlieren unsere Truppen ihren Schliff wie alte Klingen.



Zweifelst du an meiner--
Was ist das??

Irgendein
Glatorianertrick? Ein
Angriff auf uns?

Höchstens
wenn sie neuerdings den
Himmel bereisen können. Nein,
das ist nicht ihr Werk... Aber
verdopple trotzdem die
Patrouillen.

Ah, jetzt
sehe ich es--nur
eine Sternschnuppe.
Kein Grund, be-
sorgt zu sein.

"Was könnte sie
denn schon zu
bedeuten haben?"



Der neueste BIONICLE-Film erscheint im September auf DVD. Das amerikanische LEGO Club Magazin hat sich mit Regisseur **Mark Baldo** über seine Arbeit unterhalten. Übersetzt wurde das Gespräch von Nuhrii the Metruan, basierend auf der ungekürzten Version.

TRIFF DEN REGISSEUR DES NEUEN BIONICLE ®-FILMS!



F: Wie kamst du zu dem BIONICLE-Film?

A: Ich hatte gerade etwas Entwicklungsarbeit bei DreamWorks Animation zu Ende gebracht und hielt nach einem neuen Projekt als Regisseur Ausschau. Ich las jede Menge Drehbücher und als ich DIE LEGENDE ERWACHT las, gefiel es mir wirklich! Die Geschichte sprach mich aus mehreren Gründen an. Erstens, weil es eine wahre Heldengeschichte ist, zweitens, weil es in einer fremden neuen Welt spielte, und drittens, weil es das gute Thema Zusammenhalt und Freundschaft hatte. Mir gefiel auch, dass es jede Menge spannender Action und großartige Schurken gab.

F: Worin bestehen manche der Herausforderungen bei der Umsetzung von Spielzeugfiguren in Filmcharaktere?

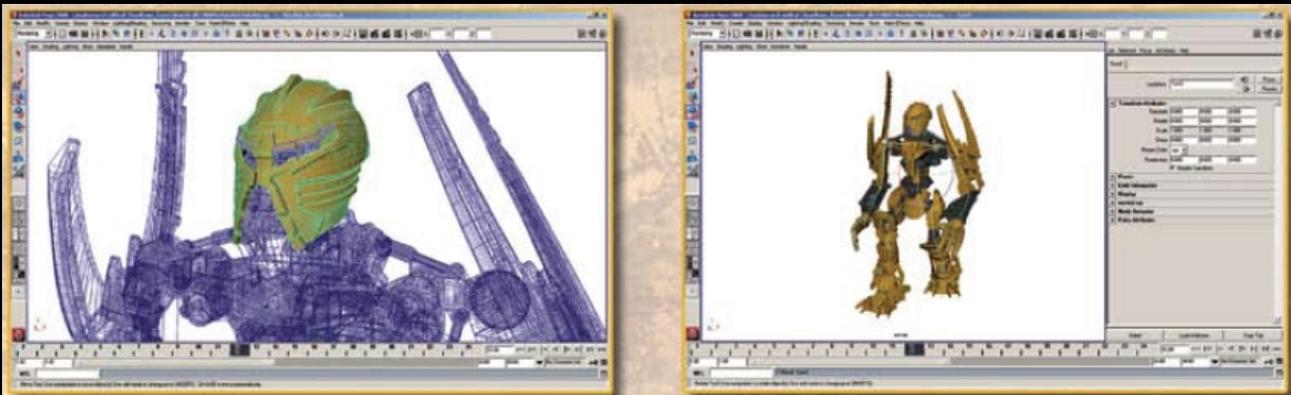
A: Wir mussten uns in die ursprünglichen Spielzeugentwürfe einfinden und manches von dem anpassen, was bereits vorhanden war, während wir Teile hinzufügten, um ihnen mehr Detail zu geben. Wir fügten auch bewegliche Teile hinzu, sodass die Glatorianer wie voll funktionsfähige, lebensgroße Wesen scheinen – nicht wie Plastikspielzeuge. Wir wollten, dass sie große metallene Figuren sind, die aussehen, als hätten sie ein sehr hartes Leben hinter sich, in dem sie der rauen Umwelt von Bara Magna ausgesetzt waren. Ihre rostigen, zerkratzten und verblassten Texturen spiegeln die Idee wieder, dass das Leben auf ihrer Welt hart ist.

Sehr häufig werden Spielzeuge von Filmcharakteren hergestellt, also war bei diesem Projekt der Prozess umgekehrt. Die BIONICLE-Spielzeuge kamen zuerst und dann wurde der Film für diese speziellen BIONICLE-Charaktere geschrieben. Es war so, als bekäme man eine Besetzung von Charakteren und eine Welt und dann den Auftrag, eine Geschichte für sie zu erfinden.

F: Die Charaktere in BIONICLE: DIE LEGENDE ERWACHT sehen den Modellen viel ähnlicher als die Charaktere in früheren Filmen es taten. Warum hast du diese Vorgehensweise gewählt und hat sie die Dinge für dich erleichtert oder erschwert?

A: Ich finde, die Glatorianer gehören zu den tollsten BIONICLE-Charakteren aller Zeiten, also wollte ich die Art und Weise, wie sie ursprünglich entworfen wurden, nicht zu sehr ändern. Ich glaube, ein Teil des Spaßes beim Anschauen eines BIONICLE-Filmes besteht darin, Charaktere, die man wiedererkennt, bewegen, sprechen und – vor allen Dingen – kämpfen zu sehen!

Die BIONICLE-Charaktere mehr wie die echten Spielzeuge aussehen zu lassen, war eine Herausforderung. Es vereinte meine Fähigkeiten als Werbegisseur mit meinen Fähigkeiten als Filmregisseur. Bei der Werbeproduktion muss das Produkt in der Werbung genau so wie das Produkt im wirklichen Leben aussehen. In einem Animationsfilm muss der Held ein ansprechender, lebender, atmender Charakter sein. Da ich sowohl bei Werbespots als auch bei Spielfilmen Regie geführt habe, war ich in der Lage, das richtige Gleichgewicht zwischen dem Aussehen, das unsere Charaktere für den Film brauchten, und dem Aussehen der Spielzeuge im echten Leben zu finden.



(Bilder zum Animationsprozess von Toa Mata Nui)

F: Kannst du uns durch den Animationsprozess eines BIONICLE-Charakters führen?

A: Sobald ein 3D-Modell des Charakters angefertigt wurde, wird es dann ausgebaut. Durch den Ausbau erhält der BIONICLE-Charakter quasi Knochen und Muskeln, sodass er oder sie dann in der Lage ist, sich in dem Animationsprogramm zu bewegen. Nach dem Modellieren und dem Ausbau testen die Trickfilmzeichner den Charakter, üblicherweise indem sie einen Laufkreis animieren. Viel kann durch die Art und Weise bestimmt werden, wie ein Charakter geht. Sobald der Laufkreis verfeinert und abgesegnet ist, wird der Gesichtsausbau getestet—normalerweise, indem man die Mienen verändert und einen Lip-Sync-Test macht.* (Lip-Sync/Lippensynchronisation ist der Prozess, bei dem mit dem Mund Formen gebildet werden, die Phoneme genannt werden, die den Formen nachempfunden sind, die unsere Münder beim Sprechen annehmen.)

Sobald die Ausbauten alle funktionieren, wird der Charakter dann in ein 3D-Set gesteckt und dann zur Probe vor die Kamera gestellt. Danach beginnt der Trickfilmzeichner den Prozess, mit dem der BIONICLE-Charakter durch Posen, Bewegung und Lip-Sync zum Leben erweckt wird. Die frühen Animationstests sind sehr steif und robotisch, aber sobald die gesamte Bewegung hinzugefügt und zeitlich abgestimmt wurde—erwacht der Charakter zum Leben und bewegt sich so, wie ihr ihn oder sie im Film sehen werdet.

Erst nachdem die Bewegungsanimation abgesegnet wurde, bekommt der BIONICLE-Charakter all seine Texturen und Beleuchtung – genau wie in einem herkömmlichen Film.

F: Was ist dein Lieblingsteil des neuen Films?

A: Ich habe eine Menge Lieblingsteile, wie den Kampf zwischen Mata Nui und dem Vorox und dem Skopio, der aus dem Sand aufsteigt. [Anmerkung: Der Kampf mit dem Vorox ist Teil des *The Legend Reborn*-Romanausschnittes, der in dieser Ausgabe enthalten ist!]

(Das Interview mit Mark Baldo wird auf der nächsten Seite fortgesetzt.)

F: Hast du einen Lieblingscharakter?

A: Meine Lieblingscharakter ist Click. Im ursprünglichen Drehbuch sollte sich der namenlose Scarabax-Käfer zu einem Schild verwandeln und den ganzen Film über so bleiben. Ich dachte, es wäre lustig, dem Käfer die Fähigkeit zu geben, sich hin und zurück zu verwandeln und ihm auch einen Namen zu geben. So würde Mata Nui einen kleinen Begleiter haben, den er auf seine Reise mitnehmen kann. (Ein Begleiter, von dem die meisten Leute auf Bara Magna angewidert sind!)

F: Gibt es irgendeinen Ratschlag für Fans, die vielleicht eines Tages dieselbe Art von Arbeit tun wollen, die du tust?

F: Das ist eine gute Frage. Ich ging auf die Rhode Island School of Design und neben Zeichnen und Malen lernte ich auch das Machen von Filmen mit echten Menschen und Animation. Später studierte ich Filmtheorie und Drehbuchschreiben und nahm sogar ein paar Schauspielstunden. Animation ist für mich die perfekte Kombination aus Kunst und Film und Trickfilmzeichner müssen nicht nur gute Künstler sein, sondern auch Geschichtenerzähler – das sind extrem geduldige, detailorientierte und gute Schauspieler.



Toa Mata Nui und der Scarabax-Käfer Click – Mark Baldos Idee!

**BIONICLE: DIE LEGENDE ERWACHT – DER NEUE FILM
IN DEUTSCHLAND ERSCHEINT AM 24. SEPTEMBER 09
AUF DVD!**

AUSSERDEM IN DIESER IOBM-AUSGABE:

**EIN EXKLUSIVER AUSSCHNITT DES 1. KAPITELS DES
FILMROMANS *BIONICLE: THE LEGEND REBORN***

Die Randgebiete
des Dorfes Tesara.

Glaubt mir, es
ist wahr! Ich habe
es gesehen!

Komm schon, Tarduk.
Von seltsamen Dingen im Norden
haben wir alle schon Geschichten
gehört. Warum sollten wir deine
glauben?

Weil ich
dort war, zusammen
mit ein paar anderen
Agori!*

*Ja, das war er--lest euch in Toa of Kenn's
Blog "Das Rätsel der Großen Wesen" durch!

Ich weiß, dass
du normalerweise nichts
erfindest, Tarduk, aber...
gestaltwandelnde Monster?
Ein Labyrinth, das ein
ganzes Tal füllt?

Egal, wir haben
dieser Tage hier schon zu
viele Probleme, als dass
wir Mythen nachjagen
könnten.

Vastus hat Recht. In den
letzten Wochen wimmelt es über-
all von Knochenjägern. Wir müs-
sen neue Wälle bauen.

Ja, als ob das
die Skrall aufhalten
würde, wenn
sie kommen.

Nun, fürs Erste
bleibt uns nur, die
Augen offen zu
halten.





Das war unglaublich! Woher wusstest du, dass der Knochenjäger da war?



Nun, wenn ich ein Knochenjäger wäre, wäre ich auch dort gewesen.



Hey, das ist ein Skrall-Schild... Weshalb sollte ein Knochenjäger so etwas mit sich führen?

Ich weiß es nicht. Vielleicht hat er es gefunden - oder geklaut.

Oder... er hat es von einem Skrall bekommen.



Die Geschichte mit dem "Riesenlabyrinth" war noch vernünftiger als das, Tarduk. Du kannst doch wohl nicht ernsthaft--Was zum?



"Hm... Sieht so aus als wären Knochenjäger heute nicht das einzige, was fällt."



Ha! Ich bin schneller als du dich erinnerst. Ackar--und auch stärker. Das kommt von all der Übung mit Tarix.

Uhnng-- Oder vielleicht ich bin auch langsamer, als du dich erinnerst.



Du gibst doch nicht etwa auf, alter Freund?



Nein, ich nehm mir nur 'ne Auszeit. Du siehst aus als hättest du auch eine nötig.

HEY!



Autsch. Nächstes mal pack ich dich nicht so sanft an.



Das Wort "sanft" kennst du nicht. Und das weißt du. "Übermäßiges Selbstvertrauen" aber schon.



Übermäßig ist es nur, wenn nichts dahinter ist. Du weißt, dass ich nicht so bin.



Wenn ihr zwei dann fertig wärd... Ackar, du hast später ein Match gegen Strakk. Du wirst gerissener sein müssen, wenn du gegen ihn gewinnen willst.



Hey, Sandmilbe, dieser Glatorianer hat vor ein paar Tagen erst dein Dorf vor Knochenjägern gerettet. * Zeige etwas Respekt!

Kiina, es ist in Ordnung. Beruhige dich.

* Das geschah in *Raid on Vulcanus*, dem neuen BIONICLE-Roman von SCHOLASTIC.



Raanu hat Recht. Strakk ist schnell und er kämpft schmutzig. Ich muss-- Kiina, schau mal da!



"Wow, was glaubst du, ist das? Vielleicht ein fliegendes Raumschiff-- etwas, mit dem ich von diesem Sandhaufen entkommen kann?"



Wahrscheinlich aber nur ein toter Stern, der zur letzten Ruhe in die Wüste fällt...



Ja, ich schätze dazu ist Bara Magna gut--ein Ort zum Sterben.



Nicht den Tod, sondern das Leben haben die Scarabax-Käfer im Osten der Wüste im Sinn. Wie in jeder normalen Nacht kommen sie raus und suchen den Sand nach Nahrung ab.



Aber dies ist keine normale Nacht.



Das Objekt, das vom Himmel fällt, war in einer anderen Welt als die Maske des Lebens bekannt --ein uraltes Objekt von großer Macht. Ihre Reise nach Bara Magna war lang...



...und sie hat soeben ihr Ende gefunden.

WHA-KAMMM

Wie die Maske überlebt hat ist ein Rätsel, doch dessen Lösung war den Käfern - die nun verstreut waren und sich ängstlich versteckten - egal.

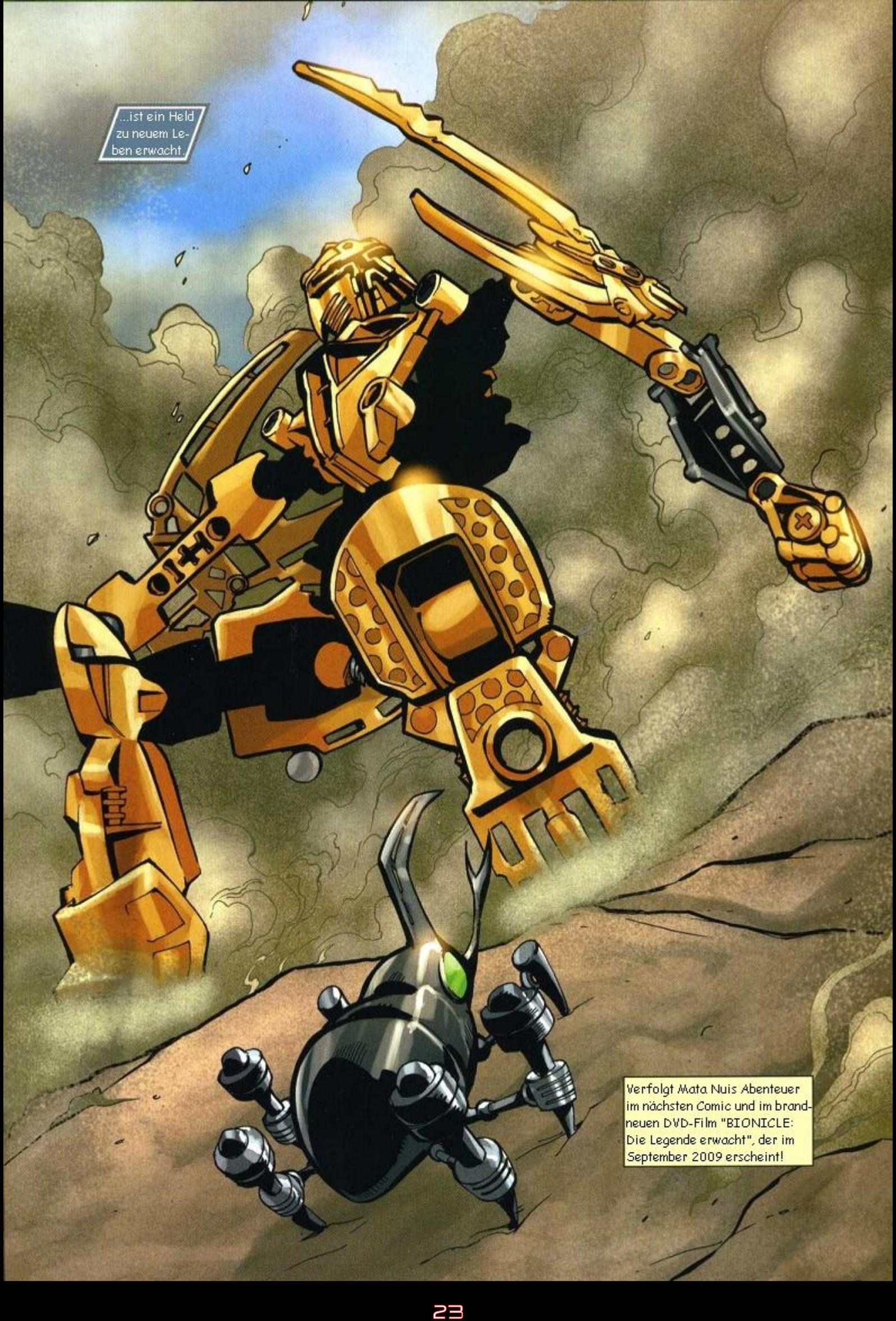
Zumindest bis ein tapferes Insekt es wagt, nahe heranzukommen und den Neuankömmling zu inspizieren...

...und mehr kriegt, als er erhofft hatte.

Lodernd vor den Energien der Maske des Lebens, beginnt der Sand von Bara Magna sich zu verwandeln.

Und als der Sturm vorbei ist...

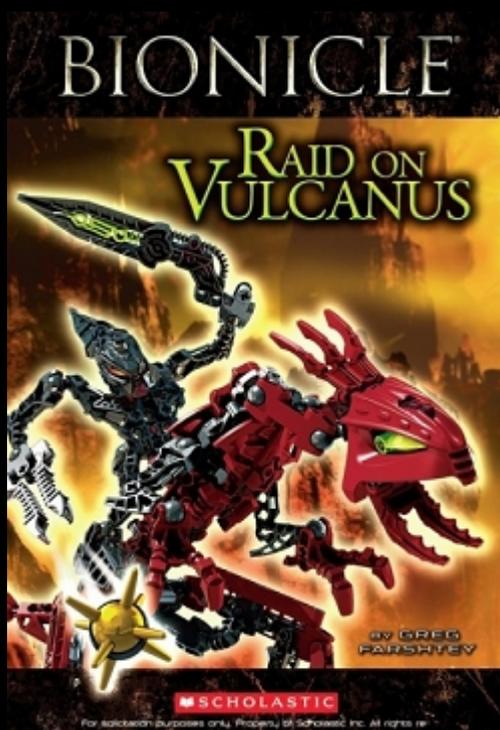
...ist ein Held
zu neuem Le-
ben erwacht.



Verfolgt Mata Nui Abenteuer
im nächsten Comic und im brand-
neuen DVD-Film "BIONICLE:
Die Legende erwacht", der im
September 2009 erscheint!

BIONICLE: RAID ON VULCANUS – REZENSION – S. 1/3

Sieben Monate hat es gedauert, jetzt ist endlich der erste 2009-BIONICLE-Roman da. Ob sich der Kauf lohnt und was das neue Werk aus Greg Farshtey's Feder für euch bereithält, verrät euch **RUHR!!! THE METRAN**.



Ein Blick auf das Titelbild zeigt euch Fero und Skirmix, aber ein Blick auf den Rücken würde euch im Vergleich zu den Romanen vergangener Jahre zeigen, dass *Raid on Vulcanus* um ein gutes Stück dicker ist als alles, was bisher im BIONICLE-Romansektor erschienen ist.

Erwartet aber nicht, dass die Geschichte selbst alles dieser rund 20 Extraseiten einnimmt. Die umfasst nämlich genau 130 Seiten. Der Rest ist aber durchaus sinnvoll genutzt. Dankbar werden Neueinsteiger für das sein, was sie am Anfang des Buches erwarten: Bilder einer jeden Hauptfigur samt Beschreibung und Auflistung von Bewaffnung, Beruf und Dorfzugehörigkeit.

Wer dann Seite 1 der eigentlichen Geschichte erreicht, stellt fest, dass die Kapitelnummer auf einem Thornax-Umriss gedruckt ist, der somit die Umrisse der jeweiligen Schauplätze der vergangenen Jahre ablöst.

Die Geschichte selbst ist zwischen den Comics *Der Fall von Atero* und *Ein Held erwacht* (siehe diese Ausgabe) angesiedelt. Atero wurde von den Skrall erobert und die Dörfer der Agori leben unter ständiger Angst vor dem nächsten Skrall-Angriff. Doch diese lehnen sich vorerst

zurück und lassen die Drecksarbeit Sache der Knochenjäger sein. Deren furchteinflößender Anführer Fero – der auch mal Untegebene exekutiert, wenn sie aufsässig werden – plant einen Angriff auf des Feurdorf Vulcanus. Dem Glatorianer Gelu, einer herausragenden Hauptfigur des Buchs und Erzfeind Feros, fallen dies Pläne in die Hände.

Damit beginnt ein verzweifelter Wettlauf gegen die Zeit, in den nicht nur Glatorianer und Agori aus allen vier Dörfern verwickelt werden – Vastus, Gresh, Tarix, Kiina, Ackar, Strakk, Gelu, sowie Raanu und Metus – sondern auch Malum und seine Vorox, die Ackar und Gelu verzweifelt um Hilfe ersuchen. Wer nach Skrall-Auftritten sucht, sucht lange Zeit vergeblich, bis zu einer kurzen Szene in Tumas Thronsaal, doch die einzigen anwesenden Skrall sind Tuma selbst und der Elitekrieger Stronius.

Ein weiteres kleines Highlight ist der Auftritt von Kyry, der im aktuellen IDBM-Wettbewerb (siehe Ausgabe 5) modelliert werden soll. Die Agori-Spielerfigur aus der *My LEGO Network*-Kampagne wird anonym erwähnt, aber in einer Stelle, die man – wenn man das Buch so schnell verschlingt wie ich – fast überliest. Wer auf Spoiler bezüglich des neuen Films scharf ist, der kommt auch hier nicht zu kurz: Neben einer direkten Überleitung in die Filmhandlung offenbart sich in Tumas Gedanken, welcher Spezies der Verräter angehört.

Und damit nicht genug. Nach 130 Seiten Geschichte folgt eine Leseprobe des Filmromans, der Ende des Jahres erscheinen wird. Soweit das ersichtlich ist, ist das ganze erste Kapitel des Buchs abgedruckt – von Mata Nuis Ankunft auf Bara Magna bis zu seinem Besuch in Vulcanus, der ungeahnte Folgen für eine Hauptfigur aus *Raid on Vulcanus* hat. Ein Teil dieser Leseprobe ist ebenfalls in dieser IDBM-Ausgabe enthalten, wer aber jetzt schon alles lesen will, der sollte sich das Buch kaufen.

Natürlich lohnt sich der Kauf auch schon allein wegen der Geschichte – das epische, rasante Gefühl aus vergangenen Jahren fehlt, da das Buch wie die 2001-2003 Story eine Exposition zu einem größeren Epos ist und erst einmal alle Figuren und Schauplätze einführen muss. Dafür hat man trotzdem eine gelungene, spannende Geschichte voller Kämpfe und Schlachten, die uns Bara Magna viel näher bringt als jede Webserie und uns auch zeigt, dass es dort viel rauer zugeht als selbst unter einer Makuta-Diktatur. Das Buch ist auf Amazon.de in der Kategorie „Englische Bücher“ auch im deutschen Sprachraum erhältlich, und das für 4,99 € (Vorbesteller wie ich zahlten sogar 1,50 weniger :P).

Auf den nächsten Seiten folgen nur zwei kleine Exzerpte...

Der folgende Abschnitt spielt nach der ersten Schlacht von Vulcanus, in der die Knochenjäger unerwartet den Rückzug angetreten hatten...

SEITE 106 – 110

Als Gresh mit der Kunde über das, was er gesehen hatte, zurückkehrte, glaubte sie niemand. „Wenn Knochenjäger dir einen Gefallen tun, dann ist es an der Zeit, dein Schwert zu ziehen“, sagte Kiina. „Die führen etwas im Schilde.“

Ackar stimmte ihr zu, fügte aber hin zu: „Ich weiß etwas darüber, was die Eisenschlucht einem antun kann. Vielleicht haben sie beschlossen, dass Vulcanus nicht den Preis wert war, den sie bezahlen würden. Aber... wir müssen auf Nummer Sicher gehen.“

Gresh, bereits auf seinem Reittier, sagte: „Ich werde bald zurück sein.“ Dann ritt er aus dem Dorf hinaus.

Raanu schaute die Glatorianer mit hoffnungsvollen Augen an. „Glaubt ihr... dass sie wirklich aufgegeben haben?“

„Aber sicher“, antwortete Strakk. „Ich glaube auch, dass Felsentiere fliegen können.“

„Ich würde es unwahrscheinlich nennen“, sagte Ackar.

„Ich würde es mit etwas Farbenfroherem bezeichnen“, sagte Kiina. „Wenn du denkst, dass sie kehrtgemacht haben und davongerannt sind, dann hätte ich ein paar Hektar Ödland, die ich dir gerne verkaufen würde. Die Knochenjäger führen etwas im Schilde.“

Gresh war stundenlang weg. Währenddessen fing Strakk einen Kampf mit Vulcanus' Chefkoch an und ging so weit, dass er die Gaststätte demolierte. Kiina ging dazwischen, um ihn aufzuhalten, und die beiden begannen einen Kampf, der noch mehr Schaden anrichtete. Es brauchte Ackar und ein Dutzend Agori, um sie voneinander zu trennen. Raanu war nicht glücklich.

Die Dorfbewohner begannen auch zu murren. Glatorianer waren für ihren gesunden Appetit bekannt. Niemand beschwerte sich allzu sehr darüber, diejenigen zu ernähren, die von ihrem Dorf angestellt wurden, aber Nahrung und Wasser zu nehmen, um es Kämpfern aus Tesara, Tajun und Iconox zu geben, kam nicht so gut an. Selbst die Tatsache, dass jene Glatorianer dort waren, um das Dorf zu verteidigen, half nicht, besonders sobald die Nachricht sich breit machte, dass die Knochenjäger bereits geflohen waren.

Gresh ritt nach Einbruch der Dunkelheit wieder herein. Er sah verwirrt aus. „Ich bin ihnen meilenweit gefolgt. Sie reiten auf direktem Kurs nach Norden zum Skrall-Fluss. Sie ritten schnell und niemand spaltete sich vom Rest ab.“ Er zuckte mit den Achseln. „Ich kapiere das nicht.“

„Ich schon“, sagte Raanu lächelnd. „Sie sind auf mehr Ärger gestoßen, als sie hier erwartet haben. Sie haben nicht gedacht, dass wir uns wehren würden. Jetzt suchen sie sich ein leichteres Ziel für einen Überfall.“

Der Anführer von Vulcanus lief zu Gresh hin und schüttelte seine Hand. Dann tat er dasselbe bei Kiina und, nach kurzem Zögern, auch bei Strakk. „Ihr habt es geschafft. Ihr habt den Dank jedes Agori in diesem Dorf. Wir wünschen euch eine sichere Heimreise.“

„Das ist nett“, sagte Strakk. „Wann werden wir bezahlt?“

„Raanu, wir sollten darüber reden“, sagte Ackar. „Sollten die Knochenjäger zurückkommen—“

„Sie werden nicht zurückkommen“, sagte Raanu in einem Tonfall, der besagte, dass er kein Interesse an einem Streit hatte. „Es ist vorbei. Wir sind alle sehr dankbar für die Hilfe, aber Vulcanus wird jetzt gut klarkommen.“

Kiina hob ihre Waffe auf und begab sich zum Ausgang der Gaststätte. „Wenn das deine Auffassung ist, dann soll es so sein.“

„Kiina!“, rief Ackar ihr hinterher.

„Spar's dir“, erwiderte die Glatorianerin. „Wir sind nur gut genug, um unsere Leben zu riskieren, wenn die Agori in der Klemme stecken, weißt du noch? Danach hätten sie uns lieber nicht in ihrer Nähe.“

„Ich habe sowieso Besseres zu tun“, sagte Gelu und funkelte Raanu an, „als herumzustehen und Leuten zu helfen, die meine Hilfe nicht wollen. Ich werde meine Schulden eintreiben, bevor ich gehe, Raanu. Oh, und nächstes Mal, wenn dein Dorf Ärger hat – versuch ruhig, mich zu finden.“ Dann war auch er weg.

[...]

Ohne ein Wort zu sagen, sammelte Gresh seine Sachen ein und ging. Strakk sah zu, wie er ging, machte selbst aber keine Anstalten, zu gehen. Er wartete, bis er hörte, wie Kiina, Gresh und Gelu davonritten, bevor er sich Raanu zuwandte.

„Okay, jetzt da diese drei Verlierer weg sind“, sagte Strakk, „wann werden wir bezahlt?“

Und einen kleinen Vorgeschmack auf die Knochenjäger...

SEITE 74 – 75

Fero verfluchte knurrend die anderen Mitglieder seiner Reitergruppe. Seit sie ihr Lager aufgebrochen hatten, ritten ständig irgendwelche Jäger ins Ödland davon, um Vorox oder Zesk zu meucheln. Normalerweise hatte Fero nichts gegen etwas Töten zur Erholung, aber es verlangsamte den Marsch. Ganz zu schweigen davon, dass der Verlust der Jäger an seinen Flanken den Rest des Trupps in Gefahr brachte.

„Vergesst die Bestien“, blaffte er. „Es wird später Zeit geben, unsere Rechnung mit ihnen zu begleichen.“

„Wir verschwenden Zeit“, murmelte einer der jüngeren Jäger. „Vulcanus hat nichts, was wir brauchen, dennoch sind wir bereit, es anzugreifen. Knochenjäger sollten keine Keule sein, die von jemand anders geführt wird.“

Es gab ein leises zustimmendes Gemurmeln unter den Truppen. Es war ein offenes Geheimnis, dass die Entscheidung, Vulcanus anzugreifen, keine war, die von den Anführern der Knochenjäger alleine getroffen worden war – sie waren von einem hilfreichen neuen „Verbündeten“ in jene Richtung gewiesen worden. Fero musste zugeben, dass er diesbezüglich selbst Fragen hatte. Wer profitierte am meisten von diesem Überfall? Wurden die Knochenjäger benutzt?

Als Fero, altgedienter Knochenjäger, konnte er diese Gedanken haben. Als ernannter Anführer für diesen Überfall konnte er sich nicht gestatten, die Mission zu hinterfragen – oder irgendjemand anders sie hinterfragen lassen. Er wirbelte Skirmix herum und ritt zu dem jungen Jäger. Indem er sich fast zu flink bewegte, als dass das Auge folgen konnte, zog er seine Klinge und stach zu, wodurch er den rebellischen Jüngling tötete. Dann trat er die Leiche vom Rücken ihres Felsentiers herab und sah zu, wie sie mit einem dumpfen Klatschen auf dem Sand aufschlug.

Stille.

Fero sah von dem Körper auf und blickte in die Gesichter seiner Überfallsgruppe, eines nach dem anderen. Manche hatten Trotz auffunkeln lassen, maskierten den Ausdruck aber schnell. Andere konnten seinen Augen gar nicht erst begegnen.

„Hat sonst noch irgendwer etwas zu sagen?“, fragte er. In seiner Stimme lag kalter Stahl.

Niemand antwortete. Zufrieden kehrte Fero an seinen Platz an der Spitze der Kolonne zurück. „Dann reiten wir weiter“, sagte er.

Ich habe ganz bewusst keine Schlachtszenen als Exzerpte gewählt, da diese die Essenz des Buchs sind und ich euch noch einen Grund lassen will, das Buch selbst zu kaufen. Denkt daran – soll SCHOLASTIC je wieder BIONICLE-Bücher veröffentlichen, müssen die Verkaufszahlen merklich steigen. Mehr über die Zukunft der BIONICLE-Romane in 2010 erfahrt ihr gegen Ende des Magazins in Einblicke, Ausblicke.

Die Kurzgeschichte *Hope* von **LADY KOPAKA** endet im IDBM die Serie der Gewinner des *A Thousand Years Untold*-Wettbewerbs, den BZPower 2006 veranstaltete. Lady Kopakas Beitrag gewann in der Kategorie *Voya Nui* und wurde von **NUHRII THE METRUAN** exklusiv fürs IDBM übersetzt. Der Übersetzer möchte anmerken, dass er aufgrund der exotischen Interpunktion im englischen Original und der Unverständlichkeit diverser Passagen das Punkt-Komma-Verhältnis zugunsten des Punktes verschoben hat und zugunsten der Verständlichkeit des vorliegenden deutschen Textes etwas freier übersetzt hat, als es normalerweise sein Stil ist.

Ich kann die Jahre nicht mehr zählen—die vielen, zahllosen Jahre, die ich an diesem grässlichen Ort verbracht habe. Die Tage sind so düster und trostlos, jeder ist genauso wie der vorangegangene. Es ist immer so kalt und dennoch ist die Luft heiß, sengend heiß. Was rede ich da? Das Land ist schon immer so gewesen. Es ist schon so lange her, seit ich einen klaren Tag gesehen habe, wenn überhaupt. Möge der Himmel doch nur einmal mit großen weißen Wolken gefüllt sein und das klare Blau dahinter in Sonnenschein gebadet werden. Viel zu lange habe ich auf kühles Wasser zum Baden gehofft, auf warmen Sonnenschein, der auf mich herabstrahlt, und auf Luft. Oh, wie gerne ich kalte, frische Luft atmen würde. Aber was bekommen wir? Gift. Ich befinde mich auf Voya Nui. Es ist eine Insel, aber nicht das Paradies, das euch in den Sinn kommen mag. Es ist ein rauer und abgelegener Ort; vollständig leblos abgesehen von meinen wenigen matoranischen Gefährten. Dieses Land brennt und gefriert, eine niemals endende Folter. Touristen kamen einst, aber das war vor langer, langer Zeit. Aber vielleicht ist das am besten so, denn so müssen sie nicht so leiden wie wir. Unser Turaga starb vor vielen Jahren, eine Zeit, die so lange her ist, dass ich sie vergessen habe. Alles scheint hoffnungslos; ich versuche beim Besten, um Nahrung und Wasser zu finden und um den Matoran zu helfen, aber es kommt mir nie so vor, als würde das etwas bringen. Ich wünsche mir einen Tag... nur einen, an dem alles so laufen würde, wie ich es will... aber das geschieht nie so. Die Welt ist grausam und ungerecht, wie Piruk manchmal feststellt – nicht nur manchmal. Ich habe genügend Zeit aufs Schreiben verschwendet, ich muss nach Wasser suchen gehen, was ich gerade schrecklich brauche.

–Kazi

Der Ko-Matoran legte seinen Stift nieder und starrte das Täfelchen einen Moment lang an, als er es durchlas. Er seufzte, da er sich immer noch betrübt fühlte, weil nichts Gutes geschah. Aber er sollte sich nicht beschweren. Wie er wusste, würde das nie geschehen. Sich streckend stand er langsam auf und verließ seine Hütte, die Augen auf den Boden gerichtet, als er gedankenverloren die Seite seiner Maske rieb.

„Kazi, komm zurück nach Voya Nui!“ Die Stimme wurde klar als die von Dalu erkannt, eilig und beharrlich auf den Punkt gebracht. Kazi schaute sie an und schnaubte mürrisch: „Aber genau das ist das Problem, ich will nicht zurück an jenen schrecklichen Ort.“

„So, jetzt hör auf dich zu beschweren und mache das Beste daraus.“ Dalu lächelte und ihre Augen strahlten. Kazi musste einfach zustimmen, aber diese Gedanken waren dem dennoch oft durch den Kopf gegangen. Er nickte trocken. „Gut, gut... und was ist das Problem?“

„Nichts im Moment...“

„Dalu, es passiert immer etwas.“

Sie schüttelte ihren Kopf und begann, ihre Hände aneinander zu reiben. „Noch nichts.“

„Noch.“ Kazi erwiderte: „Ich suche gerade nach Garan. Weißt du, wo er ist?“

„Wahrscheinlich in seiner Hütte. Dort war er, als ich das letzte Mal nachschaute“, antwortete Dalu. „Ich muss auch los. Ich habe gehört, dass manche der Matoran etwas Ärger mit Rahi haben. Sie sagen, dass sie sich ziemlich unruhig benehmen.“

„Wer würde das an diesem Ort nicht tun?“, grinste Kazi. „Oh, versuch mal, etwas aufbauender zu sein?“

Dalu verdrehte die Augen. „Äh, vergiss es, und tschüss.“

Kazi lief die alte Straße zu Garans Hütte hinab. Nicht viele Matoran waren draußen. Die meisten versuchten, nach Nahrung zu suchen, oder waren drinnen und ruhten sich vor einer weiteren harten Arbeitszeit aus. Es war ein mitleiderregender Anblick; der Ort sah wie irgendeine Geisterstadt aus: kalt, windig und leer. Kazi stolperte über einen Felsen und taumelte ein paar Schritte ein wenig. Er hielt an und sah den kleinen buckligen Felsen an und murmelte ihm etwas zu. Als er seinem Ziel näher kam, bemerkte er, dass der Himmel dunkler war. Er hatte ein stürmisches, finsternes Aussehen, anders als seine üblichen trüben Wolken. Große Wolken bauten sich auf und dann kam der kalte Wind. *Ja, es musste einfach schlimmer werden, dachte Kazi. Oder vielleicht würde ein guter Sturm uns etwas Gutes tun...*

„Kazi, Kazi!“, rief eine Stimme von hinten. Der Ko-Matoran wirbelte herum um Garan mit einem alten Ta-Matoran heraufzurennen zu sehen. Garans Miene war voller Besorgnis und Alarmiertheit. *Uh-oh, Garan macht schon wieder so ein Gesicht. Etwas Schlimmes ist gerade geschehen. Oder wird bald geschehen. „Was ist?“*

Garan kam herauf und atmete tief ein. „Wir haben ein Problem.“

„Ah, und was für eins?“

„Ein großes.“

Kazi stand schweigend an einer großen Klippe, die dem Ozean zugewandt war, wo die Wellen hart gegen die Klippe schlugen. Und weiter Ferne konnte er etwas sehen, das er nicht wirklich beschreiben konnte, aber etwas geschah in den Wolken. „Nun, was ist das?“, fragte Kazi in ungeduldiger und sarkastischer Manier.

Der Matoran, der Garan begleitete, war mit dem Wetter bekannt. Er konnte normalerweise frühzeitig anhand der Veränderung der Umwelt sagen, wann sich gewisse Stürme ereignen würden. „Es ist kein normaler Sturm“, stellte er fest. „Obwohl diese Stürme mancherorts ziemlich häufig sind, glaube ich. Normalerweise würde ich meinen, wir wären zu weit im Süden, um ihn zu kriegen, aber...“

„Sag mir einfach, was in aller Welt er ist“, blaffte Kazi. Garan starrte ihn unhöflich an, aber der Matoran ignorierte sein aufdringliches Benehmen.

„Ein Hurrikan.“

Der Wind blies stärker und diesmal musste Kazi seine Hand über seine Augen legen, sodass kleine Steine und Dreck ihn nicht überall bedecken würden. „Ein was?“

„Es ist ein massiver Sturm“, erklärte der Ta-Matoran, „dessen Winde schrecklich stark sind und fast alles in ihrem Weg wegblasen. Ganz zu schweigen von dem gelegentlichen Hagel und den Fluten im Nachhinein.“

„Woher weißt du davon?“

„Es geschah vor langer Zeit... obwohl sich nicht viele daran erinnern. Und die meisten, die damals lebten, haben es nicht überlebt.“

Garan war schockiert. „Also, was ist, wenn er über uns hinwegzieht?“

„Das wäre gut. Wenn er uns trifft... könnten wir in großen Schwierigkeiten stecken.“

„Lieber vorsichtig als nachsichtig“, sagte Kazi, als er die Klippe weiter hinauflief, um einen bessern Blick auf die großen Wolken draußen über dem Meer zu bekommen. „Wir müssen die Matoran in eine sichere Gegend schaffen.“

„Es wird keinen sicheren Ort geben“, erwiderte der gealterte Ta-Matoran. „Er wird direkt über diese Insel hinwegfegen. Manchmal sind Hurrikans nicht so schlimm, manchmal sind sie sehr tödlich.“

Kazi seufzte und drehte sich um, um wieder auf das Dorf zurückzuschauen. „Dann lasst uns wenigstens unser Bestes versuchen.“

Nun, ein Hurrikan kommt. Demzufolge, was mein Freund mir erzählt hat, ein teuflischer und tödlicher Sturm. Er bringt große Besorgnis. Aber vielleicht wird der Große Geist gütig sein... Aber das noch nie wirklich gewesen, oder? Ich (und die anderen Matoran) fühlen uns so auf uns allein gestellt, oh ich wünschte, wünschte nur, wir hätten einen großen mächtigen Toa, um

uns zu Hilfe zu kommen; ich wette, die wissen, was zu tun ist. Aber bis dahin müssen wir bei unseren eigenen Plänen bleiben. Garan sagte, es wäre weise, das Dorf nach Osten zu schaffen, da wir „vermutet“ haben, dass an dieser Ort wahrscheinlich nicht mit großer Kraft getroffen werden wird. Ich habe überlegt, in irgendwelchen Höhlen zu bleiben, während der Sturm vorüberzieht, aber Garan sagte, wir würden dem Risiko eines Einsturzes ausgesetzt sein. Also bin ich gerade völlig verloren... ich schätze, das zu schreiben, wird den Matoran auch nicht helfen, also warum verschwende ich weiterhin meine Zeit damit?

–Kazi

Später an jenem Tag erklärten Kazi und Garan das Problem den restlichen Matoran, was dazu führte, dass diese besorgt waren. Aber sie lebten so harte Leben; sie verstanden wirklich nicht wie schlimm das hier sein konnte. „Wir werden weiter nach Osten ziehen, wo es sicherer sein sollte“, rief Garan.

„Sicherer?“, entgegnete ein Matoran schnaubend. „Es gibt keinen sicheren Zufluchtsort, ein Hurrikan wird über die ganze Insel hinwegfegen!“

Kazi verzog das Gesicht. „Wir WERDEN nach Osten reisen, außer du willst sterben. Es gibt Höhlen in der Richtung, die werden uns hoffentlich während des Sturms helfen.“

Alle wurden still, da sie versuchten, sich einen Einwand auszudenken, oder sich zu entscheiden bemühten, ob es klug war. Schließlich trat Dalu aus der Menge hervor und nickte Kazi zu. „Ich werde mit euch kommen.“ Dann schaute sie zu den anderen zurück: „Wir müssen zusammenarbeiten, einander helfen, wir müssen Einigkeit haben! Nur so werden wir dieses Mal und viele weitere Male in der Zukunft überleben. Wir brauchen einander.“

Es brauchte nach Dalus kurzen, aber kräftigen Worten nur wenige Augenblicke, bis alle den Sinn darin sahen. Und schließlich zeugten jedermanns Augen, Nicken und selbst ein paar Jubelrufe von ihrer Bereitschaft. Kazi war zweifellos glücklich über all das und fuhr dann fort: „Lasst uns hoffen. Lasst uns holen, was wir brauchen, und baldmöglichst aufbrechen.“

Der Matoran zeigte einen hoffnungsvollen Blick, aber man konnte erkennen, dass sie nicht wirklich gehen wollen. Aber daraufhin rannten sie los, um Vorbereitungen zu treffen. Der Ko-Matoran atmete tief ein und sprang von dem großen Felsen herab, auf dem er mit Garan stand, und ging hinab, um Dalu wartend vorzufinden. „Danke für die Hilfe“, sagte Kazi und lächelte Dalu an.

„Oh, das ist keine große Sache. Man muss ihnen nur ein paar kräftige und aufbauende Worte vorsetzen... manchmal.“

„Dass du so etwas kannst“, erwiderte Kazi stichelnd. „Dann machen wir uns mal bereit...“

Es regnete nun und die Winde wurden stärker. Es war seltsam, wie es in einem Moment ruhig und friedlich war (oder so friedlich, wie Voya Nui werden konnte), während der nächste wie ein Alptraum war: die Wolken waren so dunkel wie die Nacht und Donner erschütterte den Boden mit überraschender Heftigkeit. Das Schlimmste von allem aber war der Wind. Man konnte erkennen, dass es nicht mehr lange dauern würde, bis er anfang, Bäume wegblasen zu können und ein Chaos anzurichten. Wie stark die mächtige Luft manchmal sein konnte. Die Voya Nui Matoran waren scheinbar pausenlos gelaufen, sie waren so nahe bei ihrem Ziel, aber es schien dennoch so weit entfernt. Sie mussten von nun an über felsiges Gelände reisen, was ein gutes Zeichen dafür war, dass sie sich den Höhlen näherten. Eine kleine Weile später sahen sie die großen höhlendurchzogenen Gegenden. Sie schienen stark genug, um den Matoran Sicherheit zu bieten, und sollte es einen Einsturz geben, gab es dann nicht reichlich Matoran, um sich frei zu graben?

Kazi half ein paar der Matoran den steilen Hang hinauf, als Piruk herbeirannte; er sah besorgt aus und kratzte ständig seine Waffen aneinander und sah sich um, als suchte er nach jemandem. Der Ko-Matoran sprang neben seinem Freund herab und schaute ihm ins Auge: „Worin liegt das Problem?“

„Häh. Oh, nichts...“

„Sag’s mir.“

Piruk atmete tief ein. „Aber...“

„Sofort!“

„Schon gut, schon gut! Verlier jetzt bloß nicht deine Maske“, antwortete Piruk mit einem Winken seiner Hände. „Sei jetzt bitte nicht böse auf mich, ich habe ihr gesagt, sie soll nicht...“

„Wem hast du was gesagt?“

„Ähm, Dalu. Sie wollte den Hurrikan sehen und sie sagte, sie würde zu uns zurückkommen, sobald irgendetwas schief läuft.“

Kazi starrte ihn die längste Zeit nur an. Er konnte Piruk nicht die Schuld zuweisen und sobald Dalu sich auf etwas eingeschossen hatte, konnte man sie nicht mehr zu einem Sinneswandel bewegen. „Ich gehe ihr hinterher“, sagte Kazi schließlich.

„Was? Du kannst nicht alleine gehen, lass mich gehen, es ist meine Schuld, weil ich es niemandem gesagt habe.“

„Nein, ich kann niemand anderen Gefahr aussetzen. Geh und sag Garan, was ich tue... nachdem ich gegangen bin.“

Kazi rannte schneller, als er sich je vorgestellt hatte, in seinen Augen stand Panik. Wo war Dalu? Sie konnte nicht zu weit gekommen sein und war sie wirklich so verrückt? Gedanken überschlugen sich in seinem Verstand, wunderten sich, ob sie... oder selbst er heil aus diesem Chaos herauskommen würden. Als er aus einem versengten Bereich im Wald herauskam, stand vor ihm auf einer kleinen Klippe, die ins massive Meer (und den Sturm) hinausragte, Dalu, ihre Augen vor Staunen geweitet. Kazi keuchte und rannte hinüber. In einer Sekunde ergriff er ihren Arm und wollte sie von der Klippe herab und zurück in sichereres Land ziehen. Aber Dalus schnelle Reflexe erwischten den Ko-Matoran unvorbereitet.

„Oh Kazi, du hast mir einen Schrecken eingejagt!“ Sie grinste auf impulsive Weise und sah ihn dann mit einem schwachen Lächeln an. „Ich folgte dir und habe mich...“

„Verlaufen?“, blaffte Kazi. „Dalu, was in aller Welt tust du? Wir müssen zu den anderen zurückkehren.“

„Aber sieh ihn dir mal an, kann irgendetwas so groß... mächtig und unheimlich sein? Wie kann so etwas einfach aus dem Nichts erscheinen?“

„Darüber können wir uns Gedanken machen, nachdem er vorbei ist“, erwiderte Kazi. „Bitte, wir müssen—“

Plötzlich grollte der Donner und ließ die beiden Matoran hinfallen. Und ein großer Windstoß brüllte durch die Luft. Kazi, der sein Gesicht bedeckt hatte, sah nun auf um einen Baum zu sehen, der mehrmals gedreht wurde, dann ein Knacken. „DALU!“, rief Kazi so laut wie möglich durch den Sturm.

Die weibliche Matoran schaute langsam auf und sah den Baum, und mit einem verblüfften Kreischen versuchte sie rechtzeitig aufzustehen, um aus dem Weg zu gehen. Aber der Wind blies zu stark als dass sie sich aus dem Weg bewegen konnte. Mit der wenigen Kraft, die er noch hatte, drückte er sich hoch, ergriff ihre Hand und riss sie aus dem Weg. Dalu klammerte sich an ihm fest, aber das war nicht genug. Der Baum fiel und die Wucht erschütterte den Boden. Der Aufprall trug die Matoran aber ein paar Meter weg von der Stelle, an der sie standen. Und das war am Rande des Abhangs. Kazi versuchte verzweifelt, sich am Boden festzuklammern, aber der Wind blies stärker und etwas traf sein Gesicht. Er ließ los und spürte, wie er selbst langsam schwebte. Dann, mit einem fürchterlichen Rucken, begann er mit großer Geschwindigkeit in scheinbar endlose Tiefe zu fallen. Er konnte schwach die Felsen sehen und die tödlich kalte See. War dies das Ende? War dies sein Schicksal gewesen? Er schloss seine Augen und wartete darauf, dass alles schwarz wurde.

Eine verschwommene rot-silberne Gestalt setzte den bewusstlosen Matoran hinter einen großen Felsen nicht weit von der Stelle entfernt ab, wo er gefallen war. Früher oder später, wusste er, würde Dalu den Ko-Matoran finden und hoffentlich würden sie Sicherheit finden, aber Axonn würde jederzeit bereit sein, um zu helfen

Ein kalter Wassertropfen platschte gegen sein Gesicht, dann geschah es wieder. Kazi öffnete schwach seine Augen, alles um ihn herum war verschwommen. Wo war er? War er in irgendeinem anderen Land im Jenseits? Schließlich wurde alles klar: er lag in irgendeinem moosigen Teil des Waldes, es war immer noch leicht dunkel, aber durch die Bäume konnte er Licht sehen.

„Du bist wach!“, rief eine Stimme. Kazi drehte sich um, um den hocheufreuten Gesichtsausdruck von Dalu zu sehen. Sie rannte zu ihm herüber und umarmte ihn. „Allen guten Geistern sei gedankt, dass du wach bist!“, rief sie. „Es ist erstaunlich wie du davongekommen bist. Ich dachte, du wärest tot.“

„Ich... ich erinnere mich nicht daran, wie ich mich aus diesem Fall gerettet habe“, stammelte Kazi schockiert. „Ich dachte du hättest es getan...“

Sie schüttelte ihren Kopf. „Nein... aber mach dir darüber keine Sorgen, einverstanden? Du bist am Leben und das ist alles, was zählt. Betrachte es einfach als... Geschenk von Mata Nui.“

Kazi betrachtete es mit Logik, die ihm sagte, dass er keineswegs einfach durch ‚Magie‘ gerettet worden sein konnte. Jemand hat ihn gerettet...

„Los, komm“, sagte sie. „Wenn du dem gewachsen bist, würde ich gerne die anderen Matoran finden und zurück ins Dorf gehen. Der Hurrikan ist bis auf etwas Regen und bewölkten Himmel vorbei.“

„Wie spät ist es?“, fragte Kazi beim Aufstehen.

„Kurz nach Mittag, denke ich, es hat eben erst aufgehört zu stürmen. Aber komm jetzt!“

Nun, sie trafen die restlichen Matoran auf der Hälfte des Rückwegs wieder. Garan war wirklich froh zu sehen, dass es den beiden gut ging, und er sagte, dass alles glatt lief. „Schaurig, aber wir überlebten“, sagte Garan. „Lasst uns hoffen, dass das nicht wieder geschieht.“ Danach gingen sie weiter hinab zum Dorf, besorgt über das, was geschehen war.

Schweigen war das erste, was Kazi in den Sinn kam, als er den Ort sah. Dächer waren davongeweht worden, Bäume waren auf viele der Häuser gefallen, und manche konnten nicht mehr repariert werden. Nicht nur das, der Ort war außerdem schrecklich überflutet.

„Nun, zumindest haben wir Wasser“, sagte Piruk leise.

„Es wird austrocknen, bevor wir Wasser holen können“, seufzte Kazi. „Ach, das ist hoffnungslos.“

Er setzte sich auf den nächsten Felsen und legte seine Hände auf seine Maske. „Warum musste das geschehen... Warum musste irgendetwas davon geschehen? Warum konnten wir nicht ein normales Leben führen, mit einem Turaga, wachsamem Toa und an irgendeinem wundervollen Ort? Waren wir nur hier, um vom Großen Geist verlacht zu werden?!“, rief er mit einem Blick gen Himmel, der eine Mischung aus Zorn und Traurigkeit enthielt.

Dalu lief zu ihm herüber und sah ihn an. „Aber wir haben etwas Besonderes, etwas, das uns immer helfen wird, diese ganzen Sorgen durchzustehen.“

„Ach ja?“, sagte Kazi und schaute sie müde an.

„Hoffnung“, sagte sie, „dass wir in der Zukunft frei von diesem Fluch sein werden, dass Morgen mehr Hoffnung bringen wird, während wir weitergehen, mit unseren Köpfen erhoben. Lass uns deshalb nicht besorgt oder niedergeschlagen sein, den genau das ist es, was die Verzweiflung will.“ Sie kniete sich hin und schaute ihn mit einem Lächeln an. „Dass alle Matoran Liebe und Freundschaft haben werden, bis zum bitteren oder helleren Ende. Es wird immer Gutes geben, egal wie böse die Welt ist, und es wird immer Licht geben, egal wie finster es scheinen mag.“ Kazi war schockiert über Dalus weise Worte. Er hatte nie gewusst, dass sie eine so wundervolle Rede halten konnte. „Los, komm“, sagte sie und streckte eine Hand aus. „Fangen wir an, den anderen beim Wiederaufbau zu helfen.“

Der Hurrikan ist vorbei... er war nicht ganz so schlimm, hat aber trotzdem jede Menge Schaden angerichtet, und alle Matoran sind zurück im Dorf und bauen es neu auf, vielleicht sogar besser als zuvor. Der Hurrikan hat viel Tod und Verzweiflung gebracht. Aber wie Dalu sagte, es wird immer irgendwo Hoffnung scheinen, und sie wird immer weiterbrennen, solange

es Matoran, Toa und viele weitere in dieser Welt gibt, die sie scheinen lassen und an sie glauben. Liebe, Freundschaft und Hoffnung... ich schätze, das ist nur eine andere Ausdrucksform von... Einigkeit, Treuepflicht und Bestimmung.

–Kazi

ENDE

Diese Geschichte ist geistiges Eigentum von Lady Kopaka. Die Übersetzung wurde von Nuhrii the Metruan für das IDBM erstellt und darf weiterverwendet werden, solange sein Name in Verbindung damit genannt wird. Die Geschichte ist offizieller Teil des BIONICLE-Kanons.

ALLE AUFGEPASST!!!

Es gibt bezüglich von Fans geschriebenen Kurzgeschichten noch ein paar Dinge zu vermelden. Zum Einen möchte ich fragen, ob es euch gefallen hat, dass das IDBM auch Dinge bringt, die nicht aus der Feder von Greg Farshtey stammen. Dies ist wichtig, da es derzeit noch eine weitere solche Kurzgeschichte gibt – *Protection* von InnerRayg – und weil in Zukunft auch noch weitere entstehen werden. Bitte helft mir bei der Planung zukünftiger Ausgaben, indem ihr mir im BZPower-Topic oder auf meiner Wiki-Nui oder Toa-of-Wiki Diskussionsseite (Benutzername: DarthSpiriah) eine Rückmeldung hinterlasst! (DRINGEND!!!)

Wenn ihr selbst des Englischen einigermaßen mächtig seid und es euer sehnlichster Wunsch ist, selbst einen Beitrag zur BIONICLE-Saga zu leisten, dann sucht im August mal BS01 auf. Bereits jetzt findet ihr dort auf der Startseite einen Link zu den Teilnahmebedingungen für einen Kurzgeschichtenwettbewerb, dessen Ziel es ist, mit 400 bis 4000 Worten ein Ereignis aus dem Kernkrieg (engl.: *Core War*) zu erzählen. Der Gewinnerbeitrag gehört auch zu den Kurzgeschichten, die – wenn ihr es wünscht – im IDBM auf Deutsch veröffentlicht werden könnten. Ich werde definitiv beim *Core War Contest* mitmachen und habe auch meinen Beitrag schon zur Hälfte fertig. Was ist mit euch?

DU WILLST DIE WEBSERIEN VON BIONICLESTORY.COM AUF
DEUTSCH LESEN? KEIN PROBLEM!

SCHAU EINFACH IM BZPOWER-BLOG VON *TOA OF KENN*
VORBEI, WO IHR ÜBERSETZUNGEN ALLER BISHER
VERÖFFENTLICHTEN KAPITEL ALLER BISHER ERSCHIENENEN
WEBSERIEN FINDET!

DAS ÜBERSETZERTTEAM – *TOA OF KENN*, *VEZOK'S FRIEND* UND
NUHRII THE METRUAN – WÜRDE SICH FREUEN, WENN IHR
MAL EINEN BLICK DARAUF WERFT UND UNS SAGT, WAS IHR
DAVON HALTET.

AUSSERDEM DORT ERHÄLTlich: EINE VON *TOA OF KENN*
ERSTELLTE PDF-DATEI IN E-BOOK-LAYOUT, DIE ALLE SERIEN
VON MITTE 2007 BIS ENDE 2008 ENTHÄLT!

BIONICLE: THE LEGEND REBORN – DER ROMAN – S. 1/3

Im November wird er erscheinen. Dank der Leseprobe im Anhang aus *Raid on Vulcanus* sind wir aber schon jetzt imstande, euch einen exklusiv von **PUHRN THE METRUAN** fürs IDBM übersetzten Ausschnitt aus dem Roman zum brandneuen Film *BIONICLE: Die Legende erwacht/The Legend Reborn* zu präsentieren. Der Roman wurde von **GREG FARSHTEY** basierend auf dem Werk von Drehbuchautorin **SEAN DEREK** verfasst. Das Exzerpt stammt aus dem ersten Kapitel des Filmromans und setzt genau da an, wo *Raid on Vulcanus* aufhörte.

Ein Schwarm Scarabax-Käfer huschte über eine Sanddüne auf der Suche nach ihrer Abendmahlzeit. An den meisten Abenden war diese Jagd ereignislos. Die Käfer ernährten sich und kehrten dann in ihre unterirdischen Tunnel zurück. Aber dieser Nacht war bestimmt, anders zu sein.

Ein Käfer hob seine Augen von dem Sand und sah etwas Seltsames. Er begann mit seinen Zangen zu klicken, um seine Kameraden zu alarmieren. Andere Scarabax schlossen sich an und sahen zu, wie ein Lichtpunkt eine Spur durch den Nachthimmel zog und ein großer Feuerball wurde.

Die Scarabax stoben auseinander. Das herabfallende Objekt schlug in den Boden ein und schlitterte über den Sand, wobei es unterwegs eine Schneise zog. Die intensive Hitze verschmolz den Sand zu Glas.

Schließlich kam es am Rand einer Düne zum Halt. Rauch stieg von seiner metallischen Oberfläche auf.

Langsam verließen die Scarabax ihre Deckung. Sie konnten die Hitze spüren, die von dem Objekt ausging. Der Schwarm näherte sich mit schnell klickenden Zangen, bis sie dieses seltsame Objekt umringten. Sie erkannten nicht, dass es wie eine metallene Maske aussah. Dennoch hatte es etwas an sich, das sie dazu antrieb, näher zu kommen...

Ohne Vorwarnung stieg die Maske in die Luft auf. Die Käfer sprangen überrascht zurück, als der Sand unter ihr wie ein Miniaturzyklon aufstieg. Jetzt schwebte die Maske mehr als sieben Fuß [Anm.: 213 cm] hoch in der Luft, umgeben von einem im Zaum gehaltenen Sandsturm. Nach ein paar Augenblicken begannen die Sandkörner, eine erkennbare Form anzunehmen. Zwei Arme, zwei Beine und ein Rumpf formten sich aus den umherwirbelnden Körnern und wurden dann fest.

Der Sturm endete. Nun stand da ein Wesen, das eine Maske trug. Seine Rüstung war weiß und gold und sein Körper schlank und stark. Er hob seine Hände behutsam an seine Maske, als wäre er sich nicht sicher, ob sie echt war. Dann schaute er auf seinen neuen Körper herab.

Der Neuankömmling machte einen Schritt und seine Knie gaben nach. Als er sich selbst auffing, atmete er tief ein, bevor er es erneut versuchte. Als er sein Bein hob und ausstreckte, hörte er ein Klickgeräusch.

Beim Hinabschauen sah das seltsame Wesen einen Scarabax-Käfer genau dort, wo sein Fuß fast gelandet wäre. Er zog ihn zurück und sagte: „Tut mir leid, Kleiner.“

Der Käfer bewegte sich zurück und duckte sich vor Furcht.

„Entspann dich“, sagte das Wesen. „Ich werde dir nichts zuleide tun.“

Auf den freundlichen Ton des Fremden reagierend, senkte der Käfer seine Zangen und schaute auf, wobei er seinen Kopf auf die Seite neigte.

„Mein Name ist Mata Nui“, sagte der Fremde. „Du hast vielleicht bemerkt, dass ich noch nicht ganz sicher auf meinen Füßen bin.“

Mata Nui beugte sich herab und streckte dem Scarabax seine Hand hin. Der Käfer sprang in seine Handfläche und flitzte wild klickend seinen Arm hinauf.

„Ich habe das Gefühl, du willst mir etwas sagen“, sagte Mata Nui. Der Käfer war nun auf seiner Schulter, nahe bei seiner Maske.

„Ah, es ist die Maske, die dich interessiert.“

Der Käfer stupste mit seiner Zange gegen Mata Nuis Maske, wodurch sie hell aufleuchtete. Einen Moment lang schien es, als wären die Maske und der Scarabax eins. Dann verblasste das Leuchten und Mata Nui konnte sehen, dass das Insekt verwandelt worden war. Wo einst ein

kleiner Käfer gewesen war, war nun ein ziemlich großer Schild mit dem Symbol eines einzigen Auges in seiner Mitte.

„Großartig...“, hauchte Mata Nui erstaunt.

Dann *blinzelte* das Auge auf dem Schild.

Mata Nui sprang erschrocken zurück. „Was du ja selbst *sehen* kannst...?“

Es war keine Zeit, um Fragen zu stellen. Mata Nui wirbelte beim Erklingen eines zornigen Zischens von oben herum. Eine große, klauenbewehrte Kreatur sprang auf ihn zu. Mata Nui versuchte auszuweichen, aber er war nicht schnell genug. Der Angreifer klammerte sich an seine Schulter und schlug ihn auf den Boden.

Mata Nui bekam einen besseren Blick auf seinen Angreifer. Es war ungefähr sieben Fuß groß, beigefarben, mit stachelartigen Klauen und einem Stachelschwanz wie ein Skorpion. Einen Moment lang fragte sich, ob das hier irgendein durchgedrehter Toa war. Dann ermahnte er sich selbst: *Hier gibt es keine Toa! Das hier ist nicht dein Zuhause.*

Die Kreatur griff Mata Nui wieder an. Der Schild bewegte sich, um seine Hiebe zu blockieren, was sie wütender machte. Mata Nui rollte sich seitlich weg, um einem Schlag auszuweichen. Die Krallen der Bestie schlitzten tiefe Furchen in den Stein, wo sein Kopf einen Moment zuvor gewesen war.

In Ordnung, nicht gut, dachte Mata Nui. *Wenn ich defensiv bleibe, werde ich noch zerstückelt werden.*

Mata Nui zog sich auf die Füße, als die Bestie erneut angriff. Die Kreatur peitschte mit ihrem Schwanz, bereit, mit ihrem Stachel zuzuschlagen. Mata Nui wich einen Schritt zurück – und stolperte über einen Felsbrocken, weshalb er auf seinem Rücken im Sand landete. Die Kreatur traf den Felsbrocken mit ihrem Stachel. Die Wucht des Aufpralls war so stark, dass sie den Fels zerschmetterte und den Stachelschwanz des Angreifers abbrach. Vor Schmerzen kreischend, rannte die Bestie in die Nacht davon.

Mata Nui lag auf dem Sand, auf seinem Schild ruhend, und versuchte, seinen Atem zu beruhigen. Seine Mission auf dieser Welt auszuführen würde sogar noch schwerer sein, als er gedacht hatte.

Es gab einen hellen Lichtblitz. „Was--?“, sagte Mata Nui überrascht. Als das Licht verblasste, war sein Schild weg, da er wieder die Gestalt des kleinen Scarabax-Käfers angenommen hatte.

Mata Nui lächelte das Insekt an. „Vor diesem Tag habe ich nie die Hilfe von irgendjemandem oder irgendetwas gebraucht. Vielen dank.“

Er senkte seinen Arm behutsam auf den Boden, um den Insekt zu gestatten, in die Freiheit zu entfliehen. „Nun, Kleiner, ich habe dein Leben verschont und du hast meines gerettet“, sagte er. „Sagen wir einfach, wir sind quitt, und gehen getrennte Wege?“

Der Scarabax antwortete mit dem schnellen Klicken seiner Zangen. Mata Nui kicherte und sagte: „Schon gut, ganz ruhig, es war nur ein—“

Mata Nui hörte ein Geräusch. Er drehte sich um und sah eine kleine, weiß gepanzerte Gestalt in einem Landfahrzeug näher kommen. Das Fahrzeug sah aus, als wäre es ein Dutzend Male geflickt und mit Wrackteilen repariert worden. War dies ein weiterer Angriff? Mata Nui packte den abgebrochenen Schwanz der Bestie und stand auf. Der Scarabax kletterte auf seine Schulter hoch und versteckte sich hinter seinem Nacken.

Der Fahrer schaute Mata Nui an, dann den Aufschlagkrater, den die Maske zurückgelassen hatte, und dann wieder Mata Nui. Er hob ein Kristallschwert und sagte: „Was hast du hier zu suchen?“

Mata Nui blieb weiterhin auf Defensive. „Ich bin nur ein Reisender, der nach der nächstgelegenen Stadt sucht.“

Zu Mata Nuis Überraschung senkte der Fahrer seine Waffe und grinste plötzlich. „Nun, dann könntest du genauso gut zu graben anfangen“, sagte er. „Hier auf Bara Magna wirst du zwangsläufig die Ruinen der einen oder anderen [Stadt] finden.“

Als Mata Nui nicht reagierte, fügte der Fahrer hinzu: „Das ist ein Witz... In Ordnung. Nun, um deine Frage zu beantworten: das nächstgelegene Dorf ist Vulcanus. Ich habe dort geschäftliches zu erledigen, wenn du mitgenommen werden willst. Das heißt, außer du willst lieber von einer Meute Knochenjäger oder, noch schlimmer, Skrall gefangen genommen werden.“

BIONICLE: THE LEGEND REBORN – DER ROMAN – S. 3/3

Mata Nui kannte dieses Wesen nicht, aber er schien freundlich genug zu sein. Die Alternative war, durch diese weitläufige Wüste zu laufen, ohne eine Ahnung, in welche Richtung er gehen sollte. Der Fahrer lächelte, als er in das Fahrzeug einstieg.

„Was sind Knochenjäger und Skrall?“, fragte Mata Nui.

„Niemand, dem du je begegnen willst.“

Plötzlich schlug der Fahrer nach Mata Nui, der den Hieb mit dem Stachelschwanz blockierte.

„Entspann dich!“, sagte der Fahrer. „Du hast einen dreckigen Scarabax auf deinem Rücken. Ich hab nur versucht, das widerliche Ding herunter zu schlagen.“

„Danke, aber mir gefällt er genau da, wo er ist“, antwortete Mata Nui mit der Spur einer Warnung in seiner Stimme.

Der Fahrer zuckte mit den Achseln. „Jedem das Seine. Ich heiße übrigens Metus. Jetzt halt dich fest!“

FORTSETZUNG FOLGT IN DER NÄCHSTEN AUSGABE DES IDBM

(Wer nicht warten kann, der sollte sich *Raid on Vulcanus* kaufen, wo noch fünf weitere Seiten Vorschau abgedruckt sind.)

Mehr heiße Informationen über *BIONICLE: Die Legende erwacht* im nächsten Artikel und in der Augustausgabe des IDBM.



Wie üblich an dieser Stelle folgt ein Überblick über aktuelle und zukünftige Entwicklungen in puncto BIONICLE Sets & Story, zusammengestellt von **RUHR!! THE METRUAN**.

So, ihr heißhungrigen Fans – jetzt gibt es wieder eure geballte Ladung Informationen auf einen Blick. Fangen wir mal mit dem an, was am weitesten in der Zukunft liegt:



Verzeihung, ich meine: **2010**. Genauer gesagt, 2010-Bücher.

Wie Greg Farshtey jetzt bekannt gab, wird es – wider allen Erwartens – doch zumindest einen Roman in 2010 geben, der von der Story des 1. Halbjahres handeln wird, die auf den 2010-Film hinführen wird. Aber es gibt einen „Haken“ bei der Sache, den manche vielleicht recht angenehm finden könnten: SCHOLASTIC wird das Buch NICHT veröffentlichen. Das bedeutet, dass es in den USA nicht gedruckt werden kann, da sich kein Verleger findet. Sollte sich das nicht noch ändern, wird das Buch als eine Art zusätzliche Webserie entweder auf BIONICLE.com oder auf BIONICLEStory.com erscheinen – stückchenweise.

In Europa jedoch hat sich ein Verleger gefunden: AMEET, die bereits *Makuta's Guide to the Universe* und die Bara Magna Activity Books mit der Geschichte *The Crossing* verlegten. Und die Ende dieses Jahres noch eine Bara Magna Guide herausbringen werden, mit weiteren neuen Infos. Da AMEET seine Bücher aber bisher nur in Polen und Finnland verlegte, ist ungewiss, ob es eine deutsche Version geben wird. Wenn nicht, dann keine Bange: das IDBM wird die online erscheinenden Kapitel natürlich für euch übersetzen. Greg ist übrigens schon damit beschäftigt, das Buch zu schreiben :).

Nächstes Thema:

AQUA MAGNA

Wer jetzt nur „Großes Wasser“ versteht, sollte sein Latein-Vokabelgedächtnis loben. Aqua Magna ist aber auch, wie wir seit geraumer Zeit wissen, der Name des Planeten, auf dem sich fünf Jahre BIONICLE-Geschichte abgespielt haben: der Planet des Endlosen Ozeans, der endlich einen Namen bekommen hat. Das vollkommen von Meer bedeckte Aqua Magna war einst ein Teil von Spherus Magna – Toa Macku erwähnte in *Waffenbrüder* ein „Großes Meer“, wisst ihr noch? Das änderte sich aber, als die Spaltung den Planeten teilte. Das dritte große Fragment von Spherus Magna ist übrigens der „Nördliche Frost“ (Northern Frost).

CORRIGENDUM: SAHMAD UND TELLURIS



Eine kleine Korrektur einer Fehlinformation im letzten Magazin, die jedoch von Greg Farshtey selbst gekommen war und erst durch das BIONICLE.com-Juli-Update korrigiert wurde. So weit dürfte es bekannt sein: Sahmad war ein Agori, dessen Stamm 3000 Jahre vor der Spaltung von einer Seuche größtenteils dahingerafft wurde. Die wenigen Überlebenden wurden vom Rest der Agori verstoßen, da man Ansteckungsgefahr befürchtete, die aber nicht bestand. Das stimmt auch so, wie es hier steht.

Telluris hingegen war – entgegen unserer Berichterstattung – kein Agori dieses Stammes, sondern ein Krieger der Spezies der Glatorianer (auch wenn er nie als Glatorianer aktiv war), der offenbar mit dem Stamm zu tun hatte. Der Stamm hatte übrigens KEINEN Herrn der Elemente (*Element Lord*), da es diese zu jener Zeit noch nicht gab. Das Element des Stammes ist weiterhin unbekannt.

DER KERNKRIEG (CORE WAR)

Im Rahmen des *Core War*-Storywettbewerbs auf BS01, den ich euch in diesem Heft ja bereits ans Herz gelegt habe, wurden von Greg Farshtey neue Informationen über jenes Ereignis preisgegeben und auch *Raid on Vulcanus* verriet so manches. Das hat mich veranlasst, euch eine kleine Zusammenstellung über den Kernkrieg zu geben (seht es als Ergänzung zu dem großen Spherus-Magna-Artikel aus Heft 4).

Der Kernkrieg begann, als ein paar Agori des Eisstamms im Nördlichen Frost auf eine seltsame Substanz stießen, die je nach Bestimmung mutieren oder zerstören konnte (das ist unsere gute alte Energiegeladene Protodermis). Als sie ihrem Elementarherrscher des Eises von ihrem Fund berichteten, sicherten die Krieger des Stamms die Quelle. Die anderen Herren der Elemente begehrten die Substanz aber ebenso und es kam zum Krieg. Der Krieg hieß Kernkrieg, weil die energiegeladene Protodermis aus dem Planetenkern zu kommen schien.

In dem mehrjährigen Konflikt kämpften die späteren Glatorianer und andere Krieger derselben Spezies für die einzelnen, von den Herren der Elemente angeführten Stämme. Die Agori dienten als Hilfstruppen, Feldärzte und Ähnliches. Die Großen Wesen indes hielten sich zuerst aus dem Krieg heraus, zeigten aber wissenschaftliches Interesse an der EP. Sie betätigten sich aber als Schlichter, jedoch vergeblich. Die Skrall kämpften aufseiten des Elementarherrscher des Felses, also für den Felsstamm. Die Waffen der Krieger waren damals noch mit Elementarenergie geladen, doch diese verlor sich über die Zeit, weshalb Glatorianerwaffen heutzutage machtlos sind.

Der Krieger Surel wurde im Laufe des Krieges verletzt und für tot erklärt, doch er überlebte und zog sich mit seinen Eisenwölfen zurück. Der Feuerkrieger Ackar erlebte eine traumatische, monatelange Schlacht in der Eisenschlucht (*Iron Canyon*) bei Vulcanus, da die Enge der Schlucht dem Gegner zugunste kam und die Schlacht in einem fürchterlichen Blutbad endete. Weitere Krieger wurden vom Elementarherrscher des Dschungels mit Bäumen verschmolzen, wodurch der in *Riddle of the Great Beings* auftauchende Klingenwald (*Forest of Blades*) entstand. Der Eisstamm hielt die EP-Quelle meist unter Kontrolle, doch er verlor sie mehrmals, aber nie lange.

Im Laufe der Kriege erkannten die Großen Wesen, welchen Schaden die EP der Stabilität des Planeten zufügte. Sie erschufen den uns allzu vertrauten Riesenroboter Mata Nui und den Roten Stern als sein Transportmittel. Außerdem ließen sie die Bohrok-ähnlichen Bateria los, die darauf programmiert waren, jeden Waffenträger zu töten. Dies war eine sehr verzweifelte Maßnahme, die erst ergriffen wurde, nachdem friedliche Wege scheiterten.

Gegen Ende des Krieges schaffte der Feuerstamm es, die EP-Quelle zu erobern. Sie begannen, die Substanz anzupapfen und zu sammeln, was der strukturellen Integrität Spherus Magnas weiteren Schaden zufügte. Das führte schließlich zur Spaltung (*Shattering*) des Planeten. Die Herren der Elemente wurden auf Bara Magna eingesperrt, die Großen Wesen zogen sich an einen unbekannt Ort zurück und das Deaktivierungssignal für die Bateria wurde gesendet, doch eine Fehlfunktion hatte zur Folge, dass sie weiterhin aktiv blieben. Mata Nui begann seine von den Großen Wesen programmierte Rundreise durchs Universum.

SETS: GLATORIAN LEGENDS UND 2009-FAHRZEUGE



Jetzt zu den weniger erfreulichen Dingen. Der verantwortliche deutsche LEGO-Verkaufsmanager für BIONICLE hat laut Informationen von BZPower verlauten lassen, dass in Deutschland lediglich die GLATORIAN LEGENDS im Handel erhältlich sein werden, nicht aber die Fahrzeugsets. Übers Internet (Shop@Home) soll demnach aber noch das Set 8992 Cendox V1 mit dem Agori-Piloten Crotelius erhältlich sein. Ich selbst habe den Cendox V1 aber schon in meinem Müller-Markt gesehen, ebenso wie die neuen Glatorianer.

Vielleicht werden die restlichen Sets aber im Laufe des Sommers auf Seiten wie Amazon.de oder eBay auftauchen. Augen offen halten!

Wie die Lage in Österreich, Luxemburg und der Schweiz steht weiß ich nicht, aber fragt doch einfach den Spielwarenhändler eures Vertrauens oder wendet euch an den LEGO-Kundenservice eures Landes. Wer ins LEGOLAND Deutschland kommt, könnte dort Glück haben, denn bei den zwei Besuchen, die ich vor mehreren Jahren diesem Park abstattete (und dieses Jahr werde ich endlich wieder mal hinkommen :D), habe ich dort schon Sets gesehen, die es bei uns im freien Handel nicht gibt. Schaut mal im LEGOLAND-Shop oder im BIONICLE-Shop des LEGOLANDS, ob ihr dort die anderen Sets findet.

Und jetzt das, worauf wahrscheinlich alle gewartet haben

DER NEUE FILM:

~~BIONICLE: THE LEGEND REBORN~~

BIONICLE: DIE LEGENDE ERWACHT

1. WANN KOMMT DIE DVD, WIE VIEL KOSTET SIE MICH???

Ja, der deutsche Titel ist endlich aus dem Sack, wie ihr in diesem Heft wahrscheinlich schon an der ein oder anderen Stelle gemerkt habt. Erstmals tauchte er auf BIONICLE.de auf, kurz darauf auch auf Amazon.de, wie mir **TOA-KAL** berichtete. Des Weiteren informierte er mich, dass die deutsche DVD zum exklusiven Frühbestellerpreis von 15,95 € dort bereits bestellt werden kann! Zugreifen – später wird der Preis vermutlich wieder steigen! Zum Vergleich: über die letzten Wochen wurde der Preis laut Toa-Kal von rund 25 € über rund 21 € auf rund 16 € gesenkt! Durch Amazons Vorbesteller-Preisgarantie für diejenigen, die sie jetzt schon bestellen, kriegt ihr die DVD für das günstigste Angebot, das Amazon zwischen Bestell- und Versanddatum macht – also seit ihr im Falle einer weiteren Preissenkung fein raus!

Der Film erscheint hierzulande am 24. September, aber wer es nicht so lange aushält und des Englischen mächtig ist, für den bietet sich eine tolle Alternative. Die erste Nation auf Erden, die in den Genuss des neuen Films kommt, ist das Vereinigte Königreich (UK). Wer die UK-Version zum Preis von 17,99 € auf Amazon.de bestellt, bekommt sie schon ab dem 24. August geliefert, also einen Monat früher. Die Amerikaner erhalten den Film übrigens am 15. September, also neun Tage vor uns. Die britische Version (sucht einfach nach *The Legend Reborn*, dann findet ihr sie) hat eine Längenangabe von 77 Minuten, während bei *Die Legende erwacht* nur 75 Minuten Spieldauer angegeben werden. Ob das rundungsbedingt ist oder an einer FSK-bedingten Kürzung des deutschen Films liegt, ist unbekannt. Vielleicht haben wir nächsten Monat schon mehr Informationen.

2. WER KOMMT EIGENTLICH IM FILM VOR?

BIONICLE.com hat nun eine eigene Sektion für den neuen Film eröffnet, wo wöchentlich neue Ausschnitte oder Making-of-Videos erscheinen. Dort gibt es aber auch eine tolle Bios-Sektion, die uns die Charaktere näherbringt. Einfach nur, damit ihr die tollen Bilder von dort mal seht, habe ich mir die Freiheit genommen, diese Bios-Einträge für euch zu übersetzen.

ACKAR



Einst war Ackar der beste Glatorianer auf Bara Magna, aber Jahre des Kampfes haben ihren Tribut von ihm gefordert. Sein Kampfgeschick ist legendär, aber er hat nichts, wofür er kämpfen könnte – das heißt, bis Mata Nui auftaucht. Ackar ist besorgt, dass er seine beste Zeit hinter sich haben könnte. Er ist klug, loyal, vertrauenswürdig, ehrwürdig und ein guter Taktiker.

FILMZITAT:

„Zum Sieg braucht es mehr als tolle Waffen.“

Über Ackars Filmrolle ist bekannt, dass er am Anfang einen Kampf mit Strakk haben wird (den ihr im nächsten IDBM im Romanuszug nachlesen könnt) und dass er Toa Mata Nuis Mentor bei der Kampfausbildung sein wird. Wer mehr über Ackar wissen will, sollte sich *Raid on Vulcanus* durchlesen.



BERIX

Ein Agori-Villager, der als der beste Schrottsammler im ganzen Gewerbe bekannt ist, was ihm aber zu seinem Leidwesen auch einen Ruf als Dieb eingebracht hat. Er ist verstohlen und imstande, herauszufinden, wie mehrere Geräte zusammen funktionieren. Es heißt sogar, er habe andere geheilt. Der Rest der Gruppe ist sich nicht sicher, ob sie ihm trauen können.

FILMZITAT:

„Ich habe das Recht, alles zu sammeln, was ich will. Es ist ohnehin nur Müll.“

Über Berix' Rolle ist wenig bekannt. Er gilt aufgrund eines Storyboardbilds als einer der Top-Verdächtigen auf die Verräterrolle und auch die Beschreibung oben stellt ihn in dieses Licht. Ob er es letztendlich auch ist, werden wir sehen. Berix hatte drei weitere wichtige Storyauftritte dieses Jahr: in *The Secret of Certavus*, in *Die Sandwüste von Bara Magna* und in der My LEGO Network Kampagne.

Sandwüste von Bara Magna und in der My LEGO Network Kampagne.



GRESH

Gresh ist ein recht neuer Glatorianer, der mit Kiina trainiert. Er ist voller Leidenschaft und greift schnell auf seine erstaunlichen Kampfkünste zurück, aber sein Mangel an Erfahrung bringt ihn in Schwierigkeiten. Er hat ein enzyklopädisches Wissen über Kampfmanöver und die Fähigkeit, sie anderen beizubringen, aber er verlässt sich manchmal zu sehr auf das Altbewährte als auf neue und innovative Tricks.

FILMZITAT:

„Mata Nui sagt mir, ich hätte tolle 'Toa'-Kräfte – was auch immer das sein mag – aber keiner von euch will sie mich ausprobieren lassen.“

Gresh tauchte dieses Jahr bereits in sehr vielen Storymaterialien auf – sucht euch eins aus! Besonders empfehlenswert sind *Die Sandwüste von Bara Magna*, *The Secret of Certavus* und *Raid on Vulcanus*.

BIOS-EINTRÄGE WERDEN AUF NÄCHSTER SEITE FORTGESETZT!



KIINA

Eine knallharte und zynische Glatorianerin, zur selben Zeit aber auch eine Träumerin. Sie ist unglaublich schnell und sie kämpft, um Respekt zu erlangen. Ihr Lebensziel ist, einen Weg zu finden, um Bara Magna zu verlassen, und sie denkt, Mata Nui ist die Antwort, nach der sie immer gesucht hatte. Kiina ist jähzornig und kann anderen nur schwer vertrauen. Obwohl sie eine wilde Kämpferin ist, ist sie impulsiv und manchmal unvorsichtig im Kampf.

FILMZITAT:

„Endlich jemand, um die Agori zu überzeugen, dass es einen besseren Ort gibt als dieses elende Ödland.“

Kiina ist gut mit Gresh und Ackar befreundet. Sie ist für Greshs Charakterwandel zwischen *Die Sandwüste von Bara Magna* und dem Film verantwortlich. Oft wurde sie als Kandidatin für

den Posten des Verräters gehandelt, aber nachdem ich *Raid on Vulcanus* gelesen habe, finde ich das unwahrscheinlich.



MATA NUI

Einst allmächtig, jetzt nur noch sieben Fuß groß, muss Mata Nui noch lernen, wie er sich in seinem neuen Körper verhalten soll und mit anderen zusammenzuarbeiten. Widerwillig wird er ein Held in dieser neuen Welt. Er trägt die Maske des Lebens und hat – anders als alle anderen auf Bara Magna – die Fähigkeit, Neues zu erschaffen, anstatt altes Material wiederzuverwenden.

FILMZITAT:

„Ich war einst ein Beschützer, bevor ich alles an einen mächtigen Bösewicht verlor, der mein Volk versklavt hat. Deshalb muss ich einen Weg zurück finden.“

Mata Nui tauchte bereits in *Desert of Danger* auf, wenn jemand schon einmal etwas über ihn lesen will, oder im TLR-Auszug aus *Raid on Vulcanus*. Das Bild nebenan zeigt übrigens

nicht die endgültige animierte Version von Mata Nui, die noch wie Gresh ein Mundloch in der Maske haben wird.

DIE BIOS-EINTRÄGE WERDEN AUF DER NÄCHSTEN SEITE FORTGESETZT!



METUS

Ein Agori und offizieller Glatorianer-„Händler“. Metus ist ein schnell redender, handelsfreudiger Agent, der immer darauf aus ist, Profit aus jeder Situation zu schlagen. Aber er ist sehr gut beim Erkennen von Talent, besonders Glatoriantalent, und Leuten Dinge einzureden. Er ist kein großartiger Kämpfer, aber er kann sich behaupten, wenn er muss.

FILMZITAT:

„Wir benutzen Glatorianer zum Lösen von Problemen. Viel ehrenhafter als einander abzuschlachten. Und erheblich profitabler.“

Als weiteres Material über Metus empfehle ich *Raid on Vulcanus* und *Desert of Danger*, eventuell auch *The Crossing/Die Überquerung*. Metus gehört aufgrund diverser „Hinweise“ in letzter Zeit zu meinen

aktuellen Favoriten auf den Verräterposten, neben Berix.



TUMA

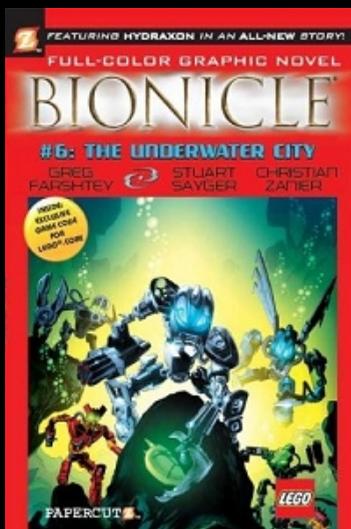
Der groß und starke Tuma ist der Anführer des Skrall-Stamms. Seine Krieger überfallen Dörfer und Karawanen und erobern alles von Wert. Er ist ein harter und geschickter Kämpfer, sehr kräftig und auch überraschend schnell. Er ist sehr versiert in allen Formen des Kampfes, ist aber vielleicht nicht ganz so schlau, wie er selbst denkt.

FILMZITAT:

„Es wird mir eine Freude sein, dir diese tolle Maske aus dem Gesicht zu reißen.“

Wer mehr über Tuma lesen will, dem sei einerseits die Webserie *Empire of the Skrall/Das Imperium der Skrall* empfohlen, darüber hinaus aber noch *Die Sandwüste von Bara Magna*, *Raid on Vulcanus* und *Ein Held erwacht*, denn das sind so ziemlich alle Auftritte, die er bisher hatte. Dem Zitat nach wird

er einen Kampf gegen Mata Nui haben.



ZU GUTER LETZT: NEUES AUF DEM COMICSEKTOR

Wie im Frühjahr angekündigt erscheint am 4. August die neue Graphic Novel von Papercutz, die den Titel *The Underwater City* trägt und alle 2007-Comics enthält, sowie einen zehnstufigen, brandneuen Comic, der direkt an die 07-Saga anschließt und von Hydraxon und Pridak handelt. Irgendwo habe ich mal gelesen, der Titel sei *Hydraxon's Tale*. Ich werde mir die Graphic Novel natürlich kaufen, aber es wäre nett, wenn mir jemand die Geschichte scannen könnte, damit sie eines Tages auch im IDBM erscheinen kann, wenn es mal keine Glatorianer-Comics gibt.

Auf Amazon.de kostet die Taschenbuchausgabe 7 € und die Hardcover-Ausgabe 10 €. Laut Cover enthält das Buch auch einen exklusiven Spielecode für LEGO.com.

Und auch in unserer zweitdicksten Ausgabe gibt es sie wieder: die Quizfragen und Witze aus dem genialen Hirn von **CHOSEN ONE OF BIONICLE**. Doch da seinem PC Schreckliches widerfahren ist (sein Haus war Ziel einer Hochspannungsenergieentladung aus der Atmosphäre) war er nicht imstande, einen dieser tollen Infinities-Comics zu erstellen. Den gibt's dann aber hoffentlich nächstes Mal wieder.

DAS QUER-DURCH-DIE-SAGA BIONICLE-QUIZ

- 1.) Wo hat Toa Mata Kopaka seine Kanohi Pakari gefunden?
 - a) In der Großen Mine
 - b) Auf einer Insel in einem Lava-See
 - c) In einer Höhle in Le-Wahi
- 2.) Lewa trug einst ein Krana. Welche Kraft hatte dieses?
 - a) Schutzschild
 - b) Fliegen
 - c) Telepathie
- 3.) Onua Nuvas Symbol wurde von Lehvak-Kal gestohlen. Wer wollte den Bohrok-Kal daran hindern?
 - a) Whenua
 - b) Onepu
 - c) Onua selbst
- 4.) Als die Toa Metru ein Leck in den Archiven versiegeln wollten, entführte Kraha eine/n Toa und gab sich für ihn/sie aus. Welche/n?
 - a) Whenua
 - b) Vakama
 - c) Nokama
- 5.) Im Austausch gegen energiegeladene Protodermis wollte die Karzahni-Pflanze den Toa Metru etwas geben, das sie dringend benötigten. Was?
 - a) Ein Boot
 - b) Ein Gegengift
 - c) Die Möglichkeit zu passieren
- 6.) Was war Zaktans Job, bevor er ein Dunkler Jäger wurde?
 - a) Soldat
 - b) Sklave
 - c) Wissenschaftler
- 7.) Welchem Element gehörte Reysa an?
 - a) Erde
 - b) Stein
 - c) Wasser
- 8.) Wer war der/die allererste Schatten-Matoran?
 - a) Gavla
 - b) Vultraz
 - c) Vican



9.) Wer war der einzige Skrall, der je ein Bateria tötete?

- a) Tuma
- b) Stronius
- c) Branar

10.) Welchem Makuta wurde u.a. die Insel Visorak zugeteilt?

- a) Antroz
- b) Vamprah
- c) Chirox



Die Auflösung findet sich im Impressum. Zur Entspannung folgt nun etwas...

HUMOR

Was war Toa Mata Galis erste Reaktion, als sie ihre Werkzeuge gesehen hat?

Antwort: „Mir scheint, die Sache hat einen *Haken*.“

Treffen sich zwei Le-Matoran. „Ich hab' unlängst meinen Job verloren“, sagt der eine. „Als was hast du denn gearbeitet?“, fragt der andere. „Ich war Holzfäller in Po-Wahi.“ „Aber in Po-Wahi gibt es doch gar keine Bäume.“ „Ja, was glaubst du, warum ich den Job verloren habe?“

Was ist das Problem, wenn Toa Matoro Inika seine Maske des Geistes aktiviert?

Antwort: Er ist dann immer so außer sich!

Treffen sich zwei Agori. Sagt der eine: „Crotesium hat auch wirklich nur seinen Cendox im Kopf, meinst du nicht auch?“ Sagt der andere: „Na und? Da spart er sich die Kosten für die Unterbringung.“

Was machen Bohrok die ganze Zeit in ihren Kokons? Rumhängen.

Ein Matoran kauft sich einen Ussal-Krebs. „Ich weiß nicht, warum“ sagt der Verkäufer, „aber wenn man 'Karzahni' zu dem Krebs sagt, bleibt er sofort stehen. Sagt man 'Mata Nui', läuft er wieder los.“ Nichtsdestotrotz kauft der Matoran den Krebs und reitet davon. Plötzlich kommt er an einen Abgrund. In voller Panik ruft der Matoran: „Karzahni!“. Plötzlich bleibt der Krebs im letzten Moment stehen. Erleichtert keucht der Matoran: „Mata Nui, das war knapp!“



IMPRESSUM UND VORSCHAU AUF IDBM 7/AUGUST 09

Nun, treue Leser, mit den 45 Seiten dieser Ausgabe haben meine Helfer und ich euch die bisher zweitdickste Ausgabe (nach den 47 der „Set-Sonderausgabe“) geliefert. Wir hoffen, es hat euch gefallen, und wünschen, dass ihr beim nächsten Mal wieder dabei seid. Worüber wir uns auch freuen würden, wären Leserbriefe und Rückmeldung, die wir dann auch abdrucken. Habt ihr dringende Fragen über irgendetwas in Bezug auf BIONICLE oder auf das IDBM? Gibt es irgendetwas, was euch bezüglich dieser Themen auf dem Herzen liegt? Wüsstet ihr einen guten Witz (wenn ja, dann schickt den an chosenoneofbionicle@gmx.at). Oder würdet ihr gerne etwas für das IDBM schreiben, z.B. eine Setrezension eurer neuen Sommersets? Dann meldet euch bei/schreibt mir, [Nuhrii the Metruan](#) (BZPower/BS01)/[DarthSpiriah](#) (Wiki-Nui/Toa-of-Wiki).

>>> WAS EUCH IM AUGUST ERWARTET <<<

- eventuell ein Comic...
- die Kurzgeschichte „Die Geburt eines Dunklen Jägers“
- den zweiten Teil des ersten Kapitels des Romans zu *Die Legende erwacht*
- neue Infos rund um den Film (je nach Erscheinungsdatum des IDBM könnte es sein, dass ich die UK-Version bereits besitze, aber keine Sorge: ich werde euch den Film nicht verderben)
- eine weitere Ausgabe von Einblicke, Ausblicke
- eventuell Setrezensionen/-vergleiche (das liegt an euch... ich könnte zwar selbst so etwas über Ackar, Mata Nui, Stronius oder Vastus schreiben, aber ich mach eh schon zu viel hier..)*
*Das war NtM-Codesprache für „Ich bin zu faul dazu.“
- Witze, Rätsel etc.
- und natürlich: eine Vorschau auf das Septemberheft (der einzige sichere Programmpunkt :P)

>>> BETEILIGTE AN DIESER AUSGABE <<<

Nuhrii the Metruan – Chefredakteur, sämtliche Artikel dieser Ausgabe
Chosen One of Bionicle – Rätsel & Witze
Bioniclemaster724 – Gestaltung des Titelblatts
Greg Farshtey, Sean Derek, Pop Mhan – sämtliche Storymaterialien (bis auf *Hoffnung*)
Lady Kopaka - Kurzgeschichte *Hoffnung*
Toa-Kal – Hinweis auf das Amazon-Angebot für den neuen Film

>>> DES RÄTSELS LÖSUNG <<<

1b) siehe *Tale of the Toa* von Cathy Hapka; 2c) Krana-Za/Telepathie; 3b) siehe *Makuta's Revenge* von Cathy Hapka; 4a) siehe *The Darkness Below* von Greg Farshtey; 5b) siehe *Maze of Shadows* von Greg Farshtey; 6b) siehe *Legacy of Evil* von Greg Farshtey; 7a) er war ein Onu-Matoran, siehe *City of the Lost* von Greg Farshtey; 8c) siehe Webserie *The Mutran Chronicles*; 9b) und 10c) siehe den *Official Greg Dialogue* auf BZPower oder die entsprechenden Artikel auf BionicleSector01.

Das IDBM wurde von der LEGO Company auf keine Weise unterstützt und wurde zu 100% von Fans erstellt. Alle Marken- und Handelsnamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Es wird keine Haftung für irgendeinen Teil dieser Publikation gewährleistet, insbesondere nicht für deren Korrektheit.

