

DAS INOFFIZIELLE DEUTSCHE
BIONICLE-MAGAZIN
PRÄSENTIERT

AUSGABE
16



DER CHRONIST

NOVEMBER
2010



EXKLUSIV:
DIE REISE
ENDET
KAPITEL 8

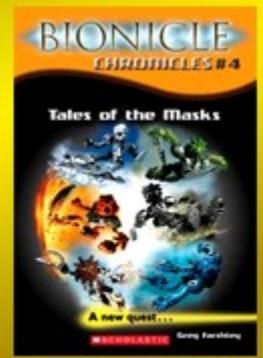
IN DIESER AUSGABE:



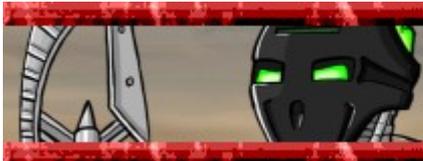
BIONICLE
FÜR EINSTEIGER 2



EINBLICKE
UND AUSBLICKE



BUCHREZENSION
TALES OF THE MASKS



VORWORT: UND NOCH EINMAL... VON NUHR!! THE METRUIAN

LIEBE LESER,

das letzte Mal im Jahr 2010 meldet sich eure Redaktion mit einer weiteren Ausgabe des Inoffiziellen Deut-, äh, des Chronisten zurück. Grund genug, ein bisschen zurückzublicken, was dieses Jahr gebracht hat.

Zu Beginn des Jahres wurde das IDBM, kurz für „Inoffizielles Deutsches BIONICLE-Magazin“, umbenannt in „Der Chronist“ und bekam von Vezok's Friend (CM-Forenmitglied „Ferain“) ein Maskottchen, über das die Fans abstimmen durften. (Selbiges Maskottchen ist auf dieser Seite allein schon zweimal zu sehen.) Das Chronist-Wiki wurde im Februar gegründet und das Chronist-Netzwerk war geboren. Das Magazin erschien wegen meines Abiturs (das ich übrigens bestanden habe, keine Sorgen) nur noch unregelmäßig, bevor nach der 14. Ausgabe die Veröffentlichungen auf unbestimmte Zeit völlig ausgesetzt wurden.

Während ein Blog das Magazin ablöste, wuchs das Chronist-Wiki. Gleichzeitig kam die offizielle BIONICLE-Story nur schleppend voran, da Gregs Frau schwanger war und er mit Arbeit überhäuft war. Nach einigen personellen Veränderungen erschien auch wieder eine Chronist-Ausgabe und bald darauf bekam der Chronist eine [offizielle Seite auf Facebook](#). Am 21.11. öffnete auch das Chronist-Wiki versuchsweise seine Pforten für Neuregistrierungen. (Siehe dazu auch den Bericht zu den Neuerungen im Chronist-Netzwerk in dieser Ausgabe.)

Jetzt habt ihr die 16. Ausgabe des IDBM vor euch, die 4. unter dem Titel „Der Chronist“ und die letzte für dieses Jahr. Was nächstes Jahr sein wird, ist unklar. Doch während Nr. 16 die letzte richtige Ausgabe für 2010 ist, ist es nicht die letzte Chronist-Veröffentlichung. Behaltet im Dezember den Blog oder die Facebook-Seite für ein paar Weihnachtsüberraschungen im Auge, die euch hoffentlich erfreuen werden.

Für diese Ausgabe haben wir euch mehrere nette kleine Artikel und Storyinhalte vorbereitet. Ihr bekommt das 8. Kapitel von *Die Reise endet*, erfahrt in *Niemand wird zurückgelassen* die Geschichte von Toa Varian, bekommt einen Blick auf die Story zwischen 2004 und 2010 in *BIONICLE für Einsteiger* und ihr bekommt selbstverständlich wieder Ausblicke auf die Zukunft, um nur ein paar Punkte aus dem Inhalt zu nennen. Dieser ist diesmal umfangreicher als beim letzten Mal, da dies einer der Hauptkritikpunkte an Ausgabe 15 war.

Außerdem muss ich euch noch auf ein „historisches“ Datum hinweisen, das nicht lange zurückliegt: der 24. November. Am 24.11.2009 wurde auf BZPower offiziell bekanntgegeben, dass BIONICLE enden wird (die Erklärung von LEGO dazu, die auf BZP erschien, findet ihr in der 11. Ausgabe des IDBM im Vorwort).

Zu dieser Ausgabe noch ein Hinweis: Bis auf die ersten Absätze von *Niemand wird zurückgelassen* wurden alle Texte von Toa-Nuva übersetzt, da ich zeitlich nicht dazu kam. Ich habe aber die Übersetzungen korrigiert bzw. überarbeitet, wo ich es für angebracht hielt.

Während sich das Kapitel 2010 nun also schließt und wir der Großen Ungewissheit von 2011 entgegengehen, wünsche ich euch im Namen aller Beteiligten viel Spaß mit dieser Ausgabe...

NUHR!! THE METRUIAN
CHEFREDAKTEUR

„Der Große Geist wird euch auf Wege führen, die ihr euch nicht vorstellen könnt!“ - Toa Lhikan,
BIONICLE 2: Die Legenden von Metru Nui



ROMAN: *DIE REISE ENDET, KAPITEL 8*

DIE KAPOHI IGNIKA ALS DEUS EX MACHINA...



BERICHT: NEUES IM CHRONIST-NETZWERK

TESTLAUF IM WIKI UND FACEBOOK...



BIONICLE FÜR EINSTEIGER, TEIL 2: 2004-2010

DIE EPISCHE SAGA IM SCHNELLDURCHLAUF



GESCHICHTE: *NIEMAND WIRD ZURÜCKGELASSEN*

TOA VARIAN UND TOA NORIK IM EINSATZ



BUCHREZENSION: BC#4: *TALES OF THE MASKS*

GREG FARSHTEYS ERSTER BIONICLE-ROMAN



EINBLICKE, AUSBLICKE: AKTUELLES ZUR SAGA

GAARDUS, LILA-SCHWARZE WESEN UND MEHR!

IMPRESSUM AUSGABE 16

CHRONIST-NETZWERK / CHRONIST-WIKI



In den vergangenen Ausgaben haben wir euch das Prolog und die ersten sieben Kapitel des letzten BIONICLE-Romans überhaupt gegeben, Journey's End, der im Chronisten unter dem Titel Die Reise endet veröffentlicht wird. Hier nun das 8. Kapitel von Greg Farshtey's letztem großen BIONICLE-Werk. Die Übersetzung stammt von **Toa-Nuva**, wurde aber von **Nuhrii the Metruan** leicht überarbeitet. Dank ergeht an **Neramo** für das epische Kapitelbanner.

* * *



Tahu stand auf einem Lavafeld. Der Ort kam ihm bekannt vor, aber er konnte sich nicht... doch, natürlich, jetzt erkannte er ihn. Er war wieder in Ta-Wahi, der Region aus Flammen und Magma, die er vor mehr als einem Jahr zum allerersten Mal besucht hatte. Hier hatte seine Suche nach den Kanohi-Masken der Macht begonnen, und hier hatte sein Kampf gegen Makuta angefangen.

Vor ihm schwebte eine Maske in der Luft, aber ... Moment, da stimmte etwas nicht. Es war nicht einfach nur irgendeine Kanohi, die er da sah, sondern die Maske des Lebens selbst. Wie war das möglich?

Die Maske des Lebens war nie auf dieser Insel, dachte Tahu. Sie war an einem ganz anderen Ort, und mein Team hat sie auch gar nicht gefunden. Es waren andere Helden, die das erreicht haben. Warum also sehe ich sie also an einem Ort, von dem ich weiß, dass sie dort nicht sein kann?

Eine Stimme kam von der Maske, obwohl sich ihr „Mund“ nie bewegte. Tahu hörte die Worte einfach in seinem Kopf.

Du siehst, was du sehen musst, sagte die Maske. Eine Nachricht wurde verschickt, eine Nachricht wurde empfangen. Nun muss ich das Wissen an dich weitergeben.

„Das ist es also. Ich bin in einer Illusion“, sagte Tahu. „Ich höre mich sprechen, aber in Wahrheit sage ich kein Wort, richtig? Das hier passiert alles nur in meinem Kopf. Das ist irgendein Trick von Makuta, und ich werde --“

Eine Explosion von Farben und Lärm unterbrach ihn. Milliarden von Bildern schossen gleichzeitig durch Tahus Kopf. Er sah sein Universum, ihm bekannte und unbekannte Wesen, Abenteuer, an denen er noch nicht teilgenommen hatte und von denen nun doch wusste, dass sie geschehen sein mussten. In diesem Bruchteil eines Augenblicks wurde er sich mehr als klar, dass das, was er hier gerade erlebte, kein Trick war.

Die Horden des Makuta sind nicht zu stoppen, sagte die Maske. Die Glatorianer und Agori werden fallen.

„Danke für Erleuchtung“, sagte Tahu. „Tja, ich hab nicht all das durchgemacht, was ich durchgemacht habe – Makuta bekämpfen, in energiegeladener Protodermis baden und mich in einen Toa Nuva verwandeln, hunderte Male fast getötet werden – nur um jetzt aufzugeben.“

Ja, ein Toa Nuva, sagte die Maske leise. Um zu tun, was du tun musst, musst du das werden, was du einst warst. Deine Nuva-Verwandlung verlieh dir große Macht, aber sie darf keinen Bestand haben.



„Was? Was hast du --?“, fing Tahu an.

Doch es war schon zu spät. Die Macht der Maske des Lebens hüllte ihn ein und machte rückgängig, was die energiegeladene Protodermis vor Monaten mit ihm gemacht hatte. Sein Körper, seine Maske und seine Rüstung änderten sich und verwandelten sich wieder in den Zustand zurück, in dem sie kurz nach seiner Erschaffung gewesen waren. Tahu konnte schon spüren, wie seine Elementarkräfte durch die Verwandlung schwächer wurden.

„Was hast du getan?!“, tobte er. „Der Kampf meines Lebens, und du mindest meine Macht?“

Stelle nicht in Frage, was das Leben dir beschieden hat, antwortete die Maske. Die Großen Wesen haben vieles vorausgeplant, wenn auch nicht alles. Sie wussten, dass eines Tages eine wuchernde Infektion ihren Roboter bedrohen könnte, und sie wollten, dass ein Toa sie aufhält. Dafür haben sie mir das Wissen gegeben, eine goldene Toa-Rüstung zu erschaffen.

„Ich trug einst eine goldene Maske“, sagte Tahu, immer noch verbittert über die Handlungen der Maske. „Sie war mächtig, aber was du ihr zuschreibst konnte sie nicht.“

Sie war nur eine Kerzenflamme neben einem Lagerfeuer, sagte die Maske. Ich kann die Rüstung erschaffen, aber sei gewarnt ... sie kann nur einmal verwendet werden, und niemand kann sagen, was sie dabei mit dir machen wird, Tahu.

Einen Augenblick spürte der Toa des Feuers, wie sich die Welt um ihn herum drehte. Dann stand er wieder in der Wüste von Bara Magna, und Takanuva schrie ihn an.

„Tahu! Wach auf!“, brüllte der Toa des Lichts.

Tahu schob ihn sachte von sich weg. „Es... es ist alles in Ordnung.“

„Nein“, sagte Takanuva. „Nein, das stimmt nicht. Tahu, du bist kein Toa Nuva mehr. Du hast dich ... verwandelt.“

Tahu betastete mit seinen Händen seine Maske und seine Rüstung. Also war es nicht nur eine Illusion gewesen. Die Maske des Lebens hatte ihn tatsächlich in das zurückverwandelt, was er vor einem Jahr gewesen war. Seine Maske des Schutzes konnte nun nicht mehr auch andere schützen, und seine Feuerkräfte würden nun nicht mehr ausreichen, um die Armee aufzuhalten, die Makuta versammelt hatte.

„Diese verfluchte Maske“, sagte Tahu und versuchte dabei kaum, seinen Zorn zu unterdrücken. „Sie hat mich ruiniert.“

Takanuva riss seine Augen von dem merkwürdigen Anblick des verwandelten Tahu. Irgendetwas schien oben zu passieren. Strahlen goldenen Lichts schossen aus einem der zwei riesigen Roboter hervor. Wo sie den Boden berührten, entstand ein Stück einer goldenen Rüstung. Takanuva sah zu, wie fünf solcher Teile Form annahmen, und schließlich noch ein sechstes in der Form von Tahus Maske des Schutzes.

Tahu und Takanuva rannten los, jeder von ihnen griff sich eines der Stücke. Aber bevor sie die restlichen einsammeln konnten, schleuderte ihnen der größere der beiden Roboter einen Energiestrahle entgegen. Er traf sie in einer gewaltigen Explosion und trennte die beiden Toa von den restlichen Teilen der Rüstung.

Es dauerte ein paar Momente, bis Takanuva wieder ganz bei Sinnen war. Er hob seinen Kopf vom Sand. Hinter dem neugeformten Krater konnte er einen Rahkshi in gelber Rüstung sehen, der eines der Rüstungsteile an sich nahm.

„Tahu? War die Rüstung wirklich wichtig?“, fragte Takanuva.

„Ja“, sagte Tahu.

„Dann, glaube ich, haben wir ein Problem.“

Hunderte von Metern entfernt hatte Gresh einen kontrollierten Zyklon erschaffen, um ein halbes Dutzend Rahkshi durch die Luft zu schleudern. Er wollte gerade Ackar zur Hilfe kommen, als plötzlich direkt vor ihm etwas auf dem Boden aufschlug. In der Annahme, es wäre ein weiterer Angreifer, wirbelte er herum, doch kein Feind war in Sicht.

Als er nach unten blickte, stellte er fest, dass es sich bei dem Geschoss um ein Teil einer goldenen Rüstung handelte, das nun zur Hälfte im Sand begraben war. Gresh griff nach unten und hob es hoch.

Was ist das? Wo ist es hergekommen?

Er hatte keine Zeit, lange darüber nachzudenken. Ein Skakdi-Krieger mit einer zweischneidigen Axt rannte auf ihn zu. Gresh verstaute das Rüstungsstück in seiner Tasche. Er würde nach diesem Kampf noch etwas Zeit haben, sich darüber Gedanken zu machen.

§ § §

Nektann lächelte, als sein glatorianischer Feind fiel. Diese Wüstenbewohner waren gute Kämpfer, das stimmte, aber gegen einen Skakdi-Kriegsherrn hatten sie keine Chance.

Er machte sich schon Gedanken darüber, über welchen Teil dieses Sandhaufens er nach gewonnenem Krieg die Herrschaft beantragen würde. Der Ort sah nicht sehr einladend aus, aber auch nicht viel schlimmer als seine Herkunftsinsel Zakaz. Trotzdem hoffte er, dass es noch irgendwo eine Region mit etwas mehr offensichtlichen Ressourcen gab, vielleicht im Norden. Eroberung machte Spaß, aber wenn man dabei über Meilen hinweg ohne Wasser auskommen musste, dann nicht.

Nicht weit entfernt war gerade ein Rahkshi dabei, seinen Kampf gegen einen Krieger und zwei Dorfbewohner zu verlieren. Nektanns erster Instinkt sagte ihm, er solle die gepanzerte Kreatur sterben lassen. Mehr als nur ein paar Skakdi waren im Laufe der Jahre durch die Hände von Rahkshi gestorben. Dann erinnerte er sich daran, dass er auf ein Bündnis mit diesen verabscheuenswerten Kreaturen eingegangen war. Es wäre nicht sehr vorteilhaft für ihn, Makuta zu verärgern, indem er sich nicht an seine Abmachungen hielt.

Er schlug einen Agori zur Seite, der ihn aufhalten wollte, und rannte in Richtung des kämpfenden Rahkshi. Er hatte gerade die halbe Strecke zurückgelegt, als er über etwas stolperte. Als er nach unten sah, sah er dort ein Stück einer goldenen Rüstung, das zweifellos einem der Narren gehört hatte, die sich Makutas Armee in den Weg gestellt hatten. Nektann hob es auf – seinem ehemaligen Besitzer war es nun ohnehin nicht mehr von Nutzen, und vielleicht war es ja wertvoll. Es schien, als würde dieser Kampf viel zu schnell wieder vorbei sein, also wollte er zumindest etwas Beute einstreichen, damit sich das Ganze überhaupt lohnte.

§ § §

Hoch über dem Schlachtfeld aufragend, glühten Mata Nui und Makuta wie Sterne, während sie ihre gesamte Energie für ihren Zweikampf aufwendeten. Mata Nui hatte es zwar geschafft, Makuta noch etwas Schaden zuzufügen, doch der Kampf verlief eindeutig nicht zu seinen Gunsten. Makuta war größer, stärker, hatte mehr Energiereserven und war vollkommen rücksichtslos. Nur sein gerechter Zorn und das Wissen, was sein Fall bedeuten würde, hielten Mata Nui noch auf den Beinen.

„Ich weiß ja nicht, was es mit dieser Lichtschau auf sich hatte“, sagte Makuta, während er Mata Nui zurückdrängte. „Wolltest du deinen Toa den Weg durch den Sand beleuchten? Oh ja, ich habe gesehen, wie sie meine Rahkshi verfolgt haben. Gali und Pohatu haben bereits eine halbe Legion zugrunde gerichtet. Ich werde an den beiden wirklich ein Exempel statuieren müssen.“

„Du dachtest, du könntest die Bewohner dieses Planeten niedermetzeln“, fauchte Mata Nui. „Aber sie werden sich dir nicht ergeben, genau wie die Matoraner und die Toa es nie getan haben.“

„Und jetzt sieh dir an, wohin sie das gebracht hat“, sagte Makuta, während er einen soliden Treffer landete und damit Mata Nuis Brustpanzerung zum Bersten brachte.

Mata Nui feuerte einen Strahl reiner Energie und traf mit ihm dieselbe Stelle wie zuvor schon. Makuta knurrte, als er spürte, wie mehrere Schaltkreise durchbrannten. Seine Anzeigen meldeten ihm, dass eine Leitung für geschmolzene Protodermis durchtrennt worden war. Es waren bereits einige Visorak-Spinnen losgeschickt worden, um zu versuchen, den Schaden einzudämmen.

„Du verlässt dich zu sehr auf den Mut und den Geist deiner Anhänger, Bruder“, sagte Makuta mit bedrohlicher Stimme. „Selbst hier auf deiner Adoptivwelt hast du so viele Narren um dich gescharrt, die blauäugig darauf hoffen, dass du sie retten wirst.“

Makuta senkte seinen rechten Arm, wodurch er seine Handfläche dem Schlachtfeld unter sich zuwandte. Mata Nui konnte sehen, wie sich Energie um seine Hand sammelte, doch es war nicht die Art von Kraft, mit der er bisher um sich geworfen hatte. Nein, das hier war etwas Schlimmeres, etwas von fundamentaler Natur und mit grauenvollem Zerstörungspotential.

Schwerkraft, begriff Mata Nui. Er wird die Macht der Gravitation auf Bara Magna entfesseln.

Makutas rote Augen leuchteten triumphierend. „Du weißt es, nicht war? Ein einziger Treffer mit Schwerkraftenergie wird diesen ganzen Planeten zusammenfallen und dabei alles und jeden darauf zerstören. Ich werde überleben... vielleicht auch du... aber alle anderen werden dann nur noch Erinnerung sein.“

„Das kannst du nicht machen! Die Konsequenzen --“

„Ich kümmerge mich schon lange nicht mehr um Konsequenzen“, antwortete Makuta. „Derartige Sorgen müssen sich nur die Schwachen machen, und ich bin stark, Mata Nui. Durch das Recht des Stärkeren habe ich dein Universum an mich gerissen – und nun beanspruche ich dieses hier, und ich fange jetzt damit an!“

Energie in Form von Wellen stieß aus seinen Händen hervor, eine planetenzerstörende Macht, die nicht aufgehalten werden konnte ...

FORTSETZUNG FOLGT...

Haltet euch bereit für die restlichen Kapitel dieses epischen Finales... mehr erfahrt ihr im Dezember im Chronist-Blog oder auf der dazugehörigen Facebook-Seite.

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.





Auf www.chronistmagazin.de findet ihr das Portal des Chronist-Netzwerks, das unter anderem ein Wiki, ein komplett deutsches Flash-Animations-Archiv und ein Forum umfasst. Seit Februar 2009 kämpft der Chronist darum, deutschen Fans die BIONICLE-Saga zugänglich zu machen, und wir haben noch nicht aufgegeben. Und in letzter Zeit hat sich viel getan...

* * *

PROJEKT: TESTLAUF IM CHRONIST-WIKI

Als die Existenz des Chronist-Wikis publik wurde, haben wir euch versprochen, dass ihr gegen Jahresende auch imstande sein werdet, euch dort zu registrieren und konstruktiv dabei mitzuwirken, das CW zur ultimativen deutschen Wissensdatenbank zur Biologischen Chronik zu machen. Jetzt, mit über 575 Artikeln, ist es so weit: Ihr könnt euch anmelden.

Mit diesem Testlauf wollen wir schauen, ob es möglich ist, die gesamte Fangemeinde mitwirken zu lassen, ohne dass die Qualität des Wikis unter Fehlinformationen und Vandalismus leiden muss. Solltet ihr uns im Zuge dieses Testlaufs beweisen, dass ihr der Herausforderung gewachsen seid – und bisher sieht es im Großen und Ganzen auch danach aus – wird das CW weiterhin offen bleiben.

Alle wichtigen Informationen hierzu und was ihr beachten müsst findet ihr kompakt aufgelistet auf der entsprechenden [Projektseite](#) im [Chronist-Wiki](#).

DER CHRONIST AUF FACEBOOK

Man kann von Facebook halten, was man will – die einen lieben es, die anderen hassen es. Doch eines kann man nicht leugnen: Immer mehr Menschen sind dort Mitglied und vernetzen sich mit ihren Freunden und Bekannten.

Eine weitere Funktion der Seite ist, Fansseiten zu diversen Projekten zu erstellen, die von Facebook-Mitgliedern mit einem Klick auf „Gefällt mir“ abonniert werden können. So können die Abonnenten bequem auf ihrer Facebook-Startseite über dieses Projekt auf dem laufenden bleiben, da dessen Meldungen im selben Feed erscheinen wie die ihrer Freunde.

Von daher hat der Chronist beschlossen, diese Option ebenfalls zu nutzen und hat sich eine Präsenz in besagtem sozialen Netzwerk eingerichtet.

Dort werdet ihr über unseren mit der Facebook-Seite vernetzten RSS-Feed automatisch über neue Blogbeiträge informiert und bekommt exklusive Updates zu laufenden Chronist-Projekten und zur BIONICLE-Story, die nicht bedeutend genug sind, um in den Blog zu kommen, deshalb aber nicht minder interessant sind. Außerdem werden dort von Zeit zu Zeit kleinere Aktionen und soziale Experimente stattfinden.

Um auf „Gefällt mir“ zu drücken, braucht ihr nur ein Facebook-Konto und müsst dort unsere Seite finden. Dies gelingt euch, indem ihr nach „Der Chronist (BIONICLE-Netzwerk)“ sucht oder einfach [hier](#) klickt.

Wir sehen uns online!





BIONICLE FÜR EINSTEIGER: TEIL 2

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 Serie „BIONICLE für Einsteiger“, in deren zweiten Teil Toa-Nuva euch auf eine schnelle Zeitreise von 2004 bis 2010 schickt

* * *

STORYZUSAMMENFASSUNGEN

TEIL 2: 2004 BIS 2010

2004: Die Stadt der Legenden/Die Große Katastrophe

Da Makuta nun endlich Geschichte war, verkündeten die Turaga, dass die Matoraner nun nach Metru Nui zurückkehren konnten – die Inselstadt, aus der die Matoraner ursprünglich kamen, und in die sie nun auch wieder zurückkehren mussten. Weder die Toa Nuva noch die Matoraner selbst wussten irgendetwas von dieser Stadt, und so begannen die Turaga schweren Herzens, ihre Geschichte zu erzählen...

Vor 1000 Jahren waren die Turaga selbst noch ganz normale Matoraner gewesen, bis sie eines Tages plötzlich in die Toa Metru verwandelt wurden. Ihr neues Leben als Toa fiel ihnen jedoch nicht leicht, denn die Matoraner und der Turaga von Metru Nui schenkten ihnen nur wenig Vertrauen. Die Toa wurden von Turaga Dume sogar als Betrüger dargestellt und durch die ganze Stadt verfolgt.

In Wahrheit wurde Metru Nui zu diesem Zeitpunkt heimlich von Makuta beherrscht, der die Gestalt des Turaga angenommen hatte. Während die Toa Metru damit beschäftigt waren, vor zwei Dunklen Jägern und einer Horde Vahki zu fliehen, ließ er alle Matoraner versammeln und in kleinen Kapseln einsperren. Diese sollten sie schwächen und ihre Gedächtnisse löschen, sodass er sie schließlich als ihr großer Retter befreien und beherrschen könnte.

Zu seiner Überraschung wurden ihm die sechs Toa dann doch noch gefährlich, denn sie schlossen ihn in kristalline Protodermis ein und entkamen mit einigen der Matoraner-Kapseln. Doch den wichtigsten Teil seines Planes hatte Makuta bereits umgesetzt: Mata Nui schlief und konnte Makuta nun nicht mehr selbst aufhalten.

2005: Die Große Rettung



Mit den wenigen Kapseln, die sie mitnehmen konnten, kamen die Toa Metru schließlich auf der Insel an, die sie später nach Mata Nui selbst benennen würden. Allerdings war der Großteil der Kapseln noch auf Metru Nui, also hatten sie keine andere Wahl, als noch einmal dorthin zurückzukehren.

Die Stadt wurde inzwischen jedoch von den Dienern Makutas besetzt: den monströsen Spinnen namens Visorak, und ihren beiden mächtigen Anführern Sidorak und Roodaka. Schon kurz nach ihrer Rückkehr gerieten die Toa Metru in einen Hinterhalt und wurden vom Gift der Visorak in die bestialischen Toa

Hordika – halb Toa und halb Monster – mutiert.



Die Toa Hordika bekamen jedoch Hilfe von den Rahaga, die ebenfalls mutierte Toa waren. Mit ihrer Hilfe konnten sich die Toa Hordika an ihre neue Gestalt gewöhnen und schließlich in einer gewaltigen Schlacht im Zentrum der Stadt die Visorak vertreiben und ihre Anführer besiegen. Durch einen Trick überlebte Roodaka jedoch und konnte Makuta wieder aus seinem Gefängnis befreien.

Mit Hilfe von Luftschiffen transportierten die Toa schließlich die restlichen Matoraner-Kapseln nach Mata Nui und befreiten die Matoraner dort aus den Kapseln, indem sie ihre Kräfte aufgaben und zu Turaga wurden. Sie verbrachten die nächsten 1000 Jahre auf dieser Insel, unter der Schreckensherrschaft des Makuta, bis sie endlich wieder zurückkehren konnten... und dabei nur vom Regen in die Traufe gerieten.

2006: Die Suche nach der Maske des Lebens

Kurz nachdem die Turaga und die Matoraner mitsamt den Toa Nuva wieder auf Metru Nui angekommen waren, machten die Turaga eine schockierende Entdeckung: Mata Nui schlief nicht nur, er lag im Sterben. Nur mit Hilfe eines alten Artefakts, der Maske des Lebens, konnten er – und das gesamte Universum – noch gerettet werden.



Die Toa Nuva brachen sofort nach Voya Nui auf, wo sich die Maske befinden sollte. Dort wurden sie jedoch von den bösen Piraka überrascht und gefangengenommen. Sechs Matoraner, die sich Sorgen um die Toa Nuva machten, folgten ihnen schließlich nach Voya Nui, und verwandelten sich unterwegs durch die Energie des mysteriösen roten Sterns in die Toa Inika.

Zwischen den Toa Inika und den Piraka begann ein Wettlauf um die Maske des Lebens, den die Toa schließlich gewannen. Doch die Maske hatte ein eigenes Bewusstsein und wollte noch nicht eingesetzt werden. Sie flog selbstständig davon und versank im Meer. Während die Toa Inika ihr dorthin folgten, brachen die Toa Nuva im Auftrag des geheimen Ordens von Mata Nui auf, um alle Vorbereitungen für die Wiedererweckung Mata Nuis zu treffen.

2007: Abenteuer unter den Wellen



Aber auch unter Wasser war die Maske des Lebens heiß begehrt. Die Barraki – sechs Kriegsherren, die vor langer Zeit wegen Hochverrats vom Orden von Mata Nui hierher verbannt worden waren – sahen in ihr eine Möglichkeit, sich von ihren Mutationen befreien und das Wasser wieder verlassen zu können. Die Maske sah schnell ein, dass sie Hilfe brauchte.

Nachdem die Maske zunächst wahllos irgendwelche Wächter erschuf, die sich dann jedoch selbst gegen die Maske richteten, schickte sie schließlich einen Hilferuf an die Toa Inika und verwandelte sie in die Toa Mahri, die unter Wasser atmen und besser schwimmen konnten.

Die Toa Mahri gerieten dabei mitten in den Krieg, der inzwischen um die Maske entbrannt war, und auch Makuta, der den Kampf gegen Takanuva überraschenderweise doch überlebt hatte, zog im Hintergrund wieder seine Fäden.

Gerade, als die Toa Mahri die Maske endlich in ihren Besitz brachten, starb Mata Nui und die Mühen der Toa schienen umsonst. Doch einer der Toa Mahri, Matoro, gab noch nicht auf – er ließ sich von der Maske an den führen, an dem sie eingesetzt werden musste – Karda Nui, der Universumskern – und gab dann in einem edlen Opfer sein eigenes Leben auf, um das von Mata Nui wiederherzustellen.

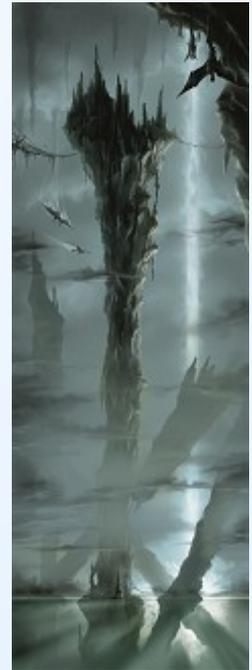
2008: Die Entscheidungsschlacht

Die Toa Nuva hatten inzwischen den Großteil ihrer Aufgaben erledigt und wurden nun, um Mata Nui aus seinem Schlaf zu erwecken, mit neuer Ausrüstung nach Karda Nui geschickt. Dort fand zu diesem Zeitpunkt eine Schlacht zwischen den wenigen verbliebenen Matoranern des Lichts und den Makuta statt. Kurz darauf erschien auch Takanuva, den der Orden von Mata Nui ihnen als Unterstützung geschickt hatte.

Die Maske des Lebens, die schwer davon beeindruckt war, wie mutig sich Matoro in den letzten Sekunden seines Lebens gezeigt hatte, wollte selbst die Erfahrung machen, wie es ist, zu leben. Ironischerweise musste sie ihr neues Leben als „Toa Ignika“ schon kurz darauf wieder aufgeben, da Mata Nui nur so wieder erweckt werden konnte.

Als Mata Nui jedoch wieder erwachte, stellte sich heraus, dass sie damit lediglich ihrem ewigen Erzfeind Makuta, dessen Eigenname nun als Teridax offenbart wurde, zum Sieg verholfen hatten: Als Mata Nuis toter Körper durch Matoros Opfer wiederbelebt worden war, hatte er die Kontrolle über ihn übernommen und dann nur noch darauf gewartet, dass der Körper endlich aus seinem Schlaf erweckt werden würde.

Teridax war nun ein über 12.000 Kilometer großer Roboter, und Herrscher über das gesamte Matoranische Universum, das sich in dessen Inneren befand...



2009: Die Arena/Mata Nuis Reise



Dadurch, dass Teridax die Kontrolle über Mata Nuis Körper übernommen hatte, war Mata Nuis Geist jedoch nicht zerstört worden. Stattdessen wurde er nur in die Maske des Lebens verbannt, und die wiederum in das endlose Universum geschleudert. Nach einer langen Reise landete die Maske auf dem von den Agori und den Glatorianern bewohnten Wüstenplaneten Bara Magna, und Mata Nui nutzte ihre Kräfte, um sich einen künstlichen Toa-Körper zu schaffen.

Schon bald lernte er einige der Agori und Glatorianer kennen und freundete sich mit ihnen an. Als ihm bewusst wurde, dass seine neuen Freunde selbst in einer sehr misslichen Lage waren, bot er seine Hilfe an. Dank der Maske des Lebens konnte er den Glatorianern – erfahrene Krieger aus den Arenen der Agori-Dörfer – Elementarkräfte verleihen und sie so auf den Kampf gegen das Bündnis der plündernden Skrall und Knochenjäger vorbereiten.

Als sich die konkurrierenden Agori-Stämme zusammenschlossen und die Skrall bezwangen, stellte Mata Nui fest, dass die Agori ihre Dörfer im Schutze von Bruchstücken eines riesigen Roboters gebaut hatten – ähnlich dem Roboter, der er selbst einst war, und den nun Teridax kontrollierte. Außerdem fand er Hinweise auf ein Labyrinth im Norden, das vor langer Zeit von seinen eigenen Schöpfern, den Großen Wesen, erbaut worden war.

Währenddessen fand im Matoranischen Universum – dem „Makutaversum“ - ein gewaltiger Guerillakrieg zwischen den Freiheitskämpfern und den Dienern Teridax' statt. Natürlich standen die Dinge sehr schlecht für die Toa und ihre Kriegsgefährten, immerhin arbeitete das gesamte Universum gegen sie...

Schließlich und endlich beschloss Teridax, den Wassermond Aqua Magna zu verlassen und Jagd auf Mata Nui zu machen, den er auf Bara Magna spürte...

2010: Die Reise endet

Mata Nui erforschte das Labyrinth der Großen Wesen und fand in dessen Zentrum eine mächtige Energiequelle, mit der er dem gewaltigen Roboter auf Bara Magna neues Leben einhauchen konnte. Kurz darauf erschien auch schon Teridax in Mata Nuis altem Körper, um Mata Nui endgültig auszulöschen.



Als wäre eine Schlacht zwischen zwei gewaltigen Robotern nicht schon genug Chaos für einen Planeten, entsandte Teridax riesige Armeen aus Skakdi und Rahkshi nach Bara Magna, um Mata Nuis neue Freunde auszulöschen. Doch die Toa verfolgten ihre Feinde und unterstützten die Glatorianer im Kampf. Einer von ihnen, Tahu, erhielt von der Maske des Lebens eine Goldene Rüstung, mit deren Kräften Teridax' Diener schließlich besiegt werden konnten.

Schließlich gelang es auch Mata Nui, seinen Gegner zu töten, als dieser durch die Niederlage seiner Diener abgelenkt war. Dann wurden die drei Fragmente der Welt Spherus Magna – Bara Magna, Aqua Magna und Bota Magna – wiedervereint. Kurz darauf zerfiel sein instabiler, neuer Körper zu Staub und sein Geist kehrte in die Maske des Lebens zurück. Er verkündete jedoch, dass er sich zukünftig nicht mehr in die Angelegenheiten Spherus Magnas einmischen würde.

Seitdem arbeiten die Glatorianer und Toa gemeinsam daran, die Gesellschaft von Spherus Magna und die des Matoranischen Universums zu vereinen und die wiederhergestellten Gebiete des Planeten zu erkunden. Auf welche Probleme sie dabei stoßen werden, könnt ihr im Chronist-Wiki und im Exklusivbereich des Chronist-Forums in Erfahrung bringen!

Lesenswert sind diesbezüglich die Webserien *Sahmads Geschichte*, *Die Suche nach gestern* und *Höhere Mächte*.



GESCHICHTE: NIEMAND WIRD ZURÜCKGELASSEN VON SHADOW-NUI

Im Sommer veranstaltete das englische Wiki [BIONICLESector01](#) einen Schreibwettbewerb, bei dem die Hintergrundgeschichte von Varian verfasst werden sollte, einer Toa, die auf Odina im Thronsaal des Umschatteten in Stasis gefangen war. Dabei durfte auch Varians Element und Maskenkraft, sowie ihr ehemaliges Team festgelegt werden. Sieger wurde die Kurzgeschichte No One Gets Left Behind des BS01-Mitglieds Shadow-Nui, die fortan Teil des Kanons ist. Die erste Seite der Geschichte wurde von **Nuhri the Metruan** übersetzt; der Rest wurde von **Toa-Nuva** ins Deutsche übertragen und von Nuhri the Metruan überarbeitet.

* * *

NIEMAND WIRD ZURÜCKGELASSEN

Gekreische. Die Schmerzensschreie leidender Matoraner um ihn herum, sah Norik sich in jede Richtung um, aber die Finsternis war undurchdringlich. Jegliche Versuche, ein Feuer heraufzubeschwören, um sein Ziel zu beleuchten, wurden schnell ausgelöscht. Die Schatten wirbelten um ihn herum und erhöhten langsam den Druck, wodurch sie den Wind aus seinen Lungen quetschten. Die Finsternis kam lebendig herbei, ein Lebewesen, das nur den Tod dieses Toa suchte. Plötzlich verschwand die dämonische Präsenz, zusammen mit den Bäumen, den Felsen, den Schreien, und, am wichtigsten, dem Boden. Norik fiel in den Schlund, ein ewiger und immerwährender freier Fall, für immer fallen, fallen, fallen...

Norik setzte sich kerzengerade auf, keuchend, und entzündete schnell ein Feuer, das seine Umgebung enthüllte. Die Bäume und Felsen waren immer noch da, und obwohl die einzigen Geräusche das Gezwitscher der Nachtvögel und das Rauschen des Winds in den Blättern waren, lauerten die Schreie immer noch in seinem Hinterkopf. Er atmete tief durch.

„VARIAN!“, brüllte er. Eine azurblaue Maske tauchte neben ihm auf.

„Du hast gerufen?“, fragte sie unschuldig. Norik schaute sie einfach nur an.

„Wie oft habe ich dir schon gesagt, dass du das NICHT tun sollst?“, fragte er. Es war weniger eine Frage denn eine Warnung.

Sie grinste. „Wenn ich kein perfektes Gehör Gedächtnis hätte, wäre ich von der Frage beleidigt. 288, wenn man nicht dieses eine Mal mit dem xianischen Experiment mitzählt.“

Norik sagte nichts, sondern schaute sie einfach nur weiterhin an.

„Was, du hast von mir erwartet, dass ich mehr als ein Jahr zurückgehe? So hoch kann ich nicht zählen.“

* * *

Sie lagerten nun schon seit mehreren Tagen an der Küste des nördlichen Kontinents und warteten auf ihre Kontaktperson. Ein paar Wochen zuvor war eine Gruppe Matoraner an sie herangetreten, die als Gesandte für ihren Turaga dienten. Drei ortsansässige Toa waren in der Nacht verschwunden, obwohl ein vierter alleingelassen wurde. Der Turaga verdächtigte ein übles Spiel und sandte ein paar Matoraner aus, um Verstärkung anzufordern. Norik und Varian wurden hart unter Druck gesetzt, das Gesuch abzulehnen, und kehrten mit der Gruppe zu ihrer Insel zurück. Sie waren angewiesen worden, ein paar Stunden außerhalb des Dorfes zu warten, für den Fall, dass wer – oder was – auch immer die Toa geraubt hatte, es immer noch beobachtete. Keiner von ihnen erhob Einwände. Sie hatten zu viele Kameraden hinterhalten zum Opfer fallen sehen. Ein Informant sollte binnen ein oder zwei Tagen zu ihnen zurückkehren und sie über die Lage unterrichten; es waren bereits drei, und obwohl er es sich nicht anmerken ließ, begann Norik, sich Sorgen zu machen.

Norik war mit der Wache an der Reihe. Er schenkte seiner schlafenden Begleiterin einen Blick, die der Welt gegenüber tot war. Der Anblick brachte ihn zum Grinsen. Sie war tagsüber so voller Energie, dass es erstaunlich war, dass sie derart gut schlafen konnte. Anders als sie verspürte Norik kein Verlangen, ihren Schlaf zu stören. Nicht, dass er ihr das verübelte; sie war einfach so. Sie waren nun schon seit Jahrhunderten Partner und er hatte sich an ihre Hänseleien gewöhnt.

Die beiden waren sich völlig fremd gewesen; verschiedene Heimatländer, verschiedene Teams, verschiedene Leben. Ihre Gruppen waren zusammengestoßen, um Herr über eine Invasion der Protocairns zu werden, und ihr Talent für Zusammenarbeit, das sie beim Kampf gegen die merkwürdigen Scheusale (und die darauffolgende Heimsuchung durch Parakrekks) bewiesen, führte schließlich dazu, dass die Teams zusammenblieben. Im Laufe der Jahre sank ihre Zahl, aber sie lösten ihr Team nicht auf und schickten die Mitglieder auf verschiedene Missionen. Norik und Varian, die inzwischen schon gute Freunde waren, arbeiteten oft zusammen und halfen, wo sie konnten.

„Eine ganz Ruhige, was?“, sagte ein graufarbiger Toa. Norik sprang abrupt auf und erzeugte einen Feuerball in seiner Hand.

„Woah, immer mit der Ruhe, mein Freund“, sagte der Toa. „Ich wollte mich nicht so an dich heranschleichen. Macht der Gewohnheit, tut mir leid; Mein Element ist Schall.“

Norik senkte seine Hand, aber löschte den Feuerball nicht. „Du bist unser Kontaktmann?“

Der Toa nickte. „Ich bin der verbliebene Toa. Mein Turaga wollte selbst kommen, aber ich bestand darauf, an seiner Stelle zu gehen. Weißt du schon, was passiert ist?“

„Nur das Wesentliche“, antwortete Norik. „Deine drei Teammitglieder wurden nachts entführt und nur du wurdest zurückgelassen. Hast du eine Vermutung, warum?“

„Viele“, sagte der Toa mit verbitterter Stimme. „Eine verrückter als die andere, aber alle unsere Spuren führten ins Leere.“

Norik seufzte. „Wenn das alles ist, was du mir sagen kannst, können wir wohl nicht viel tun.“

Der Toa des Schalls nickte. „Das hab ich schon befürchtet, aber ich musste es trotzdem versuchen. Ich werde euch zum Dorf führen.“

„Danke“, sagte Norik. „Ach ja, wir haben uns ja noch gar nicht vorgestellt; mein Name ist --“ Der Toa gab Norik ein Zeichen nicht weiterzusprechen.

„Keine Namen. Das macht es leichter. Nennt mich einfach ‚Grau‘.“

„Tja, dann bin ich wohl ‚Rot‘“, sagte Norik.

Varian, die inzwischen aufgewacht war, lachte. „Dann darf ich also ‚Gold‘ sein.“ Norik sah sie schief an. Sie schüttelte den Kopf.

„Nein, Norik, da werd ich keinen Rückzieher machen. Das schuldest du mir. Ich werde mich nicht ‚Blau‘ nennen lassen.“

‚Grau‘ kicherte. „Ich bin mit ‚Gold‘ einverstanden. Wir sollten losgehen – je weniger Zeit wir verschwenden, desto besser.“

Sie standen auf und gingen los in Richtung des Dorfes.

„Eines verstehe ich aber nicht“, sagte ‚Grau‘. „Warum tragt ihr keine Waffen? Seid ihr so gut?“

Verwirrung machte sich kurz in Noriks Gesicht breit, bevor er verstand. Er blickte zu Varian und nickte schwach. Varian atmete tief aus; gefährlich aussehende Klingen wuchsen auf einmal aus ihren Ellbogen, und ein riesiger Speer erschien auf Noriks Rücken. Beide trugen Schilde, die Licht auszustrahlen schienen, trotz der unterdrückenden Dunkelheit.

„Na, DAS“, sagte ‚Grau‘, „ist ein netter Trick.“

* * *

Die drei Toa betraten am nächsten Morgen das Dorf.

„Es ist schrecklich still“, sagte Varian, als würde sie ihre eigene laute Stimme nicht hören. „Wo sind die Dorfbewohner?“

„Es ist noch ziemlich früh“, sagte Grau, obwohl auch er etwas unsicher wirkte. „Wahrscheinlich sind sie noch alle drinnen. Ich bringe euch zu unserem Quartier.. dort wurden sie zuletzt gesehen.“

Die Gruppe betrat das Gebäude. Varian rannte plötzlich voraus und blieb mitten im Raum stehen. Sie schloss ihre Augen und hob ihre Arme hoch, sie atmete tief und regelmäßig.

„Was macht sie da?“, flüsterte Grau, der es nicht wagte, sie zu unterbrechen. Norik, der ihr dabei schon so oft zugesehen hatte, machte sich nicht die Mühe.

„Sie untersucht mental den Raum und die Umgebung“, sagte er. „Du wärst überrascht, wie nützlich so eine einfache Untersuchung sein kann. Man kann damit Illusionen aufspüren, oder versteckte Wesen... manchmal zählt das kleinste Detail.“

Varian riss die Augen auf.

„Passt auf!“, schrie sie.

Das Gebäude explodierte.

* * *

Der Dunkle Jäger mit blutroter Rüstung, bekannt als Schleichjäger, lachte gehässig. Er hievte eine gewaltige Plasmakanone hoch und drehte sich zu seinem Gefährten, dem Koloss Sammler.

„Siehst du, Sammler? Die Xianer sind nicht ganz nutzlos.“

Sammler deutete auf die Waffe, die Schleichjäger hochhielt. „Ich dachte, du magst solche heftigen Waffen nicht.“

„Normalerweise ja“, sagte Schleichjäger und warf die Waffe Sammler zu. „Ich bevorzuge es, meine Morde zu spüren. Fernkampf Waffen sind so unpersönlich. Die Verwüstung, die dieses Ding hier verursacht, lässt sich jedoch... als nichts Geringeres als umwerfend bezeichnen.“

„Die Frau ist immer noch drinnen“, merkte Sammler an, ohne auf Schleichjägers philosophischen Vortrag über Morde weiter einzugehen.

„Was für eine Schande“, seufzte Schleichjäger. „Dann kann die Jagd ja losgehen!“

* * *

Noriks Augen zuckten auf. Er versuchte sich aufzusetzen, doch fiel wegen der Schmerzen in seinen Muskeln sofort wieder zu Boden. Er versuchte es erneut, diesmal langsamer, und sah sich um. Direkt vor ihm war ein großes Feuer, das trotz der kühlen Luft stark loderte. Es war ein beruhigender Anblick – schließlich war Feuer ja sein Element. Doch dann erinnerte er sich daran, woher das Feuer kam.

„Varian!“, schrie er und rannte zu dem Haus. Er stieß die Flammen mit seinen Kräften aus dem Weg und platzte in die Bleibe. Im Inneren herrschte Chaos, aber zum Glück kein Feuer. Er durchkämmte den Schutt und die Trümmer, stieß schließlich auf seine am Boden liegende Kameradin und hievte sie hoch auf seine Schulter, um sie aus dem Raum zu tragen. Sobald sie draußen waren, legte er sie vorsichtig auf den Boden. Sie atmete noch, aber ihre Augen waren geschlossen und er konnte sie nicht aufwecken.

Norik stand stundenlang bei ihr und weigerte sich, ihr von der Seite zu weichen; es war klar, dass den Dörflern irgendetwas zugestoßen sein musste, und er konnte es nicht riskieren, zu ihrem Boot zurückzukehren, so lange er auf dem Weg mit einem Hinterhalt rechnen musste. Er dachte schon darüber nach, in eines der umliegenden Häuser einzubrechen, in der Hoffnung, dass er darin irgendetwas Hilfreiches finden konnte, als sie endlich aufwachte.

„Ruhig“, sagte Norik sanft, „ruhig!“

„Norik!“, stotterte sie. Sie keuchte und sie zitterte am ganzen Körper.

„Beruhige dich!“, sagte Norik. „Du bist jetzt in Sicherheit. Was ist passiert?“

„Ich ... er ...“, murmelte sie und stockte nach jeder Silbe. Sie schaffte es nicht, mehr als zwei Worte aneinanderzureihen. Norik war ratlos und konnte nur zusehen, wie sie nach Worten rang. Als sie ihre Stimme endlich wiederfand, begann sie ihre Geschichte zu erzählen:

Mit ihrer mentalen Untersuchung hatte sie zwei Wesen in der Nähe aufgespürt. Mit einer oberflächlichen Untersuchung fand sie heraus, dass sie Dunkle Jäger waren, mit einer Waffe, die sie alle auf einen Schlag auslöschen konnte. Bis sie ihre Warnung gerufen hatte, war es schon zu spät. Ihre Kanohi Calix ermöglichte es ihr, ihre Reflexe so zu verbessern, dass sie noch rechtzeitig Norik packen und aus dem Raum stoßen konnte. Es war jedoch schon zu spät, um auch noch ihren Toa-Führer zu retten, und das Gebäude wurde von dem Angriff getroffen. Trotz der Explosion blieb sie bei Bewusstsein und versuchte, den Toa des Schalls zu finden, als plötzlich die Dunklen Jäger erschienen. Der Größere, der mit der roten Rüstung, ging auf sie zu, doch bevor er sie erreichen konnte, hörte er eine Stimme hinter sich, die ihn aufforderte stehenzubleiben. Die Stimme gehörte dem angeschlagenen, aber lebendigen Toa des Schalls. Er warf sich den Jägern entgegen und schlug mit seiner Klinge wild um sich. Schleichjäger holte zum Gegenschlag aus und griff mit seiner Klinge an. Varian begann, einen Elementarangriff vorzubereiten, indem sie langsam mentale Energie für einen verheerenden Angriff aufbaute. Es schien, als hätte sie das gerade noch rechtzeitig gemacht; ‚Grau‘ hatte keine Chance gegen den bössartigen Schleichjäger, der ihn schließlich mit seinen Klauen zu Boden drückte. Schleichjäger hob seine Klinge, bereit für einen Todesstoß, und Varian versuchte zu handeln. Einen Bruchteil einer Sekunde bevor sie ihren psionischen Angriff ausführen konnte, zielte der andere Dunkle Jäger und feuerte einen Rhotuka direkt auf Varian.

An dieser Stelle endete ihre Geschichte. Nachdem sie getroffen wurde, beschrieb sie Dinge, die nur einer verstehen konnte, den der Wahnsinn berührt hatte; gewaltige Explosionen aus Farben, und ein kaleidoskopisches Verschwinden ins Nichts. Norik erkannte den Jäger anhand ihrer Beschreibung; ein ehemaliger Matoraner namens Sammler, der gefangengenommen und zu einem Dunklen Jäger gemacht worden war. Norik wusste, dass er einen Rhotuka besaß, mit dem er den Verstand seiner Opfer vollkommen durchmischen konnte, was gegen jemanden, dessen Verstand seine größte Waffe war, nicht nur eine mächtige, sondern eine fast tödliche Waffe war.

„Bitte, Norik!“, sagte Varian. „Wir müssen ihn retten! Vielleicht lebt er noch! Wir können ihn nicht sterben lassen!“

So unwahrscheinlich es auch war, so sehr seine Intuition ihn daran zu hindern versuchte, Norik wusste, dass sie Recht hatte. So lange auch nur die Möglichkeit bestand, dass ‚Grau‘ noch lebte, konnten sie es sich nicht leisten, ihn dem Feind zu überlassen. Ihre Feinde hatten einige Stunden Vorsprung, aber sie waren in einem guten Boot gekommen; auf dem Meer könnten sie sie vielleicht einholen.

„Gut“, sagte Norik. „Gehen wir.“

Varian nickte eifrig und sprang auf, nur um gleich wieder zusammenzubrechen. Norik wollte ihr sofort helfen, aber sie winkte ab.

„Mir geht’s gut, Norik. Ich bin nur ... müde.“

Trotz ihrer Beteuerungen machte Norik sich noch Sorgen.

„Ich werde mich in den Wohnungen hier umsehen, ob ich etwas Nützliches für uns finden kann. Kommst du alleine klar?“

Varian nickte. Sie sah wieder besser aus, aber noch immer etwas unkonzentriert. Was geschehen war, hatte sie vollkommen erschüttert. Norik ging langsam zu einer Hütte und ließ keinen Augenblick seine Augen von ihr.

Als er weg war, setzte sie sich hin und begrub ihr Gesicht in den Händen. Was sie Norik erzählt hatte, war die Wahrheit – zumindest größtenteils. Es war definitiv kein physischer Schmerz, sondern nur eine überwältigende Müdigkeit. In gewisser Weise war sie schlimmer als jede Wunde am Körper, und davon hatte sie schon allerhand am eigenen Leib erlebt. Sie seufzte. Es war schwer, ein Toa zu sein. Sie war nicht jemand, die ihre Pflichten vernachlässigen würde, geschweige denn ihre Bestimmung, aber die ständigen Kämpfe hatten ihren Preis. Sie war ursprünglich für Heimlichkeit und Erkundung zuständig gewesen, da ihre Fähigkeiten perfekt für sensorische Arbeit geeignet waren. Was jedoch überhaupt nicht für diese Aufgabe geeignet war, war ihr Charakter. Sie genoss die Freiheit, und noch viel mehr genoss sie Action. Sie war nicht damit zufrieden, dass sie nur als Unterstützung diente, also hatte sie Missionen verlangt, die eher kampforientiert waren. Ihr Anführer, ein alter Toa der Gravitation,

hatte das zunächst abgelehnt, aber nach einiger Verhandlung erlaubte er ihr, es zu versuchen. Gerüchten zufolge hatte sie ihre Kräfte genutzt, um ihn von ihren Ansichten zu „überzeugen“, aber keiner von ihnen konnte es sich leisten, das zuzugeben. Sie liebte die Action, aber im Rückblick hatte sie wohl mehr abgebissen, als sie kauen konnte. So stark sie auch war, sie war im Kampf nicht annähernd so fähig wie Norik, und nach jeder Mission fühlte sie sich müder denn je zuvor. Vor Jahren hatte sie sich vorgenommen, Norik von ihren Gefühlen zu erzählen, aber die Jahre kamen und gingen, und noch immer stand sie an vorderster Linie.

Ihre Grübeleien wurden von Norik unterbrochen, der einen glänzenden Gegenstand unter seinen Armen hielt.

„Sie ist nicht unbedingt ein Heilmittel für deinen Schmerz“, sagte Norik, „aber ich denke, sie wird uns trotzdem nützlich sein.“

„Du wusstest schon immer, was du tun musst, damit ich mich wieder besser fühle, Norik“, grinste Varian. „Was ist mit den Matoranern?“

Norik schüttelte den Kopf. „Weg. Ich weiß nicht, was ihnen zugestoßen ist... aber ich glaube, es ist besser, wenn wir es nicht wissen. Wir müssen einen Toa retten.“

* * *

Wie sich herausstellte, mussten sie sich gar nicht beeilen. Die Dunklen Jäger waren gerade erst dabei, die Segel zu setzen, als die beiden Toa die Küste erreichten. Norik hielt sich nicht lange mit Taktik auf. Die Zeit für Subtilität war jetzt vorbei. Er kündigte ihre Anwesenheit mit einer Feuerwelle an, gefolgt von einem Schwall von Feuerbällen. Sammler sprang vor und fing die volle Wucht mit seiner dicken Rüstung ab. Schleichjäger bewegte sich nicht von der Stelle, sondern beobachtete amüsiert das Schauspiel. Selbst wenn er aufgepasst hätte, hätte er nie bemerkt, wie sich Varian, durch ihre Elementarkräfte abgeschirmt, auf das Schiff schlich.

Sie sah sich um und entschied sich gegen eine manuelle Suche. Norik konnte die beiden Dunklen Jägern nicht ewig ablenken. Sie musste also ihren mentalen Schild aufgeben, um die Umgebung mit der Kraft ihrer Gedanken nach dem Toa des Schalls durchsuchen zu können. Doch kaum hatte sie das getan, spürte sie das kalte Metall von Schleichjägers Klinge an ihrem Hals.

„Ich dachte mir schon, so ein rücksichtsloser Angriff ist zu schön um wahr zu sein“, sagte der Dunkle Jäger. „Aber ich wusste nicht, wo du warst, bis du so dumm warst, dich selbst preiszugeben.“

Varian biss nicht an, sondern konzentrierte ihre Energien darauf, die Klinge telekinetisch von ihrem Hals wegzudrücken. Als der Abstand groß genug war, duckte sie sich und schlug mit ihren Ellbogenklingen nach hinten aus. Schleichjäger wich zur Seite aus, wurde aber am Torso gestreift und seine Rüstung wurde beschädigt. Verärgert packte er sie mit seinen Klauen, schleuderte sie gegen eine Wand und stach mit seiner Klinge auf sie ein.

Der Kampf verlagerte sich auf das Deck. Sammler und Norik führten ihren Kampf immer noch am Strand fort. Sammler hatte den Kraftvorteil, doch er hatte Probleme zu manövrieren, nachdem Norik ihn mit seinem Langsamkeits-Rhotuka getroffen hatte. Schleichjäger schlug zweimal gezielt nach Varian und beförderte sie über Bord ins Meer. Als Norik einen Moment abgelenkt war, ergriff Sammler die Gelegenheit und schoss mit seiner Waffe direkt in seine Brust. Bis er sich erholt hatte, war das Boot bereits mehrere Kio entfernt, und Varian schleppte sich aus dem Wasser, offensichtlich sehr unzufrieden.

„Ich wollte über das Meer, aber das hab ich mir etwas anders vorgestellt“, prustete sie. „Was nun?“

„Jetzt“, sagte Norik, „geht die Action los. Zum Boot!“

Sie holten die Dunklen Jäger schneller ein als erwartet. Ihr Boot war groß und schwer bewaffnet, aber es war langsam. Noriks Boot hingegen war klein und schnell. Sie folgten ihren Feinden eine kurze Weile, aber ein Angriff mit einer Kanoka-Disk machte ihnen klar, dass das so nicht mehr weitergehen konnte.

Norik blickte Varian an. Was sie nun tun sollte war mutig, riskant und möglicherweise tödlich – schlimmer noch, es hing nur von ihr ab. Sie hatten nicht viele Möglichkeiten, und diese hatte die größten Erfolgchancen. Sie mussten handeln oder sterben; nun waren sie am Zug.

Sie streckte ihre Hand und die Kraft ihrer Gedanken nach vorne und schloss das Schiff der Dunklen Jäger in telekinetischer Energie ein. Durch die gewaltige Größe wurde das Schiff schon allein durch seine Trägheit weiter vorangetrieben, ohne von ihren Kräften stark abgebremst zu werden. Damit hatten sie gerechnet. Varians Kräfte waren schon geschwächt, und das hier wäre für jeden eine große Herausforderung gewesen. Zum Glück hatten sie eine Gegenmaßnahme. Norik holte den Gegenstand hervor, den er im Dorf gefunden hatte: Eine kunstvoll verzierte Maske, mit der Form einer Sanduhr um das Mundstück und breiten Backen.

Die Kanohi der Elementarenergie.

Er warf sie Varian zu. Gleich nachdem sie sie aufgesetzt hatte, spürte sie eine Welle reiner Energie, die ihren Körper durchfloss und ihre Kräfte wiederherstellte. Sie reichte nicht, um ihre Erschöpfung zu heilen, sondern wirkte aufputschend und gab ihr einen dringend benötigten Energieschub. Sie streckte erneut ihre beiden Hände nach vorne und warf ihre Elementarenergie dem Boot entgegen. Das Boot neigte sich und schaukelte, wurde dann aber langsamer und blieb schließlich stehen.

In einiger Entfernung konnte Varian sehen, wie Schleichjäger und Sammler auf dem Deck erschienen, um zu überprüfen, warum ihr Boot angehalten hatte. Sie grinste. Perfekt. Mit Anlauf sprang sie vom Bug von Noriks Boot ab und nutzte ihre Calix, um den Sprung zeitlich perfekt abzustimmen und genug Strecke zurücklegen zu können. Schleichjäger schritt ihr entgegen, um die Herausforderung anzunehmen. Ein Fehler, wie er bald herausfand.

Mitten in der Luft holte Varian ihren Schild hervor und konzentrierte ihre Kraft in ihn. Ein drehendes Rad aus Energie formte sich in ihm, erfüllt mit einer Schlafkraft. Varian schoss den Rhotuka ab; das Rad flog mit tödlicher Geschwindigkeit und traf Schleichjäger. Er war ohnmächtig, bevor er auf dem Deck aufschlug.

Varian landete perfekt und rollte sich ab, um den Aufprall zu dämpfen. Als sie aufstand, wurde sie sofort von Sammler konfrontiert, der mit seiner Klinge angriff. Varian wehrte die Klinge mit ihrem Schild ab, aber Sammler hatte einen mächtigen Arm, der sie auf ein Knie zwang. Mit all ihrer Kraft wehrte sie die Klinge zur Seite ab, schoss vor und schlug mit ihrem Ellbogen nach Sammler. Seine Rüstung war jedoch zu dick, und die Klinge prallte einfach ab. Auch weitere Schläge stellten sich als nutzlos heraus. Vorsichtig kreiste Varian um Sammler; sie wollte ihre geistigen Kräfte nicht nutzen, während er noch seinen Rhotuka-Werfer hielt.

Weiter unten hatte der besorgte Norik sein Ruderboot um das Schiff der Dunklen Jäger herummanövriert. Das Schiff einfach zu versenken kam nicht in Frage (so verlockend es auch war), und es war zu riskant zu versuchen, das Schiff selbst zu betreten. Würde er sein Boot aufgeben, würde er damit auch jede Hoffnung auf Flucht aufgeben. Es war eine ausweglose Situation, alles hing jetzt von Varians Erfolg war, genau wie sie es gerne mochte. Hatte sie erst einmal mit der Faust auf den Tisch geschlagen (und das tat sie sehr oft, im wortwörtlichen Sinne), konnte man ihr mit Argumenten nicht mehr beikommen. Er konnte jetzt nur noch warten und hoffen, und er war in beidem nicht gut.

Auf dem Deck bereitete Varian gerade einen weiteren Rhotuka vor. Norik hatte ihr gesagt, dass Sammler nie schlief, aber das bedeutete ja nicht, dass er es nicht konnte.

Sie bekam nie die Gelegenheit, ihre Theorie zu überprüfen, denn sie wurde brutal von der Seite niedergeschlagen. Als sie fiel, konnte sie aus den Augenwinkeln Schleichjäger sehen, der inzwischen wieder von seinem „Nickerchen“ aufgewacht war. In den letzten Momenten ihres Bewusstseins schickte sie einen telepathischen Hilferuf aus, einen letzten, verzweifelten Schachzug, bevor sie auf dem Deck aufschlug. Schleichjäger hob die schlafende Toa auf und ging rein, um das Schiff wieder zum Weiterfahren zu bringen.

Sammler wollte es ihm gleichtun, aber als die Temperatur plötzlich anstieg, blickte er zurück. Dort war Norik, Flammen wirbelten um ihn herum, Speer und Schild waren bereit. Norik stach mit seinem Speer zu und schoss seinem Gegner einen konzentrierten Strahl aus Magma entgegen. Mit überraschender Geschwindigkeit wich Sammler dem Strahl nach unten aus und schoss dann in die Höhe. Dann feuerte er sein gesamtes Waffenarsenal auf Norik und traf ihn

mit seinem Rhotuka, seiner Energiekanone und mehreren Kanoka-Disks. Norik wurde von dem Angriff überwältigt und von Sammler aufgefangen und nach innen getragen.

* * *

Varian öffnete ihre Augen; zumindest dachte sie das. In dieser Pechschwärze machte es keinen Unterschied. Sie tastete um sich, um ihre Umgebung zu erfühlen. Alles, was sie spürte, war kalter, harter Stein, vermutlich von einer Gefängniszelle. Eine Steinplatte rutschte zur Seite und Varian wurde von dem plötzlichen Lichtstrahl geblendet. In dem neuen Eingang stand ein gewaltiger Dunkler Jäger mit goldener Rüstung, von dem sie wusste, dass er als „Älterer“ bezeichnet wurde.

„Ah“, sagte der altgediente Dunkle Jäger. „Du bist wach. Das erspart mir den Ärger. Du wirst in der Kammer des Umschatteten erwartet.“

„Erwartet?“, fragte Varian. „Und wenn ich nicht komme?“

Älterer zuckte verhalten mit den Schultern. „Dann stirbst du.“

„Ich komme.“

„Weise Entscheidung.“

Älterer führte Varian in eine große Kammer. Ein Thron stand zentral im Raum. In dem Thron saß der Umschattete, der eine Aura der Zuversicht und der Macht ausstrahlte, wie ein Normalsterblicher sie nie erhalten könnte. Hinter ihm lauerte Finsternis, und zu seiner Rechten saß sein Aufzeichner, bereit, seinem einzigen Lebenssinn nachzukommen. Älterer verließ den Raum und kehrte mit den leblosen Körpern eines Toa des Feuers und eines Toa des Schalls zurück.

„Nun, Toa“, sagte der Umschattete, um Varians Aufmerksamkeit wieder auf sich zu lenken. „Ich befinde mich in einer Zwickmühle. Weißt du, ich habe zwei Toa bestellt, und stattdessen... hat man mir drei geliefert. Nach den meisten Standards wäre das ein Problem, aber ich habe mir eine clevere Lösung ausgedacht. Du wählst für mich.“

Einen Moment begriff Varian den Sinn seiner Worte nicht. Langsam dämmerte ihr, was hinter dieser einfachen, bösen Handlung steckte.

„Nein“, sagte sie entschlossen. „Da mache ich nicht mit!“

Der Umschattete lachte. „Wagemut im Angesicht der Gefahr ist bewundernswert. Aber drei ist immer noch zu viel.“ Er führte seine Klinge an Noriks Kehle. „Entweder wählst du jemanden, der überlebt ... oder ich wähle jemanden, der stirbt.“

Sie brach zusammen. Norik war ihr bester Freund, sie konnte nicht für seinen Tod verantwortlich sein.

„Er“, sagte sie. „Norik, ich wähle ihn.“

„Vorhersehbar“, sagte der Umschattete herablassend. „Nun gut. Er wird wieder zum Nördlichen Kontinent zurückgebracht, lebend.“

Als Älterer den Toa des Feuers aus dem Raum trug, wirkte Varian mit ihre Kräfte auf ihn ein, um ihn mit angenehmen Gedanken und Träumen zu beschenken. Das war alles, was sie ihm für die lebenslange Freundschaft geben konnte.

Als er weg war, drehte sich Varian zum Umschatteten um.

„Und was ist mit uns? Was hast du mit uns vor?“

„Du“, betonte der Umschattete, „wirst für immer hier bleiben, in Stasis. Du wirst nichts sehen, hören oder fühlen.“

„W-warum?!“, rief Varian. „Zu was für einem Zweck?“

„Zweck?“, sagte der Umschattete spöttisch. „Bilde dir nichts ein, Toa. Du hast keine höhere Berufung. Du wirst hier ausgestellt, wie diese Kanohi. Ich gebe zu, es fiel mir schwer, mich auf ein Element festzulegen, aber ich habe mich für Psionik entschieden. Deine Art hat einen gewissen ... Charme.“

Vollkommen verwirrt hielt sich Varian an der letzten Information fest, die sie noch nicht kannte.

„Was ist mit dem Schall-Toa? Ich... ich kenne nicht einmal seinen Namen. Was hast du mit ihm vor?“

„Sein Name ist Triglax“, sagte der Umschattete. „Und er wird mir weiterhin dienen, wie schon seit Jahrhunderten.“

Verwirrt drehte sich Varian zu dem Toa um, der nun wieder auf den Beinen war und sich gegen die Wand lehnte. Vor ihren entsetzten Augen, begann er sich zu verändern und zu verwandeln, bis er schließlich eine vollkommen andere Gestalt annahm.

Der Umschattete beugte sich über sie.

„Du kannst von Glück reden, dass du in der Stasis... auch nicht denken können wirst.“

Ihre Schreie waren die letzten Geräusche, die Varian jemals von sich gab.

ENDE

No One Gets Left Behind wurde 2010 von Shadow-Nui für den BS01-Wettbewerb „Sleeping Awake“ verfasst. Die Übersetzung ist ein Werk von Toa-Nuva und Nuhrii the Metruan. Weiterverwendung nur mit Genehmigung von NtM.

BEGIERIG AUF MEHR INFORMATIONEN ZU VARIAN?

LEST MEHR ÜBER SIE IM [Chronist-Wiki](#)!



OH, UND [Schleichjäger](#) FINDET IHR DORT AUCH!

BUCHREZENSION: BC#4: TALES OF THE MASKS VON SCODONIUS41

In dieser Ausgabe habt ihr bereits ein weiteres Kapitel von Greg Farshtey's letztem BIONICLE-Roman gelesen – Grund genug, mal ein Blick auf seinen ersten Roman zur epischen Saga der Toa, Turaga, Matoraner und all der anderen zu werfen, die uns die letzten 10 Jahre begleitet haben. Besagter Roman ist BIONICLE Chronicles 4: Tales of the Masks, den sich Scodonius41 für euch vorgenommen hat. Das Buch erschien zwar nie auf Deutsch, doch Scodonius41 hat sich auch die Mühe gemacht, ein paar Abschnitte für euch zu übersetzen.

* * *

KLAPPENTEXT:

Die Toa haben neue Rüstungen, neue Waffen, neue Kräfte und einen neuen Namen bekommen: Toa Nuva. Aber diese Fähigkeiten bedeuten nicht, dass ihre Mission erfüllt ist. Sie müssen immer noch Makuta besiegen. Um dies zu tun, müssen sie sechs neue Masken finden. Bekannt als Kanohi Nuva, sind sie die Machtvollsten der Masken der Macht. Die Suche wird nicht einfach sein. Makuta und seine Schergen werden versuchen, sie bei jedem ihrer Züge zu stoppen, doch die Toa Nuva müssen siegen, wenn sie die Insel Mata Nui retten wollen.

Es gibt Geschichten hinter den Legenden. Dies sind die Geschichten, wie die Toa Nuva die Kanohi Nuva fanden.

ALLGEMEINES:

Tales of the Masks ist in allerlei Hinsichten etwas Besonderes. Es ist zum Beispiel der erste Roman, den Greg Fasthey für BIONICLE geschrieben hat. Außerdem ist es das einzige BIONICLE-Buch, in dem Greg den Kapiteln Namen gab. Auch von dem Inhalt her ist es ganz anders strukturiert als andere BIONICLE-Romane. Gehen wir nun aber auf die Details ein.

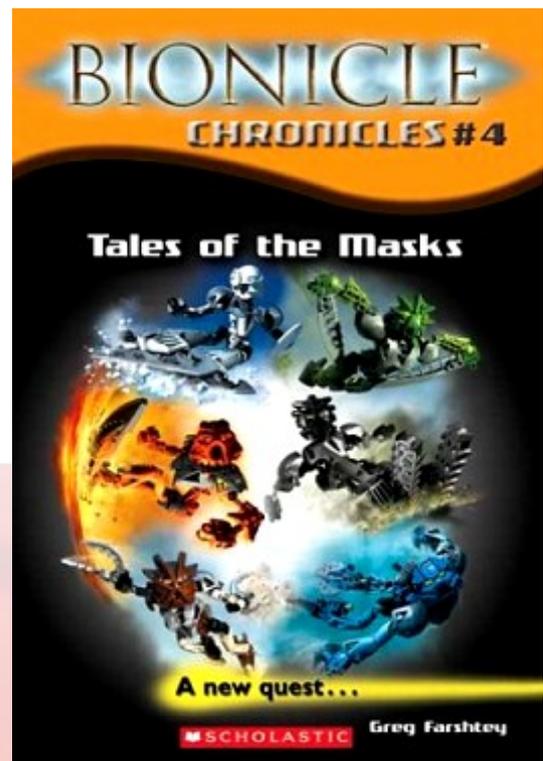
DER EINBAND:

Das Cover ist im selben Stil gestaltet wie das aller Büchern der Serien *BIONICLE Chronicles* und *BIONICLE Adventures*. Auf dem Bild sieht man die sechs Toa Nuva vor einem schwarzen Hintergrund, unten mittig steht *A new quest...* (dt.: *Eine neue Suche...*), direkt über dem Zeichen und Schriftzug des Scholastic-Verlages. Daneben findet man den Namen des Autors Greg Farshtey. Der BIONICLE-Schriftzug am oberen Rand des Covers ist gold-glänzend und als leicht hervorgehobenes Relief gestaltet.

Das Backcover enthält den Klappentext, dessen Übersetzung ihr oben bereits gelesen habt. Darüber findet man ein anderes Bild der Toa Nuva und den Spruch *Six heroes. One destiny.* (dt.: *Sechs Helden. Eine Bestimmung*).

EINLEITUNG:

Bei allen Romanen der *Chronicles*-Reihe findet sich eine kleine Einleitung namens *The Legend of Mata Nui* (dt.: *Die Legende von Mata Nui*). Wer die beiden deutschen Bücher *Stadt der Verlorenen* und *Die Gefangenen der Grube* besitzt und gelesen hat, der wird verstehen, wie ich das meine, denn auch bei diesen Romanen findet man so einen kleinen Text. Die ersten beiden Absätze der Einleitung sind im Übrigen fast wortwörtlich der Text, den der Erzähler am Anfang des ersten BIONICLE-Filmes (*Die Maske des Lichts*) spricht. Der letzte Absatz, der bei *Die Maske des Lichts* nicht vorkam, erzählt von der Legende der Toa, die sich die Matoraner erzählten, und dass diese dann auch schließlich auf der Insel Mata Nui ankamen.



INHALT:

Wie bereits oben erwähnt, hat Greg in diesem Buch allen Kapiteln einen Namen gegeben. Dazu hatte er auch einen guten Grund, denn das Buch ist anders als andere BIONICLE-Bücher aufgebaut. Die Turaga treffen sich nämlich am Amaja-Kreis, um sich von den Abenteuern, die die Toa Nuva auf der Suche nach den Kanohi-Nuva erlebten, zu berichten. Deshalb sind es eher sechs kleine Geschichten (obwohl die letzten beiden zusammen gehören), statt eine große.



Das macht den Roman aber ganz und gar nicht uninteressant. Ganz im Gegenteil. Auch wenn die Erzählungen auf den ersten Blick für die Story nicht so wichtig wirken, haben sie doch einen großen Einfluss auf diese. Besonders das Finale ist Farshtey besonders gut gelungen. Es ist sehr spannend und mitreißend gemacht. Eine Fülle von Charakteren und Kreaturen bekommen einen Auftritt, teilweise sogar den einzigen in der gesamten BIONICLE-Story. Selbst Makuta Teridax und der Rahi Nui kommen vor. Vor jeder neuen Geschichte diskutieren die Turaga über das Gehörte. Es ist sehr amüsant, diese Stellen zu lesen, und man erfährt einiges über ihre Charaktereigenschaften zu diesem Zeitpunkt.

Auch auffällig ist, dass unendlich viele Hinweise auf Metru Nui in das Buch eingearbeitet wurden. Wer den Roman *BIONICLE Adventures 5: Voyage of Fear* gelesen hat, der wird sich erinnern, dass Vakama eine kleine Zeichnung der Toa Metru mit seinem Maskenmacher-Werkzeug in eine Felswand geritzt hat. Diese findet Gali in ihrem Abenteuer unter der Oberfläche wieder und spricht Nokama darauf an, da sie eine gewisse Ähnlichkeit erkennt. Die Turaga selbst diskutieren in dem Roman schließlich auch noch, ob sie den Toa die Wahrheit über ihre Vergangenheit sagen sollten. Wie bereits erwähnt, ist es sehr amüsant, die Standpunkte der einzelnen Turaga dabei zu verfolgen. Überhaupt muss man bei jedem Hinweis über Metru Nui leicht schmunzeln, da wir ja heute wissen, was dort alles passiert ist.

LESEPROBE:

Die folgende Textstelle stammt aus dem finalen Kampf mit dem Rahi Nui:

„Vielleicht kann ich helfen“, sagte Vakama. Seine Stimme füllte die Kammer, doch es gab keinen Hinweis auf seine Anwesenheit. Der Turaga hatte die Karft seine Maske der Tarnung aktiviert. „Rahi! Du hast diese Stimme schon einmal gehört! Sie gehört zu demjenigen, der dich vor so langer Zeit eingesperrt hat!“

Tahu sah zu Gali, beide trugen einen Ausdruck von Überraschung auf dem Gesicht. Vakama, mit seiner Edlen Maske und seinem Feuerstab, hatte diese Kreatur schon einmal besiegt? Wie war das möglich?

Der Rahi Nui stand wieder auf. Er schien sich definitiv an diese Stimme zu erinnern – und sie zu hassen. Schlimmer noch, er konnte nicht sehen, wo diese Stimme herkam. Er brüllte vor Wut.

„Erinnerst du dich an das letzte Mal, als wir uns begegnet sind?“, spottete Vakama. „Wie du geheult und geschrien hast und es sogar geschafft hast, einige meiner Freunde zu besiegen? Aber am Ende war deine Wut dein Verderben, Monster.“

Der Rahi Nui drehte sich hierhin und dorthin, er versuchte, Vakama zu finden. Die sechs Toa waren vergessen und sahen zu, wie das Biest immer rasender wurde.

„Vakama hat einen Schlauplan, oder?“, fragte Lewa.

„Außer die Bestie wütend zu machen? Wir können es nur hoffen.“, antwortete Onua.

„Wie lange bist du schon hier unten, Kreatur?“, fuhr Vakama fort, immer noch unsichtbar. „Wie oft ist die Sonne oben schon über den Himmel gewandert? Hat dein Meister dich verlassen... oder ist dies der Grund, warum wir hier sind?“

Plötzlich wurde es noch dunkler in der Kammer und ein kalter Wind fröstelte die Toa. Ein Paar massiver, rot leuchtender Augen tauchte in der Dunkelheit der Tunnels auf und eine raue, rostige Stimme sagte: „Er wurde nicht verlassen, Vakama. Er wartete auf deine Rückkehr.“

„Makuta...“, flüsterte Gali.

„Aber dieses Biest trägt keine infizierte Kanohi-Maske“, sagte Tahu, „Wie kann Makuta es kontrollieren?“

„Dazu benötigt er keine Maske, Toa Tahu“, sagte die Stimme von Makuta, „Er hasst Toa und alle, die zu ihnen halten. Das reicht.“

„Und du lauerst in den Schatten, wie du es immer getan hast“, blaffte Vakama, „schlägst durch Spielfiguren zu, weil du Angst hast, dem Licht zu begegnen.“

Makuta lachte, ein wirklich scheußliches Geräusch.

„Licht? Es gibt kein Licht auf Mata Nui und es wird auch nie welches geben.“

„Du wurdest bereits einmal besiegt“, schrie Vakama. „Das könnte dir erneut passieren!“

„Besiegt? Niemals,“ fauchte Makuta. „Du kannst die Dunkelheit nicht stoppen, Vakama. Niemand kann es.“

„Wir können es und wir werden es!“, sagte Tahu, schritt voran und zog seine Magma-Schwerter.

„Dann tut es“, antwortete Makuta. „Besiegt meinen Rahi, und ihr werdet diese Kammer vielleicht verlassen. Scheitert, und Mata Nui ist mein!“

FAZIT:

Ein sehr gelungenes Buch, eines meiner Lieblingsbücher. Ich kann mir gut vorstellen, dass viele es noch gar nicht kennen, denn selbst im Chronist-Wiki wurden seine Inhalte teilweise vergessen. Es lohnt sich also sehr, dieses Buch zu kaufen und zu lesen. Teuer ist es auch nicht und das Englisch ist leicht verständlich.





Auch dieses Mal wieder eine Dosis aktueller Infos rund um die BIONICLE-Saga. Diesmal entführt Nuhrii the Metruan euch auf den Roten Stern, stellt euch Gaardus vor, erzählt euch von neuen Wettbewerben und wirft einen Blick auf die aktuellen Webserien.

* * *

GAARDUS

Ihr erinnert euch vielleicht daran, dass in den USA im letzten BIONICLE-Comic „Wiedergeburt“ ein Bild eines Kombinationsmodells der sechs BIONICLE Stars vorgestellt wurde, zu dem die Leser eine Charakterbeschreibung entwickeln sollten. Die Gewinnerin war eine Amerikanerin namens Elizabeth Schroeder, deren Charakter nun unter dem Namen Gaardus in der Webserie *Höhere Mächte* auftaucht.

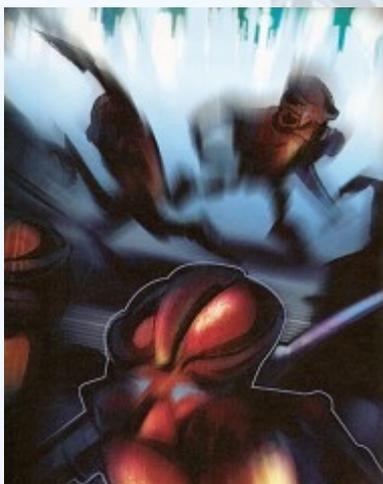
Gaardus ist ein früherer Ta-Matoraner, der von abtrünnigen Nynrah-Geistern entführt und Experimenten unterzogen wurde. Dadurch wurde er zu einem Monster, das stets auf der Jagd und auf der Flucht war. Er tötete seine Peiniger bis auf den letzten und tauchte unter. Irgendwann in seinem Leben reiste er auch auf den roten Stern. In *Höhere Mächte* begegnete er nun Kopaka und Pohatu und begleitete sie auf ihrer Suche nach den Mördern Karzahnis und Tren Kroms...



Gaardus hasste alle Matoraner wegen seiner Vergangenheit und zählte sich selbst auch nicht mehr zu dieser Spezies. Als Resultat der Experimente hatte er sehr große Flügel und verstärkte Sinne. Er konnte sich auch an alle Orte teleportieren, an denen er bereits einmal war. Gaardus trug eine Maske des Schutzes und ein Schwert in der Form einer Flamme.

Die Bauanleitung für Gaardus findet ihr [hier](#).

DER ROTE STERN



Dass der Rote Stern von den Großen Wesen gebaut wurde und bewohnt ist, wissen wir seit 2007. Dass er eine Raumstation war, die Mata Nui als Raketenrucksack diente, wissen wir seit Ende 2008. Doch nun entführt die Webserie *Höhere Mächte* uns auf den Roten Stern und bringt uns dessen Geheimnisse und Bewohner näher.

Die ersten Wesen, die wir dort trafen, waren seltsam vertraute, lila-schwarze Wesen – ja, genau, die kleinen Wesen, die Toa Takanuva 2008 im Kinderbuch *Journey of Takanuva* in einer Taschendimension antraf. Nun, nicht ganz dieselben. Die aus der fremden Dimension waren alternative Versionen der Zeitgenossen aus dem Roten Stern.

Die Sternbewohner waren von den Großen Wesen geschaffen worden, ebenso wie die Matoraner und alle Wesen im Matoranischen Universum. Sie trugen darüber hinaus kleine Waffen, wie unsere Helden am Ende von *Höhere Mächte 3* erfahren mussten.

Mehr über den Roten Stern selbst und über dessen Bewohner, sowie weitere Geheimnisse der Raumstation erfahren wir in zukünftigen Kapiteln. Die bisherigen Kapitel könnt ihr im Chronist-Wiki und im Exklusivbereich des Forums nachlesen.

KANON-WETTBEWERBE

In dieser Ausgabe habt ihr bereits den Gewinner von *Sleeping Awake* gelesen, dem Kurzgeschichtenwettbewerb, den BS01 zu Toa Varians Vergangenheit veranstaltet hatte. Doch kaum ist dieser vorbei, starten bereits neue Wettbewerbe. Zwei Kanon-Wettbewerbe sind derzeit am Laufen – schaut mal, ob euch einer davon liegt:

- [BIONICLESector01 Contest #6: Calm Like A Bomb](#) macht es euch zur Aufgabe, ein MOC des Ordensagenten Tobduk zu bauen. Der Sieger wird kanonisch.
- [KanohiJournal Contest #5: Lesovikk's Hiatus](#), Part 1 stellt alle Hobbyautoren vor die Herausforderung, eine Kurzgeschichte über Lesovikks Abenteuer 100.000 Jahre vor der Wiederherstellung Spherus Magnas zu schreiben. Dies ist nur der erste Teil einer Wettbewerbsserie zu Lesovikks Vergangenheit – weitere Teile folgen dann 2011.

Allen Teilnehmern wünscht der Chronist viel Erfolg – vielleicht schafft es ja diesmal ein Chronist-Leser?

WEBSERIEN

Da Greg Farshtey aufgrund zeitlicher Probleme nicht mehr so oft zum Schreiben neuer Kapitel kommt und es schwerfällt, auf Dauer alles zu behalten, was geschehen ist, hier eine Übersicht über die aktuellen Webserien auf [BIONICLEStory.com](#).

- **Sahmads Geschichte** berichtet von der Suche des Eisen-Agoris Sahmad nach demjenigen, der mit der Traumseuche sein Volk ausgelöscht hatte. Begleitet wird er auf der Suche von dem Eisenkrieger Telluris und dem mit der Seuche infizierten Agori-Exilanten Metus, der in eine Schlange verwandelt worden war. Derzeit sind wir bei Kapitel 5 und die Protagonisten sind in der Gewalt eines mächtigen, uralten Leuchtwesens mit gewaltigen mentalen Kräften, das einst den Schwestern der Skrall ihre Psionikkräfte gegeben hatte. Dieses Wesen beansprucht die Verantwortung an der Vernichtung des Eisenstamms...
- **Höhere Mächte** begann mit dem Mord an Karzahni, bei dem alle Indizien auf Toa Lesovikk deuteten. Als Kopaka und Pohatu bei der Untersuchung des Mordfalls jedoch beinahe Zeuge werden, wie Tren Krom gesprengt wird, und dabei von dem Todgeweihten ein Bild des Roten Sterns in die Köpfe projiziert bekommen, nimmt ihre Suche eine drastische Wende. Sie begegnen Gaardus, der ebenfalls fast Zeuge des Mordes geworden war, und er bringt sie auf den Roten Stern, wo sie aber gleich von dessen Bewohnern umzingelt werden... Seid gespannt auf Kapitel 4!
- **Die Suche nach gestern** erzählt die Abenteuer der Toa Orde, Chiara, Zaria und des Glatorianers Gelu, die losgeschickt wurden, um die Großen Wesen aufzuspüren, um Mata Nuis letzte Bitte an die neue Gesellschaft auf Spherus Magna zu erfüllen. Sobald sie jedoch Bota Magna erreichen, werden sie von intelligenten Vorox unter der Führung des charismatischen Kabrua gefangen genommen... Zeitgleich beklagt das Große Wesen Angonce in seinem Versteck die Flucht eines alten Projekts der Großen Wesen namens Marendar, das als Absicherung gegen eine Toa-Invasion auf Spherus Magna geschaffen worden war. Der Toa-Jäger ist auf freiem Fuß und unsere Helden in Gefangenschaft – weiter geht es mit Kapitel 3.

Wer weiterhin über neueste Entwicklungen auf dem Laufenden gehalten will, kann uns auf Facebook abonnieren (siehe den Bericht zum Chronist-Netzwerk in dieser Ausgabe). Über neue Kapitel von Webserien werdet ihr selbstverständlich auch wieder im Blog informiert werden. Das war's dann auch schon wieder von den Einblicken und Ausblicken. NtM, over and out.

IMPRESSUM: AUSGABE 16/NOVEMBER 2010 UND DANKSAGUNGEN

Die 16. Ausgabe endet, denn alles hat ein Ende, nur BIONICLE hat zwei, und das zweite wird hoffentlich noch etwas auf sich warten lassen... Zum Schluss also das Übliche – die Dank-sagungen und das Impressum.

BETEILIGTE AN DIESER AUSGABE:

Nuhrii the Metruan – Chefredakteur, Übersetzer, diverse Artikel

Toa-Nuva – Kolumne „BIONICLE für Einsteiger“, Übersetzer

Neramo – Umschlaggestaltung, Romankapitelbanner

Greg Farshtey – Autor von *Die Reise endet*

Shadow-Nui – Autor von *Niemand wird zurückgelassen*

Scodonius41 – Buchrezension „Tales of the Masks“

Bioniclemaster724 – Seitenhintergründe (teils Archiv, teils neue)

Ein besonderer Dank ergeht auch wieder an **alle Leser** für inzwischen 16 Ausgaben Treue!

**BESUCHT UNS AUCH AUF [WWW.CHRONISTMAGAZIN.DE](http://www.chronistmagazin.de) UND
INFORMIERT EUCH ÜBER DIE BIONICLE-SAGA AUF
[WWW.CHRONISTWIKI.DE](http://www.chronistwiki.de) – WIR SEHEN UNS DORT!**



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, 2009-2010 by Nuhrii the Metruan





DER CHRONIST

UNOFFIZIELLES DEUTSCHES BIONICLE-MAGAZIN



DIE ZENTRALE DES CHRONISITEN:
WWW.CHRONISTMAGAZIN.DE



DAS WIKI DES CHRONISTEN:
WWW.CHRONISTWIKI.DE

