

EXKLUSIV: NEUE INFOS ÜBER "LEGO HERO FACTORY"

AUSGABE 13/MÄRZ 2010

DER CHRONIST

INOFFIZIELLES DEUTSCHES BIONICLE-MAGAZIN



DIE REISE
ENDET

WAND DER
GESCHICHTE

LEGO: HERO
FACTORY

COMIC 7:
WIEDERGEBURT





LIEBE LESER,

die Zahl 13 ist weitläufig als Unglückszahl bekannt – nicht zuletzt durch den Freitag den 13., an dem das Pech angeblich hinter jeder Ecke lauert, ob als schwarze Katze von links oder als zerbrochener Spiegel.

Nun, ihr dürft euch freuen: der Chronist macht sich nichts aus solchen Klischees. Auch zur 13. Ausgabe des Inoffiziellen Deutschen BIONICLE-Magazins läuft die Redaktion wieder zu Höchstform auf.

Es hat aber dennoch ein paar radikale Planänderungen gegeben, die auch mit den derzeitigen Veröffentlichungen im *Journey's End*-Multimedienprojekt zu tun haben, teilweise aber auch mit den Veränderungen, die 2010 bringt, sowie mit dem Stress der Redaktionsmitglieder. Folgendes hat sich also geändert:

- Die Querung wird erst nach dem letzten Kapitel von *Die Reise endet* fortgesetzt.
- Fortan findet ihr in jeder Chronist-Ausgabe die allerneuesten Kapitel von *Die Reise endet* in deutscher Erstübersetzung.
- Da Teile der Redaktion im April ihre Abiturprüfung ablegen, ist unklar, wann die 14. Ausgabe erscheinen wird. Folgt www.chronistmagazin.de für aktuelle Infos.
- Die Setrezensionen und der vierte Sammelkartenartikel wurden leider aus dem Programm gestrichen. Sie werden nun nach und nach auf chronistmagazin.de veröffentlicht, also schaut dort nach.
- In den kommenden Ausgaben wird sich der Fokus des Chronisten weg von den Sets und noch weiter hin zur Story verlegen. Und ihr werdet mehr als nur einmal Gelegenheit bekommen, Teil jener Story zu werden.
- Da Chosen One of Bionicle sehr gestresst ist, gibt es diesmal keine Vermischtes-Sektion, sondern nur einen Infinities-Comic.
- In den nächsten Monaten werdet ihr im Chronisten Comics lesen, die es noch nie auf Deutsch gab, und eventuell sogar Comics aus den neuen Graphic Novels, aber um den Verkaufszahlen nicht zu schaden, lassen wir uns mit diesen Comics etwas Zeit – schließlich wollen wir doch alle noch weitere GNs, oder?

Diese Ausgabe bietet euch aber auch den letzten Comic der Glatorianer-Serie, der außerhalb der *Graphic Novels* auch der letzte BIONICLE-Comic überhaupt ist! Lest den Comic und lasst uns eine Schweigeminute einlegen für die Toten jener letzten Schlacht und für all jene, die in den letzten neun Jahren im Kampf gegen die Finsternis ihr Leben ließen.

Und lasst uns die neue Welt begrüßen, die uns ab April auf BIONICLEStory.com erwartet...

Eine Ausgabe voller Veränderungen. Nachdem ihr dieses Heft gelesen habt, wird BIONICLE sich für immer verändert haben. In diesem Heft werden Welten bewegt!

Grüße aus der Redaktion und viel Spaß mit dieser Ausgabe!

NUHR!! THE METRUAN
CHEFREDAKTEUR

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



INHALT: AUSGABE 13/MÄRZ 2010

IN DIESEM HEFT...



COMIC: DIE REISE ENDET, TEIL 2: WIEDERGEBURT

BIONICLE GLATORIANER 7 - DER LETZTE COMIC



ROMAN: DIE REISE ENDET - KAPITEL 1

DER LETZTE BIONICLE-ROMAN VON G. FARSHTEY



WAND DER GESCHICHTE III: DIE BOHROK-KAL

DER LETZTE TEIL DER TAKUA-CHRONIKEN



ROMAN: DIE REISE ENDET - KAPITEL 2 UND 3

DIE LETZTE SCHLACHT STEHT BEVOR...



ROMAN: DIE REISE ENDET - KAPITEL 4

NEUES AUS DEM MATORANISCHEN UNIVERSUM



EINBLICKE, AUSBLICKE: NEUE INFOS & SPOILER

EXKLUSIV: EINE NEUE BIONICLE-KREATUR!!!

HERO FACTORY: UPDATE MÄRZ 2010

IMPRESSUM





Letztes Mal boten wir euch mit „Alles, was glänzt“ den ersten Teil des Comic-Zweiteilers „Die Reise endet“ – und diesmal beenden wir die BIONICLE-Glatorianer-Comicreihe mit dem finalen Comic, „Wiedergeburt“, geschrieben von Greg Farshtey, gezeichnet von Pop Mhan und übersetzt von Nuhrii the Metruan.

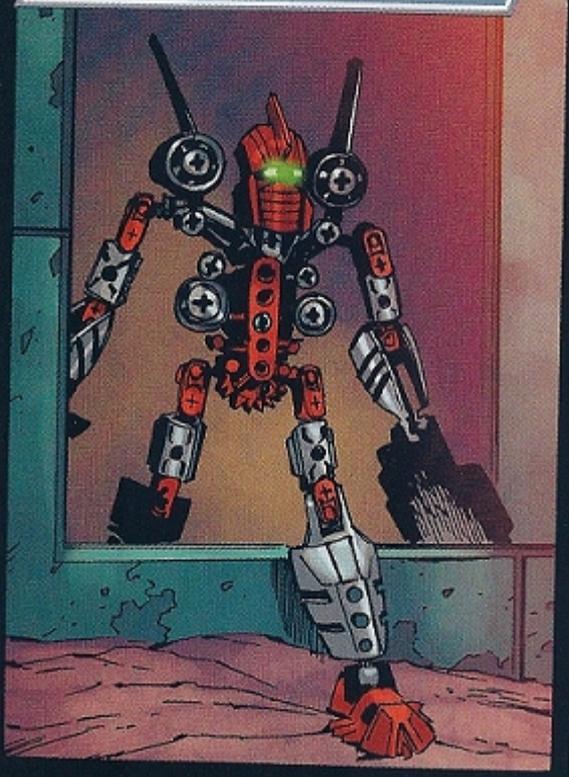
WAS BISHER GESCHAH:

Mit einer Energiequelle aus dem Tal des Labyrinths schaffte Mata Nui es, den zerstörten Prototyporoboter in der Bara-Magna-Wüste wiederzubeleben. Und keinen Moment zu früh, denn Mata Nui hatte kaum einen kläglichen Versuch zur Wiedervereinigung von Bota Magna, Aqua Magna und Bara Magna zu dem verlorenen Planeten Spherus Magna gestartet, als sein Erzfeind auf der Wüstenwelt eintraf: Makuta Teridax!

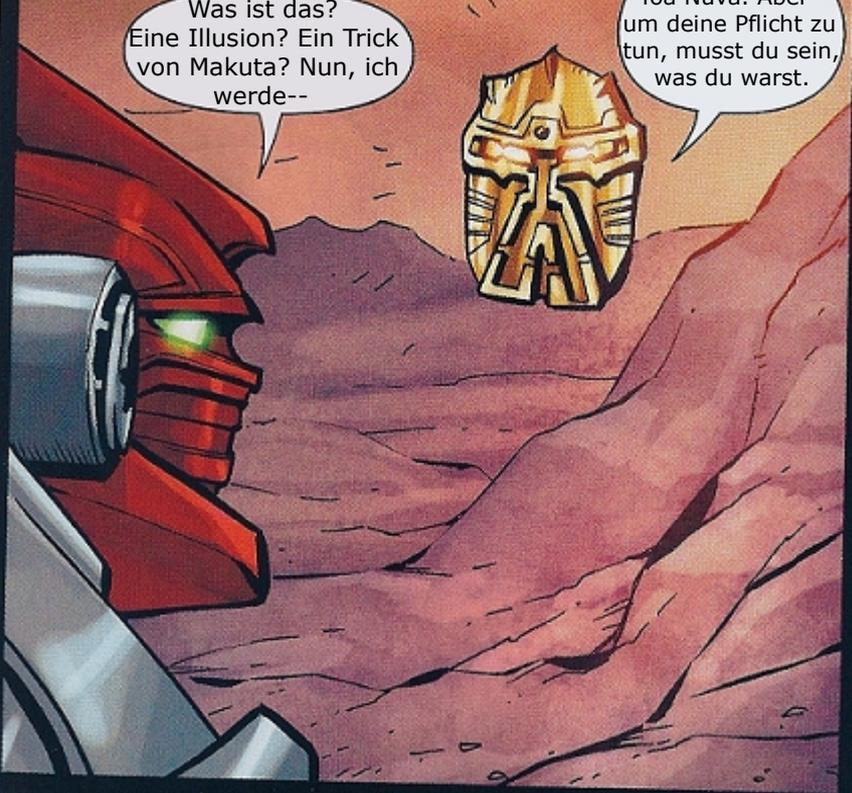
Während Mata Nui in einem instabilen und weitaus schwächeren Roboter gegen den wahnsinnigen Meister der Schatten kämpft, kämpfen die Glatorianer unten am Boden gegen Horden aus Rahkshi und Skakdi, die von dem skrupellosen Nektann angeführt werden. Doch aus dem Innern des Matoranischen Universums kommt eine weitere Überraschung: die Toa sind nach Bara Magna gekommen, um dort die letzte Schlacht gegen die Finsternis zu schlagen...



Einen Moment zuvor verließ Tahu das Innere des riesigen Makuta-Roboters und betrat die sonnenverbrannte Wüste Bara Magnas.



Jetzt findet er sich auf einer Lavaebene auf einer Insel wieder, die, wie er weiß, nicht mehr existiert, konfrontiert mit der Maske des Lebens.



Was ist das? Eine Illusion? Ein Trick von Makuta? Nun, ich werde--

Du bist ein Toa Nuva. Aber um deine Pflicht zu tun, musst du sein, was du warst.

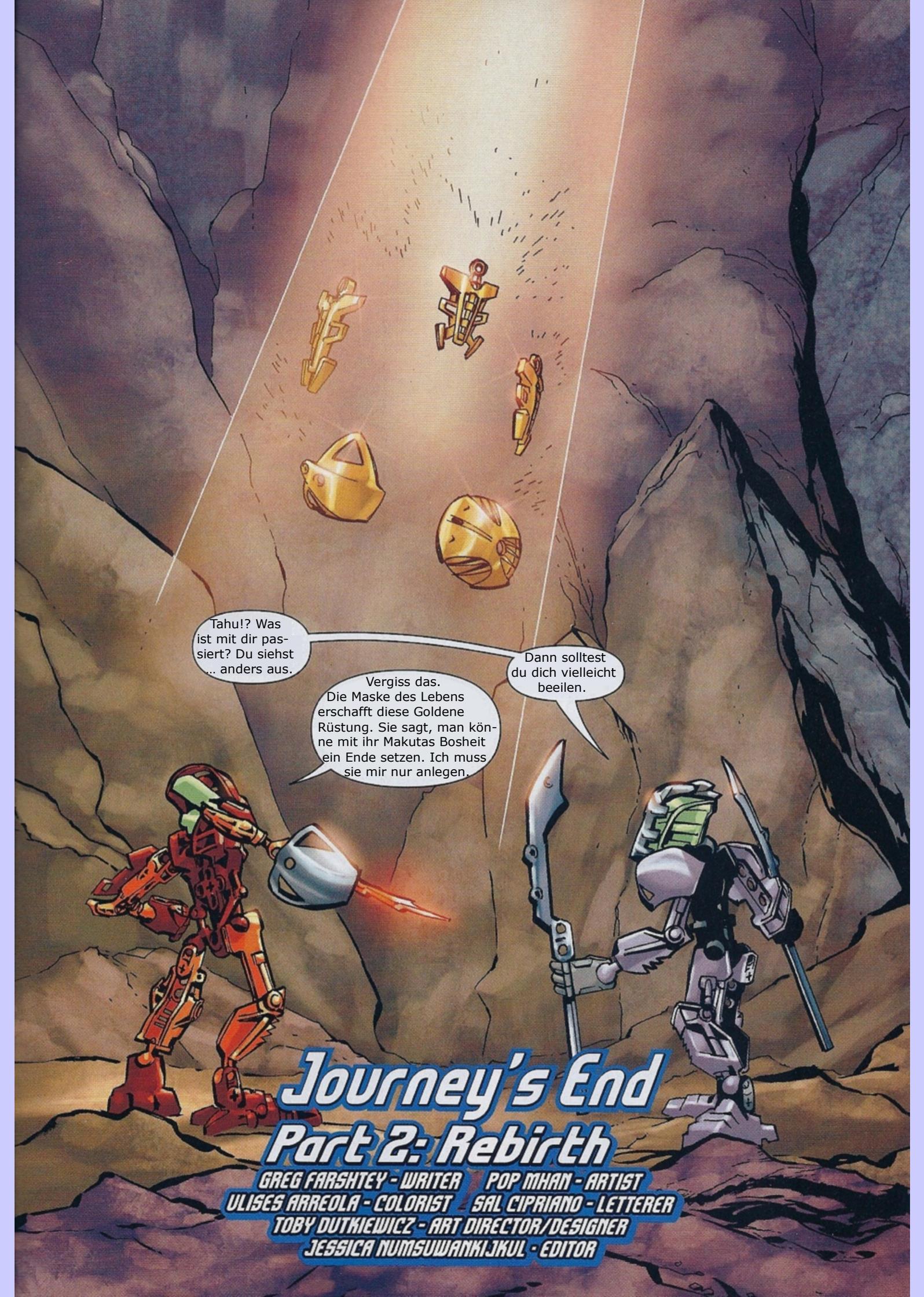
Was?? Was hast du getan? Ich stehe kurz vor der Schlacht meines Lebens und du schwächst mich... machst mich zu dem Toa, der ich einst war?



Eine Nachricht wurde geschickt... eine Nachricht wurde empfangen. Jetzt ist die Zeit reif, dass du die Macht der Goldenen Rüstung entdeckst.

Goldene Rüstung? Welche Goldene Rüstung?





Tahu!? Was ist mit dir passiert? Du siehst ... anders aus.

Vergiss das. Die Maske des Lebens erschafft diese Goldene Rüstung. Sie sagt, man könne mit ihr Makutas Bosheit ein Ende setzen. Ich muss sie mir nur anlegen.

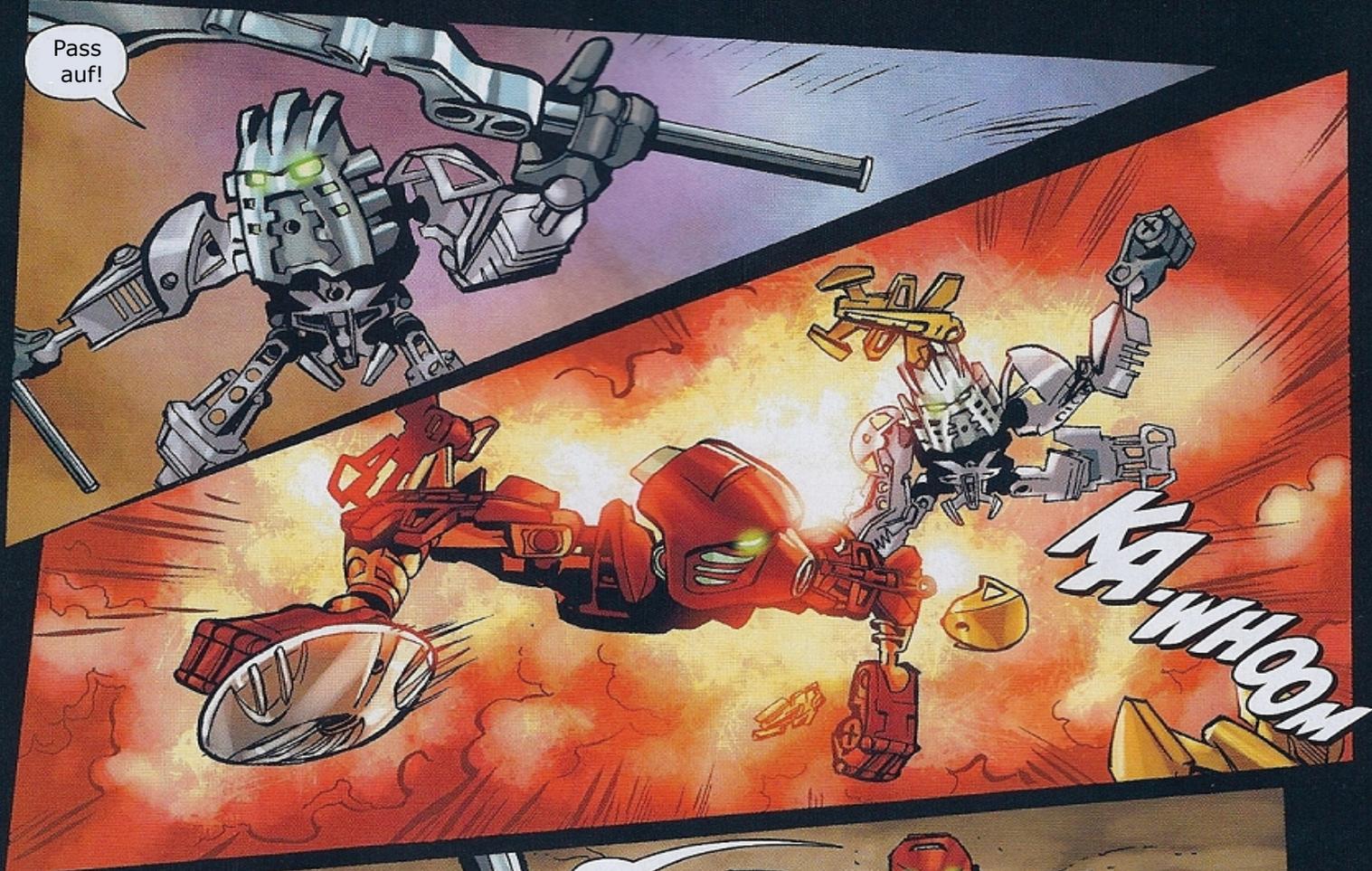
Dann solltest du dich vielleicht beeilen.

Journey's End

Part 2: Rebirth

GREG FARSHTEY - WRITER POP MHAN - ARTIST
ULISES ARREOLA - COLORIST SAL CIPRIANO - LETTERER
TOBY DUTKIEWICZ - ART DIRECTOR/DESIGNER
JESSICA NUMSUWANKIJKUL - EDITOR

Pass auf!



KA-WHOM

Diese Rüstung ist wirklich wichtig, was?

Ja.

Darum hat Makuta sie wohl über die ganze Wüste versprengt.

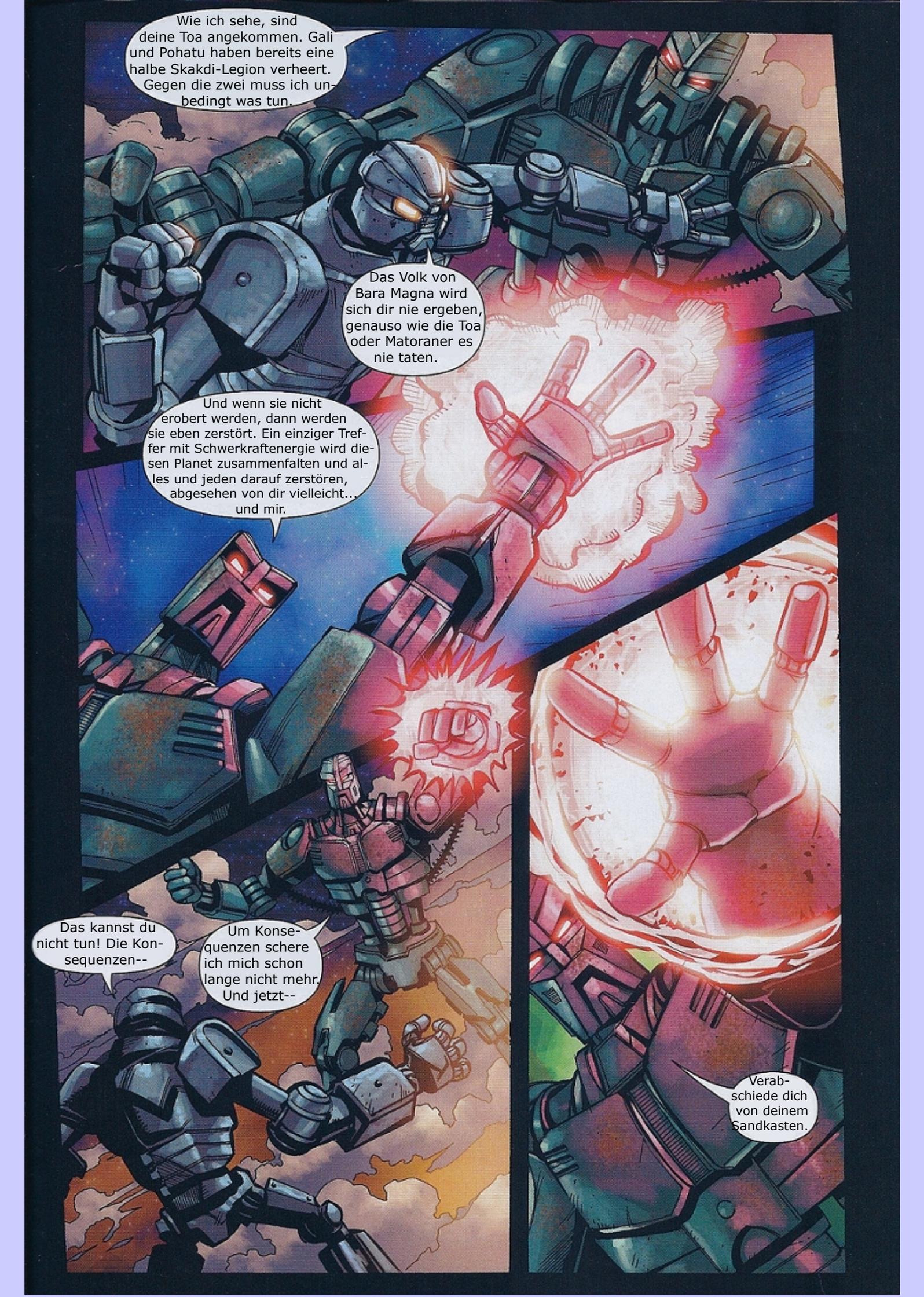
Und darum sollten wir besser alle Teile finden... aber schnell.

Was ist das?



Ich glaube, die Frage beantwortete ich, nachdem ich um mein Leben gekämpft habe.

Kurze Zeit zuvor versuchte der Glatorianer namens Gresh, Takanuva und Tahu anzugreifen. Da er schnell erkannte, dass sie Freunde waren, keine neuen Feinde, ging er, um sich den Schlachten anzuschließen. Jetzt landet ein Stück glitzernder goldener Rüstung vor seinen Füßen.



Wie ich sehe, sind deine Toa angekommen. Gali und Pohatu haben bereits eine halbe Skakdi-Legion verheert. Gegen die zwei muss ich unbedingt was tun.

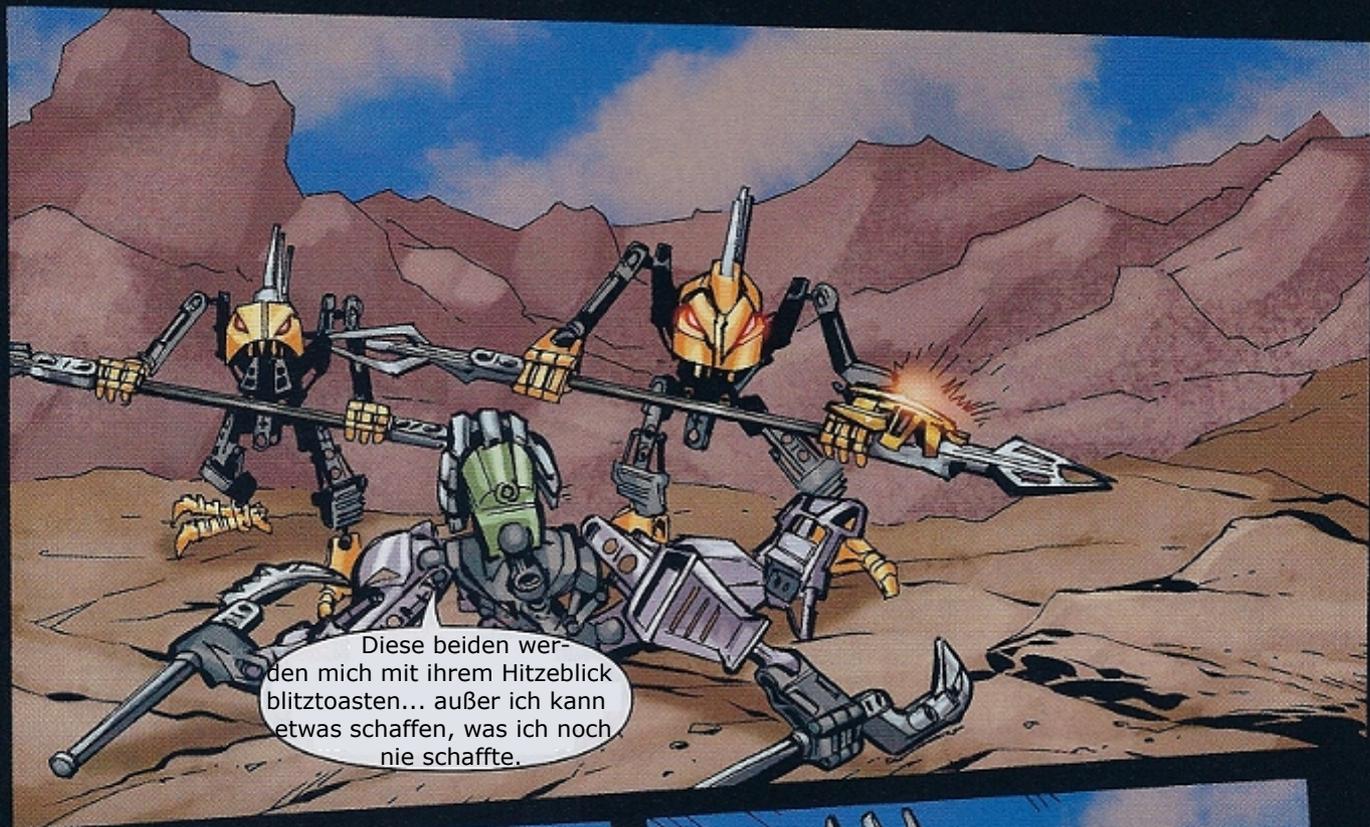
Das Volk von Bara Magna wird sich dir nie ergeben, genauso wie die Toa oder Matoraner es nie taten.

Und wenn sie nicht erobert werden, dann werden sie eben zerstört. Ein einziger Treffer mit Schwerkraftenergie wird diesen Planeten zusammenfallen und alles und jeden darauf zerstören, abgesehen von dir vielleicht... und mir.

Das kannst du nicht tun! Die Konsequenzen--

Um Konsequenzen schere ich mich schon lange nicht mehr. Und jetzt--

Verabschiede dich von deinem Sandkasten.



Diese beiden werden mich mit ihrem Hitzeblick blitztoasten... außer ich kann etwas schaffen, was ich noch nie schaffte.



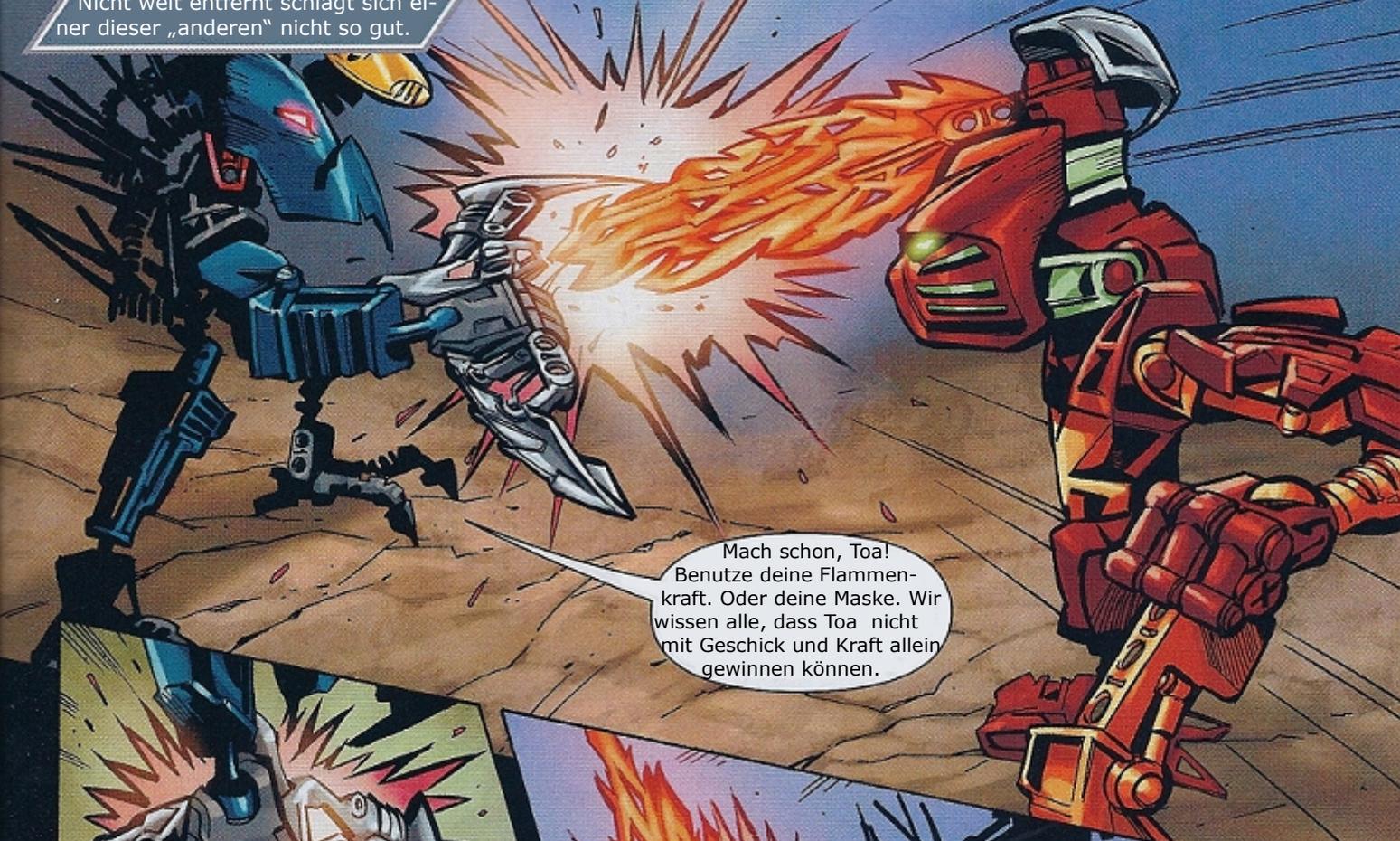
Ein Hologramm – ein „gefälschter“ Takanuva aus Licht – wird sie mit viel Glück austricksen.



Ja!
Hoffen wir nur, dass die anderen sich auch so gut schlagen... aber ich wüsste nur zu gern, was diese Rüstung können soll.



Nicht weit entfernt schlägt sich einer dieser „anderen“ nicht so gut.



Mach schon, Toa! Benutze deine Flammkraft. Oder deine Maske. Wir wissen alle, dass Toa nicht mit Geschick und Kraft allein gewinnen können.



Das soll ich jetzt als Herausforderung verstehen und mich dir im Zweikampf stellen, was? Tut mir Leid, aber das klappte nur beim „alten Tahu“--

Was--?



Begegne der neuen, verbesserten Version!



Dies ist kein Spiel. Es gibt keine Regeln. Und ich werde tun, was ich tun muss, um zu gewinnen.



Also habt ihr doch was von uns gelernt. Vielleicht haben wir ja doch gewonnen-- indem wir euch so wie uns machten.

Nicht so wie
ihr... Niemals so wie
ihr. Ich kämpfe, um Le-
ben zu retten, und ihr,
um sie zu nehmen.

Laber,
laber, laber!

Sei froh, dass
du dich irrst -- Sei
froh, dass ich nicht
wie ihr bin.

Was--
was machst du
da?! Meine
Rüstung-- sie
schmilzt!

Du ... schnallst
es immer noch
... nicht ...

Zu mehr
seid ihr Toa
nicht zu ge-
brauchen.

Du wirst
leben-- aber nicht
vergessen.

KA-BAMM

NEIN!

Nur eine Mikrosekunde ist vergangen, seit wir Makuta und Mata Nui verließen... aber dies ist der wohl entscheidendste Moment in der Geschichte von **BIONICLE**.

Weder von Mata Nui noch von Makuta gesehen, trifft die Kraft von Makutas Gravitationsstrahlen die Monde von Bara Magna und zieht sie einmal mehr auf ihr ehemaliges Zuhause zu.

Keine Zerstörung mehr!

Du Narr, deinem Roboterkörper geht bereits die Energie aus. Du hast diesem Planeten ein paar weitere Sekunden der Existenz verschafft, und der Preis dafür ist dein eigenes Leben.

Das ist ein Preis, den zu zahlen ich bereit bin, Makuta-- kannst du das auch von dir sagen?

Einen Moment lang gibt Mata Nui beinahe der Verzweiflung nach. Dann schaut er in den Weltraum hinter Makuta und sieht, was jetzt gerade im Eiltempo nach Bara Magna geflogen kommt.

Niemand hätte es Mata Nui verübeln können, hätte er an dieser Stelle aufgegeben. Aber mit einer Rage, die Makuta überraschte, trieb er seinen größeren Gegner zurück in die nördlicheren Gebiete von Bara Magna.

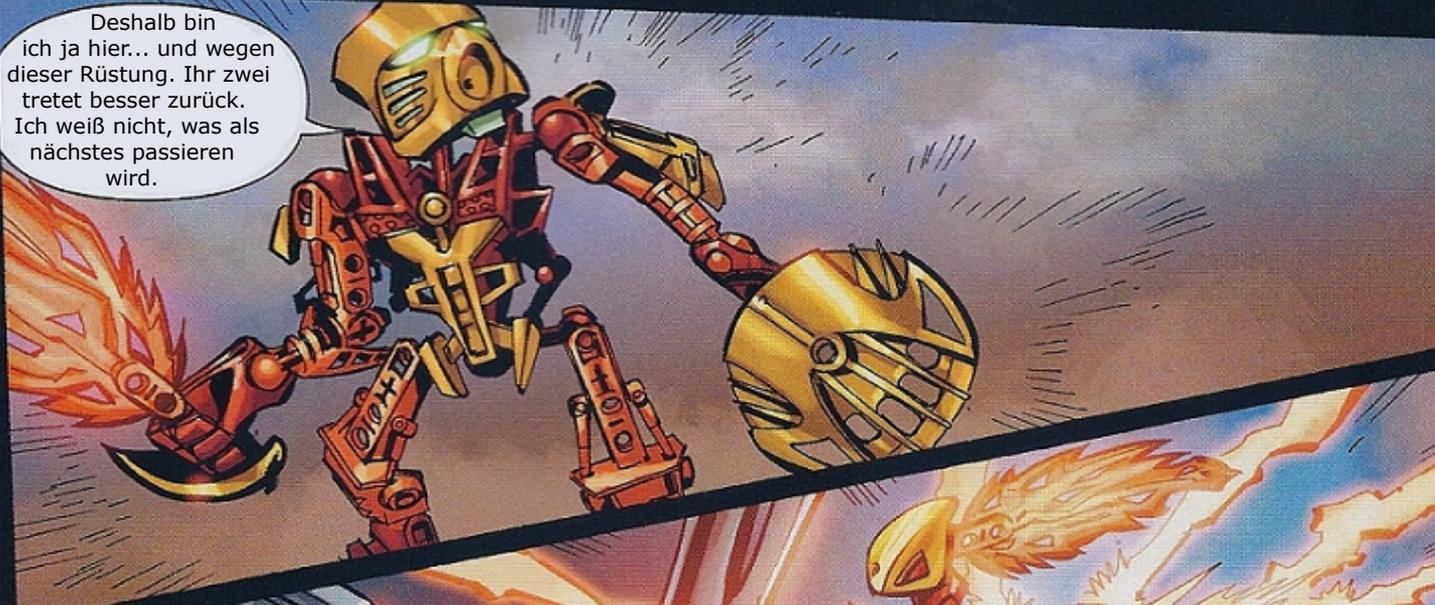
Und wir nehmen uns die da.

Beeilungselbst mit Gresh und seinen Verbündeten als Hilfe sieht dieser Kampf schlecht für uns aus.

Aber ich nehme es hin.

Nicht so befriedigend, wie euch mit dem Schild zu verknoppen...

„Eine Horde Rahkshi ist unterwegs hierher. Und wenn sie hier sind, werden wir nicht imstande sein, sie alle aufzuhalten.“



Deshalb bin ich ja hier... und wegen dieser Rüstung. Ihr zwei tretet besser zurück. Ich weiß nicht, was als nächstes passieren wird.



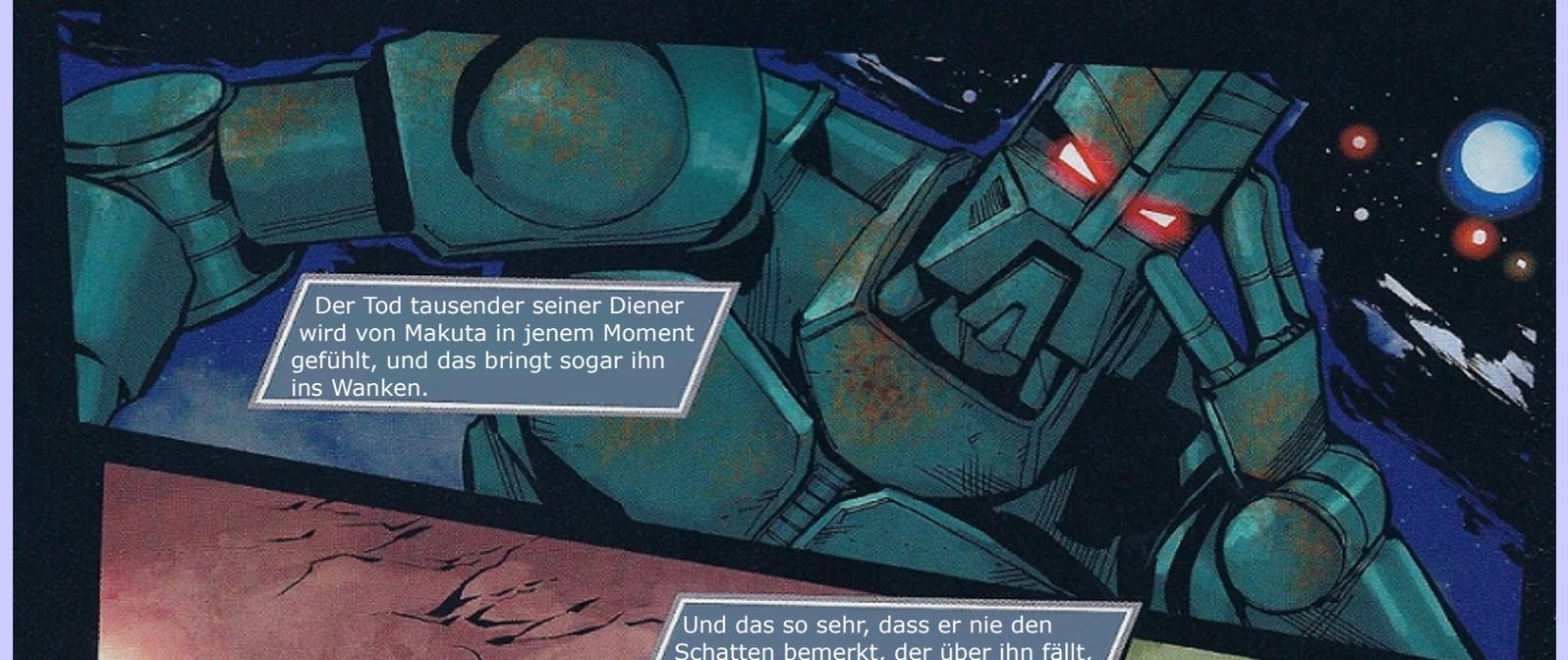
Was auch immer Tahu erwartet hat, es war nicht das. Pure Energie durchströmt ihn und schießt dann in alle Richtungen.



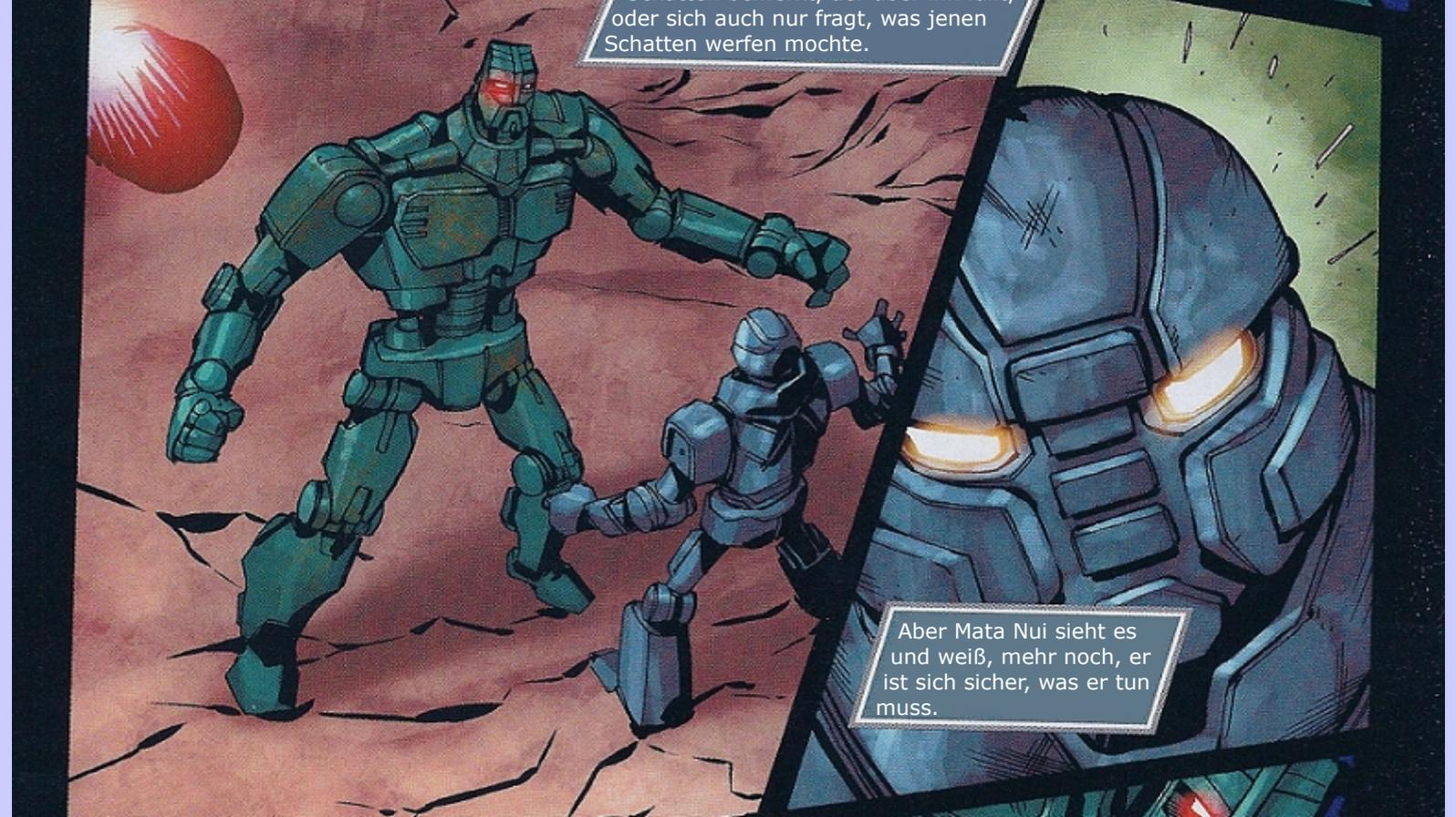
Die Energieblitze treffen jeden Rahkshi auf dem Schlachtfeld mit verheerender Kraft.



Und einer nach dem anderen fallen die Rahkshi; die Kraata in ihnen nun nur noch Asche.



Der Tod tausender seiner Diener wird von Makuta in jenem Moment gefühlt, und das bringt sogar ihn ins Wanken.



Und das so sehr, dass er nie den Schatten bemerkt, der über ihn fällt, oder sich auch nur fragt, was jenen Schatten werfen mochte.



Aber Mata Nui sieht es und weiß, mehr noch, er ist sich sicher, was er tun muss.

Mit einem letzten, verzweifelten Kraftaufwand, schubst Mata Nui Makuta zurück...

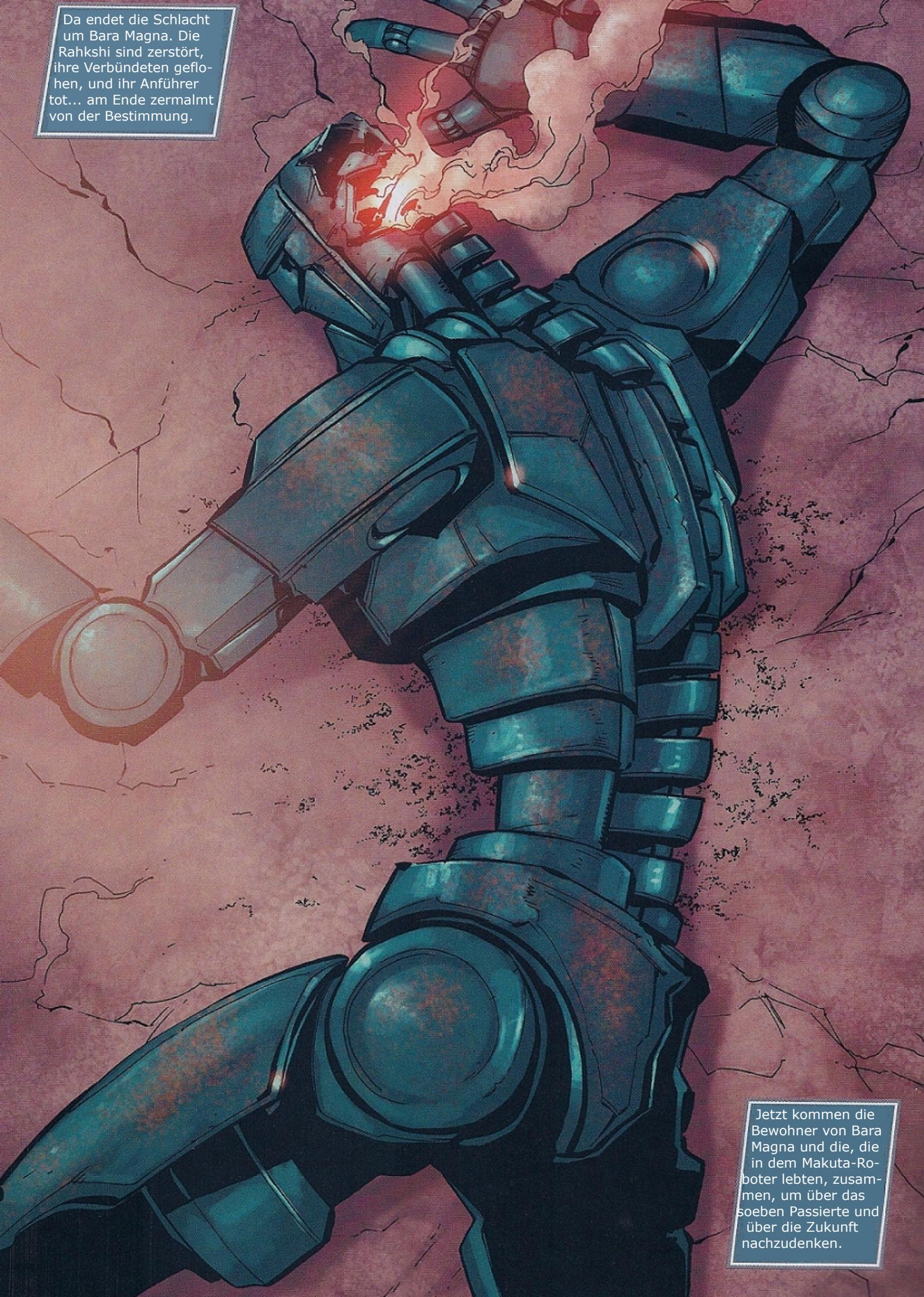
...und in den Weg eines der
heranrasenden Monde von
Bara Magna. (Siehe Einblicke, Ausblicke)

KER-RASH

Der unglaubliche
Aufprall erschüttert
Makuta...

Und der Meister der Schat-
ten, Herrscher eines Uni-
versums, Dieb, Mörder
und Verräter... fällt end-
lich. Er wird sich nicht
mehr erheben.

KABLAMM



Da endet die Schlacht um Bara Magna. Die Rahkshi sind zerstört, ihre Verbündeten geflohen, und ihr Anführer tot... am Ende zermalmt von der Bestimmung.

Jetzt kommen die Bewohner von Bara Magna und die, die in dem Makuta-Roboter lebten, zusammen, um über das soeben Passierte und über die Zukunft nachzudenken.



Eine neue und bessere Zukunft, da die drei Teile der vor langer Zeit zerstörten Welt Spherus Manga wieder vereint werden-- die Drei sind nun wieder eins geworden.



Und Mata Nui? Er denkt über all das Gute nach, das Makuta hätte tun können, hätten seine Gier und sein Ehrgeiz ihn nicht kontrolliert. Vielleicht betrauert er in seinem Herzen einen, der sein Bruder hätte sein können.

Aber Makuta ist nun Vergangenheit. Es ist Zeit, an die Zukunft zu denken.



Indem er seine letzten Kraftreserven und die Macht der Maske des Lebens aufbietet, erfüllt Mata Nui seine Bestimmung.



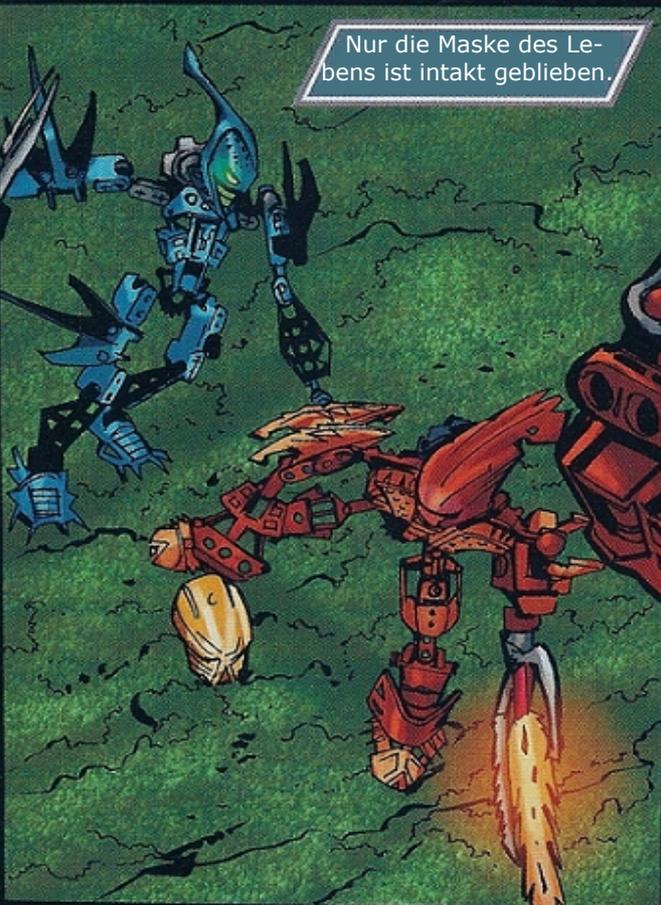
Gebadet in der Macht des Lebens, erblüht die Wüste von Bara Magna. Es ist Mata Nuis Geschenk – eine neue Welt, wo Toa, Glatorianer, Agori, Matoraner und der ganze Rest in Frieden leben und gedeihen kann.

Aber ist es sein letztes Geschenk? Die Anstrengung lässt seine instabile Roboter-gestalt zerbröckeln und kollabieren.



Schweren Herzens eilen die Toa und Glatorianer zu der Stelle hin.

Nur die Maske des Lebens ist intakt geblieben.



Aber der Tag hat noch nicht sein letztes Wunder gesehen.



Meine Freunde, die Schuld euch gegenüber ist beglichen worden. Eure Welt ist wieder ganz. Lebt auf ihr in Frieden.

Das ist Mata Nuis Stimme. Wir hielten dich für tot!

Meine Seele lebte lange genug in dieser Maske, damit ich beim Tod meines Körpers in sie zurückgezogen wurde.



Die Maske kann erstaunliche Dinge tun--sie könnte dir einen weiteren Körper machen. Wir könnten deine Weisheit und Leitung brauchen, Mata Nui.

Ich denke... die Zeit ist nicht reif, dass ich unter euch lebe. Ihr müsst euch ein neues Leben aufbauen und das müsst ihr tun, ohne dass mein Schatten über euch allen hängt. Vielleicht wird der Tag meiner Rückkehr kommen... aber die Zukunft gehört euch, vergesst das nie.



Die Zeit ist gekommen. Alle Reisen müssen enden, aber diese kündigt auch von einem Neubeginn. Alles, was bisher geschah, diente nur dem Zweck, bei der Geburt dieses Tages zu helfen.

Seid gut, seid stark und kümmert euch um diese Welt und um einander. Lebt wohl.



Mata Nui!
Ist er... weg?



Nein, nicht weg, nicht wirklich... aber er hat Recht. Der beste Weg, ihn für die Gaben, die er uns gegeben hat, zu ehren, ist, diese Welt zu dem zu machen, was er wollte: ein Ort des Friedens, eine lebendige Welt, wo Matoraner und Agori ihre Bestimmungen erfüllen können.

Kommt, meine Freunde, neu und alt... es ist Zeit, zu beginnen.

NIEMALS... DAS ENDE

Danke an BIONICLE-Fans überall für neun wundervolle Jahre beim Schreiben dieses Comics – und haltet nach weiteren BIONICLE-Geschichten auf BIONICLEStory.com Ausschau. Besonderen Dank an Carlos D'Anda, Randy Elliot, Stuart Sayger, Pop Mhan, Kris Longo, Marty Pasko, Colin Gillespie, Eric Wolfe, Lincoln Armstrong, Nick Hort, Brian Bowler, Joanna Gale, Jennie Green, Kelly McKiernan, Bob Thompson, Heidi Bailey und Leah Weston Kaae.

-- Greg Farshtey



In Ausgabe 12.5 veröffentlichte der Chronist bereits das Prolog von Greg Farshtey's letztem BIONICLE-Roman, „Journey's End“, der im Chronisten unter dem Titel „Die Reise endet“ erscheint. Das Prolog erzählte, wie das Große Wesen Angonce den Bau des Matoranischen Universums beobachtet. Nun wenden wir uns dem Kapitel 1 zu, dessen Handlung 100.000 Jahre später einsetzt. Übersetzt von Nuhrii the Metruan. Der Kapitelbanner stammt von Neramo.

* * *



Eine einsame Gestalt stand vor einer uralten Festung. Seine Reise war lang und voller Tücken gewesen. Jetzt schien es, als wäre sie an ein plötzliches und sehr frustrierendes Ende gekommen.

Das Gebäude vor ihm hatte keine sichtbaren Türen oder Fenster. Es gab kein Zeichen, dass irgendwer darin lebte, weder jetzt noch in den jüngeren Jahren. Die frischen Fußabdrücke eines Agori in der Nähe sagten jedoch, dass dies vielleicht der Ort war. Die Antworten, die er suchte, befanden sich im Innern, dessen war er sich gewiss, doch er war sich weitaus weniger sicher, wie er sie erreichen sollte.

Seine Name war Mata Nui. Einst, vor nur wenigen Monaten, hätte er vom Himmel herabgreifen und das Dach von dem Gebäude abreißen können. Eine komplexe Sensorvorrichtung hätte den Agori oder jede andere Person oder jedes Objekt, das er suchte, von der Nachbarwelt aus lokalisieren können. Ein Schritt hätte ihn mehrere kio über das Land tragen können.

Das kam ihm vor wie in einem anderen Leben. Damals lebten sein Verstand und sein Geist in einem Wunderwerk der Ingenieurskunst, das fast 12200 Kilometer in die Luft auffragte. Aber er war aus jenem Körper vertrieben und auf die Wüstenwelt Bara Magna verbannt worden. Ohne die Kraft der Maske des Lebens, die er trug, hätte er jetzt nicht einmal einen Körper. Wie die Dinge standen, war er nur etwas mehr als zwei Meter fünfzehn groß, anfällig für Schmerz und Hunger und Durst, und weit entfernt von der Macht, Welten zu erschüttern.

Zwei Meter fünfzehn, dachte Mata Nui. Ich hasse es echt, klein zu sein.

Bara Magna war für Mata Nui in vielerlei Hinsicht eine Offenbarung gewesen. Er hatte Freunde unter den Glatorianern und Agori gefunden, die hier lebten. Er war in ihren Kampf gegen die plündernden Skrall und Knochenjäger hineingezogen worden. Er hatte sogar Beweise gefunden, dass die Großen Wesen, seine Schöpfer, einst über diese Sandflächen gewandert waren.

Einer jener Beweise war eine Münze gewesen, die von einem Agori-Schrottsammler namens Berix gefunden worden war. Gefertigt aus einem Metall, das angeblich im Norden abgebaut wurde, entsprach das Muster auf dem Kopf der Münze dem auf den Schilden der Skrall. Zuerst sah es nur wie eine Ansammlung vernetzter Linien aus. Aber als Mata Nui mehr über diesen Planeten erfuhr, besonders über die Großen Wesen und ihre Werke, erkannte er, dass das Muster weit mehr als nur Verzierung war. Es war nicht nur Kunst oder ein Symbol irgendeines abstrakten Konzepts. Es war eine Karte.

Aber, fragte er sich, eine Karte wovon?



Die Antwort verdankte er einem Agori namens Crotelius, der ihm erzählte, an einer gescheiterten Expedition in den Norden teilgenommen hatte, die auf der Suche nach dem „Tal des Labyrinths“ war. Er war zurückgekehrt, ohne es zu finden, aber einer seiner Begleiter, Tarduk, war wieder aufgebrochen, um die Suche wieder aufzunehmen. Mata Nui beschloss, das Tal zu suchen und herauszufinden, was im Herzen des Labyrinths liegen mochte.

Nun hatte jene Mission ihn hierher gebracht, zu einer Festung ohne Türen in der Mitte eines weitläufigen Steinlabyrinths. Nach wochenlanger Reise und vielen Gefahren war er nun hier, mit einem weiteren Rätsel konfrontiert, für das es keine einfache Lösung gab.

„Bei den Großen Wesen, ich habe genug davon“, knurrte Mata Nui. Seine Stimme hallte von den Gipfeln wider, die ihn umgaben.

Erstaunlicherweise kam eine Antwort. Die Worte kamen aus der Festung, obwohl es keine Spur von irgendjemandem gab, der sie sprach. Sie trieben auf einem Flüstern durch die Luft, das so leise war, dass er es über das Geräusch der Brise hinweg beinahe nicht mitbekam.

„Was suchst du?“

Mata Nui machte zwei schnelle Schritte nach vorne und starrte zu der Festung hinauf. „Den Eingang“, sagte er.

Es gab ein langes Schweigen. Dann wiederholte die Stimme. „Was suchst du?“

„Ich würde gerne eintreten“, erwiderte Mata Nui lauter. „Aber ich sehe keinen Weg, das zu tun.“

Diesmal zögerte die Stimme nicht mit einer Antwort. Als sie antwortete, lag eine Spur von Eisen in ihrem Tonfall, als verlöre der Sprecher die Geduld.

„Was suchst du? Was ist deine Last? Was bringt dir Leben und Tod?“

Also stellt sie keine Fragen, dachte Mata Nui. Es stellt Rätsel. Diese Festung und das Labyrinth, das sie umgibt, wurde entwickelt, um jeden fernzuhalten, der die Macht der Großen Wesen aus eigennützigen Gründen benutzen möchte. Wenn ich also hier nicht die richtigen Antworten gebe...

Er gestattete sich selbst, sich zu fragen, ob Tarduk es so weit geschafft hatte, und wenn ja, hatte er dann die falschen Antworten geliefert? Was dann? Hatten die Großen Wesen Fallen aufgestellt, um potenzielle Eindringlinge zu zerstören? Waren seine Schöpfer wirklich so gnadenlos?

Wonach suchst du? Es ist eine sehr gute Frage, gab er zu. Als ich auf Bara Magna ankam, war alles, was ich wollte, wegzukommen und mein Volk vor der Bosheit meines Feindes Makuta zu retten. Ich wusste damals nicht, dass dieser Ort eine Verbindung zu meinen Ursprüngen hatte. Ich wusste nicht, dass ich hier vielleicht die Antworten auf Fragen finden konnte, die ich nie gestellt hatte.

Mata Nui setzte sich auf den Boden und starrte die Steinwände der Festung an. Er würde sich seine Antwort sehr gründlich überlegen müssen.

§ § §

„Wo ist er?“, fragte Kiina. Sie stand inmitten der Dünen der Bara-Magna-Wüste, ihre Augen auf die nördlichen Berge fixiert. „Er sollte inzwischen zurück sein.“

Neben ihr nickte Ackar. „Vielleicht. Aber wir haben keine Ahnung, wie weit er reisen musste, oder was er gefunden haben mag.“

„Oder was ihn gefunden haben mag“, fügte Kiina grimmig hinzu. „Wir hätten bei ihm bleiben sollen, egal was er gesagt hat.“

Die beiden waren Krieger und Mata Nuis beste Freunde. Er hatte ihnen geholfen, ihre Dörfer von der Bedrohung durch die Skrall zu befreien, war aber nicht für ein Danke geblieben. Kurz nachdem die Dörfer sich bereiterklärt hatten, sich zu einer Megastadt zu vereinigen, war Mata Nui aufgebrochen, um die Bedeutung von Berix' Münze aufzuspüren. Ackar und Kiina, begleitet von einem anderen Krieger, Gresh, und Berix waren mit ihm gegangen.

Der Weg war voller Gefahren und die Kämpfe heftig gewesen. Nachdem Berix schwer verwundet worden war, hatte Mata Nui darauf bestanden, dass die anderen umkehrten und zur Wüste zurückkehrten. Ackar hatte argumentiert, dass es zu gefährlich war, als dass Mata Nui alleine weitergehen könnte, aber Mata Nui war unnachgiebig gewesen. „Nein, meine Freunde“, hatte er gesagt. „Ihr werdet dort gebraucht, bei eurem Volk. Ich muss einen Weg zurück zu meinem finden.“

Nun waren Wochen ohne eine Spur von ihm vergangen. Ackar verspürte dieselben Sorgen wie Kiina, sah aber keinen Grund, dafür zu sorgen, dass sie sich noch schlechter fühlte.

„Wir müssen glauben, dass Mata Nui weiß, was er tut. Es ist nicht das erste Mal, dass er alleine losgezogen ist“, erinnerte er sie. „Das letzte Mal tat er es, um dein Leben zu retten.“

„Genau“, sagte Kiina. „Also schulde ich ihm etwas... und ich bezahle meine Schulden. Mit oder ohne dich, ich werde ihn suchen gehen.“

Ackar wusste, dass es manche Dinge auf Bara Magna gab, mit denen man nicht argumentieren konnte: ein zorniger Skopio, ein hungriger Schwarm Scarabax-Käfer und Kiina, sobald sie sich etwas in den Kopf gesetzt hatte.

Außerdem kam irgendwann der Punkt, an dem Mata Nuis wahrer Freund zu sein bedeutete, seine Wünsche *nicht* immer zu respektieren.

„Okay“, sagte er. „Ich besorge Vorräte. Du findest Gresh. Er wird auch mitkommen wollen.“

Ackar begann sich abzuwenden, aber Kiina griff nach ihm, um ihn aufzuhalten. Als er sich ihr wieder zuwandte, sah er echte Furcht in ihren Augen.

„Meinst du, er ist in Ordnung?“, fragte sie. „Ich meine, er kann doch nicht... du weißt schon... könnte er?“

„Wenn jemand in einem Stück aus diesen Bergen zurückkommen kann, dann Mata Nui“, antwortete Ackar. „Also lass uns sicherstellen, dass wir dort sind, um ihn zu begrüßen.“

§ § §

Mata Nui hatte die Festung stundenlang angestarrt und wälzte die Fragen in seinem Kopf herum. Er versuchte nicht mehr, die richtige Antwort auf die erste zu erraten, sondern konzentrierte sich auf die zweite.

Was ist meine Last?

Das war einfach. Er hatte ein Universum voller Wesen zurückgelassen, die sich auf ihn verließen, voller Toa und Matoraner, die bereit waren, in seinem Namen ihr eigenes Leben zu opfern. Seine Sorglosigkeit hatte dem Bösen gestattet, die Herrschaft über seine Heimat zu usurpieren und brachte all jene Leben in Gefahr. Jetzt war er hier auf Bara Magna, ohne recht zu wissen, wie er die Dinge wieder in Ordnung bringen konnte, dazu erniedrigt, Rätsel zu knacken, die ihn in den Wahnsinn trieben. Es war mehr als nur frustrierend. Es war seine Treuepflicht, sein Volk zu retten, und er verschwendete Zeit als ob—

Moment mal, dachte er. Treuepflicht... es ist die Treuepflicht, die mich antreibt, die Verantwortung, die ich für die Leute aus meinem Universum verspüre. Treuepflicht ist meine Last!

Plötzlich ergab alles Sinn. Die Großen Wesen hatten ihn in den drei „Tugenden“ unterwiesen, nach denen er und die Matoraner, die er beschützte, leben sollten. Sie waren Einigkeit, Treuepflicht und Bestimmung. Wenn die Antwort auf die zweite Frage Treuepflicht war, dann war vielleicht...

Mata Nui erhob sich. „Ich suche... Einigkeit!“, rief er.

„Was ist deine Last?“, fragte die mysteriöse Stimme.

„Treuepflicht“, antwortete Mata Nui.

„Was bringt dir Leben und Tod?“

Dasselbe, was diese Dinge auch allen anderen bringt, dachte Mata Nui. „Die Bestimmung“, sagte er.

Vor seinen Augen schienen die Steinblöcke in der Mitte der Festung zu erweichen und zusammenzuschmelzen. Eine quadratische Lücke von zirka anderthalb Metern Höhe tauchte am Fuß des Gebäudes auf. Dann wurde der Stein wieder zu Stein, doch nun befand sich darin ein Durchgang.

Mata Nui warf Click, dem Scarabax-Käfer, mit dem er sich nach seiner Ankunft auf Bara Magna angefreundet hatte, einen Blick zu. Er reiste nun auf seiner Schulter mit, schien gerade aber nicht besonders glücklich über jene Tatsache zu sein.

„Sieht wie eine Einladung aus“, sagte Mata Nui. „Was meinst du?“

Der Käfer klickte wild mit seinen Kieferzangen, ein klares Zeichen der Unzufriedenheit.

„Hab mir schon gedacht, dass du das sagst“, erwiderte Mata Nui. „Nun, tut mir Leid, alter Freund, aber wir sind nicht den ganzen Weg hierher gekommen, nur um draußen zu stehen.“

Mata Nui betrat den Turm. Er erwartete schon halb ein weiteres Labyrinth im Inneren, aber das genaue Gegenteil war der Fall. Eine abwärts führende Treppe erwartete ihn, aber kein anderer Ausgang. Das Schwert bereit, stieg er die Treppenstufen hinab.

Sie schienen tagelang weiterzugehen; sie wanden und wanden sich ohne Ende in Sicht. Dann begann Mata Nui die Hitze zu fühlen, eine überwältigende Welle, die ihn fast ins Taumeln brachte. Sie wurde schlimmer, je weiter er hinabstieg, aber er zwang sich zum Weitergehen. Er hatte immerhin keine andere Wahl.

Als er schließlich das Ende erreichte, brauchte er einen Moment, um die unfassbare Szene in sich aufzunehmen. Eine große Kammer erstreckte sich vor ihm, bar jeden Möbels. In der Mitte des Bodens war ein Becken voller Lava, das kochte, brodelte und vor Hitze rot glühte.

Und über ihm hing, kopfüber und mit Ketten gefesselt, Tarduk.

Fortsetzung folgt nach dem nächsten Artikel...

WAND DER GESCHICHTE III: DIE BOHROK-KAL

Bereits in den letzten beiden Ausgaben haben wir euch von Nuhrii the Metruan angefertigte Neuübersetzungen der Wand der Geschichte auf BIONICLE.com geliefert. Nach den beiden Teilen zu den Bohrok kommen wir nun zum dritten und letzten Teil, der die Bedrohung durch die Bohrok-Kal behandelt.

* * *

DIEBSTAHL DES FEUERS

TOA-NUVA-SYMBOL GESTOHLEN!

Von Takua



Gerade als wir dachten, die Bedrohung durch die Schwärme sei endlich vorbei, tauchte eine neue Gefahr aus der Finsternis auf. Während eines wagemutigen Raubüberfalls auf Ta-Koro, wurde Tahu Nuvas Symbol der Macht gestohlen, und mit ihm die Kontrolle des Toa über das Element Feuer.

Der Dieb näherte sich dem Ta-Suva durch Verstoßenheit und setzte den wachhabenden Matoraner mit einer Art elektrisches Feld außer Gefecht. Während die Ta-Koro-Wache hilflos zusah, nahm die Kreatur – vom Aussehen her wie ein Bohrok, aber weitaus mächtiger als jeder, dem wir zuvor begegnet sind – Tahus Symbol vom Schrein und hüpfte davon.

„Ich habe mich selten so machtlos gefühlt“, sagte Hauptmann der Wache Jala, „wie ich mich fühlte, als dieses... Ding schadenfroh vor mir stand, mit Tahus Symbol in

seinem Griff, und ich nichts tun konnte, um es aufzuhalten.“

Tahu Nuva tauchte auf, um der Bestie den Weg zu versperren, doch sie brachte einen Regen aus Steinen auf ihn herab. Die Erleichterung der Zuschauer über die Ankunft der Toa wurde zu Verdrossenheit, als der mächtige Tahu seine flammenden Elementarenergien heraufbeschwor – und unter dem Schutt begraben wurde, da seine Flamme ihm den Dienst versagte.

Was verheißt die Ankunft dieser schrecklichen neuen Kreatur Mata Nui und was ist aus dem Toa Nuva des Feuers geworden?

ELEMENTLOS

TOA NUVA SUCHE NACH SYMBOLDIEBEN

Von Takua

Der Diebstahl von Tahu Nuvas Symbol war nur der Anfang. Jedes Dorf auf Mata Nui war Opfer eines ähnlichen Raubes geworden, der jeden Toa geschwächt zurückließ. Kopaka Nuva ging beinahe in einer Kluft verloren, Tahu Nuva fand sich unter einem Steinhagel begraben wieder und Gali Nuva wurde von einer Riesenwelle weggespült, die sie selbst einen Moment zuvor heraufbeschworen hatte. Lewa, Onua und Pohatu haben dank des Werks der mysteriösen Bohrok-Kal ähnliche Demütigungen erfahren.

„Ich bin aus einem Baum gefallen!“, sagte ein verbitterter Lewa Nuva. „Ausgerechnet ich! Ich landete beinahe halstief in diesem stinkenden Sumpf auf dem Boden unten. Dumme Käfer.“



„Es war nicht lustig“, war Pohatu Nuvas einziger Kommentar. „Offen gesagt will ich darüber nicht weiter reden.“

Als sie die Verfolgung der Bohrok-Kal aufnahmen, gewährten manche der Toa etwas mehr Einsicht. „Unsere Kräfte wurden im Nest der Bahrag stark vergrößert“, sinnierte Onua Nuva, „aber sie wurden auch irgendwie an diese Symbole gebunden. Mit dem Diebstahl des einen haben wir nun das andere verloren. Es ist beunruhigend, darüber nachzudenken.“

„Dankenswerterweise sind uns unsere Masken immer noch zu Diensten, auch wenn sie etwas von ihrer Ausstrahlung verloren haben“, berichtete Gali Nuva. „Die Turaga glauben, dass das Ereignis, das uns verwandelte und unsere Symbole schuf, auch neue Kanohi auf Mata Nui hervorgebracht haben könnte. Während wir den Kreaturen folgen, die unsere Kräfte gestohlen haben, werden wir diese Kanohi Nuva suchen und hoffen, dass sie uns die Stärke gewähren, unsere Dörfer wieder zu beschützen.“

MACHTPROBE IN DER WÜSTE

TOA NUVA ERLEBEN DESASTER IM SAND

Von Takua

Die Toa hatten die Spuren der Diebe ihrer Symbole über ganz Mata Nui hinweg verfolgt und sind schließlich in die ausgedehnten Sandflächen Po-Wahis zurückgekehrt. Tief in der Wüste holten sie endlich die mysteriösen Bohrok-Kal ein.

Die Augen der Kreaturen leuchteten vor gerissener Intelligenz. Ihre glänzenden Hüllen trugen reptilische Muster, die seltsame Symbole umgaben. Sie hoben ihre Schilde und, unglaublicherweise, sie sprachen!

„Wir sind die Bohrok-Kal“, sagte einer mit einer Stimme, die wie Metall klang, das gegen Stein kratzt. „Wir suchen Cahdok und Gahdok, Königinnen der Schwärme.“

„Sagt uns, wo ihr die Bahrag versteckt habt, und dann tretet beiseite“, sagte ein anderer. „Wir hegen keinen Wunsch, hilflosen Feinden wehzutun.“

Erzürnt durch ihren Tonfall, sprang Lewa Nuva in Aktion, aber der impulsive Toa der Luft fand sich durch die magnetische Kraft des Gahlok-Kal an Ort und Stelle gefesselt. Onua Nuva versuchte, den Kampf mit einem einzigen Schlag zu beenden, aber Pahrak-Kals Plasma hielt ihn in Schach. Als Tahu Nuva versuchte, seine Toa-Gefährten mit der Maske des Schutzes zu beschützen, ließ Nuhvok-Kals Gewalt über die Gravitation ihn auf den Boden krachen. Dann setzten die Bohrok-Kal die volle Gewalt ihrer Kräfte gegen die Helden von Mata Nui ein.

Als die Toa Nuva aufwachten, waren die Kreaturen weg.

„Das war eine dieser Schau-bevor-du-losspringst-Angelegenheiten, nicht wahr?“, sagte Lewa Nuva. „Ich schätze, ich bin wegen des Baumes immer noch böse. Dumme Käfer.“

Kopaka Nuvas Laune war wie zu erwarten eisig. „Wenn sie die Bahrag befreien, werden die Schwärme ihre Mission wieder aufnehmen. Wir können das nicht zulassen.“

„Die Bohrok-Kal haben sich uns gemeinsam gestellt, während wir einzeln kämpften“, sagte Gali Nuva traurig. „Das habe ich befürchtet, als wir getrennte Wege gingen. So mächtig wir auch wurden, unsere wahre Stärke liegt in unserer Einigkeit.“

Nun ist die abenteuerliche Suche der Toa Nuva noch verzweifelter geworden. Sie müssen die Bahrag finden, die Bohrok-Kal besiegen und die Bedrohung der Schwärme für immer beenden – alles ohne die Hilfe ihrer Elementarkräfte!

NIEDERLAGE DER BOHROK-KAL

DIE TOA NUVA TRIUMPHIEREN ERNEUT!

Von Takua

Als die Toa das Versteck der Bahrag erreichten, waren die Bohrok-Kal bereits angekommen – und wieder aufgebrochen. Sie hatten sich durch den Boden zu der Höhle darunter geschmolzen, wo die Königinnen seit ihrer Niederlage gefangen gewesen waren. Seltsamerweise wurden die Bahrag von den Exo-Toa bewacht. Wie und warum die Exo-Toa dort hinkamen, wird wohl ein Geheimnis bleiben, da die mächtigen Maschinen rasch von der Macht der Bohrok-Kal ge-

schlagen wurden.

Um die Königinnen zu befreien, mussten die Bohrok-Kal Cahdok und Gahdok mit ihren Krana Xa-Kal berühren und die gestohlenen Nuva-Symbole auf dem Würfel in der Kammermitte platzieren. Als die Toa Nuva ankamen, hatten die Kal bereits den ersten Teil ihrer Aufgabe erfüllt!

Die Toa Nuva benutzten schnell ihre Geheimwaffe: die Vahi, die Große Maske der Zeit. Die Vahi zu benutzen ist sehr gefährlich und Tahu wusste, dass ein Kontrollverlust die Auflösung der gesamten Realität bedeuten konnte. Die Zeit verlangsamte sich, aber die Bohrok-Kal wurden von einem mächtigen Energiefeld geschützt und konnten nicht verwundet werden. Schnell handelnd probierten die Toa Nuva auf gut Glück eine letzte Möglichkeit aus und leiteten ihre Energie durch ihre Symbole, direkt in die Kal.

Aufgeladen von der elementaren Stärke der Toa, wüteten die Kräfte der Bohrok-Kal unkontrolliert umher und setzten ihre nicht-lebenden Hüllen außer Gefecht oder zerstörten sie. Die Krana-Kal überlebten zwar, aber ohne ihre Bohrok-Wirte; sie waren keine Bedrohung mehr. Die Bahrag blieben eingesperrt und die Schwärme würden an diesem Tag nicht entfesselt werden.

Als die Toa Nuva ihre Symbole wiedererlangten, spürten sie ihre Kräfte erneut durch sie strömen. Sie begaben sich an die Oberfläche und machten sich bereit, zu ihren Dörfern zurückzukehren. Eine weitere Bedrohung für Mata Nui war besiegt worden!

TAG DER NAMENSVERLEIHUNGEN

EHRUNG DER HELDEN VON GA-KORO

Von Takua

Mata Nui hat seinem Volk eine große Gabe geschenkt. Durch die Lehren der Turaga sind die Matoraner verwandelt worden, wodurch sie stärker und agiler wurden, um besser in der Lage zu sein, ihre Dörfer gegen Gefahren zu verteidigen. Als sich alle Dorfbewohner von Mata Nui um den Kini-Nui versammelten, machten die Turaga eine bedeutsame Ankündigung.

„Tapfere Matoraner“, begann Nokama. „Ihr habt eine Zeit der Herausforderungen mit Mut, Geist und Einigkeit überstanden. Wir wünschen, besonders denjenigen Anerkennung zu zeigen, die in der letzten Schlacht gegen die Schwärme den Bohrok die Stirn boten. Im Angesicht der Finsternis wart ihr ein strahlendes Leuchtfeuer für uns alle.“

Vakama hob seinen Stab. „Den Verteidigern von Ga-Koro soll eine besondere Ehre zuteil werden. So wie die Toa zu den Toa Nuva wurden, so werden auch diese Helden neue Namen haben, wenn ihre Geschichte in die Chroniken eingraviert wird.“

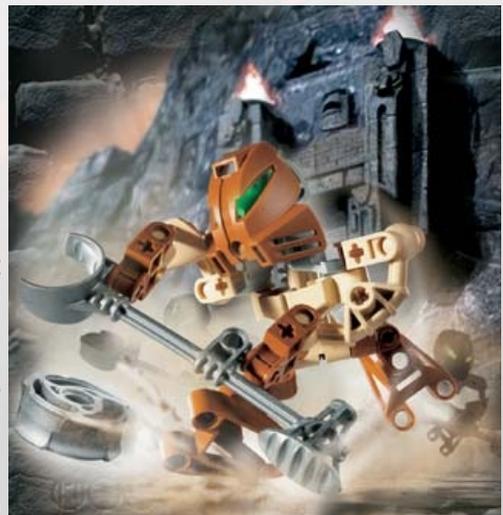
Jala war der erste, der aufgerufen wurde. „Hauptmann der Stadtwache von Ta-Koro“, erklärte Vakama stolz. „Deine Tapferkeit und Hingabe zu deiner Pflicht sind ein Beispiel für alle. Wenn dein Name in die Wand der Geschichte geschrieben wird, sollst du als Jaller bekannt sein.“

Unter dem Jubel der Menge wurden auch Huki von Po-Koro und Maku von Ga-Koro neue Namen gewährt. Für ihre Taten bei Ga-Koro werden sie fortan als Hewkii und Macku bekannt sein.

Schließlich rief Vakama einen letzten Namen. „Chronist Takua...“

„Schreibe diese Namen auf die Wand der Geschichte, wie es deine Pflicht ist“, sagte Vakama ernst. „Und versuche, sie richtig zu buchstabieren.“

Nun ist eine Zeit großer Festlichkeiten und Feiern. Matoraner von ganz Mata Nui versammeln sich in Po-Koro um Geschenke und Güter auszutauschen und um in den Dorfturnieren zu spielen. Nach vielen Beratungen mit Pohatu Nuva hat Turaga Onewa angekündigt, dass die neue Form von Koli, die mit Ga-Koro-Netzstäben gespielt wird, zur neuen offiziellen Po-Koro-Sportart namens Kolhii werden sollte.



Was Takua den Chronisten angeht, der scheinbar für immer nur Takua der Chronist bleiben soll, er hat auch eine kleine Namensverleihungszeremonie abgehalten. Von diesem Tage an, wann auch immer ihre Taten auf die große Wand der Geschichte geschrieben werden, soll die treue Ussal-Krabbe Puku unter dem Namen Pewku bekannt sein.

ENDE



Und auch Takua änderte sich letzten Endes...



Genießt nun ein weiteres Kapitel von Greg Farshtey's Roman „Journey's End“, übersetzt von Nuhrii the Metruan. Der Kapitelbanner ist von Neramo.

* * *



„Hilf... mir...“, krächzte der Agori.

„Halte durch“, sagte Mata Nui. Er machte ein paar Schritte rückwärts, rannte los und sprang auf Tarduk zu. Nachdem er sich die Kette geschnappt hatte, trug sein Schwung sie und den Agori weg von der Lava. Als sie fast an der gegenüberliegenden Wand waren, zerschnitt Mata Nui mit seinem Schwert die Kettenglieder. Die Kette zerbrach und er und Tarduk fielen auf den Steinboden.

„Ich kann nicht... Ich kann nicht glauben, dass du das getan hast“, keuchte Tarduk. „Ich hielt mich schon für gekocht.“

„Was ist das für ein Ort?“, fragte Mata Nui, der aufstand und Tarduk dabei half, dasselbe zu tun.

„Ich glaube nicht, dass du mir glauben würdest, wenn ich es dir sagen würde“, erwiderte der Agori. „Aber du kannst mir so viel glauben: Wir müssen hier raus, sofort!“

„Du gehst“, sagte Mata Nui. „Ich bin hier, um Antworten zu bekommen, und ich werde sie mir auch holen.“

Ein heftiges Beben erschütterte die Kammer. Gischt aus Lava schoss aus dem Becken heraus, regnete auf den Steinboden hinab und brannte sich durch den Fels.

„Die einzige Antwort, die du hier bekommen wirst, ist die, was nach dem Tod geschieht“, sagte Tarduk, der bereits zur Türe rannte. „Los, komm!“

Mata Nui stand einen Moment lang wie angewurzelt da. Er hatte so viel durchgemacht, um diesen Ort zu erreichen, und nun sollte er von ihm fliehen? Aber Tarduk hatte Recht, etwas sehr Schlimmes geschah hier. Der Stein überall um sie herum schmolz, aber nicht von der Hitze. Nein, das Gebäude veränderte sich und verwandelte sich vor seinem Augen in etwas anderes. Wenn er sich nicht bewegte, und zwar schnell, würde er hier festsitzen – also rannte er.

Tarduk hatte die Treppe bereits zur Hälfte erklommen. Als er das obere Ende erreichte, flitzte er aus der Türe hinaus und hoch in die Felsen. Mata Nui folgte nicht viel später. Beide wandten sich um, um den ganzen Turm wie einen Eisblock in der Sonne schmelzen zu sehen.

„Unglaublich“, sagte Tarduk.

Mata Nui sagte nichts. Seine Aufmerksamkeit war gebannt auf die Szene vor ihm gerichtet. Etwas erhob sich aus dem Boden unter dem Turm und der Turm selbst glitt weg, als wollte er Platz dafür machen. Das erste, was er sah, war die geschmolzene Lava, die schnell etwas folgte, das wie ein ganzer Berg aussah, der sich von unter der Erde hinaufschob. Es war ein ehrfurchtgebietender Anblick – ein ganzer Vulkan, der binnen Augenblicken geboren worden



„Unglaublich ist das falsche Wort“, murmelte Mata Nui. „Es ist unmöglich.“

Tarduk deutete zu dem Lavafluss hinauf, der langsam aus dem Krater kam. „Kommt mir ziemlich möglich vor. Aber was könnte das verursachen?“

Mata Nui deutete auf das Labyrinth. „Dasselbe, das all dies verursacht hat – die Großen Wesen. Das ist kein natürlicher Vulkan.“

„Woher weißt du das?“

Mata Nui lächelte. „Sagen wir einfach, ich weiß etwas über Vulkane, die nicht wirklich Vulkane sind, und belassen es dabei. Bleib hier. Ich gehe rein.“

„Da rein?“, sagte Tarduk schockiert. „Du wirst getötet werden!“

„Das glaube ich nicht“, sagte Mata Nui, der bereits zu der Eruption hinaufstieg. „Ich denke, dass ich dazu bestimmt war, da hineinzugehen... oder jemand anders.“

Die Hitze und das ominöse Grollen ignorierend, das aus dem Berginneren kam, begann Mata Nui den Hang zu erklimmen. Er hackte mit seinem Schwert nach dem Felsen, in dem Versuch, einen Eingang zu machen. Zu seiner Überraschung bröckelte der Fels leicht weg, um darunter glattes, poliertes Metall zu enthüllen. Er holte nach dem glänzenden Metall aus, aber sein Schwert prallte ab, ohne auch nur einen Kratzer zu hinterlassen.

Jetzt umso entschlossener, fuhr Mata Nui damit fort, den Fels wegzuschälen. Nach mehreren Minuten hatte er etwas aufgedeckt, das eine Luke zu sein schien. Indem er den Griff packte und mit all seiner Kraft zog, war er imstande, sie gerade weit genug aufzuzwängen, damit er hineingleiten konnte. Nachdem er Tarduk wieder ermahnt hatte, sich nicht vom Fleck zu rühren, ging Mata Nui in den Vulkan hinein.

Mata Nui wusste, wie das Innere eines echten Vulkans aussah. Er hatte genug davon auf Hunderten von Welten gesehen, die Bara Magna im Vergleich wie eine kleine Ecke des Paradieses aussehen ließen. Sie schauten ganz anders aus als das, was er nun sah.

Das Innere des „Berges“ war eine Masse aus Rohren, Leitungen und Kabeln, die alle aufgrund eines dumpfen Summens vibrierten, welches das gesamte Gebilde erfüllte. Es war so proppenvoll, dass er sich anstrengen musste, um sich auch nur fortzubewegen. Die Rohre waren heiß, da sie zweifellos die „Lava“ zum oberen Ende des Bauwerks pumpten, wo sie entsorgt werden konnte. *Effizient und trügerisch*, dachte er, *zwei Markenzeichen der Arbeit der Großen Wesen*.

Nachdem er sich durch ein Nest aus Kabeln zwängte, fand er sich in einem kleinen, offenen Bereich wieder. Das erste, was ihm auffiel, waren die Pläne eines Riesenroboters auf der Wand, dieselben Pläne, die er zuvor in einer Höhle nahe des Dorfes Tajun gesehen hatte. Mata Nui lächelte. Er hatte Recht gehabt. Hier konnten Antworten gefunden werden, da zwischen diesem Ort hier und der Konstruktion seines ursprünglichen Körpers eine Verbindung bestand.

Neben den Plänen befand sich ein leerer Bildschirm. Mata Nui streckte die Hand aus und strich mit seinen Fingerspitzen dagegen und er erwachte zum Leben. Eine Reihe von Bildern schoss mit atemberaubender Geschwindigkeit vorbei: Schematiken, Kalkulationen, Notizen, Details zu Entwurf und Konstruktion. Es ging alles so schnell vorbei, dass es unmöglich war, sich bewusst auf eine einzelne Sache zu konzentrieren, aber dennoch konnte Mata Nui das Wissen in seinen Verstand fließen spüren. Es war überwältigend und schmerzhaft, aber er ertrug es. Deshalb war er hierhergekommen – dies war die Geschichte seiner Herkunft.

Er sah es nun alles. Das frühe Experiment, das gescheitert war, dasjenige, das dazu führte, dass Roboterteile über die gesamte Bara-Magna-Wüste hinweg verteilt waren; die Entdeckung von Protodermis, einer künstlichen Substanz, die in mehreren Formen existieren konnte, der Schlüssel zur Schöpfung seines ursprünglichen Körpers und der Nanotechnologie, die darin wohnte; und mehr noch, er sah, warum er geschaffen worden war und zu welchem Zweck.

Ein Konflikt wütete, ein Kernkrieg über eine Substanz, die Mata Nui als energiegeladene Protodermis wiedererkannte. Selbst die Großen Wesen waren sich ihrer Eigenschaften nicht sicher, aber die silbrige Flüssigkeit verwandelte oder zerstörte was auch immer sie berührte. Sie floss aus dem Inneren des Planeten nach oben und die diversen Stämme wollten sie alle für sich beanspruchen. Aber die Kraft der energiereichen Substanz anzupapfen würde, wie die Großen Wesen entdeckte, zu der Zerstörung der ganzen Welt führen.

Als ihre Bemühungen, den Krieg zu beenden, scheiterten, bauten sie einen Riesenroboter, den sie Mata Nui nannten. Sein Zweck: den Planeten zu verlassen, bevor er zerbrach, und das Universum zu bereisen, um dabei das Wissen zu erlangen, wie man verhindern konnte, dass sich noch einmal solch ein schrecklicher Krieg ereignete. Nach 100.000 Jahren, würden die Stücke von Spherus Magna stabil genug sein, um wieder zusammengebracht zu werden. Und deshalb existierte Mata Nui in Wirklichkeit – seine Mission war, die Fehler seiner Schöpfer rückgängig zu machen und die Welt zu heilen.

Das ist es! Das ist, was ich tun muss, frohlockte er. Meine Bestimmung ist, Spherus Magna so wiederzuerschaffen, wie es vor dem Zerbrechen war... um die drei Stücke des Planeten wieder eins zu machen.

Jetzt wurde es ihm alles klar. Er war auf dem Rückweg von seiner Erkundung des Universums gewesen, unterwegs nach Bara Magna, als er von innen von dem bösen Makuta angegriffen wurde. Bewusstlos gemacht, krachte er in den Ozean von Aqua Magna. Der Aufprall hatte vorübergehend den Erinnerungskern des Roboters beschädigt, was dazu führte, dass er seine Mission vergaß. Selbst als er von einer Gruppe aus Helden namens Toa wiederweckt worden war, war er ohne Direktive gewesen. Bevor er die Selbstreparatur initiieren und das Wissen wiedererlangen konnte, das er brauchte, hatte Makuta die Kontrolle über den Roboter an sich gerissen und Mata Nuis Bewusstsein ins Weltall verbannt. Durch Zufall oder Vorsehung war er auf Bara Magna gelandet, seinem ursprünglichen Zielort.

Endlich war er mit dem Wissen bewaffnet, das er brauchte, doch er wurde auch durch die Implikationen überwältigt, die es mit sich brachte. Um seine Mission zu erfüllen, brauchte er seinen ursprünglichen Körper, oder etwas, das ihm nahekam. Mehr noch, die Aufgabe, den Planeten zu rekonstruieren, erforderte die Kraft von nicht nur einem, sondern zwei Robotern.

Es sollte noch einen zweiten geben, erkannte er. Die Großen Wesen sollten einen weiteren Mata Nui bauen! Aber sie taten es nie... vielleicht kam das Ende des Planeten zu schnell oder vielleicht wurden sie getötet. Und... ich kann meine Mission nicht alleine durchführen. Ich kann nicht tun, wozu ich geschaffen wurde.

Mata Nui sank auf den Boden. Zum ersten Mal in seinem Leben fühlte er sich wahrhaft besiegt. Die Hoffnung, an die er sich geklammert hatte, selbst während seines Exils, war ausgelöscht. Selbst wenn er seinen alten Körper zurückbekam, er konnte nicht--

„Was ist los?“

Er wandte sich bei dem Geräusch um. Es war Tarduk, der ihm trotz Mata Nuis Befehlen gefolgt war. Da er kleiner und agiler war, hatte der Agori keine Schwierigkeiten, sich durch den Dschungel aus Eisen und Kabeln fortzubewegen.

Da er keinen Grund sah, es geheim zu halten, legte Mata Nui dar, was er erfahren hatte. Tarduk hörte aufmerksam zu. Als die Geschichte zu Ende war, lief der Agori herüber und deutete zu den Plänen hinauf.

„Ich weiß nicht, was du wegen deines alten, äh, Körpers tun kannst“, sagte er. „Aber nach dem, was du sagtest, hast du bereits einen zweiten. Er liegt in der Bara-Magna-Wüste, oder?“

Mata Nui nickte. „Ja, aber er ist schon seit weit über 100.000 Jahren tot. Er hat keine Energie und selbst als er aktiv war, war er instabil.“

Tarduk runzelte die Stirn. „Bei der Stabilität weiß ich nicht weiter, aber was Energie angeht... woran erinnert dich das hier?“

Mata Nui sah sich um. Natürlich. Er war so vertieft darin gewesen, erst seine Vergangenheit zu entdecken und dann die überwältigenden Chancen, die gegen die Erfüllung seiner Mission standen, dass er es nie erkannte.

Der „Vulkan“ war ein Kraftwerk.

„Die Pläne“, sagte er. „Das wurde hier geschaffen – die Energiequelle für meinen Körper! Und wenn sie planten, einen zweiten Roboter zu bauen--“

„Dann gibt es vielleicht eine zweite Energiequelle“, schloss Tarduk. „Wär' die Mühe wert, nach ihr zu suchen, oder?“

Das dritte Kapitel folgt sogleich...



Und nun folgt das dritte Kapitel von Greg Farshtey's Roman „Journey's End“, übersetzt von Nuhrii the Metruan. Der Banner stammt auch diesmal von Neramo.

* * *



Raanu, der Stadtälteste, schaute Mata Nui an, als hätte sein Gast sich soeben in eine Sandfledermaus verwandelt. „Lächerlich. Wahnsinnig. Unmöglich!“, sagte er, seine Stimme zunehmend lauter. „Wie kannst du auch nur so eine Sache fragen?“

Nun, ein enthusiastisches Ja konntest du wohl nicht erwarten, sagte Mata Nui zu sich selbst. Du verlangst nicht nur viel von diesen Leuten... du verlangst alles von ihnen.

Ackar, Kiina und Gresh verlagerten unbehaglich hinter ihrem Freund ihr Gewicht. Mata Nui hatte erklärt, was er brauchte und wieso, aber selbst ihnen kam es bizarr vor, wenn nicht wahnwitzig. Aber ihr Vertrauen in ihren Freund überwog ihre Zweifel. Wenn Mata Nui sagte, dass er dies tun musste, dann würden sie ihm auf jede mögliche Weise helfen.

Raanu schaute die drei Glatorianer ungläubig an. „Ihr steht auf seiner Seite. Sagt mir nicht, dass ihr diese... diese... diese Idiotie unterstützt?“

„Wir wissen, wie es klingt, glaub mir“, antwortete Ackar. „Dennoch, Mata Nui hat sich das Recht verdient, angehört zu werden, nicht wahr? Ohne ihn wären wir alle Sklaven der Skrall.“

„Ich erwarte nicht von dir, dass du mein Wort einfach hinnimmst, Raanu“, sagte Mata Nui. „Lass mich dir zeigen, wovon ich rede. Bitte.“

Raanu wollte „Nein!“ brüllen und diese Irren aus seiner Kammer werfen. Wenn Mata Nui die Wahrheit sagte, dann wollte er es wirklich nicht wissen, denn die Konsequenzen für die Agori konnten katastrophal ausfallen. Wenn es aber Fakten gab, denen er sich nicht stellen wollte, wo bliebe denn dann seine Ehre? Ackar hatte Recht: sie alle schuldeten Mata Nui mehr, als sie je zurückbezahlen konnten.

„Nun gut“, sagte der Älteste. „Wir gehen jetzt. Aber ich verspreche nichts.“

„Das verlange ich auch nicht“, versicherte Mata Nui ihm.

Nicht ganz eine Stunde später standen sie am Hang eines Gipfels und schauten auf die Stadt hinab. Vor nicht all zu langer Zeit hatten die Stämme Bara Magnas in getrennten Dörfern gelebt, die um massive Metallgebilde herum gebaut waren, die aus uralten Zeiten stammten. Nach dem Krieg mit den Skrall wurde es offenkundig, dass der beste Weg für die Agori, sich selbst gegen zukünftige Bedrohungen zu verteidigen, eine Vereinigung ihrer Dörfer zu einem großen sein würde. Mit enormem Aufwand schleppten sie die riesigen Gebilde durch die Wüste und verbanden sie miteinander.

Mata Nui, Gresh, Berix, Kiina und Ackar standen an genau jener Stelle, als die Teile zusammenkamen. Erschrocken sahen sie, dass die Schutzgebilde bei ihrer Zusammenfügung nicht nur eine Stadt bildeten, sondern einen *Körper* – einen gigantischen Roboterkörper. Mata Nui kam nicht umher, eine Ähnlichkeit zwischen ihm und dem Körper zu erkennen, der einst seiner gewesen war.

Raanu hatte die ganzen Gerüchte über das Aussehen der Stadt gehört, von denen die meisten von Berix kamen. Er war zu beschäftigt mit dem Aufstellen einer neuen Regierung für die Agori und der Ergreifung von Schutzmaßnahmen gegen Knochenjäger und Vorox gewesen. Nun, da er sie sah, konnte er nicht leugnen, was sie zu sein schien.

„Interessant“, sagte Raanu, während er auf seine Stadt hinabsah. „Vielleicht war es etwas, das die Großen Wesen vor ewiger Zeit bauten – oder es zumindest versuchten. Aber was ist damit?“

„Du hast Recht. Sie haben ihn gebaut“, erwiderte Mata Nui. Obwohl er es schon zuvor gesehen hatte, erschütterte ihn das Bild des Roboterkörpers, der über den Sand ausgestreckt dalag, immer noch. „Aber etwas lief falsch. Er explodierte und die Teile regneten über der ganzen Wüste herab. Und sie blieben verstreut, bis die Agori sie wieder zusammenbrachten.“

„Du hast meine Frage nicht beantwortet“, sagte Raanu. „Er ist also ein gescheitertes Experiment. Er ist auch unser Zuhause und unser einziger Schutz gegen unsere Feinde. Was hat er mit dir zu tun?“

Mata Nui zeigte auf die Stadt hinab. „Ich schätze, man könnte sagen, er ist mein... Vorfahre. Ich hatte einst einen recht ähnlichen Körper bevor ich hierher kam. Und wenn ich ihn wiederbekommen will, dann muss ich mir diesen da... ausborgen.“

Raanu funkelte Mata Nui an, seine Augen so hart wie Scherben vulkanischen Gesteins. „Wir sind hier fertig“, sagte er. Ohne ein weiteres Wort begann er mit dem Rückmarsch den Berg hinab.

§ § §

In jener Nacht saß Mata Nui mit Ackar und Gresh um ein Feuer herum. Die Stimmung war düster.

„Bist du dir sicher, dass du das tun musst?“, fragte Gresh. „Es gibt keinen anderen Weg?“

Mata Nui wandte seine Augen nie von den Flammen ab. „Ich habe euch von meinem Universum und meinem Volk erzählt, wie ihn ihnen gegenüber versagte, wie mein Feind Makuta die Kontrolle über es an sich riss. Aber eine Sache habe ich ausgelassen.“

„Was meinst du?“, fragte Ackar. Er hatte diesen Unterton noch nie zuvor in Mata Nuis Stimme gehört. Er bereitete ihm Sorgen.

„Ein Universum wird nicht genug für ihn sein“, sagte Mata Nui. „Makuta ist hungrig. Er wartete zehntausende Jahre auf die Macht, die er nun hat, und nun, da er sie hat...“ Seine Stimme verlor sich.

„Wir dachten, die Skrall könnten nicht geschlagen werden“, erinnerte Ackar ihn. „Du hast uns das Gegenteil bewiesen. Über welche Macht dieser Makuta auch gebietet – wie groß seine Armee auch sein mag – er kann nicht unverwundbar sein.“

Mata Nui stand abrupt auf und stapfte vom Feuer weg. „Ihr versteht nicht! Die Macht in seinen Fingerspitzen... es ist die Macht, die einst die meinige war. Ich weiß, was sie anrichten kann. Er könnte uns alle unter einer gepanzerten Ferse zertreten, ohne es auch nur je zu bemerken, oder eine ganze Stadt mit einer Geste wegfegen.“

Er wandte sich wieder zu Ackar um, eine wilde Intensität in seinen Augen. „Makuta könnte diesen Planeten zerstören, bevor irgendeiner von uns auch nur ein Schwert gegen ihn erheben könnte. Glaub mir.“

Greshs Augen weiteten sich. Er schaute Mata Nui an, als hätte er ihn noch nie zuvor gesehen. „Du meinst du...?“

Mata Nui nickte. Seine Stimme senkte sich zu einem Flüstern. „Ja, Gresh. Bevor ich nach Bara Magna kam, konnte ich all das tun und noch mehr.“

„Und hast du?“, fragte Ackar.

„Nein“, erwiderte Mata Nui. „Das ist nicht der Grund, warum ich geschaffen wurde.“

Das einzige Geräusch von da an war das Knistern des Feuers. Nach ein paar Augenblicken lief Ackar zu Mata Nui hin und legte eine Hand auf seine Schulter. „He. Du hast an mich geglaubt, als ich nicht an mich selbst glaubte. Wenn ich irgendwas tun kann, brauchst du es nur zu sagen.“

Ackar wandte sich zu Gresh um. „Wie steht es mit dir, Kleiner?“

Gresh schaute Mata Nui direkt in die Augen. „Ich habe für die Leute hier gekämpft. Alle Glatorianer haben das, und das schon lange, bevor du auch nur hierher gekommen bist, Mata Nui. Wir dachten, du wärst einer von uns, oder zumindest etwas Ähnliches.“

„Gresh!“, entfuhr es Ackar.

„Es ist in Ordnung“, sagte Mata Nui. „Lass ihn ausreden.“

„Ich werde ausreden, allerdings“, sagte Gresh. „Jetzt erzählst du uns, du warst irgendeine Art von – keine Ahnung was – mit mehr Macht in einem Finger als alle Krieger auf dieser Welt zusammen. Und du sagst, du willst die Stadt – diesen Roboterkörper – warum? Sodass du wieder diese Macht haben kannst? Wir haben die Skrall nicht bezwungen, sodass irgendein gepanzerter Riese über uns herrschen kann.“

„Das reicht“, sagte Ackar.

Mata Nui nahm sein Schwert und bot es mit dem Griff voran Gresh an. Als er sprach, lag kein Zorn in seiner Stimme, sondern eine fast erschreckende Ruhe. „Ich bin nicht hier, um über irgendjemanden zu herrschen. Ich versuche, euer Volk und das meine zu retten. Aber wenn du das nicht glauben kannst, mein Freund, dann nimm meine Waffe und sperr mich in eine Zelle ein. Ich werde nicht gegen dich kämpfen.“

Gresh zögerte.

„Nimm es“, wiederholte Mata Nui.

Erneut machte Gresh keinerlei Anstalten, das zu tun. Mata Nui steckte das Schwert schließlich wieder zurück in dessen Scheide. „Dann hilf mir“, sagte er zu Gresh. „Oder geh mir aus dem Weg.“

§ § §

Nicht weit entfernt saß Raanu in seiner Kammer, tief in Gedanken. Er hatte halb erwartet, dass dieser Tag kommen würde, schon seit die Dörfer vereint worden waren. Immerhin wusste er weit mehr über die Schöpfungen der Großen Wesen als irgendwer vermutete.

Einst war Bara Magna Teil einer größeren Welt namens Spherus Magna gewesen. Dann kam der Kernkrieg, ein globaler Konflikt, der zum Zerschneiden des Planeten führte. Während der finsternen Tage jenes Krieges hatte Raanu kurz den Großen Wesen gedient, als sie versuchten, die Kämpfe aufzuhalten.

Während jener Zeit begab es sich, dass er aus erster Hand etwas sah, dass die Großen Wesen konstruierten. Es war ein massiver Roboter mit der Kraft, ins Weltall zu fliegen. Zuerst dachte er, dass er vielleicht dazu gedacht war, alle Agori in Sicherheit zu bringen. Als sich herausstellte, dass das nicht der Fall war, verwarf er ihn als nur ein weiteres nutzloses Experiment von Herrschern, die den Kontakt mit denen verloren hatten, über die sie herrschten. In dem Kampf ums Überleben nach dem Zerschneiden hatte er ihn ganz vergessen.

Dann kam Mata Nui an. Er begann Geschichten über seine Verbannung aus einem anderen Universum zu hören, über sein Wissen um die Großen Wesen, und über Pläne für einen Riesenroboter, die er entdeckt hatte. Kiina sagte, er schien sie wiederzuerkennen, und mehr noch, er schien irgendeine Verbindung zu ihnen zu haben. Da begann Raanu zu verdächtigen, dass mehr hinter diesem Besucher steckte, als es zuerst den Anschein hatte.

Jetzt wusste er es. Das „Universum“, aus dem Mata Nui verbannt worden war, war der Körper, den die Großen Wesen gebaut hatten – er wusste nicht, wie oder warum so etwas passieren konnte, aber dann wiederum hatte er noch nie die Wissenschaft der Großen Wesen verstanden. Jetzt wollte Mata Nui einen neuen Körper, um seinen alten zu ersetzen, selbst wenn jener Körper die Stadt der Agori war.

Konnte er nein sagen? Immerhin würde es ohne Mata Nui keine Stadt geben. Die Skrall hätten alle Agori versklavt, alle Glatorianer ermordet und Bara Magna in einem eisernen Griff gehalten. Er konnte nicht leugnen, dass es Mata Nuis Heroismus und Inspiration gewesen war, die sein Volk gerettet hatte.

Dennoch, konnte er überhaupt ja sagen? Ohne Stadt wären die Agori kaum besser als Vorox oder Knochenjäger, gezwungen, so gut wie schutzlos in der rauen Wüste zu überleben. Und warum das Ganze? Mata Nui tat so, als wäre es eine Frage von Leben oder Tod, aber er sagte nie näher, um wessen Leben und wessen Tod er besorgt war.

Raanu hatte sich mit den anderen Agori-Ältesten beratschlagt und auch mit manchen der anderen Glatorianern. Sie alle hatten eingewilligt, dass sie ihm die Entscheidung überlassen würden, darauf vertrauend, dass er den weisesten Weg wählen würde.

Der Agori erhob sich, um zu gehen. Er würde mit Mata Nui reden müssen – so viel schuldete er dem Krieger. Und er würde sich auf alles vorbereiten müssen, was geschehen mochte, wenn er Mata Nui ein Nein als Antwort gab.

§ § §

Raanu fand Ackar und Gresh direkt außerhalb der Stadt, nahe der Asche eines Feuers. Sie sagten, Mata Nui wäre auf eigene Faust in die Wüste losgezogen. Ackar bot an, den Agori-Ältesten zu begleiten, wenn er Mata Nui aufsuchen wollte, aber Raanu sagte nein. Mit der Fackel in der Hand folgte er Mata Nuis Spuren in die Dünen.

Er fand das Objekt seiner Suche auf einem Felsen sitzend, wo er zu den Sternen hinaufstarrte. Raanu beschloss, keine Zeit zu verschwenden. „Ich weiß, wer... und was... du bist. Zumindest denke ich das.“

Mata Nui schaute auf den Sand hinab, dann zu Raanu. „Dann solltest du wissen, dass ich aus einem Grund heraus geschaffen wurde. Ich habe eine Bestimmung zu erfüllen und um das zu tun, brauche ich--“

„Ich weiß, was du brauchst“, sagte Raanu. „Die Agori brauchen es auch. Warum bist du wichtiger als sie es sind?“

„Raanu, als ich hierher kam, wusste ich nicht, wo ich war oder warum“, antwortete Mata Nui, seine Stimme leise. „Jetzt habe ich meine Antworten. Ich weiß, dass ich viel von dir verlange, von euch allen, aber du musst mir glauben. Ich bin hier, um zu helfen. Gib mir die Werkzeuge, damit ich das tun kann.“

„Demzufolge, was du gesagt hast, hat dein eigenes Volk an dich geglaubt und das hat sie nicht sonderlich weit gebracht“, sagte Raanu.

Mata Nui begann zu antworten. Dann versteifte er sich, sein Blick wieder auf die Sterne fixiert. „Er kommt.“

„Wer?“, fragte Raanu genervt. „Glaub ja nicht, dass du mich austricksen kannst--“

„Das ist kein Trick, du...“, sagte Mata Nui. Er fing sich gerade noch, bevor er etwas sagte, das den respektierten Ältesten beleidigen könnte. „Kannst du es nicht verstehen? Makuta hat mich gefunden und er kommt hierher. Ich kann es spüren – Ich lebte 100.000 Jahre lang in dem Körper, den er besitzt – Ich kann seine Ankunft spüren. Raanu, ich bin der einzige mit dem Hauch einer Hoffnung, ihn aufzuhalten. Du musst mir meinen Wunsch gewähren, bevor es zu spät ist!“

Raanu hatte die Last der Führerschaft noch nie so schwer auf seinen Schultern liegen gespürt wie jetzt gerade. Es wäre ein Leichtes, Mata Nui als Lügner oder Verrückter abzuweisen und die ganze Sache zu vergessen. Das Problem war, dass er wusste, dass er ihm damit Unrecht täte. Mata Nui war nicht verrückt und war auch nicht hinterlistig, erkannte er. Der Krieger hatte aufrichtig Angst um sich selbst und Bara Magna. Und wenn ein Wesen, das einer Skrall-Legion alleine erfolgreich die Stirn geboten hatte, Furcht verspürte, dann musste es dafür einen guten Grund geben.

Er konnte fast nicht glauben, welche Worte als nächstes aus seinem Mund kamen. Er war sich nicht bewusst, dass er die Entscheidung traf. Aber sobald sie getroffen war, wusste er, dass keine andere Entscheidung möglich gewesen wäre.



„Also gut“, sagte Raanu. „Ich lege das Überleben meines Volkes in deine Hände, Mata Nui. Ich werde dir geben, was du verlangst. Aber wisse dies... verrate uns, und keine Rüstung wird dich vor meiner Rache beschützen können. Dieser künstliche Körper existierte schon einmal als zerbrochene Teile und er kann das auch wieder tun.“

Bevor Mata Nui sich bedanken konnte, wandte Raanu sich ab und lief zurück zur Stadt. „Wir werden die Evakuierung im Morgengrauen beginnen“, sagte der Agori-Anführer über seine Schulter. „Sei bereit.“

Ich bin bereit für das gewesen, schon seit ich hier angekommen bin, dachte Mata Nui. Aber die größere Frage ist – bin ich bereit für Makuta?

Kapitel 4 folgt nach dem nächsten Artikel...





Der Nachfolger von BIONICLE ist Hero Factory. Eine Fanentscheidung im alten Forum „IDBM Online“ hatte zum Ergebnis, dass fortan im Chronisten darüber berichtet wird. Hier ist nun das erste „Hero Factory Update“, exklusiv für euch.

* * *

Da Hero Factory offiziell erst im Sommer dieses Jahres startet, können wir euch natürlich noch nicht so viele Informationen liefern, wie wir gerne würden. Dennoch haben wir alles zusammengetragen, was sich derzeit schon im Internet finden lässt.

Anders als BIONICLE, das ja im Bereich der Science Fantasy angesiedelt ist, lässt Hero Factory sich eher der „reinen“ Science Fiction zuordnen. Die „Hero Factory“ – also die „Heldenfabrik“ – ist ein Ort, an dem Helden „gebaut“ werden. Je nachdem, auf was für eine Mission sie als nächstes geschickt werden, können die Roboter entsprechend umgebaut und ausgerüstet werden, um sie so ideal für die bevorstehende Mission vorzubereiten bzw anzupassen.

Die Story wird wohl nicht annähernd so komplex sein wie die von BIONICLE, sondern sehr „episodenhaft“: In jeder einzelnen Episode wird es wohl darum gehen, wie sich die Helden – jedes Mal mit neuer Ausrüstung - in den Kampf gegen eine neue Bedrohung stürzen. Dadurch fällt es Neulingen leicht, in die Story einzusteigen, denn sie müssen sich, anders als bei BIONICLE, nicht durch die gesamte bisherige Story durcharbeiten, um aktuelle Ereignisse zu verstehen.

Dank der 151. Ausgabe des amerikanischen Magazins ToyFare haben wir auch schon erste Informationen zu den „kleinen“ Sets. Drei der Charaktere gehören zum „Alpha-Team“, die anderen drei sind noch recht neu bei der Hero Factory, also Rekruten. Die Sets werden in Amerika im August veröffentlicht und jeweils etwa 8 Dollar kosten. Aber nun wollen wir euch mal die einzelnen Charaktere im Detail vorstellen:



PRESTON STORMER (WEISS)

Während bei BIONICLE meistens die roten Charaktere die Anführer waren, ist der erste HF-Anführer der weiße Charakter: Preston Stormer hat mehr Missionen erfüllt als jeder der anderen Helden. Er ist mutig, aber auch sehr stolz und wetteifernd. Seine Multifunktionswaffe enthält eine Eissäge, eine Art Armbrust und eine Harpune.

DUNCAN BULK (SILBERGRAU)

Duncan Bulk ist der härteste und kräftigste Held des Alpha Teams und hat Multifunktionswaffen, die Kugeln schießen, eingebaut (Wir BIONICLE-Fans kennen das als Thornax-Werfer), mit denen er alle vor Gefahr

beschützt. Der Charakter erinnert an die Toa Mahri Hewkii und/oder Kongu.

JIMI STRINGER (SCHWARZ)

Kommen wir zum letzten Mitglied des Alpha-Teams, er ist auch der am höchsten entwickelte aus seinem Team ist: Jimi Stringer. Er benutzt eingebaute multifunktionale Schallwaffen im Kampf gegen seine Feinde.

NATALIE BREEZ (GRÜN)

Natalie Breez ist eine „grüne Dame“ - so etwas hat es bei BIONICLE ja nur einmal gegeben, nämlich bei Gorast. Breez ist noch ein Neuling bei der Hero Factory; doch sie ist schon sehr agil, eine geborene Diplomatin, und sie ist jederzeit bereit, ihr Bestes zu geben. Ihre Waffen sind jeweils zwei Bumerangs und Harpunen.

WILLIAM BLAZE (ROT)

William Blaze ist ebenfalls noch ein Neuling. Er hat gemeinsam mit Breez trainiert, und muss noch seine letzte Trainings-Mission abschließen. Blaze ist immer zuversichtlich – einerseits ist er sehr schlau, andererseits aber auch sehr wetteifernd. Streitereien mit einigen der anderen Helden dürften da also vorprogrammiert sein. Er trägt eine Feuer-Schusswaffe.

MARC SURGE (BLAU)

Marc Surge ist der jüngste und unerfahrenste im Team. Er ist zwar ein wenig ungeschickt, aber dennoch sehr kompetent. Er hat oft Probleme beim Landen mit seiner Helden-Kapsel (was für Kapseln das sind, erfahrt ihr weiter unten beim Drop Ship), ist aber sehr geschickt beim Benutzen seines elektrischen Schilds.

Zudem gibt es durch die amerikanische Spielzeugmesse auch schon einige Bilder sowie erste Informationen zu den Feinden. Diese wollen wir euch hier präsentieren:

VON NEBULA (BILD RECHTS)

Bei Von Nebula handelt es sich um den Anführer der gegnerischen Fraktion. Er wird als schwer bewaffnet und höchst gefährlich beschrieben.

CORRODER

Corroder („Zersetzer“) verdankt dem Namen der Tatsache, dass er eine Art Säure spucken kann. Er hat rassiermesserscharfe Klauen, und wenn man ihm zu nahe kommt, greift er bevorzugt mit seinem Horn an.

MELTDOWN

Meltdown („Kernschmelze“) ist Von Nebulas zerstörerischster Diener. Nebst eines Meteoriten-Blasters trägt er noch eine Waffe, die mit radioaktivem Schlamm schießt.

**ROTOR (BILD LINKS)**

Rotor verdankt seinem Helikopter-Jetpack nicht nur seinen Namen, sondern auch seine unglaublich hohe Geschwindigkeit und Mobilität. Er greift seine Gegner mit biologischen Waffen an.

THUNDER

Thunder („Donner“) hat mächtige Klauen und ist mit einem Meteoriten-Blaster bewaffnet. Wenn man ihm so nahe kommt, dass man ihn grinsen sehen kann, ist meistens schon alles zu spät.

XPLODE

XPlode („XPlodieren“) gehört zu den Gefürchtetsten von Von Nebulas Dienern. Sein ganzer Körper ist von Stacheln bedeckt, welche er seinen Gegnern entgegenschleudern kann.

Außerdem werden auch noch zwei Fahrzeuge herauskommen:

BLAZE BIKE (BILD RECHTS)

Dieses nette Motorrad hier ist uns als Blaze Bike bekannt. Wie man sich vom Namen schon ableiten kann, wird dieses Fahrzeug von William Blaze gefahren. Ein kräftiger Motor, Vorderradantrieb, zwei Plasma-Kanonen – mehr braucht man nicht, um selbst die schwierigsten Missionen zu schaffen.



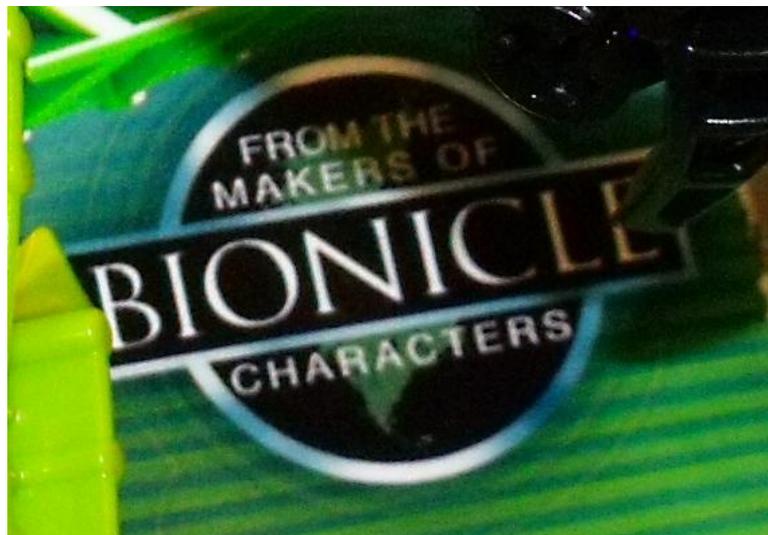


DROP SHIP (BILD LINKS)

Dieses Fahrzeug hier nennt sich Drop Ship. Der Fahrer ist ein Mitarbeiter der Hero Factory, und er nutzt dieses Raumschiff, um die Helden an ihr Ziel zu transportieren und dann in sogenannten Helden-Kapseln abzuwerfen. Das Schiff ist weniger für Kämpfe gedacht und baut auf reine Geschwindigkeit.

„BIONICLE“

Und zu guter Letzt wollen wir euch noch eine auffällige Besonderheit präsentieren, die sich auf den Packungen der Sets finden lässt. Dabei handelt es sich um dieses Bild mit der Beschriftung „From the makers of BIONICLE characters“, also „Von den Machern der BIONICLE-Charaktere“. Damit will LEGO wohl nochmal zusätzlich Aufmerksamkeit auf die Nachfolgerserie ziehen.



So, das war es nun aber auch schon. Ihr wisst nun so ziemlich alles, was bisher über Hero Factory bekannt ist. In den nächsten Ausgaben des Chronisten werden wir versuchen, euch weiter auf dem aktuellen Stand zu halten.





Und nun das vierte Kapitel von „Journey's End“, wieder übersetzt von Nuhrii the Metruan. Der Banner stammt auch hier von Neramo. Wir begeben uns ins Matoranische Universum...

* * *



Monate sind verstrichen, seit Makuta die Macht in Mata Nui Universum ergriff, und dennoch hatte er sich noch immer nicht ganz an die Energien gewöhnt, über die er nun gebot. Während er durch die Leere des Weltraums flog, unterwegs nach Bara Magna, dachte er darüber nach, wie es alles begann.

Die Makuta-Spezies war von Mata Nui geschaffen worden. Sie sollten in Mata Nui damaligem massiven Roboterkörper leben, seinen Interessen dienen und die nanotechnischen Arbeiter namens Matoraner beschützen. Ihre primäre Aufgabe war das Erschaffen von Tieren, Fischen, Vögeln und Insekten, kollektiv „Rahi“ genannt, die verschiedenen Zwecken in dem „Universums“ dienen sollten, das innerhalb von Mata Nui existierte.

Im Laufe der Zeit änderte sich die Rolle der Makuta. Sie wurden aktiv in den Schutz Mata Nui vor inneren Bedrohungen involviert, vor Rassen wie den Barraki, den Skakdi und anderen. Um ihnen bei dieser Aufgabe zu helfen, erschufen sie eine Spezies gepanzerter Krieger namens Rahkshi. Diese tödlichen Kreaturen wurden aus der eigenen Substanz der Makuta gemacht und waren treu, wild und gnadenlos im Kampf.

Die wichtigen Verantwortungen, die sie hatten, hätten genug für die Makuta sein sollen. Aber von Anfang an waren sie mit dem Fluch des Ehrgeizes belegt. Sie schauten sich um und sahen, wie die Matoraner Mata Nui ehrten – die Quelle von Licht, Hitze und praktisch allem anderen in ihren Leben – und es frustrierte sie. Immerhin waren es die Makuta, die die Vögel geschaffen hatten, die den Himmel füllten, und die Fische, die in den Gewässern schwammen. Warum ehrte – oder besser noch, *verehrte* – denn sie keiner?

Frustration führte zu Zorn, welcher zu Rachedgedanken führte. Wenn die Matoraner nichts anderes als ultimative Macht bewunderten, dann würden die Makuta jene Macht an sich reißen und ihr Universum erobern. Das bedeutete, sich gegen Mata Nui zu wenden und ihn zu Fall zu bringen. Die Risiken waren enorm. Wenn ihr Plan scheiterte, bliebe Mata Nui keine Wahl als sie auszulöschen. Aber wenn er gelang...

Teridas, Anführer der Bruderschaft der Makuta, brütete ein komplexes, vielschichtiges Komplott aus. Es begann mit dem Gebrauch eines Virus, um Mata Nuis robotische Systeme zu infizieren. Als die Systeme zusammenbrachen, verlor Mata Nui das Bewusstsein und krachte ins Wasser des Planeten Aqua Magna. Das Chaos ausnutzend, versuchten die Makuta, die Macht zu ergreifen, nur vom von Helden namens Toa vertrieben zu werden.

Niederlage speiste nur den Ehrgeiz der Makuta. Teridax fasste den Entschluss, dass er, wenn er das Universum schon nicht in Mata Nuis Abwesenheit leiten konnte, zum Universum *werden* würde. Er würde die Kontrolle über den gigantischen Roboterkörper übernehmen und den Toa, Matoraner und anderen Bewohnern keine Wahl lassen, als ihm zu gehorchen.

Es brauchte 1000 Jahre der Geduld, Manipulation und sogar ein paar vorgetäuschte Niederlagen, damit seine Pläne Früchte trugen. Von der Kollision schwer beschädigt, starb Mata Nui letztendlich. Ein Toa namens Matoro, der die Maske des Lebens trug, erweckte den Roboter



wieder zum Leben, indem er seine eigene Existenz opferte. Aber bevor Mata Nuis Geist in seinen Körper zurückkehren konnte, übernahm Makutas Bewusstsein die Kontrolle über den Roboter. Da kein Körper zwei leitende Geister haben konnte, fand sich Mata Nui nun aus seinem eigenen Körper ausgesperrt wieder.

Teridax' Rache war damit nicht zu Ende. Er zerstörte den Rest der Bruderschaft der Makuta, um sicherzustellen, dass sie nie den Virus wiedererschaffen würden, der Mata Nui gestürzt hatte. Dann zwang er Mata Nuis Geist in die Maske des Lebens und schleuderte die Maske ins Weltall hinaus.

Damals war Teridax überzeugt gewesen, dass er Mata Nui nie wieder sehen würde. Er dachte, dass die Maske sicherlich endlos durch den Raum fliegen würde, oder von einer Sonne verbrannt werden würde, oder von einem Asteroiden zerschmettert. Er irrte sich.

Vor wenigen Tagen erst hatte er es geschafft, alle Sensoren des Roboters wieder zum Laufen zu bekommen. Sofort spürte er die Energien der Maske des Lebens auf einem anderen Planeten, ein Ort, der von elektronischen Aufzeichnungen als Bara Magna identifiziert wurde. Wenn die Maske noch existierte, dann galt dasselbe für Mata Nui. Dies konnte Teridax nicht zulassen. Obwohl es zweifelhaft war, dass Mata Nui irgendeine Bedrohung darstellen konnte, wollte Teridax seine Eroberung des größeren Universums nicht mit einem potenziellen Feind auf freiem Fuß beginnen.

Mata Nui musste zerstört werden.

Die in den Roboter eingebauten Düsen aktivierend, schoss Makuta ins Weltall zu einer entscheidenden Machtprobe mit Mata Nui. Es würde absurd einfach sein: auf dem Planeten landen, die Maske unter seinem gepanzerten Fuß zermalmen und vielleicht auch ein paar der Einwohner als Zugabe. Bara Magna würde eine Basis werden, von der er zukünftige Angriffe auf andere Welten starten konnte, und seine Bewohner würden zu Sklavenarbeitern und (wenn sie Glück hatten) Teil von Makutas neuer Armee werden.

Makuta Teridax erhöhte seine Geschwindigkeit. Er war begierig darauf, das letzte Überbleibsel seiner Vergangenheit zu eliminieren und seine glorreiche Zukunft zu beginnen. Seine Stärke war unvergleichlich, seine Macht genug, um eine Welt zu zerstören, und seine Entschlossenheit wie Eisen.

Wie konnte irgendwer gegen bestehen?

§ § §

Tahu, Toa des Feuers, war frustriert und erzürnt.

Monate sind vergangen, seit er erstmals erfuhr, dass sein Universum – jede Landmasse, jeder Ozean, selbst der Himmel und die Sterne – Teil des Inneren eines riesigen mechanischen Wesens waren. Schlimmer noch, er entdeckte dies, nachdem das Universum von Makuta übernommen worden war.

Seit damals hatte er eine Rebellion gegen seinen nun weitaus mächtigeren Feind angeführt. Aber trotz geringer Siege waren er und seine Verbündeten außerstande gewesen, Makuta wahrhaft zu schaden. Das nagte an ihm. Hier war er, ein Toa – ein Held –, geschaffen, um die matoranischen Dorfbewohner vor Schaden zu bewahren. Dennoch waren er und seine Teamkameraden nicht in der Lage gewesen, irgendeinem Bewohner des Universums Sicherheit oder Schutz zu bieten. Nun waren sie verstreut, trugen Scharmützel gegen Makutas gepanzerte Krieger aus, die Rahkshi, und erreichten nichts.

Seine Frustration war in den letzten paar Stunden nur noch gewachsen. Er und Onua, Toa der Erde, hatten einen ausgeklügelten Hinterhalt für ein Dutzend Rahkshi vorbereitet. Gerade, als sie kurz davor standen, in die Falle zu stolpern, hatten die Kreaturen kehrtgemacht und waren schweigend davongegangen.

„Was ist passiert?“, blaffte Tahu. „Haben sie die Falle entdeckt?“

Onua erhob sich und betrachtete die Säule aus Rahkshi durch verengte Augen. „Nein“, sagte er mit Gewissheit. „Etwas anderes ist hier passiert, und ich denke, wir sollten besser herausfinden, was es war.“

Tahu entdeckte etwas, das sich im Niedrigflug vom östlichen Horizont her näherte. Es war eine geflügelte Gestalt, eine, die selbst aus weiter Ferne vage vertraut aussah. Als der Neuankömmling näherkam, erkannte er sie als ein Mitglied des heimlichtuerischen Ordens von Mata Nui wieder, fähigen Kämpfern, die der Sache des Großen Geistes verschrieben waren. Sie waren ein paar der mächtigsten Krieger im Kampf gegen Makuta gewesen, hatten aber auch schreckliche Todesfälle in ihren Reihen erlitten.

Das geflügelte, weibliche Wesen flatterte mit zerfledderten Flügeln, als sie über den beiden Toa schwebte. „Ich bin mit einer Nachricht geschickt worden. Rahkshi sind überall auf dem Marsch nach Süden. Niemand weiß warum, aber sie ballen sich zu einer Armee.“

Süden?, wunderte sich Tahu. *Aber da unten ist nichts.* Der untere Teil des Roboters war eine verstreute Gruppe von Inseln, größtenteils unbewohnt und ohne strategischen Wert. Warum sollte Makuta denn – und es war mit Sicherheit sein Werk – die Rahkshi dorthin schicken?

Es gab nur einen Weg, es herauszufinden.

„Finde so viele andere Toa, wie ihr könnt“, trug er der Ordensagentin auf. „Sag ihnen, wir nehmen die Verfolgung dieser Rahkshi auf.“

„Tahu, was ist, wenn das eine Falle ist? Was, wenn Makuta will, dass wir alle anderen Orte schutzlos lassen?“, fragte Onua.

„Wenn Makuta uns alle zerstören wollte, plus jeden Matoraner, könnte er das binnen eines Augenblickes tun“, sagte Tahu. „Er brauch keine Listen, nicht mehr. Aber wenn wir seine Rahkshi in die Enge treiben und sie auslöschen können, können wir vielleicht verlangsamen, was auch immer er geplant hat.“

Er schaute zurück hinauf zu der fliegenden Gestalt. „Tu es. Finde jede Hilfe, die du finden kannst. Wir haben eine Gelegenheit und die werde ich nicht verschwenden.“

§ § §

Nektann stand auf den Ruinen eines einstmals prächtigen Bauwerks und schaute zu, wie die Rahkshi vorbeimarschierten. Die gepanzerten „Söhne Makutas“ waren zu der Insel Zakaz geschickt worden, um deren Bewohner, die Skakdi-Rasse, zu befrieden. Sie waren bei ihrer Arbeit nicht sachte vorgegangen.

Es war immer noch schockierend, zu erkennen, dass Zakaz und alles drum herum nicht Teil einer Welt war, sondern nur die Innereien eines Riesenroboters. Nektann war erfahren als Kriegsherr, aber er war kein Ingenieur und verstand nicht, wie große Maschinen funktionierten. Musste nicht jeder Teil einer Maschine eine Rolle spielen? Und wenn ja, was war die Rolle der Skakdi?

Seine Leute war schon immer Krieger gewesen, wild und brutal. Dann kam ein Mitglied der Makuta-Rasse und veränderte sie, pfuschte mit ihrer Natur herum und machte sie noch gewalttätiger und gnadenloser. Sein Ziel war gewesen, sie zu einer Armee zu machen, aber das Resultat waren kriegsvernarrte Kämpfer gewesen, die ihre eigenen Städte während eines totalen Bürgerkriegs zerstörten. Andere Spezies hatten die Skakdi seither gefürchtet und gehasst, und die Skakdi hatten die Makuta gehasst.

Nun steuerte ein Makuta die gesamte Maschine und die Dinge hatten sich verändert. Nektann war der erste Skakdi-Kriegsherr gewesen, der sich mit der neuen Macht im Universum verbündet hatte. Um die anderen Mitglieder seiner Spezies, die gegen Makutas Herrschaft Einwände erhoben, hatten sich die Rahkshi gekümmert. Und daher reihte sich Nektanns Legion hinter den marschierenden Rahkshi ein, unterwegs zu Booten, die sie gen Süden tragen würden.

Nektann wusste nicht, was auf ihn oder seine Truppen auf den unbewohnten Inseln wartete, aber er zögerte nicht, den Befehl zum Ausrücken zu geben. Immerhin hatte Makuta ihnen eine neue Welt zum Erobern versprochen.

FORTSETZUNG FOLGT IN DER NÄCHSTEN AUSGABE...





Wie gewohnt folgt an dieser Stelle eure Überdosis aus Einblicken und Ausblicken in die und zu der epischen BIONICLE-Saga, die noch lange nicht am Ende ist. Zusammengestellt von Nuhrii the Metruan. Danke an Greg Farshtey für die vielen Infos.

* * *

WIEDERGEBURT – UNGELÖSTE FRAGEN

Der neue Comic hat sicherlich viele Fragen aufgeworfen – ich hoffe, dass ich die meisten davon hier beantworten kann, basierend auf dem, was Greg Farshtey der BZPower-Fangemeinde sagte.

F: Was hat Teridax da am Kopf getroffen? Für Aqua Magna war das doch viel zu klein!

A: Bei der Wiedervereinigung der Planeten waren natürlich von Aqua Magna und Bota Magna kleinere Brocken abgebrochen. Einer jener Asteroiden hat Teridax eben einen Kopfschuss verpasst. Aufgrund seiner blauen Farbe hat Greg bestätigt, dass der Brocken von Aqua Magna stammt.

F: Ist Makuta Teridax tot? Also wirklich ganz und gar tot?

A: Ja. Keine Wiederkehr geplant.

F: Und was ist mit Mata Nui?

A: Mata Nui ist nicht tot, er hat sich nur in die Maske zurückgezogen und gibt keinen Mucks von sich. Greg begründet das damit, dass Mata Nui befürchtete, in der neuen Gesellschaft auf Spherus Magna eine polarisierende Kraft zu sein, die das Volk in seine Befürworter und seine Gegner teilt. Diese Angst gründet auf entsprechenden Beobachtungen, die Mata Nui auf anderen Planeten gemacht hatte. Daher will er, dass die Bewohner von Spherus Magna selbst eine neue Ordnung finden.

F: Was ist mit Spherus Magna?

A: Alle drei Teile – Aqua Magna, Bota Magna und Bara Magna – sind nun wiedervereint. Die Wüste von Bara Magna ist nun größtenteils mit Urwald übersät, aber es gibt weiterhin ein Wüstengebiet.

F: Was ist mit dem Matoranischen Universum?

A: Dem bleiben wieder nur drei Tage, bevor es unbewohnbar wird. Der Roboter ist tot. Die überlebenden Bewohner werden durch das Loch im Kopf und andere Zugänge nach Spherus Magna fliehen. Der Roboter wird wahrscheinlich ausgeschlachtet werden oder in der Wüste liegen bleiben.

F: Was ist mit Metru Nui? Es war ja in Teridax' Kopf.

A: Während das Gehirn des Großen Geistes unter der Stadt tödlich getroffen wurde, beschreibt Greg die Stadt selbst nur als „schwer beschädigt“ – es ist bekannt, dass alle Toa Nuva überlebten, da sie auf Bara Magna kämpften, und auch die Turaga sind noch am Leben, aber was aus dem Rest wurde, ist unklar. Dennoch ist zweifelhaft, dass Greg alle Bewohner Metru Nuis töten wird – das wäre der Großteil der bekannten Charaktere.

F: Und die Kraft der Goldenen Rüstung war... ???

A: ...einmalig alle Rahkshi in ihrem Wirkungsradius zu vernichten. Diese Rüstung, die wie gesagt nur einmal einsetzbar war, wurde von den Großen Wesen in Erwartung dessen, dass die Makuta die Rahkshi erschaffen, in die Kanohi Ignika einprogrammiert. Für den Fall einer Rebellion der Rahkshi sollte die Ignika diese Rüstung für Tahu erschaffen und er sollte den Ärger beheben.

F: Was passierte mit Nektann, den Skrall etc.?

A: Nektann überlebte. Genau wie die Skrall gelten er und seine Legionen nun als Ausgestoßene, auch wenn Greg den Skakdi noch die Option einräumt, sich in die Gesellschaft zu integrieren. Was da geschehen wird ist unbekannt. Malum und Strakk bleiben ausgestoßen und auch die Zyglak aus dem Matoranischen Universum werden sich der neuen Ordnung nicht anschließen, ebenso wenig wie die Knochenjäger, Vorox und Zesk.

F: Was ist mit Tahu?

A: Er bleibt ein Toa Mata. Aber Greg meinte, wir würden im Roman „Die Reise endet“ noch herausfinden, dass Tahu nun eine ganze Bandbreite neuer Kräfte besitzt. Wir dürfen also gespannt sein.

F: Was passiert mit den Visorak und den anderen Lakaia Teridax'?

A: Die Visorak werden auf Spherus Magna in der Wildnis leben, so wie alle anderen Rahi auch. Die Rahkshi im Matoranischen Universum, die nicht von der Goldenen Rüstung eliminiert wurden, werden wahrscheinlich dasselbe tun. Sie stellen auf jeden Fall weiterhin eine Bedrohung dar.

F: Wieso konnte Kiina die Kanohi Ignika berühren, ohne verflucht zu werden?

A: Laut Greg gehört sie zu dem erlesenen Personenkreis, der dazu bestimmt ist.

F: Was passiert jetzt mit Tren Krom? Er kann das Universum ja nicht verlassen.

A: Laut Greg wird das in einer zukünftigen Geschichte behandelt werden.

F: Wie geht es jetzt auf Spherus Magna weiter?

A: Ein paar Dinge sind bekannt. Die einheimischen Völker werden sich voraussichtlich mit ihren verlorenen Stamesmitgliedern von Bota Magna wiedervereinen und ihre Wohnorte neu wählen. Die Neuankömmlinge aus dem Matoranischen Universum werden sich in diese Gesellschaft integrieren. Greg schließt auch nicht aus, dass die bisherigen Toa-Teams sich auflösen werden, damit die einzelnen Mitglieder an unterschiedlichen Orten auf Spherus Magna wohnen können. Weiteres werden wir ab April in den neuen Webserien erfahren.

WUSSTEST DU SCHON...

... dass Pridak es nicht schaffte, vor Teridax' Tod die Liga der Sechs Königreiche neu zu gründen?

... dass Takua der erste Matoraner überhaupt war?

... dass Greg Farshtey's Idee für Teridax' Tod so aussah, dass Mata Nui den Makuta-Roboter stürzt und ihn mit seinen Kräften aufschneidet, um die Bewohner zu befreien?

... dass diese Idee aufgrund ihrer Brutalität von LEGO abgelehnt wurde?

... dass Greg Farshtey von LEGO ein Verbot bekam, die Großen Wesen zu enthüllen, aus Gründen, über die selbst er nur spekulieren kann?

... dass Sahmads Geschichte in den April weiterläuft, Herrschaft der Schatten aber im März endet und im April neue Webserien starten?

... dass auf Bota Magna möglicherweise nicht-degenerierte Vorox und Zesk leben, doch wahrscheinlich nicht sonderlich viele, da die meisten dieser Spezies in der Wüste lebten und nicht im Dschungel?

... der Rote Stern sich nun im Orbit um Spherus Magna befindet?

... die matoranische Vorsilbe für „Schatten“ jetzt „Kra-“ ist? Schatten-Matoraner werden aber keine Kra-Matoraner, da sie keine natürliche Matoraner-Art sind (Matoraner des Schattens).

... Ba-Matoraner, sowie Toa und Turaga der Gravitation die primäre Farbe Lila und die sekundäre Farbe Schwarz haben? (Ergebnis einer BS01-Abstimmung)

... das [KanohiJournal](#) im März einen Eisenwolf-Bauwettbewerb startet?



IDBM WETTBEWERB 3: DER WÜSTENVOGEL

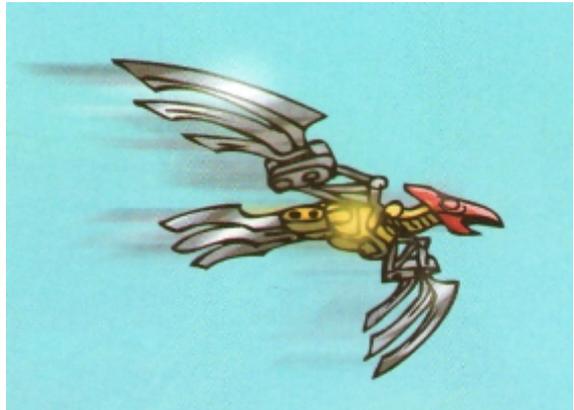
DER GEWINNER

Ein Relikt aus der IDBM-Zeit, aber hier ist er – der Gewinner des Wüstenvogel-Wettbewerbs aus Ausgabe 11/Dezember 2009. Diese Vogelbeschreibung für den Wüstenvogel aus Challenge of Mata Nui ist von nun an offizieller Teil der BIONICLE-Saga!

ERFINDER: Hot Pants (BZPower-Mitglied)

NAME DER KREATUR: Höhlenwürger (engl. Cave Shrike)

BESCHREIBUNG DER KREATUR: Der Höhlenwürger gehört zu den wenigen Spezies, denen es gelang, nach dem Zerschlagen zu überleben. Höhlenwürger haben einen natürlichen Instinkt, versteckte Futterlager zu bauen, um sich ihre Nahrung zu sichern, wenn es an Beute mangelt, was in der rauen Umgebung von Bara Magna oft passiert. Diese Lager werden oft in kalten, dunklen Höhlen angelegt, daher ihr Name. Der Höhlenwürger hat einen starken Magen und isst nur sehr wenig, sodass er sich monatelang gut alleine von gelagertem Essen ernähren kann. Das bedeutet, dass ein Höhlenwürger nicht jagt, wenn er hungrig ist, sondern immer, wenn er Beute sieht, und das Erbeutete lagert, um es später zu essen.



Höhlenwürger jagen, indem sie stundenlang über weites, offenes Land gleiten, manchmal sogar tagelang, auf der Suche nach passender Beute. Sie fliegen in gewundenen, unregelmäßigen Mustern, um absichtlich die faulen Kreisflüge der meisten fliegenden Raubtiere zu vermeiden, sodass sie weniger intelligenten Wüstentieren nicht auffallen. Höhlenwürger ernähren sich hauptsächlich von kleinen Landtieren wie Sandfüchsen, obwohl manche groß genug sind, um einen Agori davonzutragen. Wenn der Höhlenwürger sich ein Ziel ausgesucht hat, faltet er seine Flügel und saust blitzschnell herab, um seine Beute mit den klingenartigen Federn an seinen Flügeln zu schneiden. Wenn der erste Sturzflug nicht reicht, um das Ziel auszuschalten, wird es einen zweiten Flug machen, um ihr Futter davonzutragen. Wenn die Beute überlebt, gibt der Höhlenwürger normalerweise die Jagd auf und sucht sich ein neues Ziel. Denn trotz seiner scharfen Metallfedern und seiner tödlichen Schnelligkeit, ist der Höhlenwürger kein guter Kämpfer und hat einen gebrechlichen Körper, weshalb er die meisten Konfrontationen meiden wird, die nicht mit einem einzigen Angriff entschieden werden können.

Höhlenwürger haben keine natürlichen Feinde – ihre dünnen Körper geben armselige Mahlzeiten ab und es ist für einen schlaun Beutesucher viel einfacher, eines ihrer Nahrungslager aufzuspüren und dieses zu plündern. Ein Höhlenwürger lässt sich sein Lager normalerweise lieber wegfressen, als darum zu kämpfen, doch wird er erbittert kämpfen, wenn seine Eier in Gefahr sind.

VERMISCHTES: Schwerter aus Höhlenwürgerfedern sind normalerweise brüchig, werden aber als große Errungenschaften angesehen, da es, um einem Höhlenwürger eine Feder zu stehlen, einen Glatorianer braucht, der begabt genug ist, um eine Einzelattacke eines Höhlenwürgers vorherzusehen, und schnell genug, um sie unverletzt zu kontern.

Glückwunsch an Hot Pants! Vielen Dank an Bioran23 und den KJ-Staff für ihre Hilfe! Ebenso ergeht Dank an Nathanael1711 und Neramo für die Hilfe bei der Auswertung. Vielen Dank an alle Teilnehmer! Ein besonderer Dank ergeht an Greg Farshtey, für die Erlaubnis, dass wir zum dritten Mal innerhalb eines Jahres helfen durften, die BIONICLE-Welt zu erweitern!

BIONICLE GRAPHIC NOVEL 8: LEGENDS OF BARA MAGNA

EXKLUSIVE VORSCHAU

Ein Beteiligter am Entstehungsprozess der achten Graphic Novel, Legends of Bara Magna, postete im letzten Monat Bilder aus dem Buch auf der Internetseite deviantart.com. Diese Bilder möchten wir euch nicht vorenthalten...

Malum vs. Strakk (gezeichnet von Christian Zanier)



Zeichnungen von Stuart Sayger

Saygers Beteiligung ist eine Überraschung für viele, da er zuletzt 2007 die BIONICLE-Comics zeichnete, bevor Leigh Gallagher und dann Pop Mhan ihn ablösten. Und was er uns bietet ist auch eine Zeichnung des Feuer-Elementarlords...



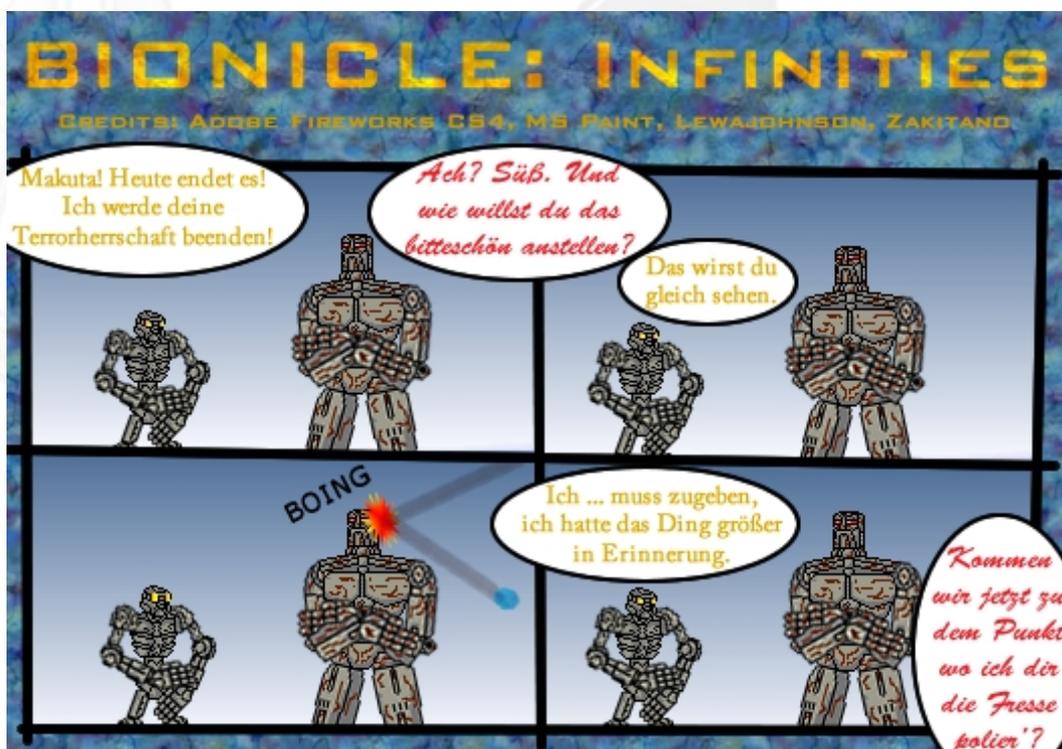
Und mit diesen Bildern verabschiedet EA sich auch bis zum nächsten Mal...

DIE REDAKTION:

- Nuhrii the Metruan** – Chefredakteur & Übersetzer
Chosen One of Bionicle, Vezok's Friend – Bildwitz
Bioniclemaster724, Neramo – Grafiker
Nathanael1711, Toa-Nuva – Hero Factory Update

Weitere Danksagungen ergehen an Greg Farshtey und Pop Mhan.

BIONICLE INFINITIES VON CHOSEN ONE OF BIONICLE



ZU GUTER LETZT... VON VEZOK'S FRIEND





DER CHRONIST

UNOFFIZIELLES DEUTSCHES BIONICLE-MAGAZIN

UNSER FORUM:

WWW.CHRONISTMAGAZIN.DE

KANOHIJOURNAL

UNSER PARTNER:

DAS KANOHIJOURNAL

WWW.KANOHIJOURNAL.COM

