

BIONICLE®

DAS UNOFFIZIELLE DEUTSCHE MAGAZIN



DER GROSSE BIONICLE-SETMARATHON!!!
DIE NEUEN 2009 SETS UNTER DER LUPE
PLUS: WAS DER SOMMER BRINGEN WIRD!



DER MEISTER DER SCHATTEN!
VON DER RAHI-ZUCHT ZUR ALLMACHT!
EINE ANALYSE DES MAKUTA TERIDAX



ZWEI OFFIZIELLE BIONICLE-GESCHICHTEN!
DIE HERKUNFT DER RAHAGA
UND: AUFTAKT DER POLNISCHEN MEGA-
STORY DIE UEBERQUERUNG

PLUS: QUIZ, WITZE UND AKTUELLES AUS
DEM BIONICLE-UNIVERSUM

ALLE GUTEN DINGE SIND DREI...

...heißt es im Volksmund, doch der BIONICLE-Fan wird widersprechen und sagen, alle guten Dinge seien sechs. Sei's drum, jetzt begrüße ich euch erst einmal zur dritten Ausgabe, also Halbzeit für eine volle BIONICLE-Sechserreihe. Ein Quartal verbringen wir also schon alle mit dem Inoffiziellen Deutschen BIONICLE Magazin und von mir aus können noch viele Quartale folgen. Wer jetzt schon auf die Seitenzahl schaut, wird merken, dass diese Ausgabe erneut dicker geworden ist als die Vorherige, und wird zu recht annehmen, dass dann auch mehr drin ist – mehr Story, mehr Sets, mehr Wissenswertes über die wahrscheinlich fantastischste LEGO-Welt aller Zeiten.

Das Titelblatt hat es bereits verkündet - „Set-Sonderausgabe“ heißt es da. Und das ist nicht gelogen, denn diesmal bieten wir euch nicht ein oder zwei, sondern gleich VIER Rezensionen der aktuellen Sets, sowie einen Ausblick auf die Sommersets zum vierten Film. Ein fünfteiliger Setmarathon also. Nach einer Pause im letzten Monat ist diesmal auch wieder die Kolumne „Einblicke, Ausblicke“ mit allerlei Kuriosen und Neuem aus der aktuellen und der künftigen Saga mit von der Partie.

Gewissermaßen ein Sorgenkind dieser Ausgabe war der Comic, da ja in Amerika erst im Juli der dritte Glatorianer-Comic erscheinen wird. Ich hatte geplant, einen der drei Sondercomics zu übersetzen, die 2004 in Menüs der Fastfood-Kette LUNCHABLES enthalten waren. Als ich zuerst BS01 und dann auch mein eigenes, recht beträchtliches, so ziemlich alles umfassende BIONICLE-Bilderarchiv durchforstete, traf mich fast der Schlag: die Comics waren beiderorts da, aber die Scans waren beiderorts viel zu klein, um auch nur zwei, drei halbwegs leserlich Worte in die Kästchen zu schreiben.

Was also tun? Den Comic weglassen? Eine Kurzgeschichte mehr? Die Lösung war letztendlich ein Mittelding: Comics, ja und zwar gleich drei davon, aber diesmal mit Untertitel statt direkt eingefügter Übersetzung, und ja, auch eine Kurzgeschichte mehr. Freut euch also in diesem Heft auf eine Extraladung BIONICLE-Story aus drei verschiedenen Jahren – den „Flashback-Jahren“ 2004 und 2005 und dem aktuellen Storyjahr 2009. Für diese Extraladung wurden die längst vergessenen Toa Metru wieder auf die Suche nach den Großen Disks geschickt, die Toa Hagah von Roodaka wieder zu den oftmals zu Unrecht belächelten Rahaga mutiert und zudem noch die polnische Rückübersetzung der Reise zweier Glatorianer mit ihren Agori mit ins Boot geholt (unter diesen Agori ist übrigens auch Kirbold, den ihr ja entwerfen sollt...)

Wie beim letzten Mal sind auch diesmal wieder mehrere BIONICLE-Fans an der Herstellung der Ausgabe beteiligt gewesen. Artikel von drei weiteren Fans finden sich in diesem Heft – die vier Setvergleiche/-rezensionen und ein Artikel in der Manier meines Artikels *Eine Getragene Rolle* aus dem letzten Heft, der diesmal über den Superschurken der Saga schlechthin berichtet. Eine ausführliche Liste der Helfer, die ermöglicht haben, dass das Magazin in die dritte Runde geht, findet ihr im Impressum. Nach guter Resonanz im letzten Heft hat auch *Chosen One of Bionicle* wieder für uns den Wall der Geschichte nach kniffligen Fragen für das Quer-durch-die-Saga-Quiz abgesehen und originelle Witze beigesteuert.

Eine besondere Aufforderung ergeht auch noch an alle, die noch nicht beim Wettbewerb „Der Dritte Mann“ mitgemacht haben – wir brauchen dringend mehr Beiträge, Leute, sonst können wir einen möglichen zweiten Wettbewerb vergessen. Aktueller Einsendeschluss: 10. Mai 2009.

Besonders bemerkenswert ist außerdem, dass die Produktion dieser Ausgabe weit glatter lief als letzten Monat – keine Serverfehler, keine verspäteten Comic-Scans, kurzum „nüscht“, wie Angela „Angie“ Merkel wohl sagen würde. (Anm.: das war Kanzlerdeutsch für „nichts“)

Und auch ich will jetzt „nüscht“ weiter herumlabern, sondern mache die Bühne jetzt frei für die dritte und bisher dickste Ausgabe des IDBM, deren Inhaltsverzeichnis diesmal auch zwei Seiten einnimmt – und freue mich darauf, euch in Nummer 4 wieder begrüßen zu dürfen.

**NUHRI! THE METRUIAN
IDBM-CHEFREDATEUR**



LUNCHABLES COMIC 1/3

NUJU UND WHEPIA



SET-MARATHON, TEIL #1

SKRALL VS. MALLUM!



DIE HERKUNFT DER RAHAGA

AUS DEN TAKUA-CHRONIKEN



SET-MARATHON, TEIL #2

TARDUK VS. METUS VS. ZESKI!



BIONICLE: DESERT OF DANGER

DER NEUE „READER“ IST DA!



SET-MARATHON, TEIL #3

REZENSION: 8991 TUMA



LUNCHABLES COMIC 2/3

MATAU UND NOKAMA



DER MEISTER DER SCHATTEN

TERIDAX VON 2001 BIS HEUTE



SET-MARATHON, TEIL #4

TARIX VS. STRAKKI!



LUNCHABLES COMIC 3/3

VAKAMA UND ONEWA



DIE ÜBERQUERUNG, KAPITEL 1

TEIL EINS DES 1. KAPITELS



SET-MARATHON, TEIL #5

GLATORIAN LEGENDS!



EINBLICKE, AUSBLICKE

AKTUELLES UND SPOILER



RÄTSEL, WITZE & CO.

TESTE DEIN BIONICLE-WISSEN!



IMPRESSUM & VORSCHAU

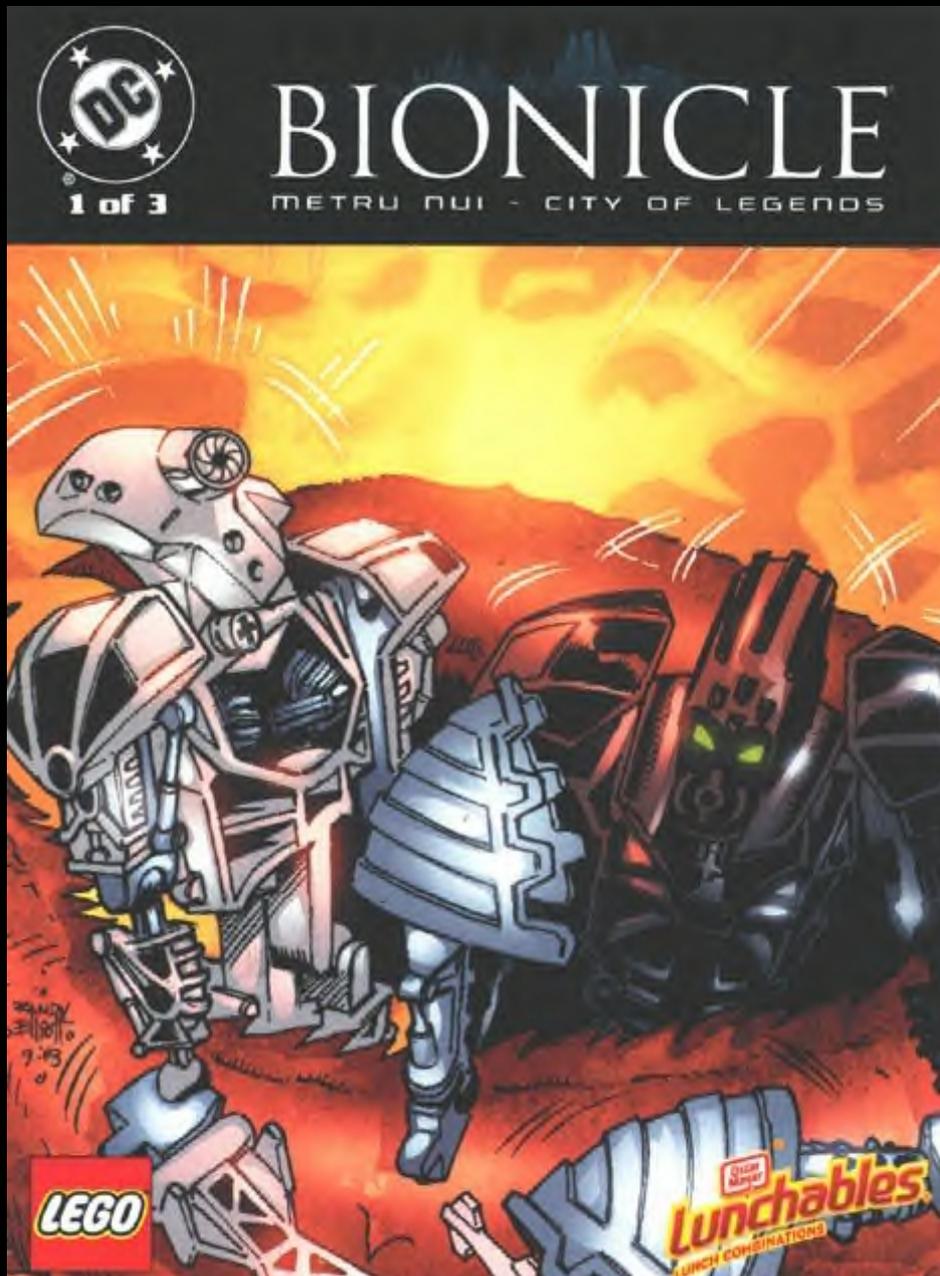
AUSBLICK AUF AUSGABE 4

LUNCHABLES #1: NUJU & WHENUA – SEITE 1/4

2004 waren in Menüs der amerikanischen Fastfoodkette *LUNCHABLES* drei Toa-Metru-Comics enthalten, die in der Handlung des Buchs *BIONICLE Adventures 2: Trial by Fire*, bzw. des Comics *Disks of Danger* angesiedelt waren. **NUJU!! THE METRUAN** hat diese nun für das IDBM aus der Versenkung geholt und erstmals auf Deutsch übersetzt. Alle drei *LUNCHABLES*-Comics sind in dieser Ausgabe enthalten, verstreut über das ganze Heft. Jedoch ist es wegen der kleinen Scans nicht möglich, die Comics wie gewohnt zu übersetzen, daher folgen sie hier mit einem nummerierten Untertitel. Um die Sache interessanter zu gestalten, könnt ihr anhand der Comics mit Trivia-Fragen euer Wissen um die „alte Saga“ auffrischen oder erweitern...

Wem der Hintergrund fehlt: Die Morbuzakh-Pflanze greift Metru Nui an! Toa Lhikan opferte seine Toa-Kräfte, um sechs Matoraner – Vakama, Nokama, Whenua, Onewa, Matau und Nuju – zu den Toa Metru zu verwandeln. Diese müssen nun die Großen Disks finden, mit denen man die Königswurzel der Pflanze zerstören kann...

Es folgt nun der erste von den dreien, der von den Toa Metru Nuju und Whenua handelt...



LUNCHABLES #1: NUJU & WHENUA – SEITE 2/4



1 TEXTFELD: Die Inselstadt Metru Nui.

2 TEXTFELD: In den unteren Kellerebenen der Archive von Onu-Metru sind Whenua, Toa Metru der Erde, und Nuju, Toa Metru des Eises, auf einer Mission.

3 TOA WHENUA: Irgendwo hier unten ist eine Große Kanoka-Disk versteckt. Wenn Toa Vakama recht hat, müssen wir sie finden, um die Stadt zu retten.

4 TOA NUJU: Das ist ein großes 'Wenn.' Das alles könnte eine wilde Rahi-Jagd sein.

Greg Farshtey – Autor

Randy Elliot – Zeichner

Pete Pantazis – Kolorist

Ken Lopez – Text

Jaye Gardner – Editor

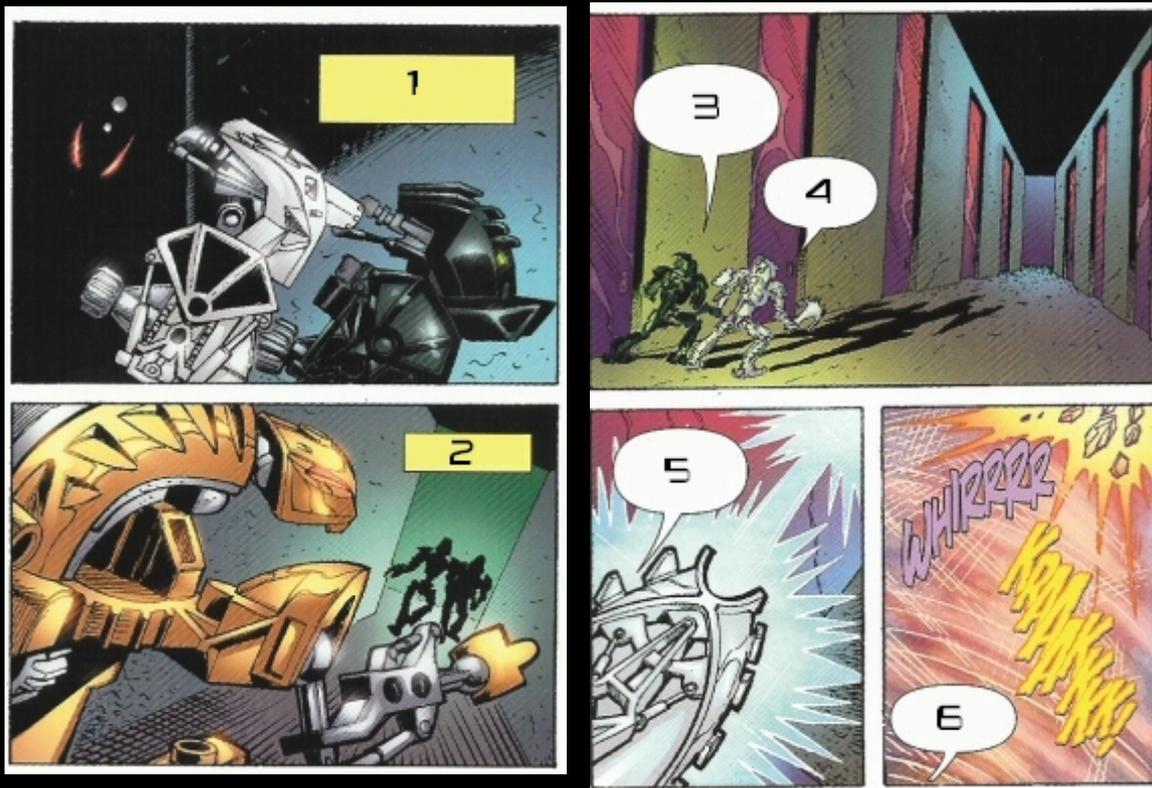
Toby Dutkiewicz – Layout & Design

Nuhrii the Metruan – Übersetzer

TRIVIA: Habt ihr das Krana in dem Schaukasten gesehen? Wer erinnert sich noch an Farbe, Kraft und Funktion dieses Krana?

(Antwort: Es ist ein Krana-Za; Fähigkeit: Telepathie; Funktion: Truppenführer/Kommunikator)

LUNCHABLES #1: NUJU & WHENUA – SEITE 3/4



1 TEXTFELD: Leider haben Whenua und Nuju die erste Regel der Archive vergessen.

2 TEXTFELD: Man ist nie wirklich alleine.

3 TOA WHENUA: Die Große Disk ist hinter einer dieser Türen versteckt. Aber welche?

4 TOA NUJU: Du hast nicht zufällig einen Schlüssel dabei?

5 TOA NUJU: Kein Problem. Wir werden uns selbst einen machen. Mein Eis friert das Schloss ein...

GERÄUSCHE: SURRR... KNAACKKKK

6 TOA WHENUA: Und meine Erdschockbohrer zerschmettern es.

TRIVIA: Ist euch schon aufgefallen, dass die Toa Metru in den Comics Prototypen sind? Die endgültigen Sets hatten die Brustabdeckung, die 2009 als Abdeckung für die Lebenszähler der Glatorianer benutzt wird. Außerdem ist links ein gelb-grauer Rahkshi zu sehen. Welche Kraft besitzen er und andere Rahkshi seiner Art?

(Antwort: Dieser Zeitgenosse ist ein Rahkshi des Hitzeblicks.)

LUNCHABLES #1: NUJU & WHENUA – SEITE 4/4



GERÄUSCH: QUIEEETSCH

1 TOA WHENUA: Es ist offen.

2 TOA NUJU: Warte... etwas bewegt sich da drin... es ist--

GERÄUSCH: SKRIEEK!

3 TOA WHENUA: Falsche Tür... unnghh... ganz falsche Tür.

4 TOA NUJU: Das... hab ich schon... selbst gemerkt.

TRIVIA: Nuju benutzt oben die Teleskoplinse seiner Maske der Telekinese. Wie heißt die Maske und welcher Ta-Matoraner hat diese Linse in Nujus Maske eingebaut? Und welche Bestie hat die beiden Toa fest in ihrem Griff?

(Antwort: Die Maske heißt Kanohi Matatu und kommt standardmäßig ohne Linse, doch Nuju hatte sie noch als Matoraner von dem Maskenschmied Vakama modifizieren lassen. Die Bestie ist eine mutierte Ussal-Krabbe, die auch im Film Die Legenden von Metru Nui kurz zu sehen ist, als Whenua eine Tür zudrückt, aus der eine riesige schwarze Kralle nach ihm schnappt.)

SETMARATHON, TEIL 1: SKRALL VS. MALUM – S. 1/3

In den ersten drei Kapiteln von *Das Imperium der Skrall* stand vor allen Dingen ein Konflikt im Vordergrund: der zwischen **Malum**, dem scheinbar wahnsinnigen Anführer eines Vorox-Rudels, und den **Skrall**, den mächtigen Invasoren aus dem Norden. Grund genug für das IDBM, diese beiden nun einmal als Sets aufeinander treffen zu lassen. **VEZOK'S FRIEND**, bekannt als einer der Übersetzer aus *Toa of Kenn's Blog*, wagte sich für uns an diesen Setvergleich und schoss auch gleich ein paar Fotos für uns.

1. DIE KANISTER

Relativ unspektakulär, folgt das Design der Kanister dem neuen Bara-Magna Stil. Beide sind asymmetrisch, aber wie bei ihren Vorgängern, den Kanistern der Mistika, hat die Unterseite eine spezielle Form, damit man die Packungen stabil übereinander stapeln kann. Die Schriftart des **BIONICLE**-Logos ist immer noch dieselbe wie in 2001. Auf der Vorderseite befinden sich die Posen-Bilder der Figuren die noch zerlegt im Innern auf unsere eifrigen Hände warten.

Interessant ist hierbei jedoch der Hintergrund, der wie in früheren Jahren eine Idee vermittelt, in was für einer Umgebung unsere Spielkameraden leben. Bei **Skrall** sehen wir eine steinerne Treppe, die von irgendwo her irgendwo hinführt und auf deren oberem Absatz wir noch die Silhouette eines Skorpionmonsters erkennen können.

Das Motiv der Treppe ist auch auf **Malums** Kanister zu finden, wird hier aber noch mit Lava, Feuer und Rauch aufgepeppt. Und für die mit scharfen Augen befindet sich auch hier wieder eine Kreatur im Hintergrund.

Zur Vorderseite kommen nun noch der obligatorische Thornax in der linken oberen Ecke, das *Glatorian*-Logo, das LEGO®-Logo, und die Altersempfehlung und Setnummer.

Die Rückseite zeigt das etwas bekanntere Motiv der Wüste. Neben Sicherheitshinweisen, Barcode und dem Hinweis auf die Herkunft der Teile finden sich hier nochmals Bilder der posierenden Figuren, zusammen mit ihrem Agori-Partner. Hinzu kommt der B.I.O. Code für BIONICLE.com, die Anleitung zur Bedienung der Thornax-Werfer, die Anleitung wie man die Glatorianer zusammengebaut in ihren Kanistern verstaut und ein Hinweis auf das neue Spiel mit den Figuren.



2. AUFBAU-VERGLEICH



Wie gewohnt geht der Aufbau ohne Schwierigkeiten vonstatten und mehr als fünf Minuten braucht man auch hier nicht, es sei denn man bestaunt noch ein wenig die neuen Teile.

Skralls Aufbau erinnert entfernt an den von Mantax aus 2007, ist aber doch etwas anders. Vor allem der Helm, die Schwerter, der Schild und die neuen Rüstungsteile für Torso und Oberschenkel fallen ins Auge.

Malum hingegen ist vom Aufbau her kaum von Carapar zu unterscheiden. Der zweifarbige Brustpanzer und die großen Klauen sind hierbei jedoch die Highlights. Was allerdings ein wenig stört ist die Befestigung der Schulterrüstung und des Thornax-Werfers.

SETMARATHON, TEIL 1: SKRALL VS. MALUM – S. 2/3

3. FIGUREN- UND SPIELSPASS-VERGLEICH

Spielspaß? Garantiert! Skrall und Malum sind einfach tolle Sets. Alleine oder zusammen mit anderen Figuren macht es jede Menge Freude, mit den Thornax zu schießen oder die Figuren in möglichst coole Posen zu bringen – und davon gibt es unendlich viele.

Skrall sieht einfach nur böse aus, und das zeigt er auch, egal in welche Position man ihn bringt. Er ist sehr flexibel und stabil, wodurch auch recht gut mit ihm zu spielen ist. Schön ist auch die Befestigung des Thornax-Werfers an seinem Schwert, weshalb das Zielen noch ein bisschen mehr Spaß macht. Der Schild ist frei drehbar und wer sich an den ersten Comic von 2009 erinnert, der wird an dieser offensiven Defensive noch viel Freude haben.

Malum hat auf jeden Fall das fiese Aussehen, das seinem Ruf gerecht wird. Auch wenn er ein wenig klein ist, ist seine Rüstung beeindruckend. Er ist zwar nicht so flexibel wie Skrall, dafür aber noch robuster und so standfest, dass er so einige Dinge aushalten kann. Und diese Klauen warten schließlich nur darauf, einen anderen Glatorianer in die Mangel zu nehmen. Der Helm lässt einen Teil vom Mund frei und je nachdem wie der Kopf geneigt ist, scheint Malum bössartig zu grinsen.



4. DER VERGLEICH AUF EINEN BLICK: PRO UND CONTRA

LOBENSWERTE ASPEKTE

SKRALL

- bössartig aussehender Helm
- neuartige Konstruktion, aber trotzdem sehr solide
- Rot und Schwarz passen einfach gut zueinander
- viele neue Teile
- interessante Waffen und endlich mal wieder eine Figur mit Schwert und Schild
- der Thornax-Werfer funktioniert richtig gut
- ein absolut geniales Design

MALUM

- tolles Farbschema
- das Helmdesign
- die Klauen
- der Thornax-Werfer
- orange-roter Brustpanzer
- solides Design
- ein absolut geniales Design

KRITIKPUNKTE

- Sieht zwar toll aus, aber der Aufbau des Torso verlagert die Schultern sehr weit nach hinten (Hohlkreuz)
- vom Aufbau her ein Carapar-Klon
- wenig flexibel, die Schulterrüstung behindert die Armfreiheit.
- der Thornax-Werfer ist unlogisch angebracht.

SETMARATHON, TEIL 1: SKRALL VS. MALUM – S. 3/3

5. FAZIT

Skrall ist einfach super. Vom Aussehen bis zur Spielbarkeit stimmt fast alles und er ist eine hervorragende Figur für die Rolle eines BIONICLE-Bösewichts.

Malum. Imposant. Stark. Und vom Wüstenwahnsinn besessen. Und alleine die Klauen und der Helm machen ihn empfehlenswert.

Gesamt: Beide Sets sind zu empfehlen, was das Aussehen angeht. Von der Spielbarkeit her ist Skrall jedoch im Vorteil.

Und wer noch mehr Bilder von Skrall und Malum sehen will, der darf gerne die [Brickshelf-Galerie](#) besuchen.



BIONICLE: DIE HERKUNFT DER RAHAGA – S. 1/2

Der Anhang der englischen Romanfassung des dritten Films, *Im Netz der Schatten*, enthielt eine Kurzgeschichte mit dem Titel *Origin of the Rahaga*, verfasst von **GREG FARSTHEY**. Sie gab die Verwandlung der Toa Hagah des Makuta Teridax in sechs rahkshiköpfige Wesen in Form eines letzten Eintrags von Toa Takanuva in seine alten *Chroniken des Takua* wieder. **NUHRII THE METRUAN** hat nun für diese IDBM-Ausgabe seine alte Übersetzung dieser fast schon in Vergessenheit geratenen Geschichte revidiert und veröffentlicht.

Aus den Chroniken des Takua, wie es von Turaga Vakama erzählt wurde:

Während wir uns auf den Beginn unserer Rückreise in die Stadt Metru Nui vorbereiten, kann ich nicht anders als mich an die Rahaga zu erinnern. Ich frage mich, ob sie noch in meinem Heimatland sind oder ob sie weitergezogen sind, um ihre Arbeit woanders fortzusetzen. Von all den Wesen, denen ich begegnet bin, waren sie unter den weisesten und kühnsten. Und wenn es sie nicht gegeben hätte, dann würden weder ich, meine Mit-Turaga, noch die Matoraner, die heute auf Mata Nui wandeln, hier sein.

Rahaga Norik wollte selten über seine Vergangenheit sprechen. Glücklicherweise war Rahaga Iruinis Mund nicht so verschlossen. Von ihm erfuhr Matau, dass die Rahaga einst Toa in einem anderen Land gewesen waren—und nicht nur irgendwelche Toa. Gekleidet in Rüstung, die aus wertvollen Metallen geschmiedet worden war und sowohl Toa-Werkzeuge als auch Rhotuka-Werfer tragend, waren sie die Elite. Jeder von den Sechsen trug eine Kanohi-Maske, die in den Formen derer geschmiedet worden war, die von großen Helden der Vergangenheit getragen worden waren. Ihre Treuepflicht: Makuta zu beschützen, derjenige, der geschworen hatte, alle Matoraner zu beschützen und zu verteidigen.

Sie hatten ihre Arbeit edel und gut gemacht. Ironischerweise wurden sie meistens herbeigerufen, um Makuta gegen Rahi-Angriffe zu verteidigen (da ein so mächtiges Wesen sich nicht die Hände mit dem Bekämpfen von Bestien schmutzig machen konnte). Da sie ihn für einen guten und ehrwürdigen Diener von Mata Nuis Willen hielten, zögerten Norik und seine Toa nicht, ihm zu helfen.

Dann kam der Tag, an dem das Licht der Wahrheit dämmerte, und die Toa wurden mit einer schrecklichen Realität konfrontiert. Makuta und die Bruderschaft, der er angehörte, beschützten die Matoraner nicht. Sie unterdrückten und versklavten sie. Selbst die Masken, die Norik und die anderen trugen, waren von Matoranern geschmiedet worden, die unter der Androhung von Bestrafung—oder Schlimmerem—arbeiteten. Dazu kam noch, dass die Bruderschaft der Makuta sich mit einer verdorbenen Söldnerbande verbündet hatte, die als Dunkle Jäger bekannt war. Sie verwandelten die Exo-Toa-Mechanoiden, die anfangs als Beschützer der Matoraner gebaut worden waren, zu Wächtern für ihre eigenen Festungen.

Nach Gerechtigkeit und Rache dürstend, starteten die Toa eine Attacke auf eine Bruderschaftsbasis. Gegen sie wurden Dunkle Jäger und Exo-Toa aufgestellt, die bereit waren, alles im Dienste ihrer finsternen Meister zu opfern. In dem Konflikt voneinander getrennt, fielen die Toa einer nach dem anderen, aber nicht durch die Hand dieser Feinde. Nein, sie wurden von Roodaka durch heimtückische Attacken aus den Schatten gefällt.

Letztendlich waren nur Norik und Iruini übrig. Schlau in ihrer Strategie und absolut furchtlos in ihren Taten, konnten sie erfolgreich die Dunklen Jäger vertreiben und die meisten Exo-Toa zerstören. Makuta hatte bis zu einem Patt gegen sie gekämpft, bevor auch er, stark geschwächt, das Schlachtfeld verließ. Nun mussten die beiden Toa ihre Gefährten finden.



BIONICLE: DIE HERKUNFT DER RAHAGA – S. 2/2

Sie fanden sie auch—geschrumpft, geschwächt und in monströse Nachäffungen von Turaga verwandelt. Roodaka hatte sie mutiert und ihnen, was sie zweifelsohne als gelungenen Scherz ansah, die Köpfe von Rahkshi und gebeugte Körper gegeben, die alle erschrecken würden, die sie sahen. Kreaturen wie diese, so glaubte sie, würden von jedem Matoraner, dem sie sich näherten, gemieden werden.

Indem sie sich auf Verstohlenheit verließen, konnten Norik und Iruini ihre Freunde retten. Aber sie wurden von Sidorak und Roodaka entdeckt und von ihren Mutationsrotoren getroffen. Seltsamerweise erlaubte sie ihnen dann zu entkommen, vielleicht davon überzeugt, dass sie niemals mehr eine Gefahr für sie darstellen würden. Sechs, die einst mächtige Toa gewesen waren, waren nun Rahaga.

Zuerst waren sie vom Kummer über die Verwandlung überwältigt. Aber Kualus und Norik bauten sie wieder auf. „Unsere Körper wurden verändert“, sagte Kualus, „aber nicht unsere Herzen. Nicht unsere Geister. Egal wie wir aussehen, jeder Atemzug, den wir machen, machen wir als Helden im Dienste Mata Nui.“

Norik gab ihnen ein neues Ziel: Keetongu zu finden, ein mythischer Rahi, der angeblich die Kraft hatte, jeder Attacke entgegenzuwirken. Nur er könnte vielleicht darauf hoffen, Sidorak und Roodaka zu besiegen. Manche, wie Iruini, bezweifelten, dass dieses Wesen überhaupt existierte. Dennoch willigten sie ein, Noriks Führung zu folgen, da sie wussten, dass Einigkeit für das Überleben der Rahaga unerlässlich war.

Von diesem Tage an waren die Rahaga von Insel zu Insel gewandert und hatten Keetongu gesucht und die Wege der Rahi studiert. Oft hatten ihre Bemühungen sie in Konflikte mit den Visorak-Horden verwickelt und viele Tiere waren von den Rahaga vor dem sicheren Tod gerettet worden. Sidorak hatte geschworen, sie zu zerstören, während Roodaka sich wunderte, ob es einen Weg gab, um sie zum Erreichen ihrer eigenen Ziele zu benutzen.

Am Ende brachte ihre Reise die Rahaga nach Metru Nui. Wohlwissend, dass die Visorak unvermeidlich ihren Weg zu der Stadt der Legenden finden würden, versteckten sie sich in den Archiven und beobachteten mit Schrecken, wie ihr alter Feind, Makuta, zurückkehrte und Zerstörung auf die Stadt herabregnen ließ. Sie sahen die tapferen Bemühungen der Toa Metru, die zu seiner Niederlage führten. Und sie bemerkten mit Schrecken, dass die Helden dann die Stadt verließen, wodurch sie diese ohne Schutz vor der Visorak Horde zurückließen.

Bis die Toa zurückkehrten, hatten die Visorak die Kontrolle über Metru Nui übernommen. Schlimmer noch, die Toa gerieten in eine Falle und wurden zu Toa Hordika mutiert. Die Rahaga konnten nicht länger warten. Indem sie die Entdeckung durch Sidorak riskierten, retteten sie meine Freunde und mich. Sie bewaffneten uns mit Wahrheit und gaben uns den Willen zum Weiterkämpfen.

Ob sie nun immer noch auf uns in Metru Nui warten oder nicht, Takua, sie verdienen es, als die Größten der Toa in Erinnerung zu bleiben.

ENDE

Diese Geschichte wurde im August 2005 im Anhang des Romans BIONICLE Legends 9: Web of Shadows veröffentlicht, der von Gregory Todd Farshtey basierend auf dem Drehbuch des gleichnamigen Films im SCHOLASTIC-Verlag erschienen war. Diese Übersetzung wurde von Nuhrii the Metruan auf rein inoffizieller und nicht-gewerblicher Basis erstellt.



SETMARATHON, TEIL 2: AGORI-VERGLEICH – S. 1/2

Schon letztes Mal verglich *TOA-MATA-PLI*, Gründer des Toa-of-Wiki, für uns die Glatorianer Gresh und Vorox. Auch bei unserem Setmarathon ist er wieder mit von der Partie. In diesem Vergleich nimmt er sich drei Agori-Sets vor, nämlich 8974 Tarduk, 8976 Metus und 8977 Zesk. Was er von diesen Sets hält, wo ihre Stärken und wo ihre Schwächen liegen, das verrät er uns in der zweiten Runde unseres Setmarathons.

1. DIE KANISTER

Der Kanister ist bei so gut wie allen der drei Agori gleich: vorne sind sie abgebildet und im Hintergrund ist das jeweilige Dorf des Stammes. Auf der Rückseite sind sie noch einmal abgebildet und im Hintergrund ist die Arena Magna. Die Kanister ähneln denen der Av- und Schattenmatoraner aus dem vorigen Jahr.



2. AUFBAU-VERGLEICH

Der Aufbau ist ziemlich leicht und geht schnell, man braucht pro Agori etwa eine halbe Minute. Sie sind auch wie die Av- und Schattenmatoraner aus 2008 aufgebaut.

Metus ist leicht aufgebaut, wie ein Agori von Iconox. Er hat die neuen Hände und die passende Bewaffnung.

Tarduk ist wahrhaftig ein Agori des Dschungelstammes aus Tesara. Er hat anders als Metus Klauen und hat den den Armen Klingen dran.

Zesk ist eine Bestie, was man allein an dem Helm, den Klauen an den Händen und Füßen und dem skorpionartigen Stachel erkennt. Er passt sehr zu dem Sandstamm.

3. FIGUREN- UND SPIELSPASS-VERGLEICH

Der Spielspaß ist bei allen ziemlich gut, doch nun zu jedem im Einzelnen:

Metus ist toll, sein Farbschema, sein Helm und seine Waffen passen alle gut zusammen. Er sieht toll aus und es macht mit ihm Spaß zu spielen, natürlich mehr wenn man einen Glatorianer hat, aber auch so, sehr viel. Zu bemängeln wäre, dass die Arme und Beine zu unbeweglich sind.

Tarduk: Auch sehr gut, was einen stört ist, dass die "Stacheln" hinten an Tarduks Helm zu lang sind. Trotzdem macht es Spaß mit ihm zu spielen.

Zesk: Auch hier haben wir, wie bei Metus, das Problem mit den unbeweglichen Armen und Beinen. Trotzdem macht es Spaß, mit Zesk zu spielen, denn er hat einen coolen Skorpionschwanz, welcher allerdings wegen der Art der Befestigung wackelt.



SETMARATHON, TEIL 2: AGORI-VERGLEICH – S. 2/2

4. DER VERGLEICH AUF EINEN BLICK: PRO UND CONTRA

LOBENSWERTE ASPEKTE

METUS

- tolle Maske/Helm
- schönes Farbschema
- gute Waffen (z.B. der Schild)

TARDUK

- sieht „dschungelmäßig“ aus
- schönes Farbschema

ZESK

- sieht aus wie eine Bestie
- gutes Farbschema
- Skorpionschwanz

KRITIKPUNKTE

- zu wenig neue Teile (Av-Matoraner-Aussehen)
- zu unbewegliche Arme und Beine

- zu wenig neue Teile
- Stacheln am Helm sind zu lang
- zu unbewegliche Beine

- zu unbewegliche Arme und Beine

5. FAZIT

Hat es sich also gelohnt? Bei Metus auf jeden Fall! Tarduk ist etwas zu bemängeln, aber er ist teilweise auch zu empfehlen. Für Zesk gilt eigentlich dasselbe wie für Tarduk.



ANZEIGE

Schreibe auch du für das

INOFFIZIELLE DEUTSCHE BIONICLE MAGAZIN

Wie? Ganz einfach. Artikelvorschläge und Leserbriefe gehen an den Chefredakteur, *Nuhrii the Metruan* (BZPower-Name), der auf den beiden Wikis als *DarthSpiriah* aktiv ist. Er wird alles Nähere mit euch erläutern. Wenn ihr gute BIONICLE-Witze kennt, dann kontaktiert *Chosen One of Bionicle* (BZPower) oder maile ihm unter chosenoneofbionicle@gmx.at.

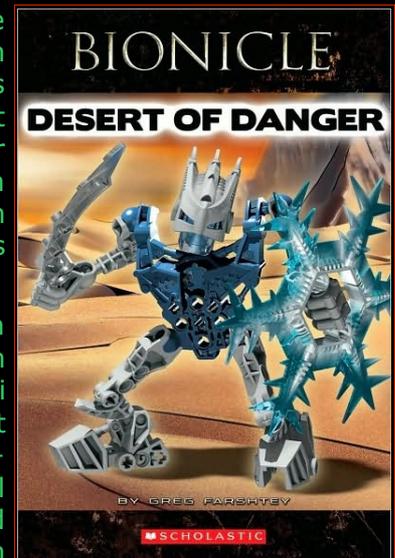
BIONICLE READER #3: *DESERT OF DANGER* – S. 1/2

Erst *The Journey of Takanuva*, dann *The Secret of Certavus* und nun *Desert of Danger* – der dritte SCHOLASTIC Level 3 Reader für die BIONICLE-Saga ist da! **NUHR!! THE METRUAN** hat sich **GREG FARSHTEYS** jüngste Veröffentlichung einmal für das IDBM angeschaut.

„Toa Mata Nui wurde zu einer fremden Welt geschickt. Wird er gefährliche Kreaturen finden – oder neue Freunde?“

Dies ist der Klappentext des neuen Kinderbuchs und diese Frage kann man nur auf eine Weise beantworten: Ja und ja. Dieses Buch feiert die Premiere zweier Sommer 2009 Sets: zum einen die des Toa Mata Nui, dessen Name eingefleischten Fans irgendwie bekannt sein dürfte, und dann hat da noch ein Fahrzeug einen Auftritt... der Thornatus V9. Der Fahrer dieses Fahrzeugs ist aber nicht, wie im Set, Perditus, sondern der Agori, der auf der vorherigen Seite den Agori-Setvergleich gewann, nämlich Metus. Metus ist zugleich das erste intelligente Wesen, dem Mata Nui auf Bara Magna begegnet.

Metus bietet Mata Nui an, ihn nach Vulcanus zu bringen, doch dann werden sie plötzlich von einer Sandfledermaus angegriffen, deren Kopf Zeichner **JEREMY BRAZEAL** vermutlich an die Kanohi Shelek des Makuta-Chirox-Sets aus 2008 angelehnt hatte. Das ist eines von mehreren Dingen in dem Buch, an denen sich 2001-2008-Nostalgiker sicherlich erfreuen werden. Ein weiteres Beispiel wäre folgender Ausschnitt aus dem Buch, der während Metus' und Mata Nuis Kampf gegen die Fledermaus spielt, die nach jedem Angriff unter der Erde verschwindet.



„Wir werden wohl gegen sie kämpfen müssen“, sagte er. „Behalte den Boden in den Augen. Vielleicht können wir die Kreatur entdecken, bevor sie wieder angreift. Wenn sie hochkommt, versuche, ihre Maske herunter zu reißen.“

„Hä?“, sagte Metus verwirrt. „Ihre Maske? Welche Maske?“

„Wo ich herkomme, trugen Bestien Masken, die sie böse Dinge tun ließen“, erklärte Mata Nui. „Aber wenn man die Maske herunterriss, wurde das Tier wieder friedlich.“

Metus begann, zu den Höhlen zu rennen. Er suchte den Sand beim Laufen nach Anzeichen der Kreatur ab. „Hier in der Gegend tragen Monster keine Masken... oder Hüte, oder Hosen oder sonst irgendwas. Und sie fressen dich, weil sie hungrig sind und du in der Nähe bist. Kapiert?“

Man muss Mata Nui natürlich verzeihen, wenn er solche Dinge nicht weiß. Wie der Kampf nun ausgeht, das findet derjenige heraus, der sich das Buch zulegt (z.B. über Amazon.de) oder der weiß, wo man nachschauen muss. (Letzteres schadet dem BIONICLE-Buchmarkt!)

Doch bei einem Reader interessiert natürlich auch, ob der Zeichner gute Arbeit geleistet hat. Kurzum, ja, das hat er. Jeremy Brazeal scheint sich zu steigern. Von seinem abstrakten Stil im ersten Reader ist er über den leicht verwischten Stil im *Certavus* nun zu einem wunderbaren Stil gelangt, der die Sets zugleich vereinfacht als auch irgendwie detaillierter herüberkommen lässt. Ein Beispiel: Metus springt, ist verschwommen, doch man erkennt noch die Rillen in seinem Toa-Mata-Fuß. Es folgen ein paar Beispiele von Brazeals Arbeit für diese 32 Seiten...

BIONICLE READER #3: *DESERT OF DANGER* – S. 2/2



Abbildung 1: Metus im Thornatus V9



Abbildung 2: Hm... nein, Chirox ist tot



Abbildung 3: Gestatten, Toa Mata Nui



Abbildung 4: Guten Appetit!

So, wenn das jetzt nicht Motivation genug war, sich dieses Buch zu kaufen und 32 Seiten mit diesen Bildern zu genießen, dann weiß ich auch nicht weiter. Gut, man hat *Desert of Danger* als normaler Leser in fünf Minuten durch, doch ich fand, die 3,99 € haben sich für diese 5 Minuten gelohnt. Ach ja, Informationen über den vierten und vorerst letzten Reader gibt es gegen Ende dieser Ausgabe in *Einblicke, Ausblicke*.

ANZEIGE

WIKI-NUI, das deutsche BIONICLE-Wiki!

Das seit Ende 2007 existierende erste deutsche BIONICLE-Wiki bringt es mittlerweile auf über 800 Artikel, doch es sind noch längst nicht alle Informationen über BIONICLE da! Kannst du uns dabei helfen? Melde dich einfach bei www.de.bionicle.wikia.com an!

...außerdem gibt es noch einen Fanfiction-Teil, der zusammen mit einem anderen Wiki betrieben wird, wo ihr eigene Geschichten schreiben und Bilder selbstgebauter Figuren hochladen könnt! Auch hier seid ihr willkommen: Einfach bei www.de.towff.wikia.com anmelden.

SETMARATHON, TEIL 3: 8991 TUMA – SEITE 1/3

Unser Setmarathon erreicht die dritte Runde und wendet sich nun größeren Dingen zu. Sie sind jedes Jahr die Krone der Set-Schöpfung, die Größten der Großen: die Titanen. Auch dieses Jahr hat man uns bereits mit zwei von ihnen beglückt und einer von ihnen steht nun im Mittelpunkt dieser Runde: 8991 Tuma, Anführer der Skrall. **VEZOK'S FRIEND** verdanken wir diese Tuma-Rezension, ebenso wie die Fotos des letzten Skrall-Herrschers...

Der Anführer der Skrall!

Er ist der letzte seiner Art. Alle anderen wurden vor dem Exodus der Skrall aus dem Norden getötet. Und nun kommt Tuma zu uns, um Bara Magna mit seiner Horde zu erobern.

Das Set ist eines von zwei größeren Sets, die im März in Deutschland in die Regale kamen, zusammen mit Fero & Skirmix, und kostet 19.99 €.

Ist Tuma das wert? Wir werden sehen...

1. DIE VERPACKUNG

Die Box ist in der üblichen Größenordnung für die Titanen-Sets der BIONICLE-Reihe. Auf der Vorderseite findet sich eine Frontansicht eines grimmig dreinschauenden Tuma in der großen Arena, der seinen Thornax-Werfer in Richtung des Betrachters abfeuert. Hinzu kommt der BIONICLE-Schriftzug, der 2009 ein wenig anders, etwas silberner geworden ist; der Name des Sets; der Altershinweis (8-16 Jahre); die Seriennummer und das LEGO-Logo.

Auf den Seiten finden sich die selben Informationen nochmals, ebenso eine kleinere Version der Tuma-Abbildung. Hier ist anzumerken das sich der BIONICLE-Schriftzug im Sandstein-Look um die Verpackung herumzieht.

Auf der Rückseite ist ein weiteres Bild von Tuma, der imposant vor der Treppe zum Arena-Eingang steht, die hier als Hintergrundmotiv dient. Auf der rechten Seite findet sich der Hinweis auf das neue Actionfigurenspiel, die Anleitung für den Thornax-Werfer und ein Bild, das die Funktion der Schwerter auf Tumas Rücken demonstriert.

Unten sehen wir die sechs Kanister-Sets, die Glatorianer, aufgereiht mitsamt Seriennummer, darunter befindet sich noch der B.I.O.-Code, der auf BIONICLE.com eingelöst werden kann.

Alles in allem eine normale Verpackung ohne Besonderheiten, außer den Neuerungen, die 2009 mit sich gebracht hat.



2. DER AUFBAU

Der Zusammenbau von Tuma folgt dem Schema F der letzten Jahre: Torso, Beine, Arme, Kopf und zusätzliche Teile.

Wer einige der größeren Sets der letzten 3 Jahre zuhause hat, wird feststellen das sich einige Bauweisen ähneln. Tumas Körper ist ähnlich aufgebaut wie Hydraxon aus 2007, und der Anbau der Schultern ist fast eins zu eins von Takanuva aus 2008 übernommen. Das ist aber keinesfalls ein negativer Aspekt, er fällt nur auf.

Was auffällt sind die neuen Teile in Hellgrün: die Kurzscherter, die 2007 zum ersten mal auftauchten. Mantax-Füße, Inika-Füße, sowie die neuen Handelemente.

SETMARATHON, TEIL 3: 8991 TUMA – SEITE 2/3

Hinzu kommen Brutakas Schwert in schwarz und die neuen Skrall-Schwerter, auf die ich weiter unten eingehen werde.

Am meisten sticht jedoch Tumas Helm heraus. Er ist einzigartig und die Verzierungen sind sehr detailliert. Das ist aber nicht alles. 2006 gab es schonmal etwas, was es in BIONICLE so vorher noch nicht gegeben hatte: Vezons Mantel. Tumas Helm wird mit Aufklebern verziert, die in Hellgrün Skrall-Muster auf die Stirn und Wangen dieses Titanen bringen.

Das dürfte das erste Mal sein, dass Aufkleber in BIONICLE verwendet werden.

Wie angekündigt: Die Skrall-Schwerter. Mir ist bisher nicht klar geworden, welchen Nutzen sie haben sollen, außer das sie die Halterung für Tumas zwei Lebenszähler sind. Sie sind schmetterlingsartig an seinem Rücken befestigt und lassen sich ein wenig nach oben und unten drehen. Sie verleihen dem Anführer der Skrall auf jeden Fall ein interessantes Aussehen. Ein weiterer Makel ist der Metru-Arm, der als Hals dient. Er ist zwar sehr flexibel, passt aber nicht wirklich zu dem breitschultrigen Rest des Sets, außer man lässt Tumas Kopf nach vorne hängen, um ihm den typischen Buckel der Skrall zu verpassen.



Insgesamt bin ich aber sehr mit Tumas Design zufrieden. Ein solider Aufbau, der zwar auf Bekanntes zurückgreift, aber doch nicht den Eindruck von Recycling vermittelt. Die Mantax-Füße geben Tuma ein sehr bulliges Aussehen, sein Schwert ist einem Anführer würdig und die Schwerter auf dem Rücken steigern das interessante Aussehen dieses Kriegers.

3. DER SPIELSPASS

Was kann mit Tuma alles machen? Jede Menge, zumindest was das Posieren angeht. Die Möglichkeiten sind endlos.

Wie jedes bisherige 2009-Set ist auch Tuma für das neue Actionfigurenspiel geeignet. Und mit zwei Lebenszählern ist er in der Thornax-Schlacht ein ernstzunehmender Gegner.

4. PRO UND CONTRA

LOBENSWERTE ASPEKTE

- solides Design
- stabiler Aufbau
- neue Teile, bzw. alte Teile in neuen Farben
- der Thornax Werfer
- der einzigartige Helm

KRITIKPUNKTE

- dieselbe Bauweise wie frühere Sets
- der dünne Hals stört das Gesamtbild
- die Schwerter auf dem Rücken haben keine spezielle Funktion
- Aufkleber. Sie sind zwar einzigartig, können aber kompliziert sein oder sich später Ablösen.

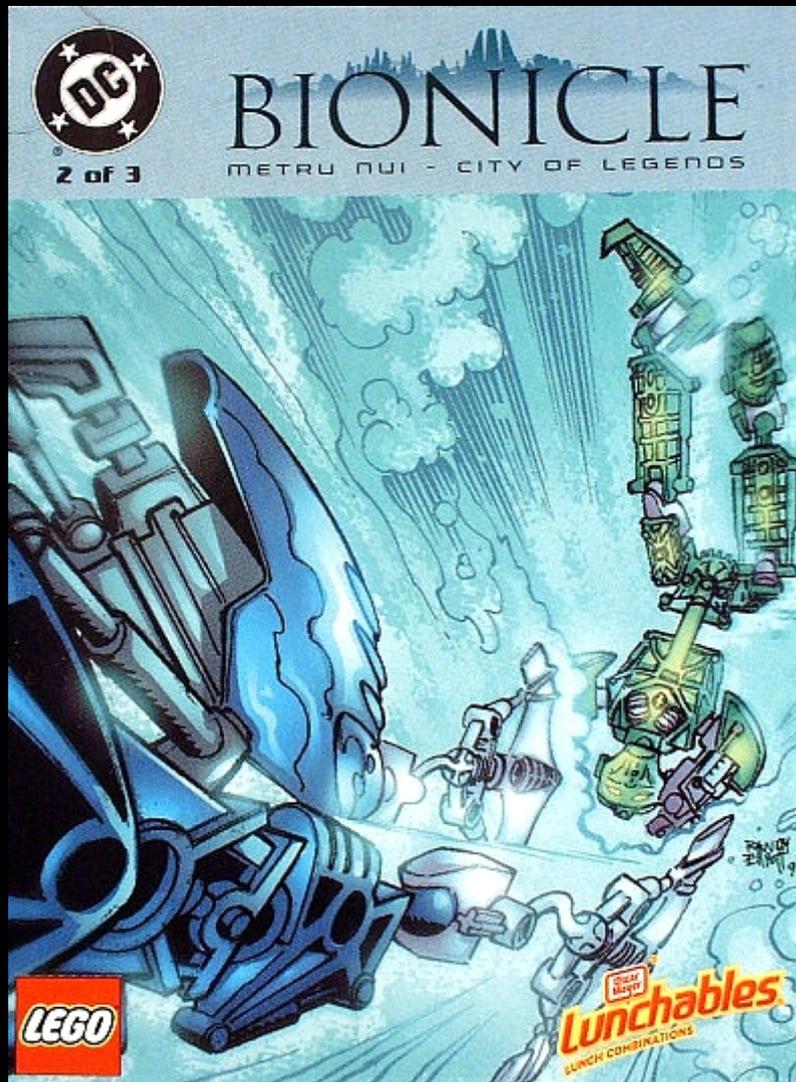
4. DAS FAZIT

Tuma ist, trotz kleiner Designschwächen ein empfehlenswertes Set, der bewährte Elemente in neuer Kombination zu einem der interessantesten Charaktere von 2009 zusammenfügt.

Wer noch mehr Bilder von Tuma sehen will, der besuche VFs [Brickshelf-Galerie](#).

LUNCHABLES #2: MATAU UND NOKAMA – S. 1/4

Es folgt nun der zweite LUNCHABLES-Comic, der von den Toa Matau und Toa Nokama handelt.



Greg Farshtey – Autor

Randy Elliot – Zeichner

Pete Pantazis – Kolorist

Ken Lopez – Text

Jaye Gardner – Editor

Toby Dutkiewicz – Layout & Design

Nuhrii the Metruan – Übersetzer

LUNCHABLES #2: MATAU UND NOKAMA – S. 2/4



1 TEXTFELD: Die Inselstadt Metru Nui.

2 TEXTFELD: Nokama, Toa Metru des Wassers, und Matau, Toa Metru der Luft, suchen nach einer der sechs Großen Disks, die nötig sind, um die Stadt von der zerstörerischen Morbuzakh-Pflanze zu retten.

3 TOA NOKAMA: Ich habe so etwas noch nie gesehen. Was hätte einen Protodermis-Kanal dieser Größe austrocknen können?

4 TOA MATAU: Ob trocken oder nass, Fußgewander gefällt mir nicht, Nokama. Bist du sicher, dass du weißt, wo wir hingehen?

5 TOA NOKAMA: Natürlich weiß ich das – genauso wie du dich in diesem verzweigten Durcheinander aus Schächten und Kabeln in Le-Metru zurechtfindest.

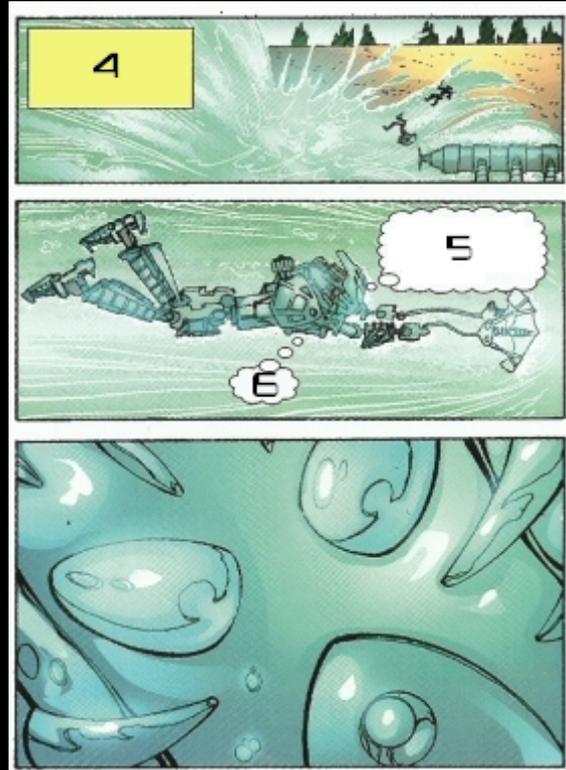
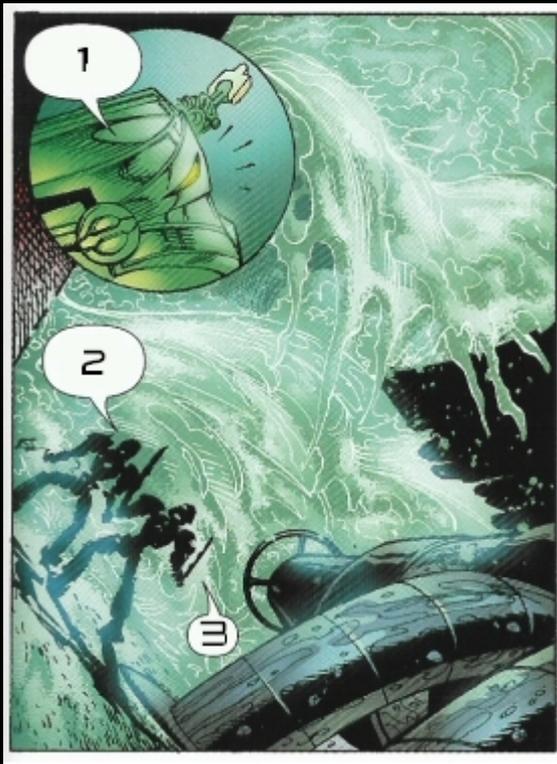
6 TOA MATAU: Ha! Du hast nicht gelebt, bis du durch die Schächte windgeflogen bist. Vielleicht sollte ich es dir eines Tages zeigen.

7 TOA NOKAMA: Ich denke, die Luft ist zu dünn dort oben, Matau. Sie hat dein Gehirn in Mitleidenschaft gezogen. Aber sieh dir das hier an – dieses Kontrollrad ist abgeschaltet und verriegelt worden, um den Protodermis-Fluss zu stoppen. Aber wer würde so etwas tun?

TRIVIA: Allein von der Architektur und vom Kontext her, in welchem Stadtteil halten sich die beiden gerade auf? Welches wichtige Gebäude befindet sich dort?

(Antwort: Das ist Ga-Metru, der Stadtteil des Wassers, wo sich der Große Tempel befindet.)

LUNCHABLES #2: MATAU UND NOKAMA – S. 3/4



1 TOA MATAU: Vielleicht dieselbe Person, die das getan hat! Pass auf!

2 TOA NOKAMA: Wir müssen hier raus, Matau!

3 TOA MATAU: Keine Zeit!

4 TEXTFELD: Außerstande, der Kraft der Flutwelle zu widerstehen, werden die beiden Toa Metru weggespült!

5 TOA NOKAMA (Gedankenblase): Hab's geschafft, etwas Kontrolle zu erlangen. Aber diese Strömung ist so stark! Und wo ist--?

6 TOA NOKAMA (Gedankenblase): Matau!

TRIVIA: Nokama benutzt hier ihre Werkzeuge, um zu schwimmen. Wie heißen sie? Und da sie hier so schön groß gezeigt wird: Wie heißt Nokamas Maske und welche Kraft besitzt sie (das ist übrigens etwas, das Nokama zu diesem Zeitpunkt selbst noch nicht weiß)?

(Antwort: Nokamas Toa-Werkzeuge sind die Hydro-Klingen (Hydro Blades), ihre Maske ist die Kanohi Rau, die Große Maske der Übersetzung. Zumindest Letzteres ist Grundwissen!)

LUNCHABLES #2: MATAU UND NOKAMA – S. 4/4



1 TOA NOKAMA (Gedankenblase): Ich weiß nicht, ob ich ihn rechtzeitig erreichen kann! Aber ich muss es! Ich muss es!

TRIVIA: Hier noch einmal gut sichtbar sind die Zahnräder im Brustkorb der Toa Metru, was ja auf die Prototypen zurückzuführen ist, die dem Zeichner Randy Elliot als Vorbild dienten. Wer kennt eigentlich alle BIONICLE-Comic-Zeichner?

ANZEIGE

Hast auch du ein BIONICLE-Projekt, für das du gerne Werbung machen würdest? Hier ist deine Chance! Schreibe einen Werbetext, entwirf einen Banner, irgend-etwas, das dein Projekt attraktiv darstellt und IDBM-Leser animiert, sich dafür zu interessieren.

Was wir bieten? Werbeplatz und einen direkten Link von eurer Anzeige zu eurem Online-Projekt. Das kann eine Website sein, ein Topic in einem Forum (z.B. ein Banner-Workshop), eine Wiki-Benutzerseite, so gut wie alles. Du kannst natürlich auch Kontaktdaten angeben, unter denen man dich erreichen kann (Mail etc.).

Voraussetzung: Der Inhalt des Links ist nicht rechtswidrig und hat auf irgendeine Weise mit BIONICLE oder LEGO im weiteren Sinne zu tun. Die Sprache ist egal. Wie? Kontaktiere „Nuhrii the Metruan“ auf BZPower oder „DarthSpiriah“ auf den beiden deutschen Wikis, um Näheres zu erläutern.

(Antwort: Chronologisch wären das: 2001 – Carlos D’Anda; 2002-2005 – Randy Elliot; 2006-2007 – Stuart Sayger; 2008 – Leigh Gallagher; 2009 – Pop Mhan.)

TERIDAX: DER MEISTER DER SCHATTEN – S. 1/4

Er begann sein Leben als Rahi-Züchter auf der Insel Destral. Er war ein Subalterner, nur ein Adjutant des großen Miserix. 100.000 Jahre später kontrollierte er das Matoranische Universum und wurde somit zum mächtigsten uns bekannten Wesen in der ganzen Saga. Doch nicht nur innerhalb der Saga hat er eine Entwicklung durchgemacht. Auch wir Fans durften Jahr für Jahr neue Facetten an diesem Charakter entdecken. Es tat sich eine Menge zwischen 2001 und seiner charakterlichen Neuerfindung in *Time Trap*, und zwischen *Time Trap* und heute. **TOA-KAL** von BZPower hat sich für das IDBM den Werdegang des Makuta von Metru Nui mal Storyjahr für Storyjahr vorgenommen...



Vor langer Zeit wurde Mata Nui vom Himmel geschickt, um die Matoraner in das Paradies zu führen, in dem sie seitdem lebten. Er schenkte ihnen die drei Tugenden Einigkeit, Treuepflicht und Bestimmung, um ihrem Leben Ziele und einen Sinn zu geben. Die Matoraner verehrten ihn dafür und benannten sogar ihre Insel nach ihm. Doch sein Bruder, Makuta, wurde neidisch auf Mata Nui und versetzte ihn in einen Schlaf, um dann die Macht über die Matoraner gewinnen zu können.

Dies war die Legende, die uns während der ersten Jahre von BIONICLE immer wieder erzählt wurde. Damals war noch nicht viel, fast gar nichts über Makuta bekannt. Man wusste nur das, was die Turaga den Matoranern erzählten. Anfangs konnte man noch meinen, dass Makuta als der Bruder eines "Großen Geistes" selbst wohl eine Art Halbgott sein müsste, und die Toa ihn deshalb unmöglich besiegen könnten. Dass der Begriff "Bruder" im Matoranischen Universum nicht mehr als eine Bezeichnung für Verbündete oder auch Diener ist, war anfangs noch nicht so ganz klar. Eine weitere Information war auf der Homepage BIONICLE.de zu finden, denn dort wurde angedeutet, dass Makuta Gerüchten zufolge jede beliebige Gestalt annehmen konnte.

Schon im allerersten BIONICLE-Jahr traten die Toa, die die Matoraner beschützen sollten, gegen Makuta selbst an. Doch bevor es dazu kam, mussten sie alle ihre Kanohi-Masken finden, um ihre volle Macht entfalten zu können. Dabei bekamen sie es öfters mit Rahi zu tun, die infizierte Kanohi-Masken trugen. Über diese infizierten Masken konnte Makuta die Rahi kontrollieren; doch sie ließen sich, wie wir im Mata Nui Online Game I erfuhren, auch dazu benutzen, um Gegenstände wie Kolhii-Bälle mit einer Art Gift oder einem Virus zu infizieren, von dem Matoraner krank gemacht werden konnten.

Als die Toa schließlich alle ihre Masken besaßen, wollten sie in Makutas Versteck Mangaia eindringen, um ihn endgültig zu besiegen. Doch auch auf dem Weg dorthin bekamen sie es mit mehreren Hindernissen zu tun, die Makuta ihnen in den Weg gestellt hatte: die gefährlichen Manas und Schattenversionen der Toa selbst. Letztere konnten von den Toa erst dann besiegt werden, als ihnen klar wurde, dass diese Schatten Teile von ihnen selbst waren, die sie einfach absorbieren konnten.

Als die Toa schließlich auf Makuta selbst trafen, erlebten sie eine große Überraschung, denn er stellte sich ihnen in Form eines Matoraners. Die Toa ließen sich jedoch nicht in die Irre führen und plötzlich wurde Makuta zu einem merkwürdigen Wirbel. Erst als die Toa ihre Kräfte vereinten, konnten sie diesen Wirbel zerstören. Makuta selbst war dadurch jedoch nicht besiegt, sondern nur geschwächt. Er erweckte die Bohrok, und diese begannen die Insel Mata Nui zu "säubern" – also alles auf ihr zu zerstören. Währenddessen lehnte sich Makuta zurück und erholte sich von dem Kampf. Anderthalb Jahre lang hörten wir nichts mehr von ihm.



TERIDAX: DER MEISTER DER SCHATTEN – S. 2/4

Als jedoch der Matoraner Takua die Maske des Lichts fand, musste Makuta handeln, denn er wusste, dass ein Toa des Lichts ihn mit Leichtigkeit besiegen könnte. Er schickte sechs Rahkshi aus, die die Maske des Lichts und den Vorboten des „Siebten Toa“ zu ihm bringen sollten. Sie blieben jedoch erfolglos und schließlich verwandelte sich Takua selbst in Takanuva, den Toa des Lichts.



Er stellte sich Makuta im Kampf und die beiden stürzten in energiegeladene Protodermis. Sie vereinten sich zu Takutanuva, der jedoch schon kurz darauf wieder zerstört wurde. Makuta blieb verschollen, doch Takanuva überlebte. Später erzählte er, dass er als Takutanuva Einblick in Makutas Gedanken gehabt hatte, und er beschrieb seinen Verstand als ein komplexes Labyrinth, in das schon seit Jahrhunderten kein Licht mehr vorgedrungen war.

2004 war das Jahr der Enthüllungen: Endlich erzählten die Turaga den Matoranern, was sich 1000 Jahre zuvor auf Metru Nui ereignet hatte, bevor die Matoraner nach Mata Nui gekommen waren. Damals hatte Makuta sich als Turaga Dume getarnt, um so das Vertrauen der Matoraner und die Kontrolle über die Vahki zu erlangen. Sein Ziel war, alle Matoraner in den Matoranerkapseln einzuschläfern, ihre Gedächtnisse auszulöschen und sie später dann

als ihr großer Retter wieder zu befreien.

Der Plan ging allerdings nicht so auf, wie er es geplant hatte. Die heutigen Turaga waren in der Ära von Metru Nui selbst normale Matoraner gewesen, und kurz bevor Makuta begann, seinen Plan umzusetzen, brachte Lhikan, der letzte Toa der Stadt, ihnen sechs Toa-Steine, mit denen sie zu Toa wurden. Es gelang ihnen, Makuta in kristalliner Protodermis einzuschließen und die ersten Matoraner raus aus Metru Nui und in Sicherheit zu bringen.

Bevor die Toa Metru die restlichen Matoraner abholen konnten, schickte Makuta mit seinen telepathischen Kräften einen Befehl an Sidorak und Roodaka, die daraufhin mit den Visorak die Stadt einnahmen. Als die Toa schließlich wieder zurückkamen und von den Visorak zu Toa Hordika mutiert wurden, ließ Roodaka Fährten auslegen, die den Toa die Wahrheit klar machen sollten: Mata Nui hatte damals sechs Matoraner auserwählt, um Toa zu werden, doch Makuta hatte Lhikan so manipuliert, dass er stattdessen sechs andere Matoraner zu Toa machte. Dass Vakama und seine Brüder und Schwester nun Toa waren, war also gar nicht Mata Nuis, sondern Makutas Entscheidung gewesen.



Doch obwohl dieses Wissen ein großer Schock für die Toa war, gelang es ihnen schließlich, die Visorak zu vertreiben und Roodaka zu besiegen. Da Roodaka allerdings ein Bruchstück aus Makutas Gefängnis mit sich trug, wurde dabei auch Makuta aus seinem Gefängnis befreit. Die Toa fanden jedoch auch heraus, dass nicht Lhikan, sondern Makuta manipuliert worden war: Vakama und seine Kameraden waren tatsächlich die von Mata Nui auserwählten Toa, dieser hatte Makuta nur glauben lassen, dass er ihm einen Strich durch die Rechnung machen würde. Tatsächlich hatte er Makuta aber dazu benutzt, die richtigen Matoraner zu Toa zu machen.

Als die Story sich 2006 wieder der Gegenwart zuwandte, war von Makuta zunächst nichts zu hören – schließlich war er ja am Ende von 2003 scheinbar gestorben. Stattdessen waren nun die Piraka die „Bösen“. Die Toa brauchten die Ignika, die Maske des Lebens, um den sterbenden Mata Nui zu retten, doch die Piraka wollten diese Maske für ihre eigenen Zwecke in ihren Besitz bringen. In den Matoranern der Insel Voya Nui sahen die Piraka nicht mehr als Hilfsmittel, um an die Maske des Lebens zu kommen. Mit einer mysteriösen Substanz namens Antidermis machten sie die Matoraner zu willenlosen Sklaven.

TERIDAX: DER MEISTER DER SCHATTEN – S. 3/4



Wenn man auf BZPower Greg Farshtey fragte, ob Makuta noch irgendetwas mit der aktuellen Geschichte zu tun hätte, erhielt man die mehr oder weniger eindeutige Antwort, dass wir dies bis zum Ende des Jahres wissen würden. Im Laufe des Jahres kamen immer mehr und immer eindeutiger Hinweise: Den allerersten „Tipp“ erhielten wir, als die Toa Nuva nach Voya Nui kamen und auf die Piraka trafen. Ganz plötzlich – als hätte jemand ihnen das Wissen per Telepathie direkt in den Kopf eingepflanzt – wussten

die Piraka, dass sie „nicht nur Toa“, sondern „Toa Nuva“ waren.

Bei einem Rückblick auf die Vergangenheit der Piraka fanden wir außerdem heraus, dass die Piraka sich gerade in Mangaia aufgehalten hatten, als ganz plötzlich allen sieben gleichzeitig die Idee kam, die Ignika auf Voya Nui in ihren Besitz zu bringen. Und als Axonn später den Behälter mit dem Antidermis-Virus zerstörte, kam es ihm so vor, als würde er das Antidermis schreien hören.

Wie sich schließlich herausstellte, war Makuta nicht mehr als Energie, die sich im Inneren einer Rüstung befand und diese kontrollierte. Als Takutanuva wieder in Takanuva und Makuta gespalten wurde, wurde Makutas Rüstung jedoch vollkommen zerstört, sodass nur noch seine Energie übrig blieb. Er manipulierte die Piraka, sodass sie die Nutzung der Ignika verzögern würden, und um sie dabei zu unterstützen, stellte er sich selbst (bzw. seine Energie) als Antidermis zur Verfügung, um die Kontrolle über die Matoraner zu gewinnen.

Sechs Matoraner wurden zu einem neuen Toa-Team, den Toa Inika gemacht. Es gelang ihnen, die Ignika in ihren Besitz zu bringen, doch sie flog davon und fiel ins Meer. Die Toa Inika folgten ihr und wurden von der Ignika in die Toa Mahri verwandelt. Sie bekamen es mit neuen Feinden zu tun; darunter waren die Barraki, die mit der Kraft der Maske des Lebens aus dem Meer entkommen wollten; sowie der „wiederbelebte“ Hydraxon und ein Maxilos-Roboter, die jeden in der Grube für „Flüchtlinge“ hielten, die wieder ins Gefängnis geworfen werden mussten. Makuta übernahm die Kontrolle über Maxilos und schloss sich Matoro an. Er erzählte Matoro zwar, dass er in Wahrheit Makuta war, doch er drohte ihm, dass er seine Freunde töten würde, wenn er es ihnen verraten würde.

Als Mata Nui jedoch starb, verschaffte Makuta den Toa zusätzliche Zeit: Vor vielen Jahrtausenden war er dafür verantwortlich gewesen, dass die Armeen der Barraki zerschlagen und die Barraki gefangen genommen wurden, und nun offenbarte er diesen seine wahre Identität. Wütend griffen die Barraki ihn an, sodass die Toa Mahri genug Zeit hatten, um Mata Nui mit der Ignika wiederzubeleben.



Doch 2007 gab es noch mehr Interessantes. Wir wussten inzwischen, dass es nicht nur einen einzigen „Makuta“ gab; tatsächlich handelt es sich bei dem Begriff um einen Titel, bzw. den Namen einer Spezies. In einer Umfrage überließ Greg Farshtey den Fans die Entscheidung, ob er 2008 den wahren Namen von „unserem“ Makuta verraten sollte. Ich verstehe bis heute nicht wirklich, warum so viele dagegen waren und behaupteten, es würde das „Mysteriöse“ an Makuta zerstören – bis wir erfahren hatten, dass „Makuta“ nur ein Titel war, hatten wir ja jahrelang geglaubt, dass dies sein echter Name sei.



Dennoch erfuhren wir 2008 schließlich Makutas echten Namen: Teridax. Außerdem erfuhren wir viel über die anderen Makuta und ihre Vergangenheit.

TERIDAX: DER MEISTER DER SCHATTEN – S. 4/4

Als sie vor vielen Jahrtausenden erschaffen wurden, waren sie selbst Diener Mata Nuis. Doch als sie feststellten, dass die Matoraner nur die Toa und nicht die Makuta verehrten, wurden sie immer unzufriedener. Als Mutran von Tren Krom erfuhr, wie das Universum funktioniert, gab er diese Informationen an Teridax weiter, der daraufhin seinen Plan entwickelte, wie man Mata Nui stürzen könnte. Er übernahm die Führung über die Bruderschaft der Makuta, die fortan im Verborgenen gegen Mata Nui agierte.

Ansonsten war 2008 eher weniger über Teridax selbst zu hören. Er befand sich bereits in den Systemen von Mata Nui und wartete nur noch auf Mata Nuis Erweckung, damit er endlich die Herrschaft über das Matoranische Universum an sich reißen können würde... und was dann geschah, dürfte bekannt sein.



SETMARATHON, TEIL 4: TARIX VS. STRAKK – S. 1/2

Im Comic aus der Märzausgabe waren zwei Kämpfe zwischen Tarix und Strakk zu sehen. Nun liefern sie sich einen Wettkampf in der vierten Runde des Setmarathons, die zugleich auch den Abschluss der Glatorianervergleiche im IDBM bildet. *TOA-MATA-PLI* stellte für uns die Sets 8981 Tarix und 8982 Strakk gegenüber und ermittelt einen Sieger.

1. DIE KANISTER

Die Kanister kommen beide aus dem Jahr 2009 und ähneln sich daher sehr stark. Mal wieder ist es das selbe wie beim ersten Set-Vergleich: Vorne sieht man das Übliche – eine Abbildung der Figur, den Namen, die Überschrift BIONICLE, die Altersbeschränkung und die Setreihe, in diesem Fall: GLATORIAN!

Hinten sieht man den Glatorianer noch einmal, nur dass diesmal die Arena Magna im Hintergrund ist und neben den Glatorianern der dazugehörige Agori steht. Dazu noch ein Bild von einem Lebenszähler, die BIONICLE-Überschrift, der B.I.O.-Code und ein Bild, das die Schussfunktion des Thornax-Werfer zeigt.

Alles in allem bei beiden fast dasselbe, bei Tarix wirkt das Ganze nur etwas "edler".

2. DER AUFBAU



Auf den ersten Blick sieht der Aufbau von den beiden Glatorianern gleich aus, doch wenn man mit ihm anfängt, merkt man sie Unterschiede.

Tarix hat hauptsächlich erstmal den "Inika-Aufbau", doch einen anderen Brustpanzer in einem schönem Gold, der dasselbe Teil wie sein Oberarmpanzer benutzt. Es gibt aber mehrere nennenswerte Sachen, z.B. sind an Tarix' Oberarmpanzern silberne Hörner angebracht, wobei es wohl besser gewesen wäre, wenn man sie auch gold gemacht hätte. Auch der Kopf und Helm sind wieder neue 2009-Teile. Man hat für die Verbindung von Körper und Kopf dasselbe Teil wie bei Gresh genommen.

Strakk hat einen eher.. neuen Aufbau; man könnte ihn glatt als einen "schrägen" bezeichnen, denn anders als bei Tarix sind die Teile durch eine bestimmte Verbindung schräg zu einander angebracht. Strakk hat den selben Brustpanzer wie Tarix, nur dass dieser durch die Bauweise von Strakk wackelt, was einen irgendwie ärgert. Alles in allem hat er ansonsten denselben Aufbau wie Tarix.

3. FIGUREN UND SPIELSPASS

Vergleichen wie also mal den Gesamteindruck. Beide wirken wie starke Krieger, Tarix einer des Wasserstammes und Strakk einer des Eisstammes. Doch wirkt Tarix edlerer als Strakk, was allem Anschein nach an der goldenen Panzerung liegt.

Tarix: Wie schon gesagt, er wirkt edel und sieht gut aus, und man hat ziemlich viel Spielspaß mit ihm. Doch einige Sachen sind nicht so gut. Wie schon gesagt hätten die Hörner an der Oberarmpanzerung golden, statt silbern sein müssen. Des Weiteren nervt auch der Schlauch, der am Helm befestigt ist, aber dies ist wohl typisch für den Wasserstamm. Man hätte Tarix auch blaue statt grüne Augen geben sollen. Es fällt auf, dass die Hände und Füße von Tarix hellblau statt dunkelblau sind. Mir persönlich gefällt es, aber vielen Fans offenbar nicht so sehr, was auch irgendwie nachvollziehbar ist. Die Waffen von Tarix sind sehr cool. Es sind gold-blaue Wasserklingen und an der einen ist der Thornax-Werfer befestigt, welcher gut schießt.

SETMARATHON, TEIL 4: TARIX VS. STRAKK – S. 2/2

Der Krieger Strakk ist nicht so edel wie Tarix, was an den "Eiszacken" seiner Rüstung und besonders an seinem Helm liegt. Der Helm sieht meiner Meinung nach nicht so gut aus. Die Eisaxt von Strakk ist sehr cool, doch es ist anzumerken, dass sie vorne aussieht, als hätte man ein Stück davon abgesägt, was ja nicht der Fall ist. Das Farbschema von Strakk wäre ziemlich gut, hätte man die einzelnen hellblauen Stellen dunkelblau gemacht.

4. DER VERGLEICH AUF EINEN BLICK: PRO UND CONTRA

LOBENSWERTE ASPEKTE

TARIX

- schönes Farbschema
- das Gold der Rüstung sieht cool aus
- tolle Waffen
- Der Thornax-Werfer an der Wasserklinge ist beweglich
- schöner Spielspaß
- cooles Aussehen

STRAKK

- tolle Waffen
- tolle Oberarmpanzer
- er sieht cool aus

KRITIKPUNKTE

- Schlauch an der Maske/dem Helm
- Hörner an der Rüstung sind silbern und golden sein sollen
- gelbe statt blaue Augen

- Brustpanzer wackelt
- zu viele Farben
- Helm sieht nicht so toll aus

5. FAZIT

Beide Figuren sind cool, aber während Tarix auf jeden Fall empfehlenswert ist, ist Strakk das eher weniger.



LUNCHABLES #3: VAKAMA UND ONEWA – S. 1/4

Es folgt nun der dritte und letzte LUNCHABLES-Comic, der von den Toa Metru Onewa und Vakama handelt.



TRIVIA: Auf dem Cover steht Metru Nui – City of Legends. Wie kam die Bezeichnung Stadt der Legenden eigentlich zustande?

(Antwort: In Laufe des Kriegs Toa von Metru Nui vs. Dunkle Jäger sagte der Umschattete, Metru Nui würde „wahrhaftig eine Stadt der Legenden sein, da die meisten Legenden bekanntlich von den Toten handeln.“ Der Konflikt nahm ja dann aber doch ein anderes Ende.)

LUNCHABLES #2: VAKAMA UND ONEWA – S. 2/4



1 TEXTFELD: Die Inselstadt Metru Nui.

2 TEXTFELD: Vakama, Toa Metru des Feuers, und Onewa, Toa Metru des Steins, suchen das Gebiet Ta-Metru nach einer der sechs sagenumwobenen Großen Kanoka-Disks ab.

3 TOA ONEWA: Das ist das letzte Mal, dass ich auf dich höre, Funkenspucker.

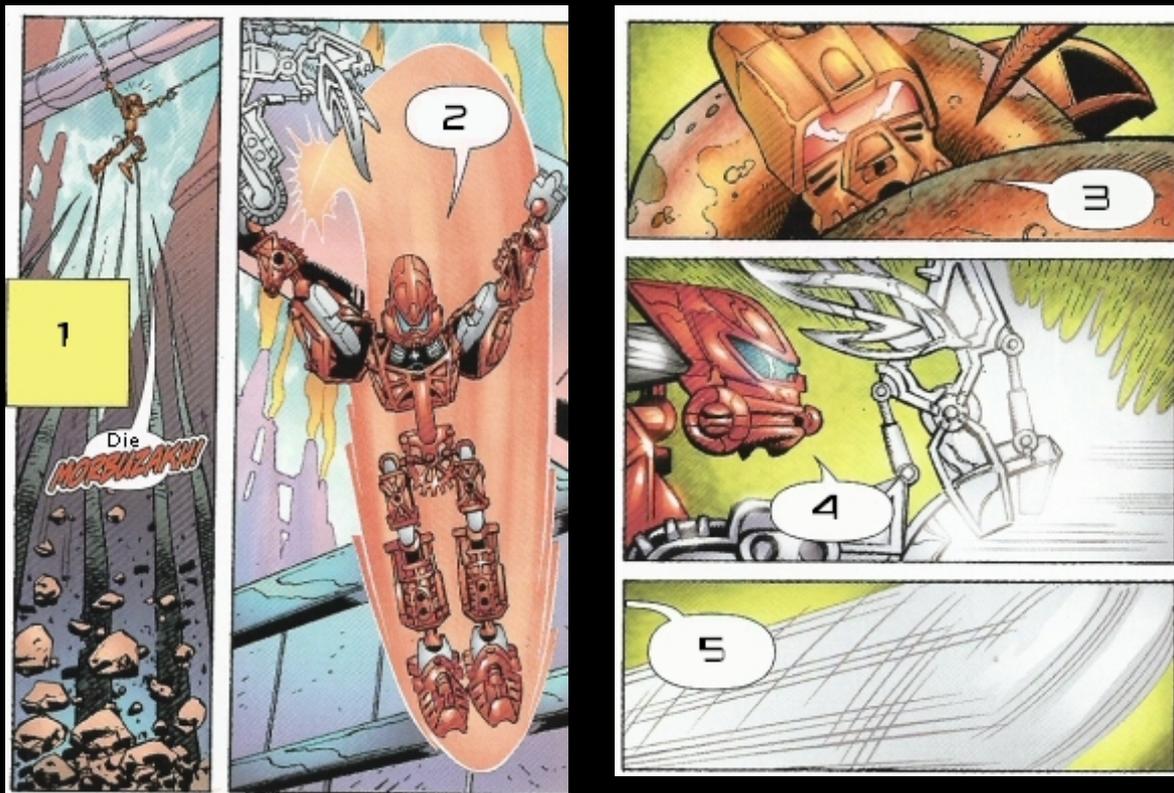
4 TOA VAKAMA: Vertrau mir, die Große Kanoka-Disk ist irgendwo in dem Metru versteckt. Wir müssen sie finden!

TRIVIA: Wie heißen Onewas Werkzeuge, die er hier benutzt, und welche Funktion haben sie? Und wo wurde die Bezeichnung Fire-spitter (hier wie in Die Legenden von Metru Nui mit Funkenspucker übersetzt) erstmals für Ta-Matoraner benutzt und wie wurde sie dort übersetzt?

Greg Farshtey – Autor
Randy Elliot – Zeichner
Pete Pantazis – Kolorist
Ken Lopez – Text
Jaye Gardner – Editor
Toby Dutkiewicz – Layout & Design
Nuhrii the Metruan – Übersetzer

(Antwort: Onewas Toa-Werkzeuge sind die Proto-Haken [Proto Pitons], die wie ein Teleskop ausgefahren werden können. Der Begriff Fire-spitter tauchte erstmals in Die Maske des Lichts auf und wurde im Deutschen mit Feuerling wiedergegeben.)

LUNCHABLES #3: VAKAMA UND ONEWA – S. 3/4



1 TEXTFELD: Nur die Macht der sechs Großen Kanoka-Disks kann eine stadtzerstörende Bedrohung aufhalten, nämlich--

Onewas Ausruf: Die Murbuzakh!

2 TOA VAKAMA: Festhalten, Onewa! Ich werde dich retten!

3 TOA ONEWA: Festhalten? An was festhalten?!?

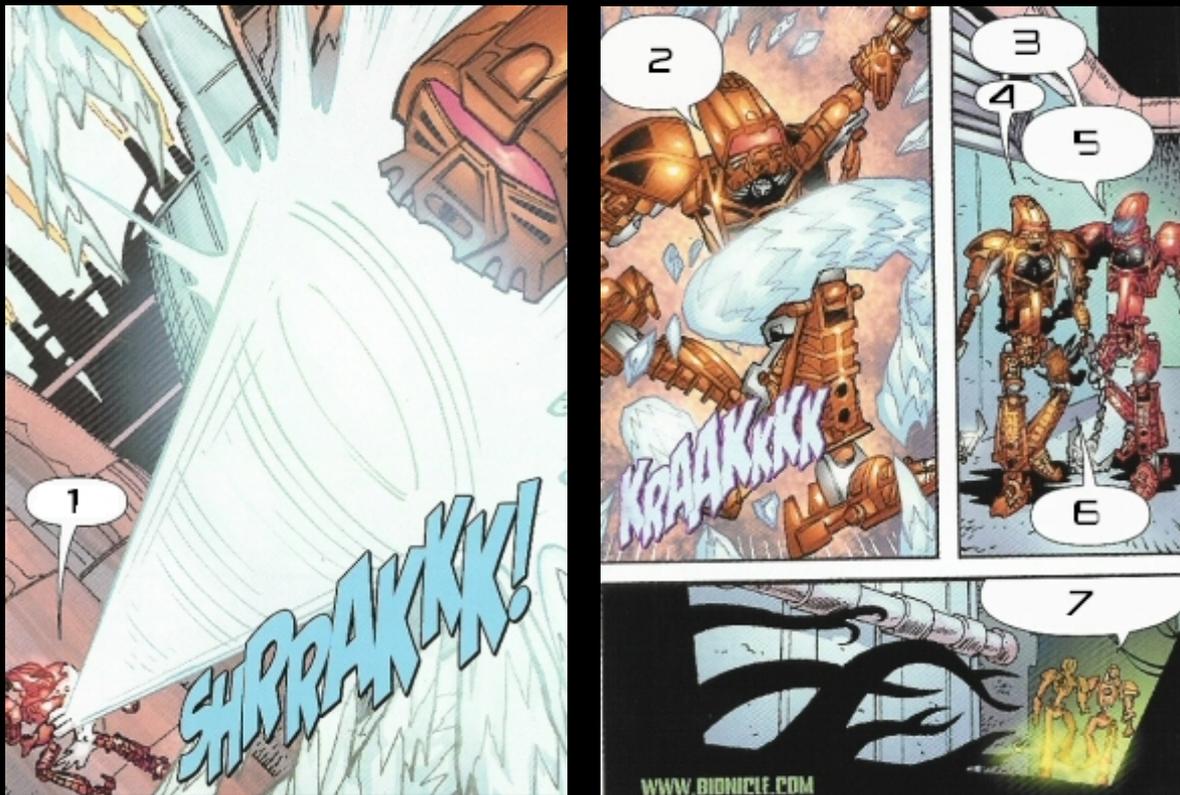
4 TOA VAKAMA: Murbuzakh lieben die Hitze, Onewa,

5 TOA VAKAMA (Forts.): also wollen wir mal sehen, was passiert wenn wir ihnen--

TRIVIA: Die Murbuzakh war nicht Teridax' erster Versuch, eine Killerpflanze zu erschaffen. Wie hieß der erste Versuch, wonach wurde er benannt und was wurde aus ihm? Außerdem wird erwähnt, dass die Murbuzakh-Pflanze die Hitze liebt, weshalb ihre Königswurzel ja auch am heißesten Ort Ta-Metrus gedieh. Wo war das noch gleich?

(Der erste Versuch war Karzahni, benannt nach Artakhas „Bruder“, der sich als zu willensstark erwies und sich gegen Teridax wandte, was er letzten Endes mit dem Leben bezahlte. Dieser Ort ist der Große Hochofen, der durch die Vernichtung der Murbuzakh kollabierte.)

LUNCHABLES #3: VAKAMA UND ONEWA – S. 3/4



1 TOA VAKAMA (Forts.): --einen frostigen Empfang bereiten!

Geräusch: SCHRAKKK!

2 TOA ONEWA: Also, ja, ich hätte sich auch selbst aufhalten können... irgendwie.

3 TOA VAKAMA: Du kannst die nächsten haben.

4 TOA ONEWA: Danke.

5 TOA VAKAMA: Vielleicht musst du sie nur ein wenig anmeckern und sie werden weggehen.

6 TOA ONEWA: Bei dir hat das nicht funktioniert.

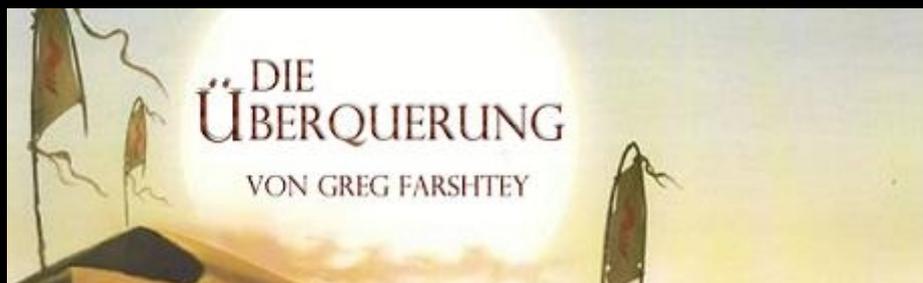
7 TOA VAKAMA: Außerdem haben wir die wahrscheinlich vorerst das letzte Mal gesehen...

TRIVIA: Von allen Toa Metru stand immer nur eine/r stets hinter Vakama. Wer war das? Und welche Zweitfunktion hatte Vakamas Kanoka-Werfer?

(Vakamas ständige Unterstützerin war Nokama, die Toa Metru des Wassers. Und sein Werfer ließ sich auch als Jetpack benutzen.)

DIE ÜBERQUERUNG, KAPITEL 1, 1. TEIL – SEITE 1/5

Über das ganze Jahr 2009 verteilt erscheinen in Polen sechs *activity books*, die je ein Kapitel der Geschichte *The Crossing* (polnischer Titel: *Przeprawa*) von GREG FARSTHEY enthalten. Das erste dieser Bücher ist nun erschienen und die BZPower-Mitglieder SHADOWISS3 und POPULUS ins Englische zurückübersetzt und auf BZP veröffentlicht. NUHRII THE METRUAN hat diese Rückübersetzung nun auf Deutsch übersetzt, doch es sei angemerkt, dass bei sage und schreibe drei Hin-und-Her-Übersetzungen (Englisch-Polnisch-Englisch-Deutsch) auch Dinge verloren gegangen sein können. Fast die Hälfte des 1. Kapitels wurde bis Redaktionsschluss auf BZP veröffentlicht und diesen Teil könnt ihr nun hier lesen. Der Rest folgt dann voraussichtlich im Mai oder Juni.



Strakk schlug seine Eisaxt dermaßen heftig und kraftvoll gegen den Tisch, um dessen Oberfläche mit einem lauten Krachen bersten zu lassen. Metus rührte sich nervös. „Nein!“, brüllte Strakk. „Nein. Definitiv nein.“

Metus war nicht gerade erfreut darüber. Jahrelang warb er schon für Duelle und trainierte Krieger. Viele von ihnen waren genauso stur wie Strakk, aber kaum einer von ihnen pflegte, gedankenlos gefährliche Objekte herumzuwerfen.

Offensichtlich hätte er damit rechnen müssen. Glatorianer würden nie etwas umsonst tun, aber Strakk war außerordentlich gierig. Es gab einen in ganz Iconox geläufigen Witz, der besagte, dass Strakk nicht einmal bei Sonnenaufgang seine Augen öffnen würde, wenn er sich nicht ganz sicher war, dass es sich bezahlt machen würde.

Ein Wunsch, die ganze Sache sausen zu lassen, kam ihm in den Sinn. Jedoch erkannte er bald, wie wichtig es war, Strakk zu rekrutieren.

„Du bist mir etwas schuldig“, erinnerte Metus ihn. „Vergiss nicht, was wäre ohne mich mit dir passiert? Immerhin, wie oft bitte ich dich schon um Gefallen?“

„Nun... was war mit diesem Duell gegen Kiina letzten Monat?“, erwiderte Strakk. „Vor einem Jahr batest du mich, dir beim Ausbilden dieser Schlägerin zu helfen, weißt du noch? Ich musste ein paar Wochen beim Heiler verbringen, weil der Kerl vergessen hatte, dass es nur ein Übungskampf war. Und dann war da noch...“

„In Ordnung, das reicht“, schnitt Metus seinen Vortrag ab. „Ich will nicht, dass du mir dein ganzes Leben erzählst. Es ist eine schnelle, einfache Arbeit. Du kannst binnen einer Woche eine ganze Menge verdienen. Bist du dabei oder nicht?“

Das war eine glatte Lüge von Metus. Er log oft während Verhandlungen mit seinen Kriegern. Die Arbeit, die er Strakk anbot, war weder schnell noch leicht. Es ging dabei um den Transport von wertvollem Exsidian – die Abrechnung für einen Kampf, den ein anderer Krieger namens Gelu verloren hatte – zwischen den Dörfern Iconox und Vulcanus. Normalerweise nahmen die Karawanen die kürzeste südöstliche Route durch die Dünen des Verrats direkt zum Feuerdorf. Es war nicht der sicherste Weg, aber man konnte ziemlich gut dorthin reisen.

In den letzten Wochen jedoch wurden die Dünen von Barbarengruppen namens „Knochenjäger“ in eine Todesfalle verwandelt. Aus unbekanntem Gründen entschieden sie, den Handel zwischen den Dörfern zu stoppen und sie alle, ganz besonders das Wasserdorf Tajun, dem Rest der Welt gegenüber abzuriegeln. Durch die Wüste zu reisen war sehr riskant gewor-

den. Karawanen wurden angegriffen und, wichtiger noch, keine ihrer Eskorten kehrte je wieder lebendig nach Hause zurück. Die Bewohner von Iconox hatten keine Wahl. Wenn sie die Abmachung nicht einhielten, würde ihren Kriegern nicht mehr gestattet sein, in Duellen irgendwo auf Bara Magna teilzunehmen. Also hatten sie es geschafft, eine andere Route zu finden, die ihnen ermöglichte, Vulcanus sicher zu erreichen.

„Lass mich überlegen“, sagte Strakk. „Du willst einen Karren voller Fracht nach Osten schicken, durch die Schwarzen Stachelberge, dann nach Süden durch die Dunklen Fälle und letztendlich durch die Schauerschluft? Jeder dieser Orte ist gefährlicher als eine Sandfledermaus mit einem Hitzschlag! Und du willst, dass ich diesen Konvoi eskortiere?“

„Ja“, nickte Metus.

„Nein“, wiederholte Strakk. „Ich bin ein Glatorianer. Man bezahlt mich dafür, dass ich kämpfe, wann immer mein Dorf etwas von irgendeinem anderen Dorf will. Ich bin keineswegs ein Wächter, Pfadfinder oder Kurier. Ich kämpfe gegen andere Glatorianer. Ich kämpfe nicht gegen Knochenjäger. Die haben diese üble Angewohnheit, jedermanns Leben zu verkürzen.“

Metus wusste, dass Strakk mit diesem Punkt recht hatte. Man sollte die Territorien der Knochenjäger nicht betreten, wenn es sich vermeiden ließ. Ihre Reittiere, genannt Felsentiere, hatten mehrere Reihen scharfer Zähne und Schwänze mit giftigen Stacheln, wie die eines Skorpions. Ihr fantastischer Geruchssinn gestattete ihnen, den Feind aus mehreren Kilometern Entfernung zu riechen. Die Jäger selbst waren kein Stück freundlicher – wenn sie es gewesen wären, hätten sie nicht all diese Jahrtausende inmitten des Ödlands überleben können. Sie waren gnadenlos, brutal und gierig. Wenn man irgendeinen ihrer Vorteile nennen konnte, so sollte es ihre Ausdauer sein – sie würden nie eine Verfolgung abbrechen –, sowie ihre Präzision. Sie griffen die Karawanen fortwährend an, ohne irgendetwas Wertvolles zurückzulassen... und auch keine Zeugen.

Der Agori verließ den Raum. Der Glatorianer folgte und setzte seine Nörgelei fort. „Was ist mit den Skrall? Weißt du noch? Große Kerle in schwarzen Rüstungen... wenn sie bei jemandem Hand anlegen, dann machen sie ihn alle, nur so zum Spaß. Sie lauern hinter jedem Stein in den Schwarzen Stachelbergen!“

„Bleib locker“, sagte Metus. „Sieh nur. Wir haben die besten angeheuert.“

Metus deutete mit seiner Hand auf den bereits beladenen Wagen. An Bord befanden sich ein Agori aus Iconox namens Kirbold und irgendein Agori in grüner Rüstung, der aus dem Dorf Tesara stammte.

„Seit wann schicken Tesaraner ihre Glatorianer, um Iconox zu unterstützen?“, fragte Strakk.

„Seit die Knochenjäger deren Leben genauso erschweren wie unseres“, erwiderte Metus. „Sie wollen die neue Route selbst überprüfen. Wenn sie sich als sicher erweist, werden sie auch anfangen, sie zu benutzen. Dieser Agori heißt Tarduk. Angeblich kennt er die Gegend.“ Metus drehte sich um und schaute tief in Strakks Augen. „Die Leute von Iconox wollen ihren Glatorianer mit diesem Konvoi mitschicken – das solltest du verstehen. Wenn du einwilligst, werde ich es gewiss schaffen, für dich ein paar Duelle in Vulcanus zu buchen. Und sie werden dich hier einen großen Helden nennen.“

Strakk lachte kalt. „Einen großen Helden... Helden landen zwei Meter unter der Erde. Manchen von ihnen gibt man einen Grabstein als Denkmal. Aber ich bin vernünftig... manchmal. In Ordnung, ich werde gehen... wenn du meine übliche Gebühr verdoppelst.“

Metus schluckte schwer. Das hieß, dass Iconox Strakk jede Menge Waffen und Ressourcen geben müssen würde. Immerhin blieb ihnen nichts anderes übrig.

Ein Versprechen zu brechen, das sie Vulcanus gegeben hatten, würde das Konzept von Glatorianer-Arenakämpfen bedrohen, Kämpfe, die Streitigkeiten zwischen den Stämmen lösen. Und dann wäre Metus ganz schnell bankrott.

„In Ordnung“, sagte der Kämpfervermittler. „Ich werde versuchen, es den Stammesältesten zu erklären. Mach dich bereit, bald auszurücken.“

„Ich bin schon unterwegs“, lächelte Strakk. „Haltet meine Bezahlung bereit. Ich werde sie bald abholen.“

Wenn du Glück hast, dachte Metus. Und wo du hingehst, reicht Glück nicht aus.

* * *

Sie waren ein paar Stunden nach Sonnenaufgang aufgebrochen. Gresh wollte früher losgehen, nämlich im Morgengrauen, aber Strakk bestand darauf, so viel Thornax-Munition und zusätzliche Bewaffnung einzupacken, wie irgend möglich. Gresh dachte, es wäre kluger, mit weniger Gewicht zu reisen – es würde die Reise durch die Wüste verkürzen können.

„Ja... ich hab einst solche Leute gekannt, die mit weniger Zeug reisten“, grunzte Strakk. „Es hat ihre Reise ganz bestimmt beschleunigt – die Reise ins Grab. Hör mal, Jungchen, weißt du, was die Knochenjäger berühmt macht? Es wird mehr von ihnen geben als von uns. Bist du in der Lage, mindestens ein paar von ihnen zu besiegen, bevor sie zu dir durchdringen? Wenn, dann hast du vielleicht – nur vielleicht – eine Chance, das hier zu überleben.“

„Meinst du, wir sollten gegen sie kämpfen?“, fragte Gresh.

„Nein, nein“, erwiderte Strakk. „Ich glaube, wir hätten diesen Auftrag gar nicht erst annehmen sollen. Aber da wir ihn bereits ausführen, lass es uns wenigstens klug tun. Direkt durch ihr Territorium vorzustößen wird eine Flucht unmöglich machen. Deshalb brauchen wir etwas, mit dem wir kämpfen können!“

Strakk kannte Gresh nicht so gut. Ihre Wege haben sich schon einmal gekreuzt, auf einer Wüstenreise zum Dorf Vulcanus. Damals hatten sie einen kleinen Kampf mit den Knochenjägern, kamen aus der Sache aber wieder lebendig heraus. Seitdem hatte Strakk nicht aufgehört, auf seinen Rücken zu achten. Knochenjäger vergessen solche Dinge nicht so leicht.

Er war nicht gerade begeistert von Gresh. Der junge tesaranische Krieger kam Strakk zu bescheiden und edel vor. Der einzige Glatorianer, der eine gute Beziehung mit Strakk hatte, war Malum aus Vulcanus. Es heißt jedoch, dass er nach einem Vorfall in der Arena von dem Stamm verbannt wurde, da er versucht hatte, seinen Gegner zu erledigen. Für Strakk war das ein klarer Beweis, dass die Bewohner von Vulcanus nicht verstanden, wie das Leben eines Glatorianers funktioniert.

Strakk ging dem Konvoi voraus. Das zweiköpfige Spikit, das den Karren zog, schaute die holprige Straße, die vor ihnen lag, verständnislos an. Der weiße Glatorianer hoffte, dass es genügend Nahrung auf dem Karren gab. Spikit waren starke und ausdauernde Zugtiere, aber wenn sie hungrig waren, fraßen sie alles in Sichtweite, inklusive des Karrens und des Fahrers. „Ich habe gehört, Tarduk“, sagte Strakk zu dem zügel führenden tesaranischen Agori, „dass du viel gereist bist.“

„Das stimmt“, erwiderte Tarduk. „Ich berge Artefakte – alte Rüstung, Waffen, Schriftrollen... kleine Stücke Geschichte. Ich verbringe viel Zeit in Ruinen, auf der Suche nach derlei Dingen.“

„Mmm, ziemlich interessant“, gestand Strakk. *Wow! Was für ein Spinner!*, fügte er in Gedanken hinzu.

„Ich wollte schon immer die Schwarzen Berge sehen“, fuhr Tarduk fort. „Es gibt vermutlich ziemlich viele Schätze dort!“

„Warte mal... du bist unser Führer“, sagte Strakk verblüfft, „und bist noch nie dort gewesen?“

„Nein“, sagte Tarduk mit einem Lächeln auf dem Gesicht.

„Warum also...?“ Strakk gingen die Worte aus.

„Außer ihm gab es keine Freiwilligen“, erklärte Kirbold. „Er war sehr willkommen.“

„Hört auf, so viel zu reden“, flüsterte Gresh. „Eure Stimmen werden weit getragen. Ihr wollt doch nicht, dass die Knochenjäger euch hören.“

„Du bist ein Optimist, mein Freund“, sagte Strakk. „Wenn sie hier sind – und davon ist auszugehen – dann wissen sie bereits von uns, schon von dem Augenblick an, als sie Iconox verlassen hatten. Lasst uns nur hoffen, dass sie nicht wissen, was wir mitgenommen haben.“

„Und was, wenn sie es wissen?“, fragte Gresh.

Strakk deutete auf Greshs Thornax-Werfer. „Dann werden wir sehen, ob du mit dem da umgehen kannst, Jungchen.“

* * *

Ein unerfahrener Beobachter würde Bara Magna eine einfache Wüste nennen. Tatsächlich war, egal, wo man hinsah, der Horizont voller Pyramiden, Dünen oder Ebenen. Mancherorts blies der Wind mit solcher Kraft über die Sandkörner, dass sie selbst eine Glatorianerrüstung beschädigen konnten. Ganz zu schweigen von der mörderischen Hitze. Die Sonne von Bara Magna röstete die Wüste mit einer derart teuflischen Hitze, dass sie nur von den Knochenjägern oder den verzweifelten Händlern, die vor ihnen flohen, aufgesucht wurde. Der Sand war so heiß, dass selbst seine Berührung brannte. Jeder, der hier ohne Wasservorrat festsaß, starb binnen eines Tages.

Bei Abenddämmerung versteckte sich die Sonne hinterm Horizont, als wäre sie eine Fackel, die eilig gelöscht wurde. Sobald die Temperatur merklich gefallen war, entzündeten die Agori ein Feuer, um sich zu wärmen. Die Wüste war nachts doppelt so gefährlich. Nachtaktive Raubtiere kamen aus ihren Höhlen, unter ihren Felsen und unter dem Sand hervor, wo sie sich vor der Hitze versteckten. In den Schatten konnten die Knochenjäger sich näher als ein Dutzend Meter an ein Dorf heranwagen, um sich eine Wache zu schnappen, die achtlos den Schutz des Fackellichts verlassen hatte. Ein altes Agori-Sprichwort lautet: „Zumindest siehst du den Tod bei Tageslicht kommen.“ Nachts hatte niemand derartiges Glück.

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.

Strakk wandte seinen Kopf um. Iconox war bereits tief hinter dem Horizont verborgen. Er befahl seinem Sandjäger, anzuhalten. „Das sollte reichen“, sagte er. „Wir können jetzt anhalten.“ Gresh schaute Strakk überrascht an. „Wovon redest du?“

„Und was denkst du?“, entgegnete Strakk. „Du hast doch nicht gedacht, dass wir uns die Mühe machen würden, das ganze Zeug bis hinauf zu den Schwarzen Bergen schleppen würden? Wenn du wirklich meine Geschichte darüber, gegen die Knochenjäger zu kämpfen, geglaubt hast, dann schütze deinen Kopf fortan vor der Sonne.“

„Aber das ist unsere Mission“, sagte Gresh.

Strakk schnaubte. „In Ordnung. Hier ist der Plan: die Agori lassen den Karren zurück und wir nehmen das Exsidian und verstecken es. Dann zerschlagen wir den Karren zu winzigen Stücken. Zurück im Dorf werden wir einfach sagen, die Knochenjäger hätten uns angegriffen und uns alles abgenommen.“

Beide Agori schauten einander an. Tarduk schüttelte seinen Kopf, womit er klar ausdrückte, dass er auch nicht wusste, was los war.

„Und dann?“

„Ein paar Wochen ziehen ins Land, wir kehren hierher zurück und wir graben den Schatz aus.“ Strakk lächelte. „Dann bekommt jeder von uns seinen Anteil und geht seine eigenen Wege. Und niemand wird verletzt.“

„Außer die Dorfbewohner von Iconox. Vulcanus wird eine Schuld nicht so leicht vergessen“, sagte Gresh, als er mit seinem Werfer auf Strakk zielte, wenngleich etwas ungeschickt. „Nun, hier ist ein anderer Plan: Von nun an wirst du voranreiten. Wenn du zu fliehen versuchst, dann, glaube mir, wirst du nicht allzu weit kommen.“

„Bist du bescheuert oder was?“, fauchte Strakk. „Wir haben ein Vermögen in unseren Händen!“ Gresh wies mit seinem Werfer den Weg. „Geh. Wir haben einen Auftrag zu erledigen. Wir werden das Richtige tun.“

Strakk schaute Gresh ungläubig an, befahl dann aber seinem Sandjäger, loszugehen, und murmelte beim Weitergehen: „Es gibt so viele Glatorianer auf dieser Welt und ich muss an den geraten, der ‚das Richtige‘ tun muss.“

Gresh schaute Strakk an, ohne viel dabei zu denken, und fragte dann Tarduk: „Also, was denkst du? Was erwartet uns dort? Ich mag keine Überraschungen.“

„Alles, was du nicht sehen wollen würdest“, erwiderte Tarduk. „Es war hier eher friedlich, aber seid die Vorox sich auf den Dünen des Verrats breitgemacht haben, sind Sandfledermäuse, Dünenschlangen und selbst riesige Höhlenskorpione in den Norden geflohen. Es gibt so viele von ihnen, bis ganz hinauf zu den Schwarzen Bergen.“

„Sie sind nicht das Schlimmste, was wir finden könnten“, mischte sich Kirbold ein. „Wart ihr je auf dem Sandmeer?“

Gresh schüttelte seinen Kopf. Dieses „Meer“ war südlich des Dorfs Vulcanus zu finden. Es sah wie eine einfache Wüste aus, bestand aber größtenteils aus Treibsand, der jeden hineinzog. Glück und Geschick halfen selten, aber diejenigen, denen beides fehlte, lagen nun in seinen Tiefen.

„Es gibt hier ein paar ähnliche Orte“, sagte Kirbold. „Nicht viele, aber trotzdem genauso schlimm, wenn nicht noch schlimmer. Stellt euch vor, ihr geht einfach durch die Wüste, eure eigenen Angelegenheiten im Kopf, und dann...“

„Hast du gehört, Strakk“, fragte Gresh.

„Solche tollen Neuigkeiten würde ich doch nicht verpassen wollen“, sagte der Eis-Glatorianer. „Es ist ein großartiges Privileg, als Erster voranzureiten.“

„Halte deine Augen offen“, sagte Gresh. „Das wird uns Ärger ersparen.“

„Ja, den wird es euch sicher ersparen...“ Strakk verbarg seine Ironie nicht. „Wartet einfach nur, bis ich in den Schlamm gezogen werde. Dann werdet ihr einfach anhalten... und es wird euch Ärger ersparen.“

FORTSETZUNG FOLGT

(Anmerkung: Nein, ich habe nicht die beiden kurzen, bereits veröffentlichten Absätze vergessen, die hier fehlen. Ich finde nur, dass Strakks Satz ein besserer Aufhänger ist.)

SETMARATHON, TEIL 5: GLATORIAN LEGENDS – S. 1/3

Dies ist fünfte und finale Runde unseres Setmarathons. Dies ist ein Blick in die Zukunft, ein Blick auf das, was uns im Sommer 2009 erwarten wird. Genauer gesagt, was uns im Sommer als BIONICLE-Kanistersets erwarten wird. Die Rede ist von den **GLATORIAN LEGENDS**, sechs Krieger, die ab Juli/August in den Läden sein werden. **PUHRI! THE METRUAN** stellt sie hier alle kurz vor und geht auch darauf ein, was man über die Storyrolle des jeweiligen Charakters bereits weiß. Es sei also vor Spoilern gewarnt! (© Die Toy Fair Fotos stammen von BZPower)

GLATORIAN LEGENDS. So wie das klingt, denkt man fast, die Elite der Glatorianer stehe vor der Haustür. Das ist nicht unbedingt der Fall. Der Name, so Greg Farshtey, hat einen recht banalen Ursprung: *Glatorian*, weil es um Glatorianer geht, und *Legends*, um auf den vierten Film anzuspielen, *The Legend Reborn*. Doch keineswegs so banal sind die Sets und Charaktere, die sich hinter diesen Namen verbergen. Die Glatorian Legends haben übrigens allesamt eine Altersempfehlung von 7+ und kosten in den USA \$12,99. Gehen wir also nach Setnummern geordnet die Reihe durch...

8984 STRONIUS



FAKT 1: Stronius ist ein Skrall-Elitekrieger, also ein Mitglied einer recht wichtigen und recht seltenen Skrall-Klasse, die über den Krieger, aber unter Tumas Herrscherklasse steht.

FAKT 2: Stronius wird nicht im Film auftauchen, da sein Set erst nach Fertigstellung des Drehbuchs entwickelt wurde. Er wird aber u.a. in Webserien und Comics eine Rolle spielen.

FAKT 3: Stronius ist kein Glatorianer, da er nicht in der Arena kämpft.

FAKT 4: Stronius ist ein brutaler Krieger, der in seiner Freizeit andere Skrall ausbildet.

SETINFO: 8984 Stronius enthält 55 Teile.

8985 ACKAR



FAKT 1: Ackar ist der älteste 2009-Set-Glatorianer; er ist sogar älter als Tarix. Er kämpfte auch im EP-Krieg auf Spherus Magna mit.

FAKT 2: Ackar ist, anders als Tarix und Certavus, trotz seines Alters keiner der Begründer des Glatorianer-Systems. Er trat erst später in das System ein.

FAKT 3: Ackar ist derzeit der primäre Glatorianer von Vulcanus; nach Malums Rauswurf gibt es aber keinen sekundären mehr, d.h. Ackar ist derzeit der einzige Glatorianer des Feuerstamms.

FAKT 4: Ackar gewann mindestens einmal das Große Turnier.

FAKT 5: Ackar wird Mata Nui im Kampf trainieren.

FAKT 5: Ackar war edel und heroisch.

SETINFO: 8985 Ackar enthält 56 Teile. Sein Schwertgriff benutzt dasselbe Teil wie Mata Nuis Schulterrüstung/Schild. Ackar und Kiina tragen auch dieselben Helme, nur andersfarbig.

8986 VASTUS



FAKT 1: Vastus ist der primäre Glatorianer der Agori von Tesara; Gresh der sekundäre.

FAKT 2: Weil Vastus in letzter Zeit so viel gekämpft hatte und sich ausruhen musste, ist er in der Story des ersten Halbjahrs von 2009 nicht so präsent und Gresh muss die Kämpfe absolvieren.

FAKT 3: *vastus, a, um* (lat.) = weit(läufig), gewaltig

SETINFO: 8986 Vastus enthält 52 Teile. Auffallend sind die Schulterpanzer und der Helm im Schlangensstil und die Stabwaffe, eine Speer/Thornax-Werfer-Kombiwaffe.

8987 KIINA



FAKT 1: Kiina ist die sekundäre Glatorianerin des Wasserstamms; Tarix der primäre.

FAKT 2: Kiina ist das einzige uns bekannte weibliche Mitglied der Glatorianer-Spezies.

FAKT 3: Kiina ist recht jung und wurde erst ein Jahr vor der 2009-Story von Metus und Strakk trainiert (siehe *Die Überquerung*). Sie ist älter als Gresh, aber jünger als alle übrigen 2009-Glatorianer.

FAKT 4: Kiina ist Greg Farshtey's Lieblingscharakter der 2009 Saga. Sie wird im Film eine wichtige Rolle spielen.

SETINFO: 8987 Kiina wird nur 43 Teile enthalten und ist somit die teileärmste der *Legends*, während Ackar die meisten Teile enthält.

8988 GELU



FAKT 1: Gelu ist kein aktiver Glatorianer mehr. Gelu beendete seine Karriere, da er nach dem Fall von Atero den Beruf des Begleitschutzes für Eskorten für gewinnbringender hielt als den Kampf in der Arena.

FAKT 2: Gelu war zuvor der sekundäre Glatorianer von Iconox, während Strakk der primäre gewesen war. Zu Certavus' Lebzeiten war Gelu noch Rekrut und Strakk der sekundäre Eis-Kämpfer gewesen.

FAKT 3: Seine Niederlage gegen einen Krieger aus dem Feuertorf Vulcanus machte Ereignisse in der Geschichte *Die Überquerung* erst möglich.

FAKT 4: Gelu wird nicht in *The Legend Reborn* auftauchen, aus demselben Grund wie bei Stronius.

SETINFO: 8988 Gelu enthielt 52 Teile. Seine Arme waren mit je einer Hälfte des Schildes des Agori Metus gepanzert.

8989 MATA NUI

Storyspoiler über Mata Nui gab es im IDBM schon genug (u.a. im *Desert of Danger*-Artikel dieser Ausgabe und im *The Legend Reborn*-Artikel der ersten Ausgabe), daher konzentrieren wir uns hier und jetzt einmal auf Fakten rund um das Set.



FAKT 1: Obwohl Mata Nui im Film gold ist, ist das Set gelb. Die Farbe kommt von dem Sand, aus dem Mata Nui sich seinen Körper geschaffen hatte.

FAKT 2: Toa Mata Nuis Schulterpanzer und sein Schild bestehen beide aus demselben Teil, nur sind die an den Schultern gelb und der Schild ist silbern.

FAKT 3: Die Kanohi Ignika ist nicht dasselbe Teil wie das aus dem Toa-Ignika-Set aus 2008, denn da Mata Nui einen Glatorianerkopf besitzt, muss das x-Stäbchen zur Maskenbefestigung innen oben an der Maske angebracht sein. Außerdem ist die Form leicht anders.

FAKT 4: Im Sommer/Herbst wird auch ein zweites Mata Nui Set erscheinen, eines, das dieselbe Figur enthält, nur aus anderen Teilen und etwas größer. Dies wird aber keine Bedeutung für die Story haben. Das zweite

Set wird außerdem nicht überall erhältlich sein, sondern nur in bestimmten Läden.

SETINFO: 8989 Mata Nui wird 52 Teile enthalten.

So, das war ein kurzer Abriss über diese sechs Sets, die – ungeachtet ihrer Auftritte oder auch fehlender Auftritte im vierten Film – allesamt im Juli-Comic erscheinen werden. Wer Mata Nui bereits vorher in Aktion sehen will, der sollte sich *Desert of Danger* besorgen. Was Vorab-Storyauftritte der anderen betrifft, so haltet besser die Webserien im Auge. Ansonsten, wartet bis Juli, wenn die Sets dann auch in die Läden kommen. Eine deutsche Preisempfehlung ist noch nicht bekannt, aber man darf davon ausgehen, dass sie, wie alle Kanistersets der letzten Zeit, 11,99 € oder 12,99 € beträgt.

In der nächsten Ausgabe werden wir uns dann den zahlreichen 2009-Fahrzeugsets zuwenden und über sie und ihre Fahrer berichten. Erneut gilt: Lest *Desert of Danger*, dort taucht bereits eines davon auf.

Das wär's dann auch schon für den Setmarathon. Wer sich jetzt wundert, warum die anderen drei Agori und Fero & Skirmix fehlen: wir wollen noch etwas für die Maiausgabe übrig haben, also kommen Rezensionen und Vergleiche dieser Sets erst nächsten Monat. Wenn es irgendwelche Freiwilligen für diese beiden Artikel gibt, dann mögen die sich bitte bei mir melden!

SPOILER: EINBLICKE, AUSBLICKE – SEITE 1/3

Wie versprochen gibt es diesmal wieder, wie schon in Ausgabe 1, den spoilergefüllten Artikel *Einblicke, Ausblicke*, wobei diesmal aber der Akzent nicht nur auf *Ausblicke*, sondern auch auf die *Einblicke* gesetzt wird. **NUHRI! THE METRIAN** stellte Aktuelles und Zukünftiges rund um die aktuelle und zukünftige BIONICLE-Story zusammen.

1. LITERATUR

Auf dem Gebiet der BIONICLE-Buch- und Comicveröffentlichungen hat sich etwas getan. Zum einen wäre der Titel des vierten *Readers* bekannt: *Challenge of Mata Nui*. Der Inhalt: Toa Mata Nui wird von Ackar im Kampf trainiert, doch dann wird dieser von einer Sandfledermaus angegriffen. Mata Nui muss seinen Meister nun retten. Das Buch erscheint im Herbst als vierter *Level 3 Reader* im SCHOLASTIC-Verlag. Es ist gleichzeitig der letzte *Reader* und mit dem Buch zum Film *The Legend Reborn* auch das letzte BIONICLE-Buch, das in absehbarer Zeit erscheinen wird. Wie der eine oder andere bereits mitbekommen hat, wird es nächstes Jahr keine neuen Storybücher von SCHOLASTIC geben.

Der ein oder andere wird bereits wissen, dass die bisher erschienenen BIONICLE-Comics im englischen Original zur Zeit vom Papercutz-Verlag in sogenannten *Graphic Novels* gesammelt wiederveröffentlicht werden. Das *Graphic Novel #6: The Underwater City*, das im August 2009 erscheinen wird, wird aber auch einen neuen Comic enthalten: einen zehnsseitigen Comic rund um Hydraxon, der von Greg Farshtey exklusiv für diese Comicsammlung verfasst wurde. Das GN#6 enthält alle 2007-Comics und erzählt somit von dem Kampf in der Grube. Offizielles Erscheinungsdatum des 96-seitigen Buchs ist der 04.08.2009. Es kann auf Amazon.de für 6,99 € vorbestellt werden (und ist als Buch versandkostenfrei). Wer sich das Angebot einmal selbst anschauen möchte, der folge einfach diesem [Link](#) zur Amazon-Produktseite.

Am 10. November dieses Jahres erscheint dann noch das *Graphic Novel #7: Realm of Fear* für 6,99 € (Taschenbuch) oder 10,99 € (gebundene Ausgabe) mit den englischen Karda-Nui-Comics. Interessierte an der gebundenen Version folgen bitte diesem [Link](#), während die etwas billigere Taschenbuchausgabe [hier](#) zu finden ist.

GN#8, das voraussichtlich Anfang 2010 erscheinen wird, wird dann aber nicht eine bloße Sammlung alter Abenteuer sein, sondern eine gänzlich neue Bara-Magna-Story in Comicform von Greg Farshtey enthalten.

Außerdem wird Greg für den AMEET-Verlag (die Ende 2008 die *Makuta's Guide to the Universe* veröffentlicht haben) zwischen jetzt und Frühsommer ein ähnliches Buch über die neue Welt Bara Magna schreiben. Man darf gespannt sein.

2. BIONICLE: THE LEGEND REBORN

Zu dem neuen Film gibt es kaum Neuigkeiten. Der deutsche Titel und das Erscheinungsdatum für den deutschen Sprachraum sind noch unbekannt. Doch man weiß bereits etwas über die Charaktere, die auftauchen werden. Wie im vorigen Artikel gesagt, werden Gelu und Stronius laut Greg Farshtey keine Rolle spielen, auch wenn er nicht ausschließt, dass sie mal irgendwo im Hintergrund rumstehen.

Die Hauptrollen werden Raanu, Berix, Metus, Mata Nui, Ackar, Tuma, Kiina, Ackar und Gresh sein, wobei Mata Nui im Englischen von Michael Dorn gesprochen werden wird. In kleineren Sprechrollen tauchen Strakk, Tarix und Vastus auf.

Im Film werden wir übrigens erfahren, wer der/die Verräter/in ist, die Tajun in *Die Sandwüste von Bara Magna* an die Skrall und Knochenjäger verriet. Greg hofft, dass wir überrascht sein werden, gesteht aber, dass es schwer ist, uns zu überraschen.



SPOILER: EINBLICKE, AUSBLICKE – SEITE 2/3

3. WEBSERIEN-CHARAKTERE

Wer die letzten Kapitel von *Das Imperium der Skrall* und *Das Rätsel der Großen Wesen* mitverfolgt hat, der wird wissen, dass neue Charaktere ihren Einzug in die BIONICLE-Saga gehalten haben. Hier sind sie kurz im Überblick.

SUREL

Ein Krieger, der der Spezies der Glatorianer angehört, aber nie als solcher aktiv gewesen war, denn in dem Krieg um die Energiegeladene Protodermis auf Spherus Magna war er verletzt worden. Das Rudel Eisenwölfe – Schöpfungen der Großen Wesen – das er trainiert hatte, half ihm nach der Spaltung des Planeten beim Überleben in den Weißquarzbergen. Dort traf er schließlich auf Crotelius, Tarduk und Kirbold und warnte sie vor den Herren der Elemente, den Anstiftern des EP-Kriegs. Surel war aufgrund seiner Kriegswunden verkrüppelt und brauchte einen Gehstock. Das Jagen und Kämpfen übernahmen die Wölfe für ihn.

DIE HERREN DER ELEMENTE (ELEMENT LORDS)

Die Initiatoren des EP-Kriegs von Spherus Magna. Zumindest eines dieser Wesen bestand zur Gänze aus Eis und wenn man nach ihrem Namen geht, kann das gut und gerne auch auf den Rest zutreffen (nur dass die dann vermutlich aus anderen „Elementen“ bestehen). Offenbar besaßen sie auch Elementarkräfte, denn einer von ihnen löste eine Schneelawine aus. Nach dem EP-Krieg wurden sie weggesperrt, aber wo ist unbekannt. Neuerdings sind die Herren der Elemente aber wieder auf Bara Magna aktiv...

Von den Herren der Elemente sollten wir eigentlich erst 2010 erfahren, doch aufgrund nicht näher spezifizierten Planänderungen wurde ihr Handlungsbogen ein Jahr vorverlegt. Natürlich darf Greg uns nicht sagen, welche Veränderungen es gab, bevor wir 2010 erreichen. Ob er den Herren der Elemente Namen geben wird ist unbekannt, doch meinte er, wenn er das täte, dann nicht allen, da ihm sonst die Namen auf seiner Liste lizenzierter, unbenutzter BIONICLE-Begriffe ausgehen würden.

BRANAR

Branar ist ein Skrall-Krieger, dem für seine Verdienste im Kampf gegen die Bateria von Tuma ein Name gewährt worden war. Er – ein Patrouillenführer – und ein anderer Krieger waren die einzigen Überlebenden eines frühen Bateria-Angriffs und schafften es ins Lager zurück, um die anderen Skrall zu warnen, was ihm den Namen einbrachte. Branar sieht übrigens aus wie jeder andere Krieger und unterscheidet sich nur durch seinen Namen, was heißt, dass er so wie das Skrall-Set der *Glatorian*-Reihe aussieht. Dieses Set stellt aber nicht ihn dar, sondern einfach einen Standard-Krieger. Das dürfte trotzdem jeden Fan freuen, der Branars Abenteuer nachspielen will, denn nun hat er/sie eine legitime Figur dafür.

DIE BATERRA

Die Bateria (altes Skrall-Wort für „lautloser Tod“) waren eine Spezies gestaltwandelnder Wesen aus Bara Magnas Norden, die nach der Spaltung auftauchten und deren einziges Ziel es zu sein schien, die Skrall auszulöschen. Die Bateria sind laut Greg intelligent. Sie folgten keinem Angriffsmuster, sondern zermürbten die Skrall durch willkürliche und gnadenlose Angriffe, bei denen die ganze Führerklasse bis auf Tuma draufging. Dieser führte sein Volk dann gen Süden in die Stadt Roxtus, um die Wüste zu erobern, sodass sie mehr Platz für kommende Kämpfe mit den Bateria hatten. Diese waren ihnen aber bereits dicht auf den Fersen, wie der Krieger Branar feststellte...

SPOILER: EINBLICKE, AUSBLICKE – SEITE 3/3

4. WUSSTEST DU SCHON, DASS...

...Malums Thornax-Werfer durch ein biomechanisches Implantat fernausgelöst wird?

...die kleine Bara-Magna-Karte von BIONICLE.com (die in der Storysektion) Orte enthält, die die aus dem *IDBM 2* noch nicht enthält, da sie auf einer Version basiert, die erst im Herbst 2009 veröffentlicht wird? Einer dieser Orte ist bei den Dunklen Fällern zu finden, doch der Name ist nicht entzifferbar, während ein weiterer Ort bei der Sandrochenschlucht (Sandray Canyon) im Süden zu finden ist. Dieser Ortsname wurde entziffert und lautet *Underground Lab of the Great Beings*, also *Unterirdisches Labor der Großen Wesen*.

...die Thornax-Früchte laut Greg Farshtey der einzige Bestandteil der 2009-Story sind, den das BIONICLE-Team vollständig aus 2001 kopierte. Früchte, die explosiv werden, wenn sie überreif sind – erinnert ihr euch noch an die Madu Cabolo, die in überreifer Form bei Kontakt mit Elementarenergie explodieren?

...Ackar älter ist als Tarix, Vastus etwas jünger ist als Tarix, während Kiina ein ganzes Stück jünger ist als Tarix, aber immer noch älter ist als Gresh?

...Matoraner sich ihren Namen selbst aussuchen können?

...das BIONICLE-Storyteam hoffte, ältere Fans mit Enthüllungen über die Großen Wesen auch noch in 2009 begeistern zu können? (Enthüllungen? Da sind wir mal gespannt, oder?)

So, das war's dann auch schon für dieses Mal. Wenn alles glatt läuft, wird es auch nächstes Mal wieder eine neue Ausgabe von *Einblicke, Ausblicke* geben.

Quellen:

Greg Farshtey: GregF's Blog (BZPower), OGD (BZPower), Gregs BZP-Posts

Sonstige: Kelly McKieran AKA Binkmeister; Amazon.de

P.S.: Für alle, die jetzt mit ihren Spezialprogrammen Jagd auf die unleserlichen Namen auf der Bara Magna Karte machen wollen, hier ist die betreffende Karte in Originalgröße:



Viel Spaß beim Entziffern wünscht euch *Nuhrii the Metruan*. :P

VERMISCHTES: RÄTSEL, WITZE & CO. – SEITE 1/3

Wie letztes Mal an dieser Stelle gibt es auch hier wieder Quizfragen und Amüsantes rund um BIONICLE, auch dieses Mal wieder zusammengestellt von *CHOSEN ONE OF BIONICLE*, dem ihr übrigens unter chosenoneofbionicle@gmx.at 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 BZPower-Topic zu Heft 3 zu posten! Und auch diesmal gilt wieder: Wer das ohne Hilfe schafft, ist ein BIONICLE-Experte.

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

1.) Von welcher Insel stammt Sidorak?

- a) Odina
- b) Stelt
- c) Xia



2.) Wie hießen die Vorläufer der Vahki?

- a) Kralhi
- b) Kranua
- c) Kraahu

3.) Wie heißen die Spione des Ordens von Mata Nui bei der Bruderschaft der Makuta?

- a) Mana Ko
- b) Mana Nui
- c) Mana Kaita

4.) Auf welcher Insel fand die Visorak-Horde ihr Ende?

- a) Metru Nui
- b) Artidax
- c) Daxia



5.) Der Dunkle Jäger Rotor (engl. *Spinner*) war früher ein Toa. Welches Element hatte er?

- a) Erde
- b) Feuer
- c) Luft

6.) Welchen Beruf hatte Matoro vor dem Großen Kataklysmus auf Metru Nui?

- a) Rahi-Verkäufer
- b) Bote
- c) Gelehrter

VERMISCHTES: RÄTSEL, WITZE & CO. – SEITE 2/3

7.) Welche Visorak-Art hat die Fähigkeit, Stimmen perfekt zu kopieren?

- a) Vohtarak
- b) Oohnorak
- c) Keelerak

8.) Nach wem wurde der Kodan-Ball benannt?

- a) Nach dem Chronisten Metru Nuis.
- b) Nach einem Toa aus Lhikans Team.
- c) Nach einem berühmten Turaga.



9.) Wie nannte man die Bootsrennen in Ga-Koro?

- a) Huai
- b) Ignalu
- c) Ngalawa

10.) Mit wem freundete sich Pewku nach Jallers Aufbruch aus Metru Nui an?

- a) Nuhrii
- b) Orkahm
- c) Kapura

UND JETZT, ZUR ERHOLUNG, ETWAS HUMOR!!!

Welchen Beruf hat Ehlek?

Antwort: Langfinger.

Was sagte Toa Kongu, nachdem sich ein paar Dutzend Polypen an ihm festgesaugt hatten?

Antwort: „So hab ich das mit dem Rahi-Anlocken nicht gemeint...“

Welche Musik hören sich die Bahrag an?

Antwort: Boh-Rock.

Was für eine Hundart ist Spinax?

Antwort: Ein Grubenhund.



Was wäre der beste Job, den ein Ko-Matoraner beim Fernsehen bekommen würde?

Antwort: Ko-Moderator.

VERMISCHTES: RÄTSEL, WITZE & CO. – SEITE 3/3

Treffen sich Takadox und Kalmah. Da fragt Kalmah:

"Warum so ein *langes Gesicht*?"

Metru Nui Wörterbuch, Eintrag "Vahki":

Vahki sind Wesen, die uns für Probleme bestrafen, die wir ohne sie nicht hätten.



BIONICLE: Infinities

Die Prototypen des Boxors

Credit: Innerrayg, MS Paint, und die Typen, die Optimus Prime, Wall-E und Mata Nui designt haben



© 2009 Chosen One of Bionicle

UND ZUM SCHLUSS: DES RÄTSELS LÖSUNG...

- 1b) Stelt (siehe *Das Angstbündnis/Federation of Fear*)
- 2a) Kralhi (ein Onewa-Vakama-Matau-Kombimodell aus 2004)
- 3) Die Mana Ko (siehe *Atlas BIONICLE World*)
- 4b) Artidax (siehe *Bewohner der Finsternis/Dwellers in Darkness*)
- 5c) Luft (siehe *BIONICLE: Dark Hunters*)
- 6a) Rahi-Verkäufer (siehe *BIONICLE Encyclopedia* oder *Encyclopedia: Updated*)
- 7b) Oohnorak (siehe u.a. in *BIONICLE Adventures #8: Challenge of the Hordika*)
- 8a) Der Chronist (siehe die *Encyclopedia*)
- 9c) Ngalawa (siehe *Encyclopedia*)
- 10c) Kapura (siehe *Encyclopedia*)

IMPRESSUM & VORSCHAU AUF NR. 4/MAI 09 S. 1/1

So, damit wäre auch Ausgabe 3 zu Ende und ihr fragt euch natürlich zu Recht, was denn in der Maiausgabe – vorläufiger Erscheinungstermin: 24. Mai 2009) – auf euch warten wird. Zudem möchte ich hier an dieser Stelle allen tapferen Mitläufern beim Setmarathon und allen anderen Beteiligten an dieser Ausgabe noch einmal herzlich danken – sage und schreibe 47 Seiten haben wir diesmal zustande gebracht, Leute. Hut ab. - *Nuhrii the Metruan*

IDBM AUSGABE 4/MAI 2009

- Wieder etwas aus dem Reich verschollener Comics
- Kurzgeschichte: *Die vielen Toten von Toa Tuyet*
- Nächster Teil von *Die Überquerung, Kapitel 1* (je nachdem wie weit Shadow1993 und Populus kommen)
- hoffentlich: Setrezensionen/-vergleiche zu Fero & Skirmix und den drei Agori Raanu, Atakus und Berix
- Die Sommer-2009-Fahrzeugsets im Blickpunkt
- Eine neue Ausgabe von *Einblicke, Ausblicke* mit aktuellen Spoilern und interessanten Informationen, die der eine oder andere vielleicht verpasst hat.
- HINWEIS: Alle Leserbriefe und Beiträge bitte bis zum 15. Mai einreichen!!!

MITWIRKENDE DIESER AUSGABE/DANKSAGUNGEN

- *Toa-Mata-Nui* und *Vezok's Friend*: Setrezensionen und -vergleiche
- *Shadow1993* und *Populus*: englische Rückübersetzung von *The Crossing, Chapter 1*
- *Greg Farshtey*: Autor der Comics und Kurzgeschichten; aktuelle Story-Infos
- *Toa-Kal*: Artikel über die Entwicklung von Makuta Teridax zwischen 2001 und heute
- *Chosen One of Bionicle*: Rätsel, Witze und *BIONICLE: Infinities* Comicstrip
- *Nuhrii the Metruan*: Chefredakteur; Layout; Autor diverser Artikel
- *Nathanael1711*: Wiki-Nui Werbeartikel

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/Markenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Jede Haftung wird ausgeschlossen.