

DAS INOFFIZIELLE DEUTSCHE
BIONICLE-MAGAZIN
PRÄSENTIERT



AUSGABE 15
SEPTEMBER 2010



EXKLUSIV:
DIE REISE ENDET
KAPITEL 7

IN DIESER AUSGABE:



BIONICLE
FÜR EINSTEIGER



EINBLICKE
UND AUSBLICKE



CHRONIST-WIKI:
ALLE NEUIGKEITEN



LIEBE LESER,

Totgesagte leben ja bekanntlich länger – am Ende der als „vorerst letzte Chronist-Ausgabe“ vermarkteten Ausgabe 14 habe ich angedeutet, dass ich je nach Laune möglicherweise noch eine 15. Ausgabe veröffentlichen werde. Offenbar hat meine Laune mich nun zu diesem Entschluss getrieben.

Der Chronist ist noch einmal zurückgekehrt! Ob er bleibt, hängt von meinem eigenen Zeitmanagement und von der Resonanz ab, die diese Ausgabe bei den Lesern und Fans auslöst. **Ob es weitere Veröffentlichungen gibt, hängt also mitunter auch von euch ab!**

Nicht alle Teile der Redaktion haben es für diese Ausgabe zurück an den Tisch geschafft. Wie ihr ja im Chronist-Blog [www.chronistmagazin.de] nachlesen konntet, hat Bioniclemaster724 seine Ämter im Chronist-Netzwerk aus persönlichen Gründen niedergelegt und hat sich auch aus dem Chronist-Wiki [www.chronistwiki.de] zurückgezogen.

Darüber hinaus wurde das *Hero Factory Update* aus dem Programm genommen, da es im Chronist-Forum [www.chronistmagazin.de/forum] bereits einen eigenen Bereich für HF gibt, der aktueller ist als alles, was wir hier veröffentlichen können. Außerdem haben die Kolumnisten kaum noch Zeit für ihre Artikel und der Chronist ist und bleibt ein BIONICLE-Magazin – und kein Hero-Factory-Magazin. Daher ist Nathanael1711 diesmal nicht mit von der Partie.

Was Chosen One of Bionicle angeht – für ihn kam die Produktion dieses Heftes zu kurzfristig, um einen Infinities-Comic zu erstellen.

Daher ist die Redaktion diesmal auf unseren Grafiker Neramo und mich, Nuhrii the Metruan, reduziert, und entsprechend kurz fällt auch diese Ausgabe aus.

Das heißt: Kürzer, aber nicht schlechter!

Wir bieten euch ein weiteres übersetztes Kapitel von *Die Reise endet* (damit wären wir bereits bei Kapitel 7), sowie Brandaktuelles zur BIONICLE-Story und Neuigkeiten rund um das Wiki des Chronisten – erfahrt, wie ihr dem CW helfen könnt.

Außerdem haben wir eine **neue Kolumne** für euch – in „BIONICLE für Einsteiger“ erklärt der ehemalige HFU-Kolumnist und langjährige BIONICLE-Fan Toa-Nuva die grundlegendsten Zusammenhänge der Saga, die jeder Fan kennen sollte, und geht auf die einzelnen Teile der Story genauer ein. Wenn ihr erst neu in BIONICLE eingestiegen seid, sollte euch diese neue Kolumne einiges erklären können, und für alte Fans ist es sicher ein angenehmer Rückblick auf frühere Jahre.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe! Vielleicht werdet ihr in Zukunft noch weitere Hefte sehen, aber vielleicht auch nicht, insofern, genießt jede Seite...

NUHRI! THE METRUIAN
CHEFREDAKTEUR

„Spielt sauber!“ - diverse Kolhii-Spieler, *BIONICLE: Die Maske des Lichts*



ROMAN: *DIE REISE ENDET, KAPITEL 7*

DER KAMPF AUF BARA MAGNA GEHT WEITER...



BERICHT: DAS CHRONIST-WIKI

AKTUELLES AUF CHRONISTWIKI.DE



BIONICLE FÜR EINSTEIGER: FAQ / 2001-2003

LERNT DIE WELT VON BIONICLE NEU KENNEN!



EINBLICKE, AUSBLICKE: AKTUELLES ZUR SAGA

UNTER ANDEREM: DER BIONICLE STORY SQUAD



IMPRESSUM: DAS WAR AUSGABE 15/SEPTEMBER 2010

DANKSAGUNGEN UND REFLEKTIONEN

DAS CHRONIST-NETZWERK

DAS CHRONIST-WIKI



ROMAN: BIONICLE – DIE REISE ENDET VON GREG FARSHTEY

In den vergangenen Ausgaben haben wir euch das Prolog und die ersten sechs Kapitel des letzten BIONICLE-Romans überhaupt gegeben, Journey's End, der im Chronisten als Die Reise endet veröffentlicht wird. Greg Farshtey's letztes großes BIONICLE-Werk wurde von **Nuhrii the Metruan** für euch übersetzt – hier nun das 7. Kapitel. Dank für das tolle Kapitelbanner geht an **Neramo**.

* * *



Greshs Plan war einfach. Während Ackar, Kiina und der Rest Makuta so gut sie konnten ablenkte, würde er versuchen, der Aufmerksamkeit des Roboters zu entgehen und einen Weg hineinzufinden. Es stimmte, dass die Glatorianer zu klein waren, um irgendeine echte Bedrohung für den Angreifer darzustellen, aber Gresh hoffte, dass sie dadurch, dass sie mit ihren Thornax-Werfern die Gelenke und andere potenzielle Schwachstellen beharkten, den Feind zumindest ärgern würden. Sobald er drin war, würde Gresh den Zugangspunkt sichern und die anderen Glatorianer würden sich ihm dabei anschließen, alles zu zerschlagen, was sie drinnen vorfanden.

Mit diesen Dingen im Sinn stürmten die Glatorianer los. Auf halbem Wege zu Makuta spaltete Kiina sich mit einem Trupp ab und Ackar mit dem anderen, während Gresh den Westen ansteuerte. Sobald sie in Reichweite waren, begannen die Glatorianer, ihre Thornax auf das Knöchelgelenk an Makutas linkem Bein zu feuern.

„Konzentriert euer Feuer!“, rief Ackar. „Beharkt eine Stelle und schlagt ein Loch in sie rein.“

Kiina tat dies bereits, aber sie sah nicht viel Wirkung. Woraus auch immer der Roboter bestand, es war hart. Eine explosive Thornax konnte ein großes Loch in die meisten Dinge sprengen, aber Dutzende von ihnen hatten diesem Metall kaum einen Kratzer zugefügt. Und wenn dieser Makuta ihren Angriff überhaupt bemerkt hatte, dann zeigte er das nicht.

Nun gut, dachte Kiina. Wenn er uns nicht bemerkt hat, wird er vielleicht auch nicht Gresh bemerken.

Das schien tatsächlich der Fall zu sein. Gresh hatte es bis ganz zum Fuß des massiven Roboters geschafft, ohne dass man ihn zertrat, wegschoss oder pulverisierte. Besser noch, er hatte etwas gefunden, das ihm wie eine Luke in der Seite des Körperglieds vorkam. Die einzige Herausforderung bestand nun darin, hineinzugelangen... und zu überleben, was auch immer darin vorgehen mochte.

§ § §

Makuta mochte zwar nichts getan haben, um Gresh und die anderen aufzuhalten, aber er wusste, dass sie dort waren. Seine Sensoren hatten ihr Herannahen aufgezeichnet und seine Schadenskontrollsysteme überwachten die Auswirkungen der Thornax-Explosionen.

Nichts davon kam überraschend. Makuta wusste, dass Mata Nui es irgendwie schaffen würde, Gefolgsleute zu finden. Zweifellos würden sie so verwegen sein wie die Toa und Matoraner es gewesen waren und sich selbst in seinem Namen in Gefahr stürzen. Wie Mata Nui waren diese heroischen Typen berechenbar. Inzwischen verlangte es Makuta keinerlei Anstrengung ab, ihnen in Gedanken zwei Schritte voraus zu sein.



Sobald er seine Pläne für einen Angriff auf Bara Magna ausgereift hatte, befahl er mental seinen Streitkräften in dem Roboter, auszurücken. Inzwischen waren große Heerscharen aus Rahkshi und Skakdi versammelt, bereit, auf die Wüste losgelassen zu werden. Er hatte nur auf die richtige Zeit gewartet.

Die Zeit war jetzt gekommen.

§ § §

Gresh hatte einen Schwachpunkt in der Luke gefunden, die offenbar von einer früheren Kollision beschädigt worden war. Ein paar gut platzierte Thornax würden vielleicht eine Öffnung schaffen.

Er wollte gerade für seinen ersten Schuss zielen als ein Zischgeräusch aus der Luke kam. Im nächsten Augenblick begann es, sich langsam zu öffnen. Instinktiv suchte er Schutz hinter einem nahegelegenen Felsen. Was er als nächstes sah war niederschmetternd.

Eine Horde gepanzelter Gestalten stürmte aus der Luke. An der Spitze befanden sich vage reptilienartig aussehende Kreaturen in allen verschiedenen Farben, obwohl Gelb die verbreitetste Färbung zu sein schien. Jede trug einen Stab. Direkt hinter ihnen kamen ein paar der seltsamsten Wesen, die er je gesehen hatte, Krieger mit großen Kiefern und sonderbaren, externen Rückgraten, die von Stacheln gesäumt waren. Sie waren mit Schwertern, Äxten und anderen Handwaffen bewaffnet.

Mit Gezische und Gebrüll stürmten die Invasoren über den Sand. Sie kollidierten mit Ackars und Kiinas Bande und schlugen sich ihren Weg durch überrumpelte Glatorianer. Die besten Kämpfer auf Bara Magna vielen angesichts der Wildheit der Rahkshi und Skakdi.

„Rückzug!“, rief Ackar. „Formiert euch neu!“

Kiina richtete ihren Dampfdreizack auf einen der gelben Rahkshi und feuerte einen kräftigen Wasserstrahl auf ihn ab. Zwillingsstrahlen aus Hitzeblitz blitzten aus den Augen des Feindes auf und verwandelten das Wasser zu Dampf. Einen Moment lang konnte Kiina ihren Feind durch die Wolke hindurch nicht sehen. Dann kam der Rahkshi aus dem Dunst geschossen und rammte in sie hinein, wodurch er sie von den Füßen riss.

Benommen hob Kiina ihren Dreizack, um sich zu verteidigen. Die Hitzestrahlen des Rahkshi machten die Waffe zu heiß zum Halten und sie ließ sie mit einem Schrei fallen. Die Kreatur zog ihren Stab zurück, um zum Todesstoß auszuholen.

Plötzlich gab es ein schreckliches Knirschen und der Kopf des Rahkshi flog davon. Ackar ergriff Kiinas Hand und zog sie auf die Füße. „Er kam meinem Schwert in den Weg“, sagte er lächelnd. „Das wird er nicht mehr tun.“

Der gepanzerte Helm des Rahkshi schlug auf dem Sand auf und kam nach mehreren Überschlagen zum Halt. Einen Augenblick später kroch eine Ekel erregende Schnecke aus seinem Innern hervor.

„Was ist das?!?“, schrie Kiina.

Ackar zielte mit seinem Schwert und feuerte einen Feuerstrahl ab, der die Schnecke einäscherte. „Was auch immer es ist... war... es ist es jetzt nicht mehr.“

Kiina schnappte sich gerade rechtzeitig ihren Dreizack vom Boden, um den Angriff eines Skakdi zu parieren. „Diese Metalldinge sind nur Würmer in Rüstungen?“

Ackar nickte, während er einen Rahkshi auf den Boden schlug. Kiina lächelte wölfisch. „Gut. Dann muss ich mir um keine Sauerei Gedanken machen, wenn ich sie zu Stücken zerschlage.“

§ § §

Einen Augenblick lang war Gresh hin- und hergerissen. Sollte er seinen Freunden helfen oder die Öffnung ausnutzen, um in den Makuta-Roboter zu gelangen? Dann erkannte er, dass er wirklich überhaupt keine Wahl hatte. Kiina und Ackar würden die Rettung der Welt über alles stellen. Er hatte eine Gelegenheit dazu und er würde sie nicht verschwenden.

Er ging auf die offene Luke zu, blieb dann aber wie angewurzelt stehen. Noch mehr Gestalten kamen daraus hervor. Gresh machte sich zum Kampf bereit.



Die ersten beiden Wesen, die ins Sonnenlicht hinaustraten, waren ein rot gepanzerter Krieger und ein anderer in Weiß und Gold. Gresh begrüßte sie mit einem Zyklon, der sie gegen das Metall klatschte. Bevor er nochmal angreifen konnte, blendete ihn ein Lichtstrahl. Er taumelte und versuchte, sein Augenlicht wiederzuerlangen, bevor der Angriff stattfand, von dem er wusste, dass er kommen würde.

„Wer ist er?“, sagte eine Stimme. „Er sieht nicht wie eine von Makutas Schöpfungen aus.“

„Vielleicht hatte Makuta hier bereits Agenten“, erwiderte eine andere Stimme. „Schaltet ihn aus. Wir haben keine Zeit zu verlieren.“

„Wartet!“, rief Gresh. „Ich bin kein Freund des Makuta! Ich hielt euch für welche!“

Das Strahlen begann nun zu verblassen und Gresh konnte die Umrisse dutzender Krieger ausmachen, die aus der Luke strömten. Einer ging zu ihm hin und ergriff seinen Arm.

„Also sind das deine Kumpel, die da draußen gegen die Rahkshi kämpfen?“, fragte Tahu.

„Ja“, antwortete Gresh. „Aber was sind Rahkshi?“

„Wo ich herkomme nennen wir sie die 'Söhne Makutas'“, sagte Tahu. „Sie sind Mörder... und deine Freunde sitzen tiefer in der Patsche, als sie denken.“

Er wandte sich wieder den Kriegern zu, groß und klein, die hinter ihm standen. „Auf geht's. Diese Leute brauchen unsere Hilfe.“ Tahu schaute über seine Schulter hinweg zu Gresh. „Kommst du?“

„Ich geh hinein“, erwiderte der Glatorianer. „Ich muss diesen Makuta aufhalten.“

Der weiß-goldene Krieger, Takanuva, lachte. Bei dem Geräusch schwang keinerlei Humor mit. „Was denkst du, was wir monatelang versucht haben? Du kannst da drin nichts bewirken – du wirst dich nur umbringen lassen. Also bleib hier oder kämpfe mit uns.“

„Dann bin ich bei euch“, antwortete Gresh, der bereits zum Kampf rannte. „Erledigen wir das.“

„Einer von der eifrigen Sorte, nicht wahr?“, fragte Takanuva, der hinter ihm folgte.

„Jap“, kicherte Tahu. „Erinnert mich an dich.“

Takanuva lachte. „Ich schätze, so war ich früher, oder?“, sagte er und schaute zurück zu Tahu. Dann erstarrte er.

Tahu bewegte sich nicht. Er stand inmitten des Sandes und starrte direkt geradeaus, wie in Trance. Takanuva rannte zurück zu ihm und begann den Toa des Feuers zu schütteln.

„Hey, Tahu!“, sagte Takanuva. „Was ist los? Los, sprich mit mir!“

Aber Tahu konnte ihn nicht hören.

§ § §

Von hoch oben auf einer Anhöhe aus betrachtete Stronius den Kampf unten. Einst war er einer der obersten Elite der Skrall-Krieger angehört. Sein Stamm hatte die Kontrolle über die Stadt Roxtus übernommen und alle Dörfer Bara Magnas bedroht. Unter der Führung von Tuma, und mit der Hilfe eines Agori-Verräters, stand die Wüste kurz davor, ihnen zu gehören.

Dann erlaubte sich das Schicksal einen Scherz mit den Skrall. Ein Krieger namens Mata Nui tauchte auf dem Planeten auf. Er scharte die Dörfer in einem Bündnis gegen die Skrall zusammen und besiegte Tuma tatsächlich im Zweikampf. In der Schlacht, die darauf folgte, gaben die Skrall auf und flohen aus der Stadt. Nun waren die meisten über die ganzen Berge und die Wüste verstreut. Stronius hatte es lediglich geschafft, ein paar Krieger zusammenzurotten, um einen Racheschlag durchzuführen. Aber sie würden genügen.

In der Ferne konnte er die beiden Riesenroboter kämpfen sehen. Weder wusste er, wer sie waren, noch kümmerte es ihn. Er wollte Mata Nui, aber diese elende Wüstenratte war nirgends zu sehen. Seine Freunde aber – Ackar, Kiina und die anderen – befanden sich inmitten des Kampfes ihres Lebens. Es war ein Konflikt, der auf die eine oder andere Weise ausgehen konnte, und genau die Art von Situation, die Stronius ausnutzen konnte.

Soll Mata Nui sich nur verstecken, wo er will, dachte Stronius. Ich werde meine Skrall schicken, um den Invasoren zu helfen, die Glatorianer auszulöschen. Und dann kann er in dem Wissen leben, dass seine Freunde für ihn gestorben sind.

„Los!“, brüllte er seinen Kriegern zu. „Zum Angriff! Unsere Rache beginnt heute!“

FORTSETZUNG FOLGT...

Weitere Kapitel von „Die Reise endet“ werden voraussichtlich online im Chronist-Netzwerk oder in zukünftigen Chronist-Veröffentlichungen erscheinen.

Falls ihr beim Lesen Fehler im Text gefunden habt, informiert uns darüber im Chronist-Forum [www.chronistmagazin.de/forum] oder unter kontakt@chronistmagazin.de. Damit helft ihr uns, die Kapiteltexte für eine mögliche Veröffentlichung als E-Book mit allen Teilen des Romans zu verbessern.





Bereits in der letzten Ausgabe haben wir euch das Chronist-Wiki vorgestellt, das ihr unter der Adresse www.chronistwiki.de findet. Hier nun eine Übersicht aller Neuerungen im Chronist-Wiki seit der letzten Ausgabe – und erfahrt, wie ihr mithelfen könnt.

* * *

PERSONELLE VERÄNDERUNGEN

Das Chronist-Wiki-Team hat sich über den Sommer stark verändert. Hier eine Auflistung:

- **Bioniclemaster724**, auch bekannt als **Bima**, zuletzt Admin und sehr aktiver Autor, verließ unser Team am 14. August 2010, da sich seine Interessen verändert haben.
- **Mata Nui123** schloss sich dem Team als Autor auf Probe an und übernahm zum Teil Bimas Pflichten.
- **Reziprok42** qualifizierte sich durch das Mithilfe-Projekt (siehe unten) als Autor auf Probe im Chronist-Wiki.
- **Helios** gab seinen Posten als Lektor aus Zeitmangel auf.
- **Neramo** ist als halbaktiver Autor zurückgekehrt und erstellt sporadisch Comicseiten.

Somit sieht unser Team folgendermaßen aus:

- **Webmaster:** Nuhrii the Metruan
- **Administratoren:** Nathanael1711, Vezon23
- **Autoren:** Mata Nui123, Neramo (halbaktiv), Reziprok42, Scodonius41
- **Lektoren:** Lesovikk520, Toa-Nuva

Natürlich sind wir jederzeit auf der Suche nach weiteren interessierten und fähigen Autoren für das Chronist-Wiki – wenn ihr Lust habt, dann folgt nun eure Chance.

PROJEKT: MITHILFE

Wir suchen derzeit neue Autoren und sind der Meinung, dass sich in unserer Mitglieder- und Leserschaft noch einige Talente verbergen könnten. Außerdem benötigen wir dringend Artikel, um unser Ziel, ein möglichst komplettes Wiki der Öffentlichkeit zugänglich machen zu können, endlich zu erreichen.

Daher bist jetzt du gefragt! Wie? Ganz einfach!

1. Schaue auf [Spezial:Gewünschte Seiten](#) nach, welche Artikel uns noch fehlen.
2. Suche dir *irgendeinen* davon aus.
3. Schreibe den Artikel. Achte dabei darauf, dass er hinsichtlich der Struktur bereits vorhandenen Artikeln entspricht und beachte die Leitlinien auf [Hilfe:Das Chronist-Wiki](#). Achte auf gute Grammatik. **Vorlagen und Infoboxen sowie Bilder ergänzen wir selbst! Wir verlangen lediglich den Artikeltext (Biographien/Geschichtsabschnitte, Kräfte, Auftritte in der Story etc.)**
4. Lies den Artikel nochmal durch und korrigiere alle Fehler, die du findest.
5. Tipp: Benutze den entsprechenden englischen Artikel auf [BIONICLESector01](#) als Vorlage für den Inhalt.
6. Wenn du alles fertig hast, sende den Artikel an artikel@chronistwiki.de. Wenn du beim Chronisten registriert bist, gib bitte deinen Mitgliedsnamen an. Autoren, die sich als fähig erweisen und uns regelmäßig Artikel schicken, laden wir möglicherweise sogar ins Wiki ein, um an unserem Projekt mitzuarbeiten, wie z.B. Reziprok42.

7. Falls du Fragen hast und im [Chronist-Forum](#) registriert bist, kannst du dich auch direkt an Nuhrii the Metruan oder gegebenenfalls auch an Vezon23 wenden, indem du eine Private Nachricht schickst. **Hinweis: Eine Mitgliedschaft im Chronist-Forum ist nicht nötig, um für das CW Artikel zu schreiben!**

Das Chronist-Wiki-Team bedankt sich bereits im Voraus für alle Einsendungen. Aktuelle Infos zum Mithilfe-Projekt findet ihr auch auf der entsprechenden [Wiki-Seite](#).

MEILENSTEINE

Zum Schluss noch ein paar Zahlen und Fakten zum CW:

- Am 2. Juli erstellte Nuhrii the Metruan den 400. Artikel des CW, [Vultraz](#).
- Am 22. Juli erstellte Vezon23 den 450. Artikel, nämlich [Wairuha](#).
- Am 14. August 2010 wurde das Chronist-Wiki 6 Monate alt.
- Am 19. August 2010 zog das CW mit dem Toa-of-Wiki gleich, als der 493. Artikel „[Bohrok-Kal](#)“ erstellt wurde. Kurz darauf überholten wir das ToW auch schon.
- Am 21. August 2010 erstellte Mata Nui123 mit „[Zwillingspropeller](#)“ den 500. Artikel des Chronist-Wiki.
- Bei Redaktionsschluss umfasste das Chronist-Wiki 527 Artikel und 1.280 Bilddateien.

BIONICLE FÜR EINSTEIGER: TEIL I

VON TOA-NUVA

Im Laufe der letzten neun Jahre ist die BIONICLE-Story immer komplexer geworden und insbesondere neuere Fans, die nicht von Anfang an dabei waren, leiden unter großen Fragezeichen in ihren Köpfen – und selbst langjährige Fans stolpern immer wieder über dieselben alten Fragen. Zeit also, damit aufzuräumen. Dies bezweckt unsere neue Serie „BIONICLE für Einsteiger“, in der Toa-Nuva erst mithilfe einer Liste häufiger Fragen (FAQ) und dann mit Zusammenfassungen der einzelnen Storyjahre die BIONICLE-Saga für jeden verständlich macht.

* * *

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN (FAQ)

Was ist BIONICLE überhaupt, was hat es mit den „Bionicles“ auf sich?

Da ihr hier das inoffizielle deutsche BIONICLE-Magazin lest, wisst ihr die Antwort wahrscheinlich schon: BIONICLE ist eine Serie von Actionfiguren der Firma LEGO, die von 2001 bis 2010 verkauft wurden. Begleitet wird diese Spielzeugserie jedoch von einer komplexen Geschichte, die uns in zahlreichen Comics, Kurzromanen, Online-Geschichten, Filmen und Spielen erzählt wird. Diese Geschichte ist wohl einer der Hauptfaktoren, die zu dem gewaltigen Erfolg von BIONICLE geführt haben, und sie wird auch nach dem Ende der Spielzeugreihe noch fortgesetzt.

Neuere und vor allem jüngere Fans verwenden häufig die Bezeichnung „Bionicles“ für die Charaktere und/oder Sets. Das ist jedoch streng genommen falsch. Der Begriff BIONICLE steht für „BIOlogical chroNICLE“, also „biologische Chronik“, und folglich ist er die Bezeichnung für die Geschichte. Der Begriff kann zwar natürlich auch als Bezeichnung für den gesamten Franchise verwendet werden, aber das schließt natürlich bei weitem nicht nur die Charaktere und Sets ein, sondern auch alle Comics, Filme etc. Natürlich weiß jeder, was mit „Bionicles“ gemeint ist – aber trotzdem sollte man das immer im Hinterkopf behalten und den Begriff vermeiden.

Sind Mata Nui und Makuta Teridax Brüder oder nicht?

Jein. Als 2001 immer wieder gesagt wurde, Mata Nui und Makuta seien Brüder, dachten die Fans natürlich an eine familiäre Beziehung, wie sie bei uns Menschen vorhanden ist. Das war natürlich nicht gemeint – Mata Nui ist ein 12.000 Kilometer hoher Roboter und die Makuta sind vergleichsweise winzige Kreaturen aus Antidermis. Seit wir das wissen, meinen viele Fans, wir wären damals etwas angeschwandelt worden, und sie würden diese Frage direkt mit einem Nein beantworten.



Doch auch das ist nicht ganz richtig. Wie wir wissen, gibt es im Matoranischen Universum generell keine Familien, trotzdem sind Bezeichnungen wie „Bruder“ und „Schwester“ dort nichts Unübliches, beispielsweise verwenden Toa diese Begriffe für ihre Gefährten.

Für die Bewohner des Matoranischen Universums sind „Geschwister“ Personen, mit denen sie eng zusammenarbeiten und denen sie recht nahe stehen. Da die Makuta bis zu ihrem Verrat wichtige und hochrangige Diener Mata Nuis waren, konnten sie sich (mit etwas Größenwahn, aber den haben die Makuta, speziell Teridax, ja ohnehin im Überfluss) also durchaus als Mata Nuis Brüder und Schwestern bezeichnen.

Wie entstehen neue Wesen einer Art? Gibt es Fortpflanzung in BIONICLE?

Was die Entstehung von Wesen im Matoranischen Universum betrifft, kann man die erste Frage nicht allgemein beantworten. Fortpflanzung, wie wir sie kennen, gibt es dort aber nicht.

Matoraner werden scheinbar irgendwie erschaffen – das können beispielsweise die Turaga auf Metru Nui tun, oder auch Makuta. Wie genau das geht, und was die Voraussetzungen dafür sind, ist jedoch vollkommen unbekannt. Und das wird sich wohl auch nie ändern, denn das Team, das die Geschichte von BIONICLE geschrieben hat, hat schon sehr früh beschlossen,

dass das Mysterium um die Herkunft neuer Matoraner für die Fans nie gelüftet werden soll.

Über die Entstehung gewisser anderer Arten lässt sich schon etwas mehr sagen. Beispielsweise entstehen Makuta aus einer grünen Flüssigkeit namens Antidermis, wenn sie in einen Festkörper umgewandelt wird, Rahi werden mit Hilfe spezieller Viren erschaffen, usw. Würde man hier alles auflisten, was man über die Entstehung der bekannten Rassen im Matoranischen Universum weiß, würde man damit nie fertig werden. Dennoch gibt es aber wohl keine Art von Lebewesen im Matoranischen Universum, bei der man tatsächlich den gesamten Prozess der Entstehung genau beschreiben könnte – es sind immer nur einzelne Details, die wir kennen.

Bei den Bewohnern von Spherus Magna lässt sich die Frage etwas einfacher beantworten, denn dort gibt es Fortpflanzung. Ob diese genauso abläuft wie bei uns Menschen oder ob es dort kleinere oder größere Unterschiede gibt, ist jedoch nicht bekannt, da uns auch hier der genauere Prozess verschwiegen wird. Man darf natürlich nicht vergessen, dass BIONICLE eigentlich an Kinder gerichtet ist und dass das nicht gerade eine Thematik ist, mit der sich Kinder beschäftigen sollen. Bekannt ist jedoch, dass die Bewohner von Spherus Magna bei ihrer Geburt rein biologisch sind und ihre mechanischen Implantate erst später erhalten.

Gibt es (romantische) Liebe in BIONICLE?

Ja, zumindest auf Spherus Magna. Da sich die Bewohner dieses Planeten fortpflanzen müssen, hat sich bei ihnen, wie ja auch bei uns Menschen, Liebe entwickelt.

Was das Matoranische Universum angeht, lautet die Antwort ganz klar nein. Da es dort keine Fortpflanzung gab, gab es auch keinen Anlass für besondere Beziehungen zwischen männlichen und weiblichen Wesen, aus denen sich so etwas wie Liebe entwickeln konnte.



Obwohl das ganz klar so festgelegt ist, ist das Thema dennoch ein beliebter Streitpunkt unter Fans: In den älteren BIONICLE-Animationen wurden Liebesbeziehungen nämlich ganz klar angedeutet. Das bekannteste und beliebteste Pärchen sind wohl Hewkii und Macku, die sich in einer der Bohrok-Animationen sogar beinahe geküsst hätten. Auch zwischen Jaller und Hahli war etwas mehr als einfache Freundschaft angedeutet, und Matau schien ganz klar in Nokama verknallt.

Die Filme und Animationen, in denen diese Anspielungen vorkommen, sind zwar Teil des BIONICLE-Kanons; die betreffenden Szenen sind es jedoch nicht. Sie wurden nämlich von Personen geschrieben, die nicht Teil des offiziellen Storyteams waren und teilweise fast nichts über BIONICLE wussten. Ursprünglich wollte eine der an den DVD-Filmen beteiligten Personen sogar zahlreiche Witze in das Drehbuch einbringen, die die Toa als Getriebeöl-abhängige Roboter darstellen sollten. Dass die ganzen Anspielungen auf Liebe im Matoranischen Universum ebenfalls von genau dieser Person stammen, sollte wohl alles darüber sagen, wie viel man von diesen Andeutungen halten sollte.



Wozu gibt es im Matoranischen Universum Geschlechter?

Auch wenn Matoraner nicht lieben und sich nicht fortpflanzen können, gibt es immer noch Unterschiede zwischen den beiden Geschlechtern, die unter anderem festlegen, für welche Berufe die Matoraner geeignet sind: Weibliche Matoraner sind mehr auf psychische Aufgaben ausgelegt, während männliche Matoraner eher für körperliche Arbeit geeignet sind. Das spiegelt sich auch in den Berufen in Metru Nui wieder – Ga-Matoraner haben dort als Lehrerinnen gearbeitet, während die männlichen Matoraner beispielsweise als Schmiede, Bildhauer und Mechaniker tätig waren.

Gibt es Menschen im BIONICLE-Universum? Sind die Großen Wesen Menschen?

Nein. Es gibt keine Menschen im BIONICLE-Universum und es werden auch definitiv nie welche darin vorkommen. Folglich lässt sich natürlich auch ganz klar sagen, dass die Großen Wesen keine Menschen sind, auch wenn wir ansonsten in absehbarer Zeit wohl nicht sonderlich viel über sie erfahren werden.

Finden Hero Factory und BIONICLE im selben Universum statt?

Auch diese Frage lässt sich ganz klar mit Nein beantworten. LEGO legt sehr großen Wert auf eine strikte Trennung zwischen den beiden Franchises. Daher dürfen auch beispielsweise keine Helme aus HF als Kanohi-Masken in den BIONICLE-Kanon aufgenommen werden.

STORYZUSAMMENFASSUNGEN

TEIL 1: 2001 BIS 2003

Vorgeschichte / Die Legende

Vor langer Zeit erschuf der Große Geist Mata Nui eine paradiesische Insel und ließ die Matoraner dort leben. Um ihrem Leben ein Ziel und Hoffnung zu geben, schenkte er ihnen die drei Tugenden Einigkeit, Treuepflicht und Bestimmung. Die Matoraner schlossen sich zu sechs Dörfern zusammen, jedes angeführt von einem weisen Turaga, und richteten ihr ganzes Leben nach diesen Tugenden aus. Aus Dankbarkeit benannten sie ihre Heimatinsel nach Mata Nui.

Doch ihr friedliches Leben sollte nicht lange währen, denn Makuta war neidisch auf die Ehre, die seinem Bruder Mata Nui zuteil wurde, und versetzte ihn in tiefen Schlaf. So konnte Mata Nui nicht verhindern, dass Makuta sich selbst zum neuen Herrscher der Matoraner ernannte. Die Matoraner widersetzten sich ihm jedoch, und deshalb übernahm Makuta Kontrolle über viele der wilden Tiere der Insel, genannt Rahi, um einen Krieg gegen die Matoraner zu führen.

Die Lage sah schlimm aus für die Matoraner, doch die Turaga erzählten eine Legende: Sechs mächtige Krieger, die Toa, würden kommen, um Makuta und seine Diener zu besiegen und die Matoraner zu befreien...

2001: Die Suche nach den Masken

Die Legende begann sich zu erfüllen, als der abenteuerlustige Matoraner Takua auf der ganzen Insel die versteckten Toa-Steine fand und sie zum Tempel Kini-Nui im Zentrum der Insel brachte. Sechs Kanister wurden an die Strände angeschwemmt und aus ihnen stiegen die Toa. Sie hatten zwar keine Erinnerungen an ihre Vergangenheit oder ihre Aufgabe, aber nachdem die Turaga ihnen die Situation der Matoraner beschrieben, erklärten sich die Toa schnell bereit zu helfen.

Um sich für den Kampf gegen Makuta zu rüsten, machten sie sich auf die Suche nach den Kanohi-Masken, durch die sie zusätzliche Kräfte erhalten sollten. Dabei stellten sich ihnen jedoch nicht selten die von Makuta kontrollierten Rahi in den Weg. Als sie schließlich alle Masken in ihren Besitz gebracht hatten, begaben sie sich nach Kini-Nui, wo sich ein geheimer Eingang in die Höhlen Makutas befand.

Während ein kleiner Trupp aus Matoranern, angeführt von Takua, am Eingang blieb, um diesen vor angreifenden Rahi zu beschützen, wanderten die Toa durch die unterirdischen Tunnel.

Sie trafen auf die gefährlichen Manas-Krabben und merkwürdige Schatten-Toa, die sie nur mit eher ungewöhnlichen Strategien besiegen konnten. Schließlich stellte sich Makuta ihnen selbst entgegen, und als die Toa ihn vereint angriffen, schien es tatsächlich, als hätten sie ihn besiegt...



2002: Die Bohrok-Schwärme

Doch Makuta war nur geschwächt, und um sich Zeit zur Erholung zu verschaffen, erweckte er die Bohrok, insektenähnliche Maschinen, die in riesigen Schwärmen quer über die ganze Insel fegten und alles zerstörten, was ihnen in den Weg kam. Natürlich stellte das eine Bedrohung für die Matoraner dar, aber die Toa konnten kaum etwas gegen die zahlenmäßig weit überlegenen Bohrok ausrichten.

Während die Toa sich auf die Suche nach einer Möglichkeit machten, die Bohrok endgültig zu besiegen, mussten sich die Matoraner die meiste Zeit selbst verteidigen. Ohne den mutigen Erfinder Nuparu, der eine Kampfmaschine namens Boxor aus Teilen deaktivierter Bohrok entwickelte, wäre das kaum möglich gewesen.



Die Toa fanden schließlich die Bohrok-Nester und trafen darin auf die Bahrag, die Königinnen der Bohrok. Nach einem zunächst aussichtslos erscheinenden Kampf konnten die Toa schließlich doch den Sieg davontragen und die Bahrag in einem Gefängnis aus kristalliner Protodermis einschließen.

Bevor die Toa die Höhle wieder verlassen konnten, fielen sie in energiegeladene Protodermis und verwandelten sich dabei in die noch mächtigeren Toa Nuva.

2003, 1. Halbjahr: Angriff der Bohrok-Kal

Mit ihrem Erfolg riefen sie jedoch eine Elite-Einheit der Bohrok auf den Plan, die Bohrok-Kal. Ihr Ziel war es, die Bahrag wieder aus ihrem Gefängnis zu befreien. Dazu benötigten sie jedoch die Elementarkräfte der Toa Nuva, und deshalb drangen sie in die Dörfer der Matoraner ein und brachten die sechs Toa-Symbole in ihren Besitz, die kurz nach der Verwandlung der Toa in die Toa Nuva dort erschienen waren.

Die Toa Nuva wussten nicht, dass sie die Bahrag nur eingesperrt hatten, und hielten diese für tot. Daher endete jedes Aufeinandertreffen mit den Bohrok-Kal in einem Kampf; und da die Toa Nuva mit den Toa-Symbolen auch ihre gesamten Elementarkräfte verloren hatten, waren sie jedes Mal hoffnungslos unterlegen. Bei einer Begegnung erfuhren sie jedoch, dass die Bohrok-Kal inzwischen wussten, wo sich die Bahrag befanden.



Die Toa Nuva kehrten erneut in die Bohrok-Nester zurück und trafen dort auf die Bohrok-Kal, die die Bahrag gerade mit den Elementarkräften aus den Toa-Symbolen befreien wollten. Im letzten Moment hatten die Toa Nuva die rettende Idee, über die Symbole noch mehr ihrer Kraft auf ihre Feinde zu übertragen. Die Bohrok-Kal konnten diese Kraft nicht kontrollieren und zerstörten sich selbst.

2003, 2. Halbjahr: Die Maske des Lichts



Kurz darauf entdeckte der Matoraner Takua in einem Vulkan eine versteckte Kanohi-Maske mit besonderen Kräften. Diese Maske würde nur von einem siebten Toa getragen werden können. Doch dieser Toa des Lichts wird nicht einfach so auftauchen – er muss gefunden werden.

Als Takua gemeinsam mit seinem besten Freund aufbrach, um diesen Toa zu finden, fürchtete Makuta natürlich um seine Macht über die Schatten. Er schickte sechs seiner „Söhne“ aus, die Rahkshi, um die Maske zu stehlen und den siebten Toa vor den Matoranern zu finden. Die Toa Nuva trafen mehrmals auf die Rahkshi, und jedes Mal kamen sie dabei fast ums Leben.

Erst nachdem Takua über die ganze Insel bis zum Kini-Nui gereist war und dort den Tod seines besten Freundes miterleben musste, begriff er, dass er selbst der siebte Toa des Lichts war. Er setzte die Maske auf und verwandelte sich in Takanuva, den Toa des Lichts. Dieser konnte die Rahkshi mit Leichtigkeit besiegen und auch Makuta bezwang er letztendlich.

Doch das war noch nicht das Ende der Geschichte, sondern erst der Anfang, denn nach dem Kampf gegen Makuta in Mangaia wurde die Stadt Metru Nui wiederentdeckt...

FORTSETZUNG FOLGT...

Weitere Teile von „BIONICLE für Einsteiger“ werden in zukünftigen Publikationen des Chronisten oder im Chronist-Netzwerk erscheinen.





Nach dem Ende der Hauptstory sind Spoiler nicht mehr verfügbar, daher bietet euch Einblicke, Ausblicke diesmal eine Übersicht aller Ereignisse rund um die Webserien, den BIONICLE Story Squad und kleinere Ausblicke.

* * *

DER BIONICLE STORY SQUAD (BSS)

WAS IST DER BSS?

Der BSS ist ein Team aus Mitgliedern der Fanseite [BZPower](#), das auf einem Vorschlag von mir an Greg Farshtey basierte, das nun nicht mehr vorhandene BIONICLE-Storyteam durch einen Zirkel aus Fans zu ersetzen. Heraus kam dabei eine kleine Gruppe, die sich um Fanvorschläge für Storyergänzungen kümmert, um Greg in dieser Hinsicht zu entlasten. Nach anstrengenden Verhandlungen mit verschiedenen Gruppen im Fandom (BS01, das Forum Storyline & Theories von BZP, das KanohiJournal), von denen alle bis auf BS01 beschlossen, sich dem BSS anzuschließen, wurde der Squad Anfang April 2010 offiziell und bekam von Greg seinen Namen.

WER IST MITGLIED IM SQUAD?

Ursprünglich hatte der BSS neun Mitglieder, doch nach zwei Austritten und drei Neuzugängen sind es nun genau zehn. Die Idee ist, sowohl Mitglieder besagter Fangruppen als auch unabhängige Fans an Bord zu haben.

- **Nuhrii the Metruan** – ehemaliges Mitglied und ehemaliger Koordinator des Squads, sowie dessen Gründer, ausgetreten wegen Zeitmangels und Interessenverlust.
- **Tilius** – ein fraktionsloses Mitglied und Gründungsmitglied, das derzeit inoffiziell die Geschäfte des BSS leitet, nachdem ich (NtM) ausgetreten bin.
- **Bonesiii** – der legendäre Leiter des Forums *Storylines & Theories* auf BZPower; ein Gründungsmitglied.
- **Bioran23** – der Gründer der Internetfirma Plast! Productions, deren bekanntestes Projekt das englische Gegenstück des Chronisten ist, das KanohiJournal; außerdem ein Gründungsmitglied des BSS.
- **Night Terror** – ein fraktionsloses Gründungsmitglied aus Spanien.
- **Sisen** – ein Gründungsmitglied aus den Reihen des S&T-Forums.
- **Erebus** – ein Gründungsmitglied aus den Reihen des S&T-Forums.
- **Shadow Kurahk** – ein Gründungsmitglied aus den Reihen des KanohiJournals.
- **Zarathos** – ein fraktionsloses Gründungsmitglied, das von Greg Farshtey für den BSS vorgeschlagen wurde; trat kurz vor mir aus, aus privaten Gründen und Zeitmangel.
- **Wrinkledlion X** – ein bekannter Theoretiker aus dem S&T-Forum und Neuzugang im BSS; von ihm stammte die erste Theorie, die Mata Nui Körper mit dem Matoranischen Universum gleichsetzte, noch bevor Toa of Kenn und ich eine ähnliche Theorie entwickelten.
- **Rising Moon** – ein renommiertes BZPower-Mitglied und Neuzugang.
- **Brickthing** – ein renommiertes BZP-Mitglied und begnadeter Baumeister mit allen Arten von LEGO-Steinen; seit September Neuzugang im BSS.

Nun kennt ihr die aktuellen und früheren Mitglieder des Squads – doch wie ist es um ihre Aktivitäten bestellt? Was haben sie bisher geleistet? Wie arbeiten sie? Welche Vorschläge von Fans haben es mit BSS-Hilfe in den Kanon geschafft? Mehr auf der nächsten Seite...



ARBEITSWEISE DES BSS

Wenn ein Mitglied des BIONICLE Story Squads einen Fanvorschlag erhält, wird sie an das geheime Forum des BSS weitergeleitet und dort von den Mitgliedern diskutiert. Letztendlich wird unter den Mitgliedern darüber abgestimmt. Wenn der Vorschlag akzeptiert wird, kommt er in die zweite Runde. Greg Farshtey wird gefragt, ob er die Idee für überlegenswert hält, und wenn er grünes Licht gibt, geht es in die dritte Runde: die Abstimmung auf BZPower, bei der ein Vorschlag zugleich offen zur Debatte gestellt wird.

Besteht der Vorschlag das Fanvotum, werden je nach Ausgang der Debatte geringfügige Änderungen am Vorschlag vorgenommen. Der fertige Vorschlag geht dann zu Greg, der ihn dann entweder in den Kanon aufnimmt oder ihn verwirft. Auf diese Weise wird garantiert, dass die Fans stärker in die BIONICLE-Story involviert sind, ohne dass sie die Überhand bekommen und Gregs Postfach fluten.

ACHTUNG: Der BSS hat keinen Einfluss auf Wettbewerbe oder auf zukünftige Kapitel von Webserien! Er kümmert sich ausschließlich um Vorschläge, die Lücken in der bestehenden Story füllen oder sinnvolle Ergänzungen zum bestehenden BIONICLE-Universum machen.

Mehr Infos findet ihr in Tilius' aktuellem [BSS-Thema](#) auf BZPower.

BISHER AKZEPTIERTE FANVORSCHLÄGE

Nach der langen Vorrede nun zu den Fanideen, die der BSS bereits kanonisiert hat.

„EP-RESISTENTES MATERIAL“ VON TOXON TOA OF CHATTINESS

In der BIONICLE-Saga existiert seit 2004 ein mysteriöses Material, das gegen die mutierende oder zerstörende Wirkung energiegeladener Protodermis immun ist. Dieser Fanvorschlag fügte nun den Zusatz in die Story ein, dass das Material ein Gemisch ist, in dem das wertvolle Metall Exsidian enthalten ist, das auf Spherus Magna vorkam. Die Logik dahinter ist, dass Exsidian gerade wegen seiner Resistenz gegen Witterung und andere Einflüsse sehr begehrt ist, also könnte es in einer Verbindung mit anderen Materialien durchaus EP-resistent wirken.

„MASKE DES HEILENS“ VON EREBUS

Dieser Vorschlag von Erebus wurde mithilfe der Fans stark modifiziert, um die Kraftbeschreibung einer Maske des Heilens zu kanonisieren:

Die Maske des Heilens gestattet dem Benutzer, andere zu heilen, aber nicht sich selbst. Dafür braucht der Träger ein grundlegendes Verständnis der Wunden oder Krankheiten, die er heilt. Die Maske kann Verletzungen, Krankheiten und Viren heilen.

Die Geschwindigkeit des Heilungsvorgangs hängt von der Willenskraft des Benutzers und der Schwere des zu heilenden Zustands ab. Eine augenblickliche Heilung (instant-healing) ist nicht möglich. Wie alle Kanohi entzieht auch diese die Willenskraft des Benutzers und funktioniert nur so lange, wie die Konzentration des Benutzers währt. Außer mentaler Erschöpfung hat diese Maske keine negativen Auswirkungen auf den Benutzer.

Die Edle Maske des Heilens kann mit einem „Verbandskasten“ verglichen werden – sie kann verhindern, dass sich eine Situation verschlimmert, kann den Zustand aber nicht völlig heilen.

ELEMENTE DES NEUEN TOA-TEAMS

Im Auftrag von Greg Farshtey führte der BSS eine Umfrage auf BZPower durch, um herauszufinden, welche Nicht-Standard-Elemente die Fans gerne bei den neuen Toa sehen würden, die in der neuen Webserie „[Die Suche nach gestern](#)“ vorgestellt werden.

Das Ranking ist (mit Stimmzahl): Psionik (453), Gravitation (444), Plasma (444), Eisen (440), Das Grüne (425), Schall (342), Magnetismus (310). Greg ist aber nicht gezwungen, sich an dieses Abstimmungsergebnis zu halten! Bereits vorgestellt hat er die Toa Zaria (Eisen), Orde (Psionik) und Chiara (Blitz).

AKTUELLE BSS-DEBATTEN AUF BZPOWER

Da es unmöglich ist, hierzu eine aktuelle Auflistung zu erstellen, schaut ihr am besten mal [hier](#) nach, um eine aktuelle Liste der BSS-Aktivitäten auf BZPower zu bekommen.

Damit hat die BSS-Berichterstattung auch ihr Ende erreicht und wir wenden uns nun einem weiteren spannenden Thema zu:

BIONICLE-WETTBEWERBE**NIKILA ARTWORK**

Der Chronist und das KanohiJournal veranstalteten gemeinsam den Wettbewerb „Nikila Artwork“, dessen Ziel es war, ein Bild von Toa Nikila zu zeichnen oder sie anderweitig grafisch zu gestalten. Der Gewinner ist Vrahno, dessen Nikila fortan die offizielle Darstellung der Toa des Blitzes ist. Sein Beitrag füllt nun den Rest dieser Seite...



IRON WOLF ARTWORK

Im Anschluss an den Eisenwolf-Bauwettbewerb, dessen Gewinner wir bereits in Ausgabe 14 präsentierten, veranstaltete das KanohiJournal einen Zeichenwettbewerb, bei dem man das Siegermodell in verschiedenen Szenen zeichnen sollte. Hier nun die Gewinner der drei Kategorien, die allesamt in den Kanon aufgenommen wurden.



Gewinner A: Eine Kernkriegsschlacht von *Vastolorde*



Gewinner B: Surel und die Eisenwölfe von *Toa Kinliku*



Gewinner C: Ein Wolfsrudel mit Nachwuchs von *Toa Kinliku*

AKTUELLES ZU KANON-WETTBEWERBEN:

- Der Toa-Varian-Schreibwettbewerb von BIONICLESector01 ist beendet. Der Gewinner ist noch nicht bekannt, da Greg Farshtey die Geschichte erst noch lesen muss.
- Demnächst beginnt der Schreibwettbewerb „Memoirs of the Dead“ im S&T-Forum. Das Ziel ist es, eine Biographie im Stil der Mutran-Chroniken aus der Sicht eines bereits existierenden, toten Charakters zu schreiben.
- Im Oktober beginnt der Schreibwettbewerb „Lesovikk's Hiatus“ des KanohiJournals. Ziel ist es, Geschichten über Lesovikks Wanderschaft zu schreiben.
- Im Anhang des letzten BIONICLE-Comics befand sich das Bild eines Kombimodells aus allen sechs *BIONICLE Stars* und eine Aufforderung, eine Storyrolle und Beschreibung dieses Modells zu erfinden. Greg hat nun eine Gewinnerin bestimmt, doch ihr Beitrag wird erst in einer zukünftigen Ausgabe des LEGO-Magazins bekanntgegeben, bevor er irgendwann in einem zukünftigen Webserienkapitel auftritt. Der Name der Gewinnerin ist Elizabeth Schroeder.

Beenden wir Einblicke, Ausblicke wieder mit der beliebten Kategorie:

WUSSTEST DU SCHON, DASS...

... Greg Farshtey nun eine Tochter namens Alexandria Marie hat, weshalb er nicht mehr so oft zum Schreiben kommt?

... *BIONICLE Graphic Novel 10: Power of the Great Beings* vorläufig abgesagt wurde?

... der Name des in Stasis gefangenen Toa aus dem Thronsaal des Umschatteten Varian ist?

... Greg Farshtey im nächsten Kapitel von *Die Suche nach gestern* erklären wird, warum Orde ein männlicher Toa der Psionik ist?

... in der Webserie *Höhere Mächte* nach Karzahni noch weitere Figuren sterben werden, und dass der Titel der Serie (*The Powers That Be*) ein Hinweis auf deren Identität ist?

... eine große Lichtkugel der Auslöser der Traumseuche war, die den Eisenstamm ausrottete?

... jetzt nur noch das Impressum und die Hefrückseite folgen und Ausgabe 15 zu Ende ist?

IMPRESSUM: AUSGABE 15/SEPTEMBER 2010 UND DANKSAGUNGEN

Die 15. Ausgabe endet... und leider ohne einen Infinities-Comic von Chosen One of Bionicle. Aber dennoch gibt es ein paar Leute, denen ich für ihre Mitarbeit hier danken möchte.

BETEILIGTE AN DIESER AUSGABE

Nuhrii the Metruan – Chefredakteur, Übersetzer, diverse Artikel

Toa-Nuva – Kolumne „BIONICLE für Einsteiger“

Neramo – Umschlaggestaltung, Romankapitelbanner

Greg Farshtey – Autor von Die Reise endet

Bioniclemaster724 – Seitenhintergründe (Archiv)

Ein besonderer Dank ergeht auch an *alle Leser* für nunmehr 15 Ausgaben Treue!

**BESUCHT UNS AUCH AUF WWW.CHRONISTMAGAZIN.DE UND
INFORMIERT EUCH ÜBER DIE BIONICLE-SAGA AUF
WWW.CHRONISTWIKI.DE – WIR SEHEN UNS DORT!**



„Es heißt, dass jedes Ende nur ein Anfang ist, der darauf wartet, geboren zu werden.“ - Mata Nui, BIONICLE: Die Legende erwacht

Der Chronist ist ein deutsches Fan-Magazin zur BIONICLE-Saga. Es wurde auf keine Weise von LEGO gefördert oder unterstützt. Die Inhalte der Artikel spiegeln ausschließlich die Meinung ihrer Verfasser wieder. Mehr Infos zum Chronisten unter www.chronistmagazin.de. Kontakt erfolgt über die E-Mail kontakt@chronistmagazin.de.



DER CHRONIST

INOFFIZIELLES DEUTSCHES BIONICLE-MAGAZIN



**DIE ZENTRALE DES CHRONISITEN:
WWW.CHRONISTMAGAZIN.DE**



**DAS WIKI DES CHRONISTEN:
WWW.CHRONISTWIKI.DE**

