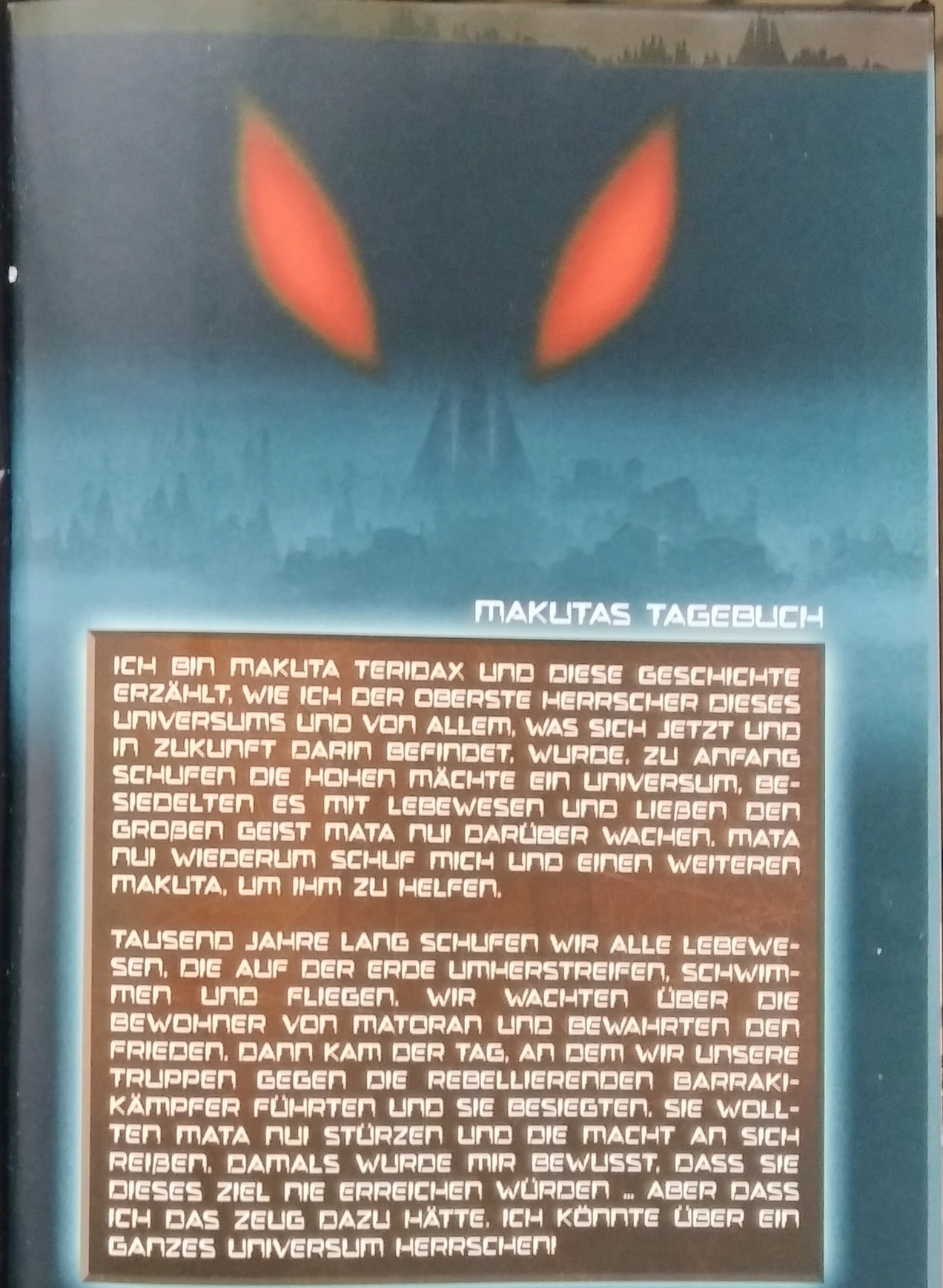
BIONICLE®

DAS UNIVERSUM VON MAKUTA

GREG FARSHTEY

LEGO, the LEGO logo and BIONICLE are trademarks of the LEGO Group.
©2009 The LEGO Group.
Produced by Ameet Sp. z o.o. under license from the LEGO Group.



MAKUTAS TAGEBUCH

ICH BIN MAKUTA TERIDAX UND DIESE GESCHICHTE ERZÄHLT, WIE ICH DER OBERSTE HERRSCHER DIESES UNIVERSUMS UND VON ALLEM, WAS SICH JETZT UND IN ZUKUNFT DARIN BEFINDET, WURDE. ZU ANFANG SCHUFEN DIE HOHEN MÄCHTE EIN UNIVERSUM, BESIEDELTEN ES MIT LEBEWESEN UND LIEßEN DEN GROßEN GEIST MATA NUI DARÜBER WACHEN. MATA NUI WIEDERUM SCHUF MICH UND EINEN WEITEREN MAKUTA, UM IHM ZU HELFEN.

TAUSEND JAHRE LANG SCHUFEN WIR ALLE LEBEWESEN, DIE AUF DER ERDE UMHERSTREIFEN, SCHWIMMEN UND FLIEGEN. WIR WACHTEN ÜBER DIE BEWOHNER VON MATORAN UND BEWAHRTEN DEN FRIEDEN. DANN KAM DER TAG, AN DEM WIR UNSERE TRUPPEN GEGEN DIE REBELLIERENDEN BARRAKI-KÄMPFER FÜHRTEN UND SIE BESIEGTEN. SIE WOLLTEN MATA NUI STÜRZEN UND DIE MACHT AN SICH REIßEN. DAMALS WURDE MIR BEWUSST, DASS SIE DIESES ZIEL NIE ERREICHEN WÜRDEN ... ABER DASS ICH DAS ZEUG DAZU HÄTTE. ICH KÖNNTE ÜBER EIN GANZES UNIVERSUM HERRSCHEN!

METRU NUI

Metru Nui, auch bekannt als „Stadt der Legenden", ist die nördlichste Insel im BIONICLE® Universum. Sie war einer der ersten Orte, die von den Hohen Mächten erschaffen wurden, und war seit fast 100.000 Jahren Heimat der Bewohner von Matoran. In der Vergangenheit war Metru Nui ein belebter Hafen, der von Handelsschiffen anderer Inseln und Kontinente angelaufen wurde.

Metru Nui besteht aus sechs Bezirken, die auch Metru genannt werden; in jedem dieser Bezirke lebt ein anderer Stamm der Matoraner. Er wird regiert von einem Dorfältesten, dem Turaga. In Metru Nui werden wichtige Arbeiten verrichtet, unter Anderem werden hier die Masken der Macht gefertigt. Alle Arbeiten, die hier von den Matoranern ausgeführt werden, sind so bedeutend, dass die Gesundheit des Großen Geistes von ihnen abzuhängen scheint – wenn die Matoraner von Metru Nui längere Zeit nicht arbeiten, wird Mata Nui krank.

Zu den Sehenswürdigkeiten von Metru Nui zählen das Kolosseum, der Große Tempel, die Archive und der Große Schmelzofen. Die Stadt bietet auch vielen Rahi-Bestien eine Heimat, die aus dem Süden hierher wandern und gefangen und in den Archiven ausgestellt werden. Metru Nui war bereits Schauplatz vieler denkwürdiger Ereignisse wie:

- Der Kampf zwischen Toa Lhikans Leuten und dem Kanohi-Drachen
- Der Konflikt zwischen den Toa-Dark-Jägern
- Der matoranische Bürgeraufstand
- Die Erschaffung des Toa Metru

Der matoranische Bürgeraufstand (der auch als der Große Bruch bezeichnet wird) fand vor über 79.000 Jahren statt und begann mit einem Streit zwischen Ta-Metru und Po-Metru. Bald war die ganze Stadt in den Konflikt involviert. Vier Jahrhunderte lang wurde gekämpft, während denen die Städter kaum arbeiteten. Schließlich wurde dem Konflikt durch das Eingreifen von Makuta Teridax ein Ende gesetzt. Als Folge des Aufstands wurde von der Bruderschaft ein Makuta als Wache für alle bewohnten Regionen des Universums eingesetzt, um einen erneuten verheerenden Konflikt zu vermeiden. (Nachdem 400 Jahre lang in Metru Nui kaum gearbeitet wurde, war Mata Nui so geschwächt, dass eine Gruppe – angeführt von Toa Jovan – eingreifen musste. Sie suchte die Maske des Lebens und nutzte sie, um die schwindenden Energien des Großen Geistes wieder zu beleben.)

Man erwartet, dass die Stadt in Zukunft noch mehr Bedeutung gewinnen wird.

PO-METRU

Po-Metru ist ein wilder, unwirtlicher Ort mit Bergen und Canyons. Dort leben die talentierten matoranischen Steinmetze. Die Matoraner von Po-Metru leben in Höhlen und Arbeiterdörfern. Sie sind bekannt für die riesigen Statuen, die sie aus Gesteinsblöcken meißeln, und ihre Geschicklichkeit beim Zusammenbauen verschiedener Dinge.

ONU-METRU

Die Bewohner von Onu-Metru leben und arbeiten untertag. In ihrem Bezirk befinden sich die Protodermis-Mienen und die berühmten Archive. Massive Protodermisbrocken werden von hier nach Po-Metru transportiert und dort bearbeitet. Außerdem wird jedes wilde Rahi, das in der Stadt gefangen wird, hier in den Archiven ausgestellt.

DIE ARCHIVE

Die Archive sind ein riesiges unterirdisches Museum und so groß wie die ganze Stadt Metru Nui. Ausgestellt wird dort so gut wie jedes Werkzeug, Artefakt und Wesen, das jemals auf Metru Nui gesehen wurde. Die Archive haben so viele Ebenen, Unterebenen und verwinkelte Gänge, dass sich Besucher leicht verirren. Hin und wieder entwischt ein Rahi und streift durch die Gänge – daher sind die Archive ein gefährlicher Arbeitsplatz.

KO-METRU

Ko-Metru hat sich ganz dem Studium und der Forschung verschrieben und verfügt über großartige Kristallgebäude. Jede schriftliche Aufzeichnung von Metru Nuis Vergangenheit wird hier aufbewahrt, zusammen mit den Prophezeiungen der Zukunft. Die Türme des Wissens des Metru wurden nicht errichtet, sondern sind aus speziellen Wissenskristallen gewachsen. Am Anfang war das Gewächs noch ganz zart, doch bald wurde der Kristall rasend schnell zu einem gigantischen Turm, groß genug für viele Matoraner.

LE-METRU

Le-Metru ist das Transportzentrum von Metru Nui. Hier werden Fahrzeuge hergestellt sowie das komplexe Rollschachtsystem für die Großtransporte gewartet. Überall gibt es riesige, verworrene Kabelstränge, an denen die Le-Matoraner während der Arbeit klettern, schwingen und herumkriechen.

GA-METRU

Ga-Metru als Zentrum für Bildung und Lehre der Stadt beherbergt den Großen Tempel und viele Schulen. Es ist ein friedlicher und wunderschöner Ort, weithin bekannt für seine Kanäle und Springbrunnen. Ein Großteil der Arbeit in Ga-Metru wird von Mitgliedern anderer Stämme geleistet, sodass die Ga-Matoraner sich voll auf ihr Studium konzentrieren können.

DER GROSSE TEMPEL

Der Große Tempel ist Mata Nui geweiht und daher eines der wichtigsten Gebäude in Metru Nui. Der Tempel bietet Platz für den Toa Suva, ein rundes Steingebilde von dem viele glauben, dass es die Quelle der Toa Macht ist. Über Jahre hinweg wurde der Tempel mehrmals schwer zerstört, aber jedes Mal größer und prachtvoller wieder aufgebaut als zuvor.

TA-METRU

Ta-Metru ist voll von Werkstätten und Gießereien und damit das Zuhause von geschickten Arbeitern, die Werkzeug, Ausrüstungsgegenstände und Masken der Macht sowie alles andere, was in der Stadt benötigt wird, herstellen. Geschmolzene Protodermis wird über Rohre in das Metru geleitet, dann in Gussformen gefüllt und abgekühlt. Die Luft in Ta-Metru ist immer angereichert mit Rauch und Dampf und es ist zu heiß dort für die meisten anderen Matoraner.

DAS KOLOSSEUM

Das Kolosseum ist das höchste Gebäude in Metru Nui. Hier befinden sich die Räume der Stadtregierung, eine Sportarena und ein großes Kraftwerk. Die unteren Stockwerke des Kolosseums wurden als Lagerräume genutzt sowie als Zellen für gefangene Dunkle Jäger und andere Gesetzesbrecher. Das Kolosseum steht an dem Ort, an dem alle sechs Metru aufeinandertreffen, und man sagt, es gehöre jedem in der Stadt.

TOA LHIKAN

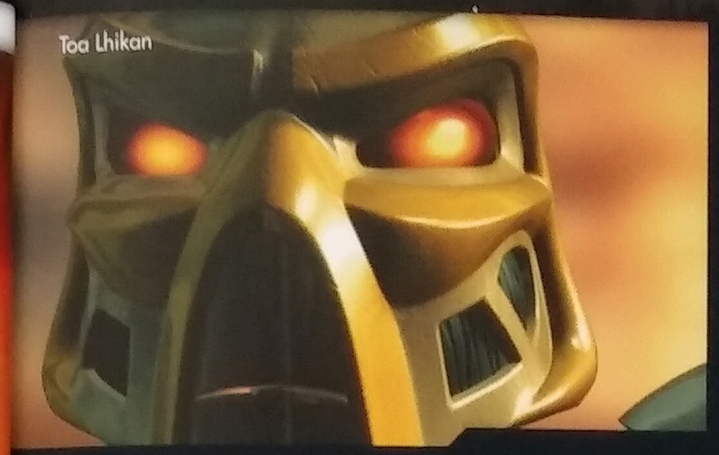
Toa Lhikan gibt Vakama einen Toa-Stein

Vor langer Zeit führte dieser Toa des Feuers eine Gruppe an, die die Stadt Metru Nui verteidigte. Sie vollbrachten viele heldenhafte Taten und Lhikan selbst wurde für die Matoraner dieser Stadt zur Legende. Bis heute steht dort eine Statue von ihm, um seinen Mut in Ehren zu halten.

Über Toa Lhikans Vergangenheit ist wenig bekannt, da er kaum darüber sprach. Es gilt als sicher, dass er vor 17.500 Jahren Matoraner war, als er von einem Toa des Feuers names Dume gerettet wurde. 7005 Jahre später wurde er Toa und erhielt den Auftrag, einen strategischen Außenposten mit einer Gruppe anderer heroischer Mitstreiter zu bewachen. An diesem Außenposten befand sich ein Artefakt von großem Wert, der Makoki Stein. Obwohl es aussah wie ein gewöhnliches Steintablett, waren geheime Informationen der Bruderschaft der Makuta in den Stein eingemeißelt.

Die kleine Insel wurde von wilden Kreaturen den Frostelus – überrannt. Man befahl Lhikan, mit dem Makoki Stein zu fliehen, aber er war bereits von zwei Dieben gestohlen worden, Vezok und Hakann. (Die Dunklen Jäger konnten ihnen den Stein später abnehmen und benutzten ihn, um nach dem Krieg der Toa gegen die Dunklen Jäger ihre Agenten freizukaufen.) Lhikan gehorchte seinen Befehlen und konnte als einziger Überlebender der Gruppe von der Insel fliehen.

Als der Kanohi Drache Metru Nui bedrohte, schloss sich Lhikan mit 10 anderen Toa zusammen und kämpfte einen monatelangen Kampf, um ihn zu besiegen. Nach dem Kampf blieb die Gruppe, um die Stadt zu bewachen. Einige Zeit später machten sich einige der Gruppenmitglieder auf, um nach neuen Abenteuern zu suchen, und ließen Lhikan, Toa Nidhiki und Toa Tuyet zurück. Zu dieser Zeit versuchte Tuyet Gewalt zu erlangen indem sie die Energien anderer Toa stahl. Sie wurde von Lhikan und Nidhiki besiegt und wurde in die Grube verbannt.


Toa Lhikan

Turaga Lhikan

Einige Jahre später wollten die Dunklen Jäger Metru Nui mit einen Überfall einnehmen. Lhikan führte ein siegreiches Heer von Toa gegen sie an, doch der Sieg hatte seinen Preis. Toa Nidhiki hatte seine Freunde an den Feind verraten und Lhikan musste ihn aus der Stadt verbannen. Nidhiki schloss sich den Dunklen Jägern an.

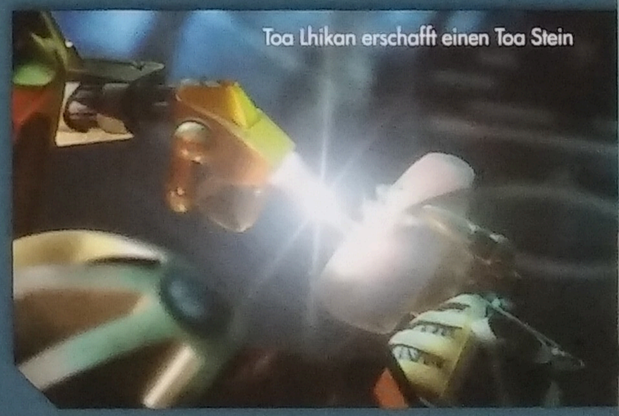
Makuta Teridax gab sich als Stadtführer aus und konnte so die Macht über Metru Nui an sich reißen. Er heuerte die Dunklen Jäger an, um Lhikan und seine Mitstreiter zu beseitigen. Lhikan spürte die Gefahr und schuf eine neue Gemeinschaft von Toa – die Toa Metru – um die Stadt zu beschützen. Lhikan wurde von zwei Dunklen Jägern gefangen genommen, von denen einer sein ehemaliger Gefährte Nidhiki war. Doch Lhikan konnte entkommen. Als er nun seine Bestimmung erfüllt hatte, die Toa Metru ins Leben zu rufen, verwandelte sich Lhikan von einem Toa in einen Turaga.

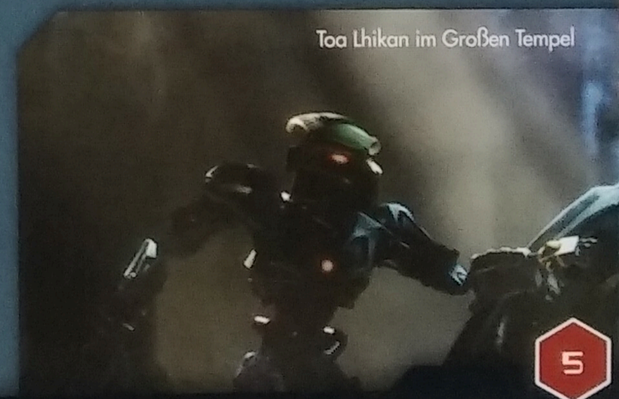
Lhikans Weisheit und Erfahrung half den neuen Toa, ihre Kräfte zu beherrschen. Während des letzten Kampfs gegen Makuta Teridax warf sich Lhikan schützend vor Toa Vakama und verlor dabei sein Leben. Die Toa Metru spürten seine Maske auf und gaben sie später an Jaller, einen Ta-Matoraner, weiter.

- Obwohl die Erinnerungen an Lhikan und Metru Nui bei den Matoranern verblassten, wollten die Toa Metru seine Legende am Leben erhalten. Also erfanden sie Geschichten von „Lhii", einem Meister im Lava-Surfen, und seinen heldenhaften Taten.

- Lhikan erschien auch in einigen anderen parallelen Welten. In einer davon wurden er und seine ursprüngliche Gruppe durch einen Kader vor den Frostelus gerettet, der von Toa Lesovikk angeführt wurde. In einer weiteren Welt wurde Lhikan während des Kampfs gegen Tuyet von Nidhiki getötet. Tuyet übernahm die Herrschaft über das Universum und begründete eine tyrannische Toa Herrschaft.

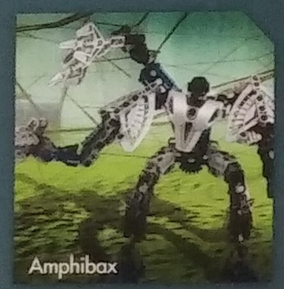
- Eine Gruppe von Toa, die Inika, trafen auf der Insel Voya Nui jemanden, der Lhikan zu sein schien – mehr als 1000 Jahre nach seinem Tod. Es handelte sich allerdings nur um eine Illusion des Helden, um den Mut der Helden auf die Probe zu stellen.


Toa Lhikan erschafft einen Toa Stein


Toa Lhikan im Großen Tempel

DUNKLE JÄGER

Die Dunklen Jäger sind Diebe, Kopfgeldjäger und Söldner unter der Führung eines Wesens, das nur als Der Schatten bekannt ist. Die Dunklen Jäger stammen von der Insel Odina und übernehmen jeden Auftrag – legal oder illegal – solange die Bezahlung stimmt. Zusammen mit der Bruderschaft der Makuta gelten sie als eine der gefährlichsten Organisationen des Universums.


Amphibax

Der Schatten sowie ein weiterer Vertreter seiner Spezies, der als „Der Uralte" bekannt ist, gründeten die Dunklen Jäger. Sie wurden von Metru Nui bis zum südlichen Kontinent schnell respektiert und gefürchtet. Über Jahrtausende hinweg stahlen die Dunklen Jäger Schätze, vernichteten Toa, kidnappten Turaga und stürzten sogar Regierungen ganzer Inseln. Sie knüpften Kontakte mit der Bruderschaft von Makuta und erledigten häufig Aufträge für Makuta Teridax oder Andere. Der Schatten rekrutiert Mitglieder von jeder Spezies, und diese Gruppe umfasst völlig unterschiedliche Mitglieder, sogar einige Ex-Toa. Einige Dunkle Jäger sind Abtrünnige, die eine Heimat suchen, andere sind Abenteurer. Manche sind Kriminelle, die nur darauf aussind, gegen Bezahlung zu stehlen und Leid zuzufügen.

Sentrakh

Die Organisation hat feste Regeln:

- Jeder Schatz, der von einem Dunklen Jäger während einer Mission gefunden wird, muss Dem Schatten ausgehändigt werden.
- Jeder Dunkle Jäger, der die Gruppe hintergeht oder die Gruppe verlassen will, wird gejagt und vernichtet.
- Jeder, der nicht Mitglied der Organisation ist und einen Dunklen Jäger erledigt, wird ebenfalls vernichtet.

NIDHIKI

Einst war er ein Toa der Luft, bevor er versuchte Metru Nui zu verraten und an die Dunklen Jäger auszuliefern. Nachdem er aus der Stadt verbannt wurde, befahl Der Schatten, ihn zu verwandeln und er wurde ebenfalls ein Dunkler Jäger. Später wurde er auf Makuta Teridax Wunsch hin zurück nach Metru Nui geschickt, um Toa Lhikan und andere zu ergreifen. Nidhiki konnte Toa Metru nicht aufhalten, daher absorbierte ihn Teridax, nahm ihn in seinen eigenen Körper auf und vernichtete den Dunklen Jäger. Zu Lebzeiten konnte Nidhiki fliegen und seine Feinde mit Energiepfeilen beschießen. Er war ein geschickter Dieb und Lügner.

KREKKA

Das Aufregendste, das dem großen, starken und dummen Krekka je widerfuhr, war ein Kampf gegen Makuta Gorast (den er verlor). Daraufhin wurde er als Dunkler Jäger und Nidhikis Partner rekrutiert, hauptsächlich damit der Ex-Toa anständig blieb. Während den Kämpfen mit Toa Lhikan und dem Toa Metru hielt er sich mit Nidhiki in Metru Nui auf; beide fielen Teridax zum Opfer. Krekka war in der Lage zu fliegen und Energienetze zu spannen.

Vor nicht allzu langer Zeit wurden die Dunklen Jäger mutiger. Nachdem ihre Bitte, eine Basis auf Metru Nui errichten zu dürfen, abgelehnt wurde, überrannten sie die Stadt und wollten sie erobern. Mithilfe eines verräterischen Toa, nämlich Nidhiki, gelang ihnen das auch beinahe. Ihre Streitmächte wurden jedoch in die Irre geführt und aus dem Hinterhalt von einem kleinen Toa-Verband angegriffen. Die gefangen genommenen Dunklen Jäger wurden mit der Warnung, nie wieder zurückzukehren, nach Odina zurückbefördert.

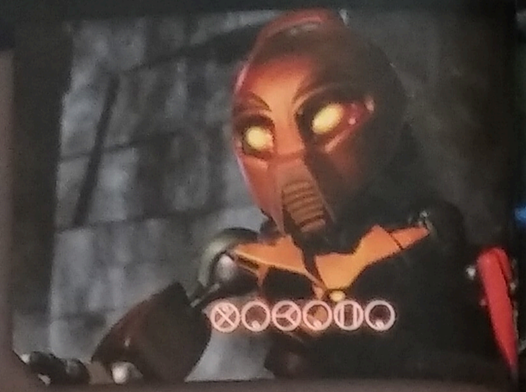
Später nahmen die Dunklen Jäger das Angebot von Makuta Teridax an, ihn bei der Aufgabe zu unterstützen, die Toa aus Metru Nui zu vertreiben und die Stadt unter seine Gewalt zu bringen. Während dieser Mission wurden zwei Dunkle Jäger von Teridax ausgelöscht. Als Der Schatten dies erfuhr, erklärte er der Bruderschaft den Kampf. Dieser wütet bis zum heutigen Tage.

Erst kürzlich sagten sich sechs Mitglieder von den Dunklen Jägern los und zogen alleine weiter. Sie nannten sich „Piraka" und versuchten, die mächtige Maske des Lebens zu stehlen. Obwohl die Dunklen Jäger Agenten aussandten, um sie zu stopppen, war es doch eine Gruppe von Toa, die Piraka letztendlich bezwang.

Auch heute noch stellen die Dunklen Jäger eine große Bedrohung für Sicherheit und Frieden dar. Ihre Festung in Odina wurde kürzlich von Toa Nuva Pohatu zerstört. Dies ist allerdings, wenn überhaupt, nur ein kleiner Rückschlag für eine so mächtige Organisation.

Die Piraka

VAKAMA



Vakama war Maskenbauer in Metru Nui und wurde von Turaga Dume (der in Wahrheit der verkleidete Makuta Teridax war) gebeten, eine Maske der Zeit zu erschaffen. Noch bevor er diesen Auftrag ausführen konnte, gab ihm Toa Lhikan einen Toa Stein, den er in den Großen Tempel bringen sollte. Vakama gehorchte und traf dort fünf weitere Matoraner. Als sie ihre Steine in die Toa Suva legten, wurden sie von Energie durchflutet und in die Toa Metru verwandelt.
Toa Vakama hatte eine Vision von sechs Großen Kanoka-Disks und der zerstörten Stadt. Er führte die neue Gruppe bei der Suche nach den Disks an und geriet mit ihr in einen Kampf mit der mächtigen, mit Intelligenz ausgestatteten Pflanze Morbuzakh. Als nächstes besiegten die Toa Metru den Gestaltwandler Krahka, der Metru Nui bedrohte. Kurz darauf entdeckten sie, wie Makuta sie in die Irre geführt hatte, und dass er alle Matoraner der Stadt gefangengenommen und in Kanister eingesperrt hatte.

Die Toa Metru kämpften gegen Makuta, den Roboter Vahki, und die Dunklen Jäger Nidhiki und Krekka. Während dieses Abenteuers gelang es Vakama, die Großen Disks zu vereinen und die Maske der Zeit zu erschaffen. Letztlich war die Stadt zerstört, die Toa konnten Makuta jedoch wenigstens vorübergehend aufhalten. Vakama führte die Toa auf der Suche nach einer neuen Insel an, auf der die Matoraner in Sicherheit leben konnten. Sie benannten ihre neue Insel nach dem Großen Geist „Mata Nui".

Als sie nach Metru Nui zurückkehrten, um die ersten Matoraner auf die Insel zu bringen, gerieten die Toa in einen Hinterhalt von Visorak Spinnen. Von Visorak Gift in einen bestialischen Toa Hordika verwandelt, hinterging Vakama seine Gefährten und verbündete sich mit den Visorak. Später bereute er diesen Schritt und half den anderen Toa die Visorak zu besiegen und die Matoraner zu retten. Mit ihrer Toa-Macht konnten Vakama und seine Freunde die Bewohner befreien. Dabei verwandelten sich die Toa in Turaga. Im Dorf Ta-Koro auf Mata Nui wurde Vakama zum Turaga des Feuers.

Als ein Toa Metru trug Vakama die Kanohi Huna, die Große Maske der Verschleierung, sowie einen Kanoka Disk-Werfer.

MATAU

Matau war in Metru Nui ein Matoraner der Luft, dessen Aufgabe es war, Prototypen neuer Fahrzeuge zu testen. Da er wagemutig war und die Schnelligkeit liebte, hatte Matau gelegentlich Unfälle. Während eines sehr gefährlichen Tests eines Motorschlittens kam Matau beinahe um, hätte ihn Toa Lhikan nicht gerettet. Der Toa gab Matau einen Toa Stein und trug ihm auf, diesen in den Großen Tempel zu bringen.
Als er den Toa Stein in den Toa Suva legte verwandelte sich Matau in einen Toa Metru. Er war begeistert. Matau war sich sicher, als Held viel Ruhm und Ehre zu ernten; doch dies traf nicht ganz zu. Als erstes steckte er in einem gigantischen Explosionsofen fest, als er gegen die verrückte Morbuzakh Pflanze kämpfte.

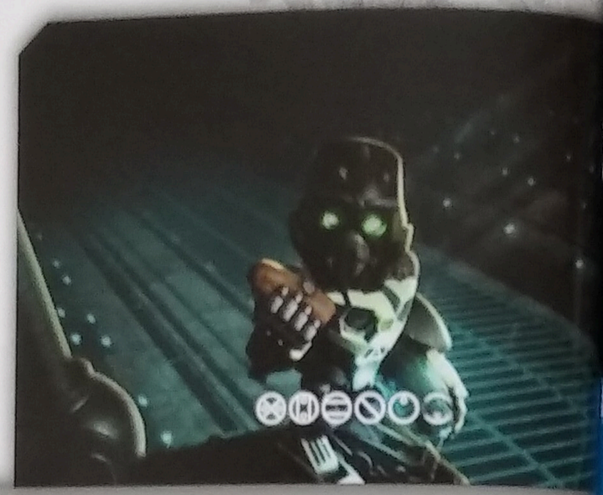
Dann fand er sich in den dunklen Tunnels unterhalb der Archive im Kampf gegen eine Rahi Bestie wieder, die die Stadt in ihre Gewalt bringen wollte. Anschließend war er auf der Flucht, gejagt von dem Vahki, der seit jeher seine Stadt beschützt hatte!
Als später die Toa Metru durch das Visorak Gift in monströse Toa Hordika verwandelt wurden, gab Matau Vakama die Schuld. Da Vakama ihr Anführer war, war Matau der Meinung, dass er klug genug hätte sein müssen, seine Truppe nicht in den Hinterhalt zu führen. Die Gemeinheiten, die Matau sagte, führten dazu, dass Vakama sich von seinen Freunden entfernte und mit dem Gegner verbündete.

Später bereute Matau sein Verhalten. Während des letzten Kampfes gegen die Visorak war es Matau, der Vakama dazu brachte umzukehren und wieder ein Held zu sein. Matau riskierte sein eigenes Leben, um Vakama daran zu erinnern, was es bedeutete, ein Toa zu sein, und es gelang ihm, Vakama wieder auf die Seite

des Gesetzes zu bringen.
Matau wurde der Turaga von Le-Koro auf der Insel von Mata Nui. Er wurde bekannt für seinen Sinn für Humor sowie seine Tapferkeit, und hatte insbesondere großen Spaß daran, Turaga Nuju Streiche zu spielen.
Als ein Toa Metru trug Matau die Kanohi Mahiki, die Große Maske der Illusion. Er trug doppelte Luftschneider, die ihm auch als Flügel dienten.

WHENUA

Whenua arbeitete als Archivar in Ono-Metru, als ihm Toa Lhikan den Toa Stein überreichte. Verwandelt in einen To Metru war er weder so waghalsig wie Matau noch war er ein geborener Führer wie Vakama. Er zog es lieber vor, S tuationen zu analysieren, bevor er sich Hals über Kopf auf sie einließ. Aber niemand stellte seine Tapferkeit in Frage als er bei den Kämpfen gegen den Vahki und die Visorak Hilfe leistete.



Auch als er ein Toa war, fühlte sich Whenua auf eine besondere Weise mit Den Archiven verbunden. Auf sein Drängen hin erforschten die Toa Metru diese näher, als sie nach dem Ursprung von Sickerwasser suchten, das die Ausstellungsstücke bedrohte. Sie fanden Krahka, und ein Kampf entbrannte, um dieses Rahi davon abzuhalten, die Stadt einzunehmen. Später beobachtete Whenua mit gebrochenem Herzen, wie ein Erdbeben Die Archive aufriss und so alle Ungeheuer auf seine Stadt losgelassen wurden, die bis dahin dort gehalten wurden.

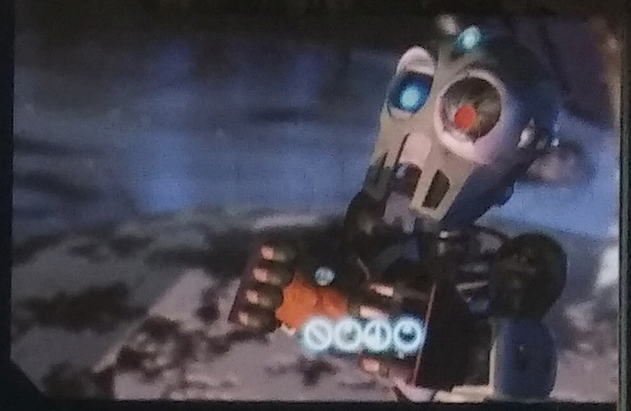
Als die Toa Metru eine neue Heimat für die Matoraner suchten, traf Whenua einen alten Freund: Mavrah. Dieser Archivar hatte die Stadt vor vielen Jahren verlassen und lebte in nahen Tunneln mit einer Horde prähistorischer Rahi Ungeheuer.

Da er überzeugt war, dass die Toa ihn fangen und zurückbringen wollten, versuchte er sie zu vernichten. Mavrah verlor wegen seiner Taten sein Leben, obwohl Whenua versucht hatte, ihn zu retten.

Whenua wurde Turaga von Ono-Koro und war bekannt für seine Weisheit und Gerechtigkeit. Er liebte die Geschichte und glaubte, dass die Lösung für viele aktuelle Probleme in Ereignissen der Vergangenheit gefunden werden konnten.

Als Toa trug Whenua die Kanohi Ruru, die Große Maske der Nachtsicht, und zwei Erdbeben-Bohrer mit sich.

NUJU



Nuju war ein Student in Metru Nui und er war überhaupt nicht glücklich darüber, ein Toa zu werden – es hielt ihn von seiner Arbeit ab. (Nuju war der Meinung, dass ein Toa vom Schicksal für seine Aufgabe auserwählt würde, da niemand, der bei klarem Verstand war, diese Aufgabe freiwillig auf sich nehmen würde). Trotz alldem war er ein starker Toa Metru, bekannt für sein Talent Geheimnisse zu lüften und voraus zu denken. Dennoch war ihm nie recht wohl dabei in einem Team mitzuwirken, und er wünschte sich oft die Gelegenheit, wieder Ko-Metru verteidigen zu können.

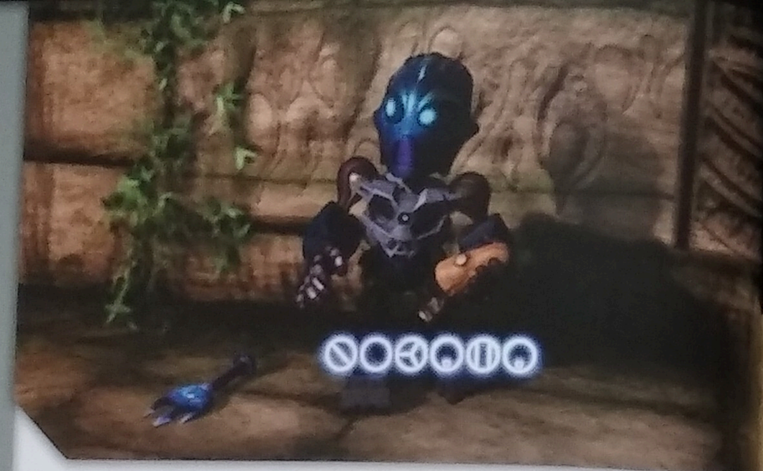
Als sich die Toa Metru in Toa Hordika verwandelten, lernte Nuju die Sprache der Rahi. Nachdem er der Turaga von Ko-Koro geworden war, verständigte er sich nur noch in dieser Sprache. Dies war seine Art daran zu erinnern, welche Gefahren Überheblichkeit und Stolz hervorriefen, denn diese Eigenschaften hatten ihn Jahre zuvor in den Hinterhalt der Visorak geführt.

Nachdem sie die Insel Mata Nui entdeckt hatten, kehrten die Toa Metru nach Metru Nui zurück. Dies war vielleicht Nujus schönster Moment als Toa. Die Gruppe begegnete einem grässlichen Ungeheuer, das Rahi Nui genannt wurde und ein Mischwesen mit den Eigenschaften und natürlichen Waffen von fünf anderen Ungeheuern war. Das Ungeheuer verletzte Nokama in dem Kampf schwer, und aufgrund seiner Fähigkeit, von Toa Energien zehren zu können, war es extrem gefährlich. Doch Nuju bemerkte, dass das Wesen nicht schwerer wurde, obwohl es fraß und immer größer wurde. Er überredete Vakama, ihn zu unterstützen. Sie gaben der Kreatur mehr und mehr elementare Energie zu Fressen, bis seine Größe seine Masse so sehr übertraf, dass dessen Atome auseinanderstoben und sich auflösten.

Als ein Toa Metru trug Nuju die Kanohi Matatu, die Maske der Telekinese, und doppelte Kristallbolzen mit sich.

NOKAMA

Bevor sie der Toa Metru des Wassers wurde, war Nokama Lehrerin in Metru Nui, sie galt als weise und geduldig. Von Anfang an stand sie Toa Vakama zur Seite, auch wenn andere an ihm zweifelten. Sie war der Meinung, Vakama sollte die Gruppe anführen, und überzeugte die anderen davon. Sie war auch diejenige, die merkte, dass die Toa Metru zusammenhalten mussten, um die Morbuzakh-Pflanze zu besiegen.
Während des Kampfes gegen Krahka besiegte Nokama drei mächtige Rahkshi ganz alleine. Sie war die einzige der Toa Metru, die der Gefangenschaft entging und später den Rest des Teams wieder zusammenführte. Als ihre Selbstsicherheit und Erfahrung wuchsen, wurde Nokama eine der erfolgreichsten Toa. Mutig stand sie alleine einer Herde Kikanolo Monstern gegenüber und nutzte ihre Kanohi Maske, um mit dem Leit-Rahi zu kommunizieren.



Während ihrer Zeit als Toa Hordika entdeckte Nokama eine Verbundenheit mit der Natur in sich, die sie zuvor nicht gekannt hatte. Nachdem Vakama die Gruppe verraten hatte, wurde Nokama die Anführerin und führte die erfolgreiche Suche nach dem Rahi Keetongu sowie den gelungenen Überfall auf die Visorak an.

Als Turaga stand Nokama dem Dorf Ga-Koro auf der Insel Mata Nui voran. Sie genoß ein hohes Ansehen, da sie ihre Entscheidungen logisch traf, sich zuvor jede Seite genau anhörte und sich nicht durch ihre Gefühle beirren ließ.

Während ihrer Zeit als Toa Metru trug Nokama die Kanohi Rau, die Große Maske der Umsetzung, und führte zwei Wasserschneiden mit sich.

ONEWA

Als er Toa Metru des Steines wurde, war Onewa ein Bildhauer aus Po-Matoran, der in Metru Nui lebte. Er war von Anbeginn skeptisch, was Vakamas Führungsposition anbelangte und schnell zur Hand, wenn es um Beleidigungen der Toa des Feuers ging. Er konnte sehr ungeduldig und aufbrausend sein, und schien oft das Schlimmste zu erwarten. Nur mit großer Mühe konnten er und Vakama zusammen arbeiten, um die Großen Scheiben zu finden und Morbuzakh zu besiegen.
Während des Kampfes gegen Makuta Teridax entdeckte Onewa die Macht seiner Großen Maske der Gedankenkontrolle und nutzte diese auch, um die anderen dabei zu unterstützen, Nidhiki und Krekka aufzuhalten.

Nachdem diese Auseinandersetzung gewonnen war und die Toa sich wieder auf die Reise nach Mata Nui begeben hatten, machte Onewa eine fremdartige Erfahrung. Er stieß auf eine bizarre Kreatur, die sich in einem Gewölbe versteckt hatte. Sie heftete sich an seine Maske und nahm Verbindung mit seinen Gedanken auf. Onewa sah Zukunftsvisionen, darunter auch den Angriff der Visorak auf Metru Nui. (Später stellte sich heraus, dass diese Kreatur und andere, ähnliche Kreaturen, von der mysteriösen Vereinigung des Ordens von Mata Nui geschaffen worden waren.)

Nachdem er ein Toa Hordika geworden war, fiel es Onewa sehr schwer, seine Wut zu kontrollieren. Trotzdem war er es, der half, Krahka zu überzeugen, sich mit den Toa gegen die Visorak zu verbünden. Ein überaus wichtiger Wendepunkt im Kampf gegen die Spinnen.

Als ein Turaga lernte Onewa aus seinen Fehlern der Vergangenheit und wurde ein guter Anführer des Dorfes Po-Koro. Sein Spitzname war „Der Schiedsrichter", da er alle Uneinigkeiten unter den Dorfbewohnern gerecht lösen wollte. Mit Whenua begründete er den Sport Kolhii, der das beliebteste Spiel auf der Insel Mata Nui wurde. Später war er entschieden dagegen, den Matoranern zu offenbaren, was auf Metru Nui geschehen war. Toa Nuva und Vakama mussten dies gegen seinen Willen tun.

Als Toa Metru trug Onewa die Kanohi Komau, die Maske der Gedankenkontrolle, und zwei Proto-Eishaken bei sich.

Teridax als Dume

MAKUTAS TAGEBUCH

ICH MUSS ZUGEBEN, NICHT IN DEN RICHTIGEN DIMENSIONEN GEDACHT ZU HABEN, ALS ICH MEINEN PLAN FASSTE, DIESES UNIVERSUM ZU ÜBERNEHMEN. ICH DACHTE, ICH KÖNNTE DAMIT ZUFRIEDEN SEIN, DIE HERRSCHAFT ÜBER DIE STADT METRU NUI ZU ERLANGEN. DADURCH HÄTTE ICH DEN ENERGIEFLUSS VON DEN STÄDTISCHEN KRAFTWERKEN ZUM REST DES UNIVERSUMS KONTROLLIEREN KÖNNEN; UND ICH HÄTTE ENTSCHEIDEN KÖNNEN, OB DER GROBE GEIST JE WIEDER ERWACHEN WÜRDE.

JETZT, DA ICH AUF MEINE ERLITTENEN RÜCKSCHLÄGE DORT BLICKE, WIRD MIR BEWUSST, DASS MIR DAS SCHICKSAL ZU VERSTEHEN GEBEN WOLLTE, DASS ICH ZU HÖHEREM BESTIMMT BIN, ALS NUR EINE STADT ZU REGIEREN. OH, DER PLAN WAR VIELVERSPRECHEND – ICH NAHM METRU NUIS ERBÄRMLICHEN ANFÜHRER, TURAGA DUME, GEFANGEN, STIEB IHN INS GEFÄNGNIS UND NAHM SEINEN PLATZ EIN. ICH PROGRAMMIERTE DIE ROBOTERWACHEN DER STADT, DIE VAHKI, SO UM, DASS SIE MIR DIENTEN. ICH HEUERTE DUNKLE JÄGER AN, UM TOA LHIKAN UND SEINE BEGLEITER AUSZULÖSCHEN, UND ICH FAND EINEN GUTGLÄUBIGEN KLEINEN MASKENBAUER, VAKAMA, UND ZWANG IHN, MIR EINE MASKE DER ZEIT ZU BAUEN.

ICH WAR WIE EINE VISORAK SPINNE, DIE IN DER MITTE IHRES NETZES DIE BEUTE BEOBACHTET, DIE SICH IN DEN FÄDEN VERFANGEN HAT. NACH UND NACH VERSCHWANDEN DIE TOA, UND NUR NOCH LHIKAN BLIEB ÜBRIG. DIE MATORANER DER STADT AKZEPTIERTEN MICH ALS DUME UND STELLTEN AUCH MEINEN BEFEHL NICHT IN FRAGE, MIT DEM ICH DIE TORE ZUM MEER SCHLIEßEN LIEß UND METRU NUI VOM REST DES UNIVERSUMS ABSCHNITT.

WENN ES WIRKLICH EINEN MOMENT GAB, IN DEM ES BEGANN SCHIEF ZU LAUFEN, DANN WAR DAS, ALS NIDHIKI UND KREKKA VERSAGTEN, LHIKAN DAVON ABZUHALTEN, DEN SECHS WERTLOSEN MATORANERN TOA STEINE ZU ÜBERGEBEN. DIESE SECHS WURDEN DIE TOA METRU, EINE NEUE GRUPPE, DIE SICH IN ALLES EINMISCHTE UND MEINEM PLAN IN DIE QUERE KOMMEN WÜRDE. ICH HATTE EINE INTELLIGENTE, BEDROHLICHE PFLANZE GESCHAFFEN UND AUF DIE STADT LOSGELASSEN, DIE MORBUZAKH, DIE DIE MATORANER IN PANIK VERSETZTE. DIE TOA METRU NUTZTEN DIE GROBEN SCHEIBEN UND VERNICHTETEN SIE.

ABER AUCH DIES KONNTE ICH ZU MEINEM VORTEIL WENDEN. SIE HATTEN KURZZEITIG IHRE ELEMENTAREN MÄCHTE IM KAMPF EINGESETZT UND WAREN NOCH NICHT HERR IHRER MASKENKRÄFTE. ALS SIE BEIDES VOR EINER ANSAMMLUNG VON DORFBEWOHNERN NICHT AUFWEISEN KONNTEN, STEMPELTE ICH SIE ALS BETRÜGER AB UND BEFAHL, SIE FESTZUNEHMEN. ABER MEINE VAHKI UND MEINE DUNKLEN JÄGER KONNTEN NUR DREI VON IHNEN FANGEN, UND SO BLIEBEN VAKAMA, NOKAMA UND MATAU AUF FREIEM FUß.

BEI MEINEM PLAN KONNTE ICH KEINERLEI VERZÖGERUNG ZULASSEN. WÄHREND EINIGE VAHKI DIE DREI ANDEREN TOA VERFOLGTEN, FING DER REST DIE MATORANER DER STADT EIN UND STECKTE SIE IN KANISTER, IN DENEN SIE IN EINEN TIEFEN SCHLAF GEZWUNGEN WURDEN. ÜBER DIE ZEIT HINWEG WÜRDEN SIE JEGLICHE ERINNERUNG DARAN VERLIEREN, WIE SIE EINGESPERRT WORDEN WAREN. DANN WÜRDE ICH SIE FREILASSEN UND SIE WÜRDEN MICH ALS IHREN RETTER FEIERN, MIR FREUDIG IHRE TREUE SCHWÖREN UND DIE GANZE KONTROLLE ÜBER METRU NUI ÜBERLASSEN. NATÜRLICH WÜRDE DIES VIELE JAHRHUNDERTE DAUERN ... ES SEI DENN, ICH HÄTTE DIE KANOHI VAHI, DIE MASKE DER ZEIT, UND KÖNNTE FÜR DIE SCHLAFENDEN MATORANER DIE ZEIT BESCHLEUNIGEN.

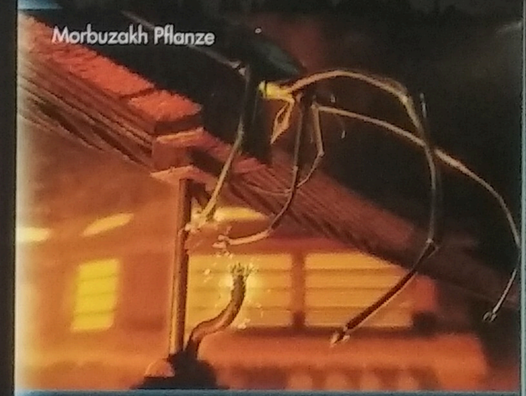
VAKAMA HATTE DIE SECHS GROBEN SCHEIBEN ERFOLGREICH VEREINT UND DIE MASKE GESCHAFFEN. ABER NOCH BEVOR DIE VAHKI IHM DIESE ABNEHMEN KONNTEN, HATTEN ER UND SEINE VERBÜNDETEN DIE ANDEREN DREI TOA METRU UND LHIKAN, DER NUN TURAGA WAR, BEFREIEN KÖNNEN. DANN WAGTEN SIE ES, MICH – JA, MICH! – ANZUGREIFEN, UND BEMERKTEN NICHT, DASS IHR VORHABEN BEREITS ZUM SCHEITERN VERURTEILT WAR.

DA ICH MEHR MACHT FÜR DEN BEVORSTEHENDEN KAMPF BENÖTIGTE, ABSORBIERTE ICH ALLE ENERGIEN DES METRU NUI KRAFTWERKES, DAZU KÖRPER UND GEIST VON NIDHIKI, KREKKA, UND VON MEINEM FLIEGENDEN RAHI NIVAWK.
ICH NAHM EINE GROBE, GEFLÜGELTE GESTALT AN UND FORDERTE VAKAMA UM DEN BESITZ DES VAHI HERAUS. AUCH DANN NOCH, ALS ERDBEBEN DIE STADT UM UNS HERUM ZERÜTTETEN, VAKAMA WAR GEWITZT. DUCKTE SICH, WICH AUS UND HIELT SICH VOR MIR VERSTECKT, BIS SEINE FREUNDE EINTRAFEN.

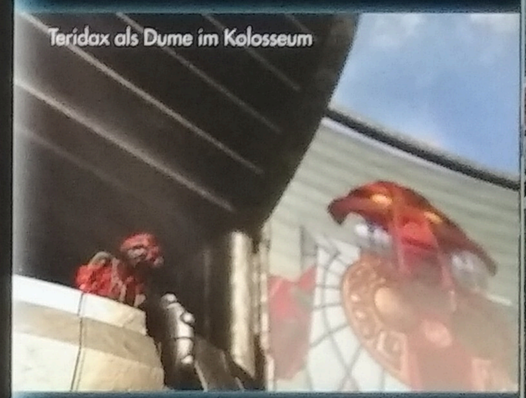
AUCH DANN HÄTTE ICH IHN NOCH NEUTRALISIEREN KÖNNEN – ICH HATTE JA DIE DUNKLEN JÄGER – WÄRE IHM NICHT AUF EINMAL BEWUSST GEWORDEN, WIE ER DIE MASKE DER ZEIT NUTZEN KONNTE. UM MICH HERUM BREMSTE ER DIE ZEIT AB UND VERZÖGERTE MEINE RACHE. ABER DER NARR KONNTE DIE VAHI MACHT NICHT KONTROLLIEREN UND WAR SELBER IN DER LANGSAMEN ZEIT GEFANGEN. ICH WUSSTE, DASS ICH NUR ZU WARTEN BRAUCHTE BIS SEIN WILLE SCHWACH WURDE. DANN WÄRE ER MEIN.

ICH SAH TURAGA LHIKAN NICHT AUF UNS ZU RENNEN, ODER SEINEN SPRUNG ZWISCHEN UNS. ABER ALS DIE ZEIT ENDLICH WIEDER NORMAL FLOSS, WAR ES LHIKAN, DER DURCH EINEN FÜR VAKAMA BESTIMMTEN SCHLAG SEIN LEBEN VERLOR. DOCH ER BEKAM EINE ZWEITE CHANCE ZU LEBEN, UND DER TOA METRU GRIFF MICH AN. ER FING MICH IN EINEM GEFÄNGNIS AUS MASSIVER PROTODERMIS UND VERSCHLOSS ES MIT EINEM TOA SIEGEL.

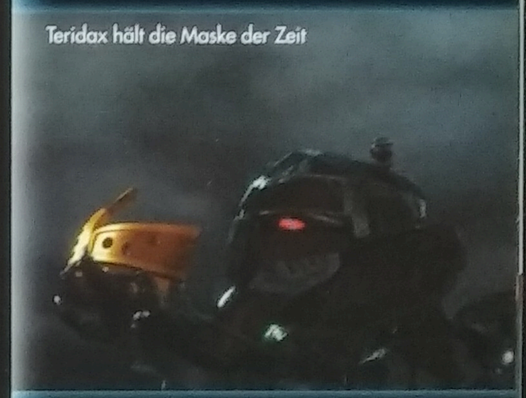
NATÜRLICH DACHTEN SIE, ICH WÄRE GESCHLAGEN UND WEHRLOS. TOA BEGEHEN OFT DIESEN FEHLER. SIE KONNTEN NICHT WISSEN, DASS ICH MIT MEINEM GEIST SCHON BESITZ VON ZWEI MEINER DIENERN GENOMMEN HATTE, DIE BALD IN METRU NUI ANKOMMEN UND MEINE NIEDERLAGE RÄCHEN WÜRDEN.



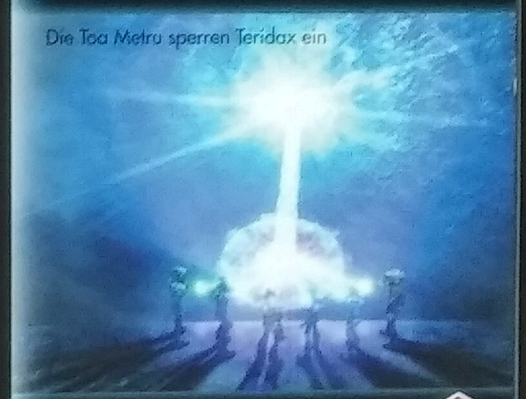
Morbuzakh Pflanze



Teridax als Dume im Kolosseum



Teridax hält die Maske der Zeit



Die Toa Metru sperren Teridax ein

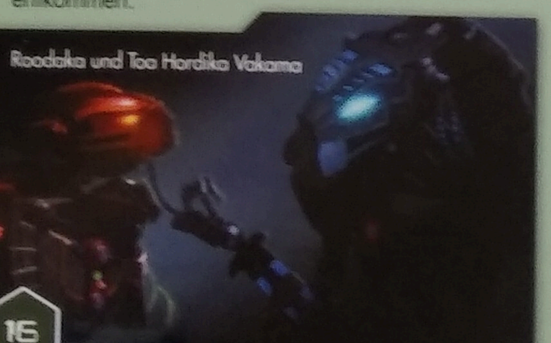
Die Visorak

TOA HORDIKA UND DIE INVASION DER VISORAK

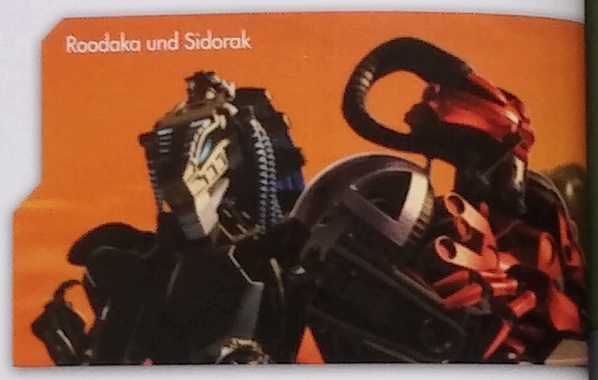
Zehntausend Jahre lang hatte die Bruderschaft von Makuta, bevor sie gegen Mata Nui rebellierte, Toa als Wachen eingestellt. Eines der Toa Teams waren die Toa Hagah, angeführt von einem mutigen Helden namens Norik. Als die Hagah erfuhren, dass die Bruderschaft die Insel Artakha geplündert, die Maske des Lichts gestohlen hatte und eine Armee von Visorak für den Krieg züchtete, wussten sie, was zu tun war.

Die Toa Metru in der Falle der Visorak

Norik führte sein Team beim Angriff auf die Festung von Makuta bei Destral und brachte die Maske zurück in seinen Besitz. Aber ihr Entkommen hatte einen Preis – Makutas Leutnant, Roodaka, nutzte ihre Macht, um sie in kleine bestienartige Gestalten zu verwandeln, die Rahaga genannt. Trotzdem konnten die Rahaga mit der Maske der Zeit nach Metru Nui entkommen.


Roodaka und Toa Hordika Vakama

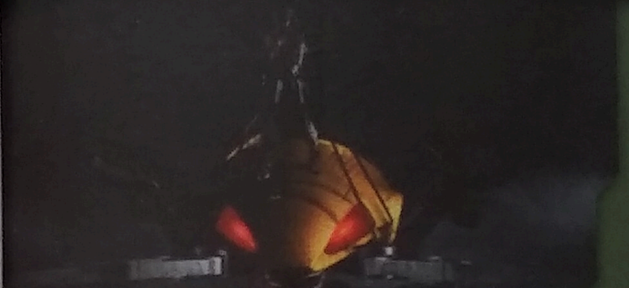
Viele Jahre vergingen, in denen die Rahaga in den Archiven versteckt blieben. Dann versuchte Makuta Teridax die Macht in Metru Nui an sich zu reißen und scheiterte. Er wurde von den Toa Metru ins Gefängnis geworfen. Die Helden verließen die Stadt, um neues Land für die Matoraner zu suchen, auf dem sie sich niederlassen konnten. Als sie fort waren, setzte das Unheil ein. Eine Schar von Visorak, angeführt von Dienern der Bruderschaft von Makuta – Sidorak und Roodaka – griff die Stadt an und eroberte sie. Die Rahi wurden gefangen genommen und mit Visorak Gift in Mutantenungeheuer verwandelt. Die noch überlebenden Vahki wurden auch von den Visorak vernichtet. Die Stadt hatte niemanden mehr, der sie verteidigt.


Roodaka und Sidorak

Als die Toa Metru zurückkehrten, um die noch schlafenden Matoraner mitzunehmen, gerieten sie in einen Hinterhalt. Visorak Gift verwandelte sie in tierähnliche Toa Hordika. Fast wären sie ausgelöscht worden, hätten die Rahaga sie nicht gerettet. Sie erfuhren, dass die einzige Heilung für ihren Zustand ein legendäres Rahi Ungeheuer war, bekannt als Keetongu, von dem einige der Rahaga glaubten, dass es irgendwo in Metru Nui versteckt war.

Die Toa Hordika

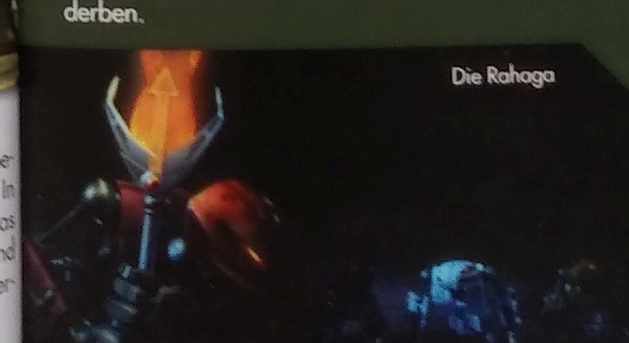
Auch während sie die Visorak in der ganzen Stadt bekämpften, suchten die Toa Hordika nach Keetongu. In ihrem schlimmsten Augenblick verließ Vakama das Team, verbündete sich mit Sidorak und Roodaka, und ergriff alle Rahaga, bis auf einen. Die Stadt schien verdammt zu sein.


Roodaka erreicht das Kolosseum

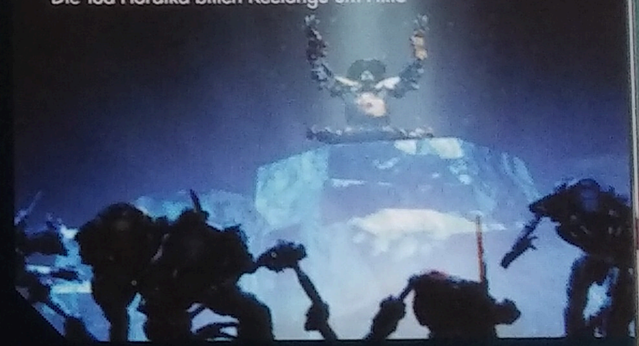
Doch noch war nicht alles verloren. Die Toa verbündeten sich mit Krahka und einer mächtigen Kreatur, dem Tahtorak, und errungen einen Sieg gegen die Visorak. Nachdem sie Keetongu gefunden hatten, fanden sie in ihm einen zusätzlichen mächtigen Verbündeten. Im letzten Angriff auf das Quartier der Visorak im Kolosseum konnte Matau Vakama überreden, noch einmal an der Seite der Toa zu kämpfen. Roodaka verriet Sidorak, der von Keetongu ausgelöscht wurde. Vakama nutzte seine Kontrolle über die Visorak (die er erlangt hatte, als er auf ihrer Seite war) und befahl ihnen, die Stadt zu verlassen.

Keetongu

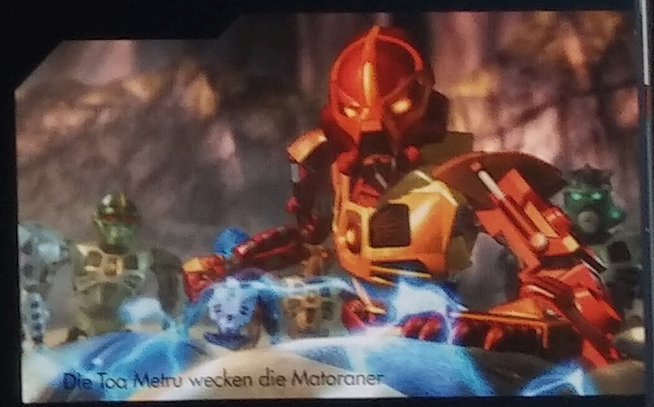
Übrig blieb nur Roodaka. Sie kämpfte gegen die Toa Metru und forderte sie heraus, sie mit ihren elementaren Kräften anzugreifen. Die Toa Hordika hatten nicht bemerkt, dass Roodaka einen Teil des Käfigs mit sich führte, in dem Makuta gefangen war. Indem sie mit ihren Kräften angriffen, lösten sie das Toa Siegel: Teridax war frei. Die Makuta bewahrten Roodaka im letzten Moment vor dem sicheren Verderben.


Die Rahaga

Die Toa Hordika wussten, dass sie schnell sein mussten. Geheilt durch Keetongu und zurückverwandelt in Toa Metru, sammelten sie die schlafenden Matoraner ein und brachten sie in Luftschiffe für den Transport auf die Insel Mata Nui. Die Rahaga, Keetongu und Turaga Dume entschieden sich dafür, zurückzubleiben und nach der Stadt zu sehen.


Die Toa Hordika bitten Keetongu um Hilfe

Vakama kehrte noch einmal nach Metru Nui zurück, um nach der Kanohi Vahi zu suchen, die im Kampf verloren gegangen war. Dieses Abenteuer zwang ihn, sich mit Teridax zu verbünden, da beide Den Schatten davon abhalten wollten, sowohl die Maske als auch die Stadt an sich zu reißen. Letztendlich wurde Der Schatten besiegt. Vakama zwang Teridax zu schwören, die Insel Mata Nui für ein Jahr zu verschonen, indem er drohte, die Vahi zu zerstören und die Zeit selbst in Stücke zu reißen.


Die Toa Metru wecken die Matoraner

Wieder vereint auf Mata Nui nutzten die Toa Metru ihre Kräfte, um die schlafenden Matoraner zu wecken. Dabei verwandelten sie sich in Turaga. Die Matoraner waren wieder sicher, aber weit entfernt von ihrer Heimat, und ohne einen Toa, der sie beschützen hätte können. Es war nur eine Frage der Zeit, bis Makuta Teridax wieder angreifen würde...

DIE INSEL MATA NUI

Die Stadt Metru Nui liegt unter einer riesigen Kuppel; der Ort, der „Mata Nui" genannt wurde, liegt auf der Außenseite dieser Kuppel und ist umgeben von einem riesigen Ozean.
Der Ort wurde von den Tua Metru kurz nach ihrer Niederlage gegen Teridax entdeckt. Wild und ungebändigt, aber auch wunderschön, war es ein Fleckchen, an dem die Matoraner in Frieden und Sicherheit leben konnten. Die Toa Metru benannten sie nach dem Großen Geist, Mata Nui. Nach ihrem Kampf gegen die Visorak führten die Toa die Bevölkerung von Metru Nui dorthin. (Nach der Wirkung der Kanister, in denen sie eingesperrt waren, hatten die Matoraner allmählich ihre Erinnerungen von Metru Nui verloren und begannen zu glauben, dass sie schon immer auf Mata Nui gelebt hätten.)

Zu Beginn war die Insel völlig unfruchtbar und kahl. Während der schrecklichen Erdbeben, die von Makuta ausgelöst worden waren, sorgte eine durchsickernde mächtige Substanz, die energetische Protodermis genannt wurde, für ein unglaublich schnelles Pflanzenwachstum. Als die Toa dort zum ersten Mal ankamen, fanden sie hier, wo zuvor nichts als Felsgestein war, riesige Urwälder und noch mehr vor.

Die Insel von Mata Nui ist 486 Kilometer lang und 285 Kilometer breit. Sie ist in sechs Hauptbezirke eingeteilt, die man auch „Wahi" nennt:

- Ta-Wahi: Ein heißes, vulkanisches Gebiet, interessant vor allem wegen seiner Lavafälle und der Flüsse aus geschmolzenem Magma. Dort liegt das Dorf Ta-Koro.
- Po-Wahi: Eine kahle, felsige Einöde im nördlichen Gebiet der Insel. Dort liegt das Dorf Po-Koro.
- Ko-Wahi: Ein kaltes, eisiges Land, bekannt für seine vielen Schneefälle und Lawinen. Dort fand man das Dorf Ko-Koro und den höchsten Punkt der Insel, Mount Ihu (getauft von Nuju nach einem verstorbenen matoranischen Freund aus Metru Nui).
- Ga-Wahi: Ein Feuchtgebiet, in dem man Naho Bay und viele Arten von Meereslebewesen findet. Dort liegt das Dorf Ga-Koro, das auf der Oberfläche von riesigen Seerosenblättern erbaut wurde.
- Le-Wahi: Marschland, das für seine dichten Urwälter und den gefährlichen Fau Sumpf bekannt ist. Hier liegt das Dorf Le-Koro.
- Onu-Wahi: Eine meist kahle Region im Nordwesten der Insel. Obwohl das Gebiet unbewohnt scheint, befindet sich unter der Erde das florierende Dorf Onu-Koro.

Jede Region hat auch einen kleinen Tempel, oder "Kini", der den Toa gewidmet ist. Die Matoraner waren sich sicher, dass sie eines Tages kommen würden, um ihnen zu helfen.

Gleich nach ihrer Ankunft verwendeten die Matoraner und Turaga Teile des Luftschiffes, das sie dorthin gebracht hatte, und auch natürliche Bodenschätze, um Dörfer zu bauen. Im ersten Jahr konnten die Matoraner noch einfach von Region zu Region reisen. Später machte Makuta Teridax' Kontrolle über das Tierreich der Insel das Reisen überland zu gefährlich. Dadurch wurden die Dörfer immer isolierter und die Unterschiede ihrer Bewohner wurden offensichtlicher.

Die Gruppe von Toa, die dazu bestimmt war, eines Tages den Großen Geist wieder zu erwecken, erreichte die Küsten von Mata Nui in Toa Kanistern. Angeführt von Tahu wurden sie von den Matoranern „Toa Mata" genannt. Während ihres Jahres auf der Insel forderten diese Toa den Bohrok, Bohrok-Kal und üble Rahkshi heraus, kämpften gegen Rahi Ungeheuer und sagten sogar Makuta Teridax selbst den Kampf an.

Metru Nui konnte von Mata Nui aus durch verschiedene unterirdische Tunnel erreicht werden. Man fand später heraus, dass diese Tunnel für den insektenähnlichen Bohrok bestimmt waren.

ONU-KORO

Man findet Onu-Koro unter der Oberfläche von Onu-Wahi. Sie war die Stadt der Erde und Heimat für die Onu-Matoraner. Sie besteht ausschließlich aus Tunneln und Höhlen und ist bekannt für ihre Protodermis-Minen und Ussal Krabbenrennen. Ussalry – Matoraner, die auf riesigen Krabben ritten – verteidigten sie. Onu-Koro wurde durch eine Überschwemmung, die von dem Bohrok hervorgerufen wurde, schwer beschädigt, und später von den Rahkshi völlig zerstört.

GA-KORO

Ga-Koro ist das Dorf des Wassers und Heimat für die Ga-Matoraner. Es treibt auf den Gewässern jenseits der nordöstlichen Küste von Mata Nui. Man reiste zu und von der Hauptinsel mit einem Kanu, aber Strudel und starke Ströme machten dies sehr gefährlich. Die Behausungen der Matoraner waren aus Seegras gefertigt. Nach einem Bohrok-Angriff wurde das Dorf größtenteils wieder aufgebaut und neu gestaltet.

KO-KORO

Versteckt weit unter einem massiven Eisblock, der zwei Gletscher voneinander trennt, findet man Ko-Koro, das Dorf des Eises, in dem die Ko-Matoraner wohnen. Ko-Koro war umgeben von riesigen Gletscherspalten, die groß genug waren, um sogar ein großes Rahi zu verschlucken. Die Dorfbewohner lebten entweder in Höhlen im Gletscher oder in Eishütten. Für die Sicherheit sorgte eine Gruppe Matoraner, genannt die Sanctum Guards. Ko-Koro wurde später von einem Rahkshi Angriff schwer zerstört.

LE-KORO

Le-Koro ist das Dorf der Luft, erbaut in den Baumkronen über dem Fau Sumpf und beheimatet die Le-Matoraner. Diese Matoraner verbringen die meiste Zeit in den Baumwipfeln oder zwischen Weinranken und reden untereinander in ihrem eigenen Dialekt, dem sogenannten Treespeak. Matoraner, die auf Gukko-Vögeln reiten, verteidigen Le-Koro. Das Dorf wurde vom Bohrok stark beschädigt aber später wieder aufgebaut.

PO-KORO

Po-Koro findet man in der Motara-Wüste und ist das Dorf des Steines. Die Po-Matoraner leben dort. Das raue Klima, mit großer Hitze und Sandstürmen hält die meisten von dort fern. Die Dorfbewohner leben in Steinhütten und Höhlen. Eine kleine Gruppe Matoraner, die Po-Koro Wächter, verteidigen das Dorf. Sie reiten auf flugunfähigen Wüstenvögeln, die man Dikapi nennt.

TA-KORO

Im Fluss des Feuers, in der Nähe des großen Mangau Vulkans, liegt Ta-Koro, das Dorf des Feuers und Heimat der Ta-Matoraner. Die Dorfbewohner leben in kleinen Heimen aus abgekühltem Magma, die von einem kleinen Lavastrom beheizt werden, der durch das Dorf fließt. Es wird von den Ta-Koro Wächtern verteidigt, die von Jaller angeführt werden. Dort findet man auch das größte Kolhii Stadion Mata Nuis. Ta-Koro wurde von den Rahkshi zerstört.

MANGAI

Der große Vulkan von Mata Nui, gelegen in Ta-Wahi. Kurz nach ihrer Ankunft auf Mata Nui schlossen sich Toa Lewa und Toa Onua zusammen, um einen mächtigen Ausbruch des Vulkans aufzuhalten, der von Teridax herbeigeführt worden war. Man fand später heraus, dass die Lava, die aus dem Vulkan floss, geschmolzene Protodermis aus Ta-Metru in Metru Nui war.

KINI-NUI

Dieser große Tempel, der dem Großen Geist Mata Nui gewidmet ist, war für lange Zeit ein Ort der Meditation und Einkehr. Er wurde zum Teil von den Hohen Mächten erbaut und später von den Turaga und Matoranern vervollständigt, nachdem sie auf Mata Nui angekommen waren. Ein Zusammenschluss von Matoranern, die als Chronisten-Kompanie bekannt waren, verteidigte den Ort gegen Rahi-Angriffe. Dort traten auch die Rahkshi zum ersten Mal auf der Insel auf.

MANGAIA

Unterhalb von Kini-Nui war dies einer von vielen Schlupfwinkeln, die Makuta Teridax in diesem Gebiet hatte. Von dort aus führte er seine Rahi und Rahkshi Angriffe gegen die Matoraner an. Dort fand auch sein Kampf gegen Takanuva statt, dem Toa des Lichts. Metru Nui konnte man erreichen, indem man eine unglaublich schwere Steintür in Mangaia anhob.

TAHU

Als Toa Mata des Feuers wurde Tahu vom Orden von Mata Nui als Anführer der Gruppe bestimmt. Nach intensivem Training führte er die Gruppe nach Karda Nui, wo sie gegen die intelligenten Lichtblitze, die Avokah, kämpften. Da er wusste, dass die Toa bis zum Tag, an dem sie Mata Nui helfen sollten, im Codrex verweilen mussten, täuschte Tahu sein Team, das genau in dem Moment eintraf, als ein Energiesturm jede Flucht aus dem Gebiet unmöglich machte.
Wie bei allen anderen Toa waren Tahus Erinnerungen bei seiner Ankunft auf der Insel Mata Nui sehr durcheinander. Dank seiner guten Instinkte wurde er auch dort Anführer des Teams, aber er geriet gelegentlich mit Kopaka aneinander, der etwas gegen Tahus Rücksichtslosigkeit und Ungeduld hatte. Seine Eigenart zu handeln, ohne zuvor zu planen, führte ihn in einige sehr gefährliche Situationen. So wurde er unter anderem in einem Bohrok-Nest gefangen. Trotz alldem konnte niemand seinen Mut oder die Hingabe an die Mission in Frage stellen.

Als ein Toa Mata trug Tahu die Kanohi Hau, die Maske der Abschirmung, und ein Feuerschwert. Tahu verbündete sich mit Toa Onua und Toa Pohatu. Während des ersten Kampfes gegen Makuta Teridax bildeten sie zusammen Toa Kaita Akamai.

GALI

Toa Mata des Wassers. Gali brachte Geduld und Mitgefühl in das Team. Sie war oft die einzige, die die Gruppe zusammenhielt und gelegentlich bei einem Streit zwischen Tahu und Kopaka dazwischen ging. Als sie in Gahi-Wahi ankam, rettete sie das Dorf Ga-Koro vor einem wild gewordenen Tarakava und wurde dafür mit dem Respekt und dem Vertrauen der Dorfbewohner belohnt. Sie verbrachte oft und gerne Zeit mit den Ga-Matoranern und lernte sehr viel.
Während eines Kampfes gegen Rahi schlug Gali sich ihren Kopf an einem Felsen. Während sie bewusstlos war, hatte sie eine Vision von zwei sehr mächtigen Toa: Akamai und Wairuha. Sie erzählten ihr, dass sie von ihr und ihren Freunden geschaffen werden würden. Später sollten sich Toa Lewa und Toa Kopaka vereinigen, um während so während des Kampfes Wairuha gegen die Kräfte von Makuta Teridax zu erschaffen.

Am glücklichsten war Gali im Wasser, denn sie war eine hervorragende Schwimmerin und gut im Tauchen. Als ein Toa Mata trug sie die Kanohi Kaukau, die Maske des Unterwasseratmens, sowie zwei Haken mit sich, mit denen sie rutschige Oberflächen erklimmen konnte.

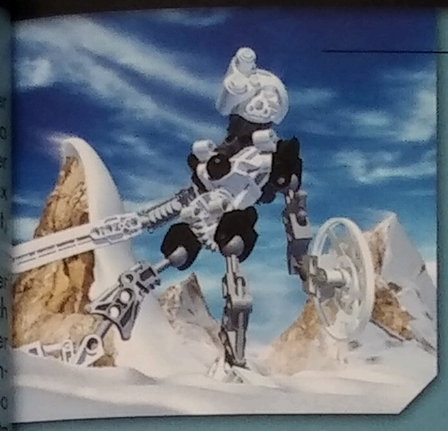
DIE ANKUNFT DER TOA MATA

Als der Große Geist in den Schlaf fiehl, wurden automatisch die Toa Mata Kanister vom Kodrex in Karda Nui ins Meer gelassen. Aber etwas lief verkehrt. Anstatt im Ozean außerhalb der Kuppeln zu landen und sofort auf der Insel Mata Nui an Land zu schwemmen, trieben sie für 1000 Jahre weiter im Wasser, mit den schlafenden Toa in sich.

Die Matoraner, die nicht wussten, dass die Toa draußen im Ozean trieben, hatten große Mühe, die Rahi-Angriffe zu überleben, die von Teridax ausgelöst worden waren. Ein Matoraner, Takua, reiste über die Insel, um Toa Steine sowie Werkzeuge zu sammeln, die von Turaga aus den sechs Dörfern gestohlen worden waren. Diese Toa Steine waren Felsstücke mit einem kleinen Rest Toa Macht darin, entwickelt, um die Verwandlung eines Matoraners in einen neuen Toa zu starten.

Takua sammelte alle sechs Steine und platzierte sie um Kini-Nui herum. Als dies geschafft war, schoss plötzlich ein Energiestrahl aus ihnen, der Takua in den Himmel schleuderte. Er fiel hart auf den Strand von Ta-Wahi, unverletzt, aber mit Gedächtnisverlust. Er konnte nicht wissen, dass der Energiestrahl ein Signal an die Toa Mata Kanister geschickt hatte, sodass sie an die Küste trieben, wo sie sich öffnen sollten, um die Toa darin zu befreien.

Nach einem Jahrtausend waren die Toa Mata endlich auf Mata Nui angekommen. Doch konnten sich alle immmer noch nicht vollständig erinnern und sie wussten weder, wo sie waren, noch was sie tun sollten. Aber Makuta Teridax ahnte bereits, wer sie waren und was ihre Mission sein sollte; daher zog er los, um ihre Kräfte zu testen.



KOPAKA

Der Toa Mata des Eises. Er war der unfreundlichste von allen Helden und zog es vor, alleine zu arbeiten. Er hatte wenig Verständnis für Narren und ein unbekümmertes Verhalten und geriet gelegentlich mit Tahu in einen Streit (manchmal auch mit Lewa). Kopaka dachte oft, dass das Team besser von ihm geführt werden sollte, und nur Gali hielt die Toa des Eises und Toa des Feuers davon ab, Schläge auszuteilen. Kopaka beobachtete den Feind lieber, um seine Schwächen herauszufinden, anstatt einfach in einen Kampf zu stürmen. Er entdeckte, dass die angreifenden Bohrok keine Außerirdischen waren, sondern aus den Tiefen unterhalb der Insel stammten. Obwohl er brilliant und mutig war, gingen seine kühle Art und scharfen Worte seinen Begleitern manchmal auf die Nerven.

Er betrachtete Gali und Pohatu als Freunde, aber zeigte selten seine Gefühle. Doch seine Kräfte retteten dem Team mehr als einmal das Leben; einmal fror er einen geschmolzenen Lavafluss ein, bevor dieser alle verschlingen konnte.

Als ein Toa Mata trug Kopaka die Kanohi Akaku, die Maske der Röntgenstrahlen, sowie ein Eis-Schwert und Schild.

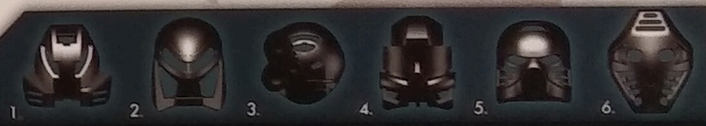
POHATU

Pohatu war freundlich und unbeschwert. Als ein Toa des Steines war er der stärkste der Toa Mata. Seine bevorzugte Angriffsweise bestand darin, mit seinen kraftvollen Beinen Felsbrocken gegen einen Gegner zu stoßen – eine Fähigkeit, die er früh schon auf Mata Nui gezeigt hatte, als Po-Koro von den Gift spuckenden Felswürmern angegriffen wurde. Da er wusste, dass es gefährlich war, den Kreaturen zu nahe zu kommen – dies hätte die sichere Niederlage bedeutet – ließ Pohatu Felsbrochen von vielen Felswänden abprallen und setzte dabei Dutzende der Ungeheuer auf einmal außer Gefecht.

In einer Gruppe, die aus so unterschiedlichen Charakteren bestand, war es Pohatu wichtig, mit jedem gut auszukommen. Er wusste, dass manchmal auch Toa wie Kopaka, die Hilfe ablehnten, diese doch brauchten. Pohatu lernte, ein „Nein" als Antwort nicht gelten zu lassen und auch seinen Sinn für Humor einzusetzen, um Streit zwischen den anderen zu schlichten.

Als ein Toa Mata trug Pohatu die Kanohi Kakama, die Maske der Geschwindikeit. Er trug keinerlei Waffen.

DIE SUCHE NACH DEN MASKEN

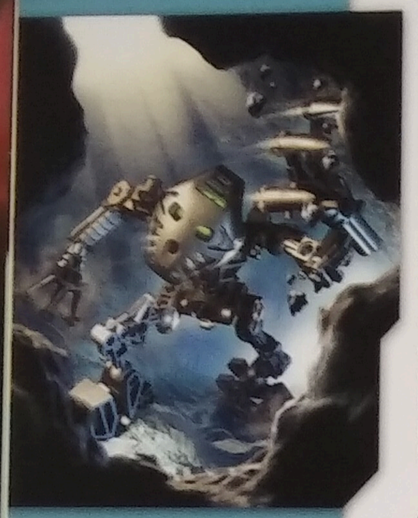


Als die Toa Metru auf Mata Nui ankamen, brachten sie die Masken der Macht mit sich, die Kanohi. Diese Masken versteckten sie auf der ganzen Insel, an Orten die nur ein wahrer Toa erreichen konnte. Als Turaga erzählten sie den kürzlich eingetroffenen Toa Mata, dass sie die Masken aufspüren und zurückbringen sollten.
Jeder Toa sollte, wenn sie fertig wären, je eine dieser Masken besitzen:

1. Kanohi Kakama, die Maske der Geschwindigkeit
2. Kanohi Miru, die Maske des freien Schwebens
3. Kanohi Akaku, die Maske des Röntgenblicks
4. Kanohi Kaukau, die Maske des Unterwasseratmens
5. Kanohi Hau, die Maske der Abschirmung
6. Kanohi Pakari, die Maske der Stärke

Die Masken waren überall, von den Tiefen des Ozeans bis zu den höchsten Berggipfeln. Oftmals wurden die Aufbewahrungsorte von Rahi bewacht, die von Makuta Teridax ausgesandt waren. Als die Toa all ihre Masken in den Händen hielten, brachten sie sie zu Kini-Nui und setzen sie auf lebensgroße, geschnitzte Nachbildungen von sich. Im nächsten Moment waren die Masken durch neue, goldene Kanohi ersetzt, von denen jede die Kraft aller anderen sechs enthielt. Die Toa Mata trugen diese goldenen Masken in ihrem Kampf gegen Makuta Teridax.

ONUA



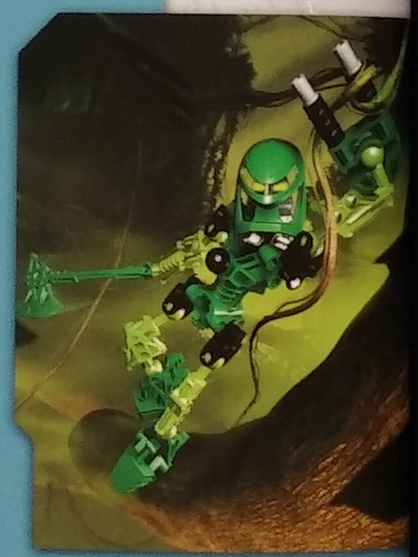
Onua war der weiseste der Helden, ein Toa der Erde, von dem alle Mitstreiter wussten, dass sie sich auf ihn verlassen konnten. Obwohl er eher wortkarg war, war er immer zur Stelle wenn er gebraucht wurde. Zweimal bewahrte er Lewa vor einem schrecklichen Schicksal – das erste Mal, als der Toa der Luft gezwungen wurde eine mit Makutas Schatten infizierte Maske zu tragen, das andere Mal, als der Bohrok Schwarm seine Gedanken mit einem parasitären Krana an sich gerissen hatte. Beide Male war es Onuas stille Sicherheit und der Glauben an Lewas Kräfte, der dem Toa half die Bedrohung zu überstehen.

Wenn Onua einen Makel hatte, dann war es der, dass er bei Fehlern anderer zu nachgiebig war. Er empfand es als sinnlos, mit Tahu oder Kopaka zu streiten – er war überzeugt, dass es besser wäre sie handeln zu lassen und daraus ihre eigenen Lehren zu ziehen. Wie alle anderen Bewohner von Onu-Koro konnte Onua tagsüber eher schlecht sehen, hatte aber einen scharfen Blick bei Nacht. Er war ein exzellenter Tunnelbauer und rettete einem Dutzend Matoranern das Leben, indem er geschwind einen Gang aus einem zugeschütteten Minenschacht freilegte und nebenbei eine bösartige Doom Viper erschlug.

Als ein Toa Mata trug Onua die Kanohi Pakari, die Maske der Stärke, und vertraute auf seine natürlichen Klauen, die er als Waffe einsetzte.

LEWA

Für Lewa, den Toa der Luft, war das Leben als ein Held nichts anderes als Abenteuer und Spaß. Er liebte es zu erforschen, machte sich selten Gedanken über mögliche Gefahren und empfand jede Bedrohung nur als eine neue Herausforderung, die es zu meistern galt. Obwohl alle sechs Toa gleich alt waren, hätte Lewa für einen Außenstehenden wohl als der Jüngste gewirkt. Er nahm die Dinge nie sehr ernst. Da er die Fähigkeit besaß, auf Windstößen zu reiten, empfand er oft Mitleid mit anderen Wesen, die ihr ganzen Leben auf dem Erdboden verbringen mussten, oder – schlimmer noch – im Wasser (Lewa hasste das Wasser).



Schon frühzeitig zeigte Lewa wenig Interesse daran, Teil eines Teams zu sein, da er überzeugt war, alles alleine schaffen zu können. Leider brachte ihm sein sorgloser Wagemut oft nur Ärger ein. Nachdem seine Gedanken sowohl von Makuta Teridax als auch dem Bohrok übernommen worden waren, war Lewa gezwungen, erwachsen zu werden und sich bewusst zu machen, dass das Leben eines Toa nicht aus Spielen bestand. Er musste das Vertrauen einiger Teamgefährten wieder gewinnen, vor allem von Tahu, der sich sorgte, ob Lewa etwa noch immer unter dem Einfluss ihrer Feinde stand.

Als ein Toa Mata trug Lewa die Kanohi Miru, die Maske des freien Schwebens, und ebenso eine Axt. Er war in der Luft äußerst behende, auf dem Erdboden aber ungelenk, daher zog er es vor, in den Lüften oder Baumkronen zu kämpfen.

MATORANISCHES ALPHABET

Die Manas Krabben

MAKUTAS TAGEBUCH

FAST 1000 JAHRE LANG GRIFF ICH DIE MATORANER VON MATA NUI MIT WILDEN RAHI AN, MIT STÜRMEN UND PLAGEN, ALLE GESCHAFFEN, UM IHREN WILLEN ZU BRECHEN. IN DEM MOMENT, ALS ICH GLAUBTE, SIE GEBROCHEN ZU HABEN, ERSCHIENEN DIE TOA MATA, UM IHNEN NEUE HOFFNUNG ZU BRINGEN. ODER WAREN SIE WIRKLICH DIE TOA MATA? ICH MUSSTE ES HERAUSFINDEN. DAHER SETZTE ICH DIE RAHI AUF SIE AN, DENN ICH WUSSTE, DASS ES FÜR WAHRE TOA EIN LEICHTES WÄRE, SIE ZU BESIEGEN.

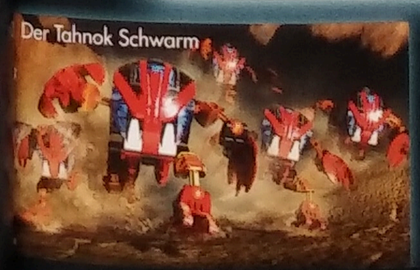
DIES TATEN SIE AUCH, ERKÄMPFTEN IHREN WEG SOGAR DURCH DIE MANAS KRABBEN, DIE MEIN VERSTECK BEWACHTEN UND DEN TOA SCHATTEN, DEN ICH GEGEN SIE ENTFESSELT HATTE. ALS SIE MANGAIA ERREICHTEN, WARNTE ICH SIE VOR DEN KRÄFTEN, DENEN SIE SICH ZU STELLEN HÄTTEN, ABER SIE GABEN NICHT AUF. STATTDESSEN GRIFFEN SIE AN.
ICH WOLLTE MEINE ENERGIEN NICHT IM KAMPF GEGEN SIE VERSCHWENDEN UND LIEß SIE IN DEM GLAUBEN, MICH BESIEGT ZU HABEN. DOCH NOCH ALS SIE SICH IM SIEG SONNTEN UND ABRÜCKTEN PLANTE ICH EINEN ERNEUTEN GEGENSCHLAG.

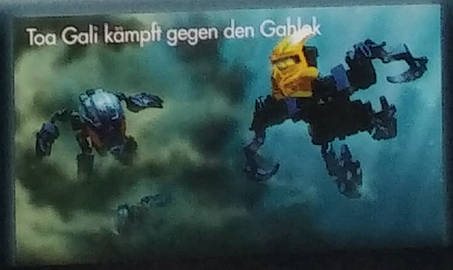
EIN EINFACHES AKUSTISCHES SIGNAL ERWECKTE DEN BOHROK, GESCHAFFEN VON DEN HOHEN MÄCHTEN, DEREN MISSION ES WAR, DIE INSEL VON MATA NUI ZU REINIGEN (AUS GRÜNDEN, DIE NICHT EINMAL ICH ZU DEM ZEITPUNKT VERSTAND). ZU ZEHNTAUSENDEN SCHWÄRMTEN SIE ÜBER DIE INSEL. BERGE WURDEN ZERMAHLEN, WÄLDER FIELEN, FLÜSSE WURDEN ZU STAUB. DIE TOA MATA WAREN ÜBERWÄLTIGT, VERSUCHTEN ÜBERALL ZUR GLEICHEN ZEIT ZU KÄMPFEN.

OH, DIE „HELDEN" HATTEN IHRE ERFOLGE, ALS SIE ZUM BEISPIEL ENTDECKTEN, WIE HILFLOS DIE BOHROK OHNE DIE KRANA WAREN, KLEINE KREATUREN, DIE DIESE KONTROLLIERTEN. SIE WAREN WEISE GENUG, DIE SCHWÄRME ZU IGNORIEREN UND DIE ZWEI BAHRAG ANZUGREIFEN, KÖNIGINNEN DER BOHROK, DIE UNTER TAGE LEBTEN. WÄHREND DIE MATORANER ÜBER DER ERDE DIE BOHROK MIT IHREN EIGENEN MECHANISCHEN SCHÖPFUNGEN BEKÄMPFTEN, NUTZTEN DIE TOA MATA BEWAFFNETE EXO-TOA ANZÜGE, DIE SIE IN DEN BAHRAG GEWÖLBEN GEFUNDEN HATTEN.

DIE BAHRAG HATTEN NATÜRLICH KEINE CHANCE – NUR EIN NARR HÄTTE GEGLAUBT, DASS SIE SECHS TOA BESIEGEN KÖNNEN. ABER SIE HATTEN ERREICHT, WAS ICH MIR ERHOFFT HATTE: SIE HATTEN DIE TOA AUFGEHALTEN UND AUSGELAUGT. MEIN SIEG WAR NOCH NICHT VOLLKOMMEN, DENNOCH – KURZ NACH DEM SIEG ÜBER DIE BAHRAG FIELEN DIE TOA IN RÖHREN AUS ENERGETISCHER PROTODERMIS. DIESE SELTSAME SUBSTANZ VERWANDELTE DIE TOA, GAB IHNEN NEUE MASKEN, NEUE WAFFEN UND RÜSTUNGEN UND GRÖßERE MACHT ALS ZUVOR.

SIE NANNTEN SICH DIE „TOA NUVA" – UND SIE WAREN IM BEGRIFF HERAUSZUFINDEN, DAS MACHT EIN FLUCH SEIN KANN – UND DEREN VERLUST EIN NOCH SCHLIMMERER.


Der Tahnok Schwarm


Toa Gali kämpft gegen den Gahlok

Exo-Tahu kämpft gegen Cahdok

DIE BOHROK

Bohrok sind insektenähnliche mechanische Wesen, kontrolliert von kleinen, organischen Kreaturen namens Krana. Sie schlafen in Nestern, die weit über die Insel Mata Nui hinausreichen, und warten auf das Signal zum Schlüpfen.
Ihre Mission: Mata Nui „reinigen", bis es wieder aus kahlem Felsen besteht wie zu Anbeginn. Die Bohrok werden von zwei Königinnen des Schwarmes regiert, den Bahrag, und werden von kleinen Robotern unterstützt, den Bohrok Va. Entfesselt von Makuta Teridax wurde ihr Wüten gestoppt, als die Toa Nuva die Bahrag besiegten und einsperrten. (Man fand später heraus, dass sich viele Matoraner des Lichts an einem bestimmten Punkt ihres Lebens zu Bohrok weiterentwickeln, indem sie von bio-mechanischen zu komplett mechanischen Wesen werden und ihren individuellen Willen verlieren.)

Es gibt sechs Arten von Bohrok:

TAHNOK
Bohrok des Feuers, deren Schilde jede Substanz zum Schmelzen bringen. Tahnok waren die angriffslustigsten und unberechenbarsten der sechs Rassen. Während der Auseinandersetzung griffen sie sowohl Ta-Koro als auch Po-Koro an.

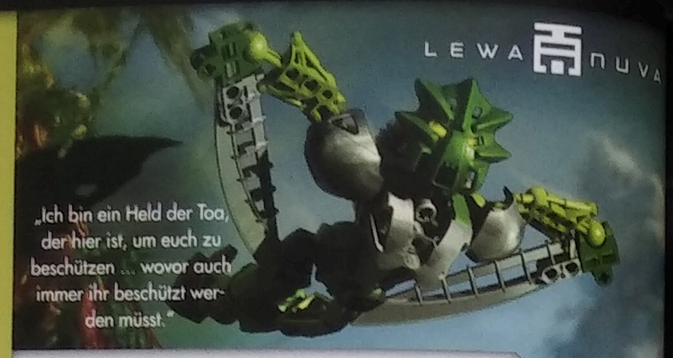
GAHLOK
Bohrok des Wassers, deren Schilde jeder Quelle Flüssigkeit entziehen und gegen einen Gegner einsetzen können. Sie waren verschlagen und trickreich und reagierten niemals in gleicher Weise auf Angriffe. Man erinnert sich an sie, da sie Onu-Koro fluteten.

LEHVAK
Bohrok der Säure, deren Schilde eine Säure versprühten, die alles auflösen konnte. Lehvak kamen nur in kleinen Gruppen vor und kämpften selten mit anderen Bohrok zusammen. Sie waren verantwortlich für die Zerstörung von Le-Koro.

PAHRAK
Bohrok des Steines, deren Schilde üble Erdbeben hervorrufen konnten. Die Pahrak sind brutal und zäh und waren zweimal kurz davor, Ga-Koro zu zerstören; das erste Mal wurden sie von einem Paar mutiger Ga-Matoraner aufgehalten, das zweite Mal durch die Niederlage der Bahrag.

KOHRAK
Borhok des Eises, deren Schilde alles und jeden einfrieren konnten, sogar eine offene Flamme. Die klirrende Kälte, die von den Körpern der Kohrak ausging, hielt sogar andere Bohrok auf Abstand. Die Kohrak nahmen an den ersten Überfällen auf Ta-Koro teil.

NUHVOK
Bohrok der Erde, deren Schilde genutzt werden konnten, um Aufbauten von unten zu schwächen, bis sie einstürzten. Die Nuhvok waren exzellente Tunnelbauer, konnten aber am helllichten Tag nur schlecht sehen. Sie unterstützten die Lehvak beim Angriff von Le-Koro.



LEWA NUVA

Als sich Lewa in einen Toa Nuva verwandelte, glaubte er, dass er mehr als genug Kraft hätte und den Rest der Gruppe nicht bräuchte. Er unterstützte die Entscheidung von Tahu und Kopaka, die Nuva aufzulösen. Aber als die Toa Nuva später ihre elementaren Kräfte verloren, war er gezwungen, sich mit Tahu Nuva zu verbünden, um die Kanohi Nuva Masken zu suchen.

Später rettete Lewa zwei Matoranern, Takua und Jaller, vor einem wilden Aschenbären, und verband sich danach mit den anderen Toa Nuva, um die Rahkshi zu bekämpfen. Zusammen mit Tahu gelang es ihm, drei dieser Monstren in einem Gefängnis aus Glas zu fangen.

Als ein Toa Nuva trug Lewa eine Nuva Version des Miru, das ihm erlaubte, seine Fähigkeit des freien Schwebens mit anderen in seiner Nähe zu teilen. Er trug zwei Luft-Katanas bei sich, die sich doppelreihig als Gleitflügel nutzen ließen.

KOPAKA NUVA

Die Verwandlung in Toa Nuva schien die schlechtesten Seiten von Kopaka und Tahu hervorzubringen, die sofort zu streiten begannen und entschieden, das Team aufzulösen. Kopaka zog alleine davon, aber sein plötzlicher Verlust der elementaren Kräfte kostete ihn beinahe das Leben (nur Turaga Nujus Einsatz der Maske der Telekinese rettete ihn). Gegen seinen Willen landete er in einem Team mit Pohatu auf der Suche nach Kanohi Nuva Masken. Pohatu starb beinahe bei diesem Abenteuer und die beiden wurden letztendlich zu engen Freunden.

Später rettete Kopaka Takua und Jaller vor einem Rahkshi Angriff, aber er musste Abschied nehmen, als er sah, dass das Dorf Ko-Koro schwer zerstört worden war. Er kämpfte Seite an Seite mit den anderen Toa Nuva und half, den Rest der Rahkshi zu besiegen.

Als Toa Nuva trug Kopaka eine Nuva Version des Akaku und konnte seine Röntgenblick-Kräfte mit anderen teilen. Er trug eine Klinge aus Eis mit sich, die zweigeteilt war und als Schlittschuhe genutzt werden konnte.

Die Bahrag Königin

DIE BAHRAG

Die Bahrag waren Zwillingskönigin des Bohrok Schwarmes. Geschaffen von den Hohen Mächten war es ihre Aufgabe, die Krana herzustellen, die benötigt wurden, um die Bohrok zu kontrollieren. Die zwei Bahrak, Cahdok und Gahdok, waren mental mit den Krana verbunden, was sicherstellte, dass die Bohrok ihre Mission erfüllten und sie selber auf jede Bedrohung reagieren konnten. Den Bahrag dienten auch roboterartige Wesen namens Bohrok Va.

Kurze Zeit nach ihrer Erschaffung wurde den Bahrag bewusst, dass der Tag kommen würde, an dem ein natürliches Unglück oder eine andere Begebenheit es unmöglich machen würden, in Kontakt mit den Bohrok zu treten. Um sich darauf vorzubereiten, verwandelten sie sechs Bohrok in mächtige Bohrok-Kal, deren Krana-Kal unabhängig von den Bahrag wirken konnten. Sie würden aktiviert werden, sobald die Bahrag den Kontakt mit den Bohrok verlieren würden. Ihre Mission bestände dann darin, die Bahrag zu finden und zu retten.

Die Bahrag waren keine bösartigen Kreaturen. Ihre Mission, die Insel Mata Nui zu reinigen, war der Wille des Großen Geistes. Aber die Bohrok waren nie dafür bestimmt, auf eine bewohnte Insel losgelassen zu werden. Die Bahrag bemerkten nicht, dass Teridax das Signal zu früh gegeben hatte, also erschien ihnen der Widerstand der Toa gegen die Bohrok als ein Verbrechen.

Die Bahrag besaßen alle Fähigkeiten der Bohrok sowie die Fähigkeit, Illusionen zu schaffen. Sie gewannen dadurch Kraft, dass sie einander nahe waren, und sie wurden geschwächt, wenn sie sich voneinander entfernten. Wenn Cahdok und Gahdok nebeneinander standen, bildete sich eine unsichtbare Grenze um sie herum, die selbst einer Druckwelle der Exo-Toa Rüstung standhalten konnte.

Die Bahrag lebten in einer unterirdischen Höhle unter Mata Nui. Dort kämpften sie gegen die sechs Toa. Zu Anfang lagen die Bahrag vorne. Dann bemerkten die Toa, dass die Exo-Toa Rüstung, die sie trugen, den Nutzen ihrer elementaren Energien blockierte.
Nachdem sie die Rüstungen abgeworfen hatten, vereinten die Toa ihre elementaren Energien in einer einzigen Stoßwelle, um ein stabiles Protodermis-Gefängnis zu erschaffen, dass die mentale Verbindung der Bahrag zu den Bohrok unterbrach.

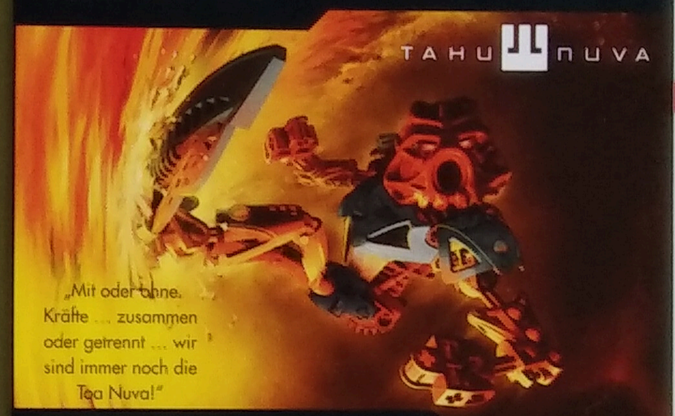
Das Gefängnis wurde mit einem Nuva Würfel verschlossen, einem schwebenden Objekt, das nur mit sechs Objekten der Macht geöffnet werden konnte. Die Bohrok-Kal wurden freigelassen, sobald die Bahrag gefangen waren, und begannen ihre Suche nach diesen Symbolen. Dies führte zu einem Kampf mit den neuen Toa Nuva und zu der allmählichen Zerstörung der Bohrok-Kal. Die Bahrag blieben eingeschlossen und die Bohrok kehrten in ihre Nester zurück, um zu schlafen, bis sie ein neues Signal zum Aufwachen empfangen würden.

TAHU NUVA

Obwohl die Verwandlung in einen Toa Nuva Tahu mächtiger gemacht hatte, verbesserte sie jedoch nicht seine Laune. Er stritt mit Kopaka, was zur Auflösung der Gruppe führte. Der Mangel an Einigkeit kam sie teuer zu stehen, da die Toa Nuva Angriffe von den Bohrok-Kal als auch den Rahkshi überstehen mussten. Während des ersten großen Gefechtes mit den Rahkshi wurde Tahu vergiftet und in den Wahnsinn getrieben. Die geballte Kraft aller anderen fünf Toa war erforderlich, um ihn zu retten.

Tahu wurde wieder Anführer der Gruppe und trieb sie an, die Rahkshi bei Kini-Nui aufzuhalten. Später führte er die Toa Nuva nach Mangaia, um Makuta Teridax gegenüberzutreten.

Als ein Toa Nuva trug Tahu die Nuva Version des Hau und konnte seine Abschirmfähigkeiten mit anderen teilen. Er hatte zwei Magma-Schwerter bei sich.



ONUA NUVA

Als Tahu und Kopaka zu streiten begannen und Gali darum kämpfte, die Gruppe zusammenzuhalten, schwieg Onua. Dies stellte sich als ein Fehler heraus, der die Gruppe ihre Einigkeit kostete und Onua seine Freundschaft mit Gali. Nach der Vernichtung der Bohrok-Kal kehrte Onua nach Onu-Koro zurück. Er weilte dort, als die Rahkshi angriffen, und verlor einen Kampf gegen Vorahk.

Als Onua sich wieder erholt hatte, führte er später einen Gegenangriff, der die Rahkshi vorübergehend besiegte, aber auch die Welt über Onu-Koro einstürzen ließ. Nur das Erscheinen von Kopaka rettete Onua und Pohatu.

Als ein Toa Nuva trug Onua die Nuva Version des Pakari, die es ihm ermöglichte, seine großen Kräfte mit anderen zu teilen. Er besaß zwei Erdbebenbrecher, die sich teilen ließen und als geländegängige Gleise für seine Füße dienen konnten.

DIE RAHKSHI

Man nennt sie die „Söhne von Makuta". Die Rahkshi sind verschlagene, teuflische Krieger für die Bruderschaft. Ein Rahkshi verfügt über einen waffenbewehrten Anzug mit einer blutegelähnlichen Kreatur namens Kraata im Inneren. Kraata ist die Substanz gewordene Essenz eines Makuta. Es agiert als das Gehirn und gleichzeitig als Kraftquelle für die Rahkshi Rüstung. Da sie alles zerstören werden Rahkshi nur eingesetzt, wenn es einem Makuta egal ist, ob nach einem Angriff alles dem Erdboden gleichgemacht ist oder nicht.

Es sind 42 Arten von Rahkshi bekannt, die jeweils über eine spezielle Fähigkeit verfügen. Die sechs unten genannten sind jene, die Makuta Teridax auf der Insel Mata Nui entfesselte, um die Maske des Lichts wiederzubeschaffen. Andere Arten wurden in der Vergangenheit von den Toa Metru bekämpft. Rahkshi, die ihre Anweisungen direkt von einem Makuta erhalten, sind sehr schwer zu schlagen. „Wilde Rahkshi", die für sich selber entscheiden, handeln eher wie Rahi Ungeheuer und sind ein wenig einfacher auszutricksen. Man erschafft Rahkshi, indem man Kraata energetischer Protodermis aussetzt, die sie in Rüstungen verwandelt. Ein zweiter Kraata derselben Art kriecht daraufhin in die Rüstung und lädt ihre Kräfte auf.

GUURAHK
Dieser Rahkshi des Zerfalls war einer der Ersten, der die Insel Mata Nui angriff, und er war am erfolgreichen Anschlag auf Ta-Koro beteiligt. Er kämpfte mehrmals gegen Gali Nuva und zeigte verantwortlich für die Gefangennahme von Onua, Pohatu und Turaga Whenua in einer Höhle voller Kraata. Er wurde letztendlich durch die vereinten Kräfte von Lewa Nuva und Tahu Nuva zur Strecke gebracht. Sein Stab des Zerfalls konnte eine Energiewelle erzeugen, die jedes Objekt zerfallen ließ, die sie berührte.

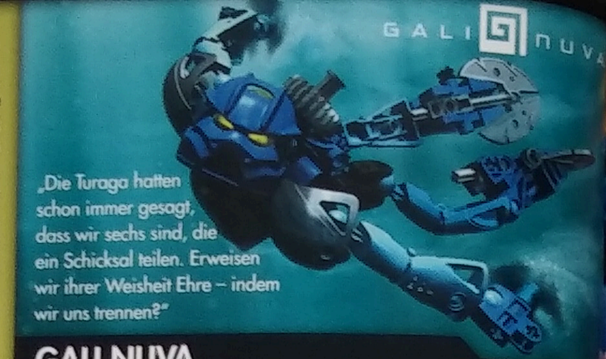
PANRAHK
Einer der ersten drei Rahkshi, die gegen Toa Nuva entfesselt wurden. Dieser Rahkshi der Zertrümmerung half dabei, Ta-Koro zu zerstören, bevor er in einem See von Kopaka eingefroren wurde. Nachdem er von seinen Brüdern gerettet worden war, wurde er schließlich im Kampf bei Kini-Nui besiegt. Sein Stab der Zertrümmerung konnte Objekte mit großer Kraft zum Explodieren bringen oder explosive Energiestrahlen durch die Luft schicken.

LERAHK
Dieser Rahkshi des Giftes war am Angriff auf Ta-Koro beteiligt und er war verantwortlich für die Vergiftung von Tahu Nuva. Später nutzte er seine Kräfte, um Tahu, Gali und Lewa zu ergreifen und in einer Gerölllawine gefangen zu halten. Er wurde von Kopaka besiegt. Nachdem er gerettet wurde, setzte er seine Angriffe fort, bis er schließlich bei der Schlacht von Kini-Nui zur Strecke gebracht wurde. Sein Stab des Giftes konnte alles mit einem Toxin infizieren, sowohl Pflanzen, Erde, als auch Lebewesen. Der Lerahk musste sein Opfer aber berühren, damit das Gift Wirkung zeigte.

KURAHK
Der Rahkshi der Wut war am Angriff auf Onu-Koro beteiligt, der das Dorf letztendlich zerstörte. Er wurde während des letzten Kampfes bei Kini-Nui durch die vereinten Kräfte von Onua, Tahu und Kopaka besiegt. Sein Stab der Wut feuert Energie ab, die das Opfer vor Wut vergehen lässt.

TURAHK
Turahk ist der Rahkshi der Furcht. Er bekleidete die Schlüsselrolle beim Angriff auf Onu-Koro und nutzte seine Kraft, um Pohatu vor Angst zu lähmen. Er war auch verantwortlich für die Vernichtung von Jaller (der Matoraner wurde später von Takutanuva wiederbelebt). Turahk wurde von Takanuva besiegt, dem Toa des Lichts, der die Kreatur der Schatten mit einem Schlag Lichtenergie einfror. Turahks Stab der Furcht konnte ein Opfer in Panik davonrennen oder aber vor Furcht zu Stein erstarren lassen.

VORAHK
Vorahk sind Rahkshi des Hungers. Während des Kampfes auf Mata Nui war er verantwortlich für den Sieg über Onua Nuva und Kopaka Nuva, bis er letztlich selber von diesen beiden Toa und Tahu Nuva hingestreckt wurde. Sein Stab des Hungers konnte den Gegnern Energie entziehen und ihm selber Stärke verleihen. Um wirksam zu sein, musste der Stab den Gegner berühren.



„Die Turaga hatten schon immer gesagt, dass wir sechs sind, die ein Schicksal teilen. Erweisen wir ihrer Weisheit Ehre – indem wir uns trennen?"

GALI NUVA

Gali Nuva kämpfte vergeblich darum, das Toa Nuva Team zusammenzuhalten. Als der Bohrok-Kal angriff, verbündete sie sich mit Tahu und Kopaka, um die Kanohi Nuva Masken zu suchen, was Makuta Teridax und Rahi Nui gegen sie aufbrachte.

Nach dem Sieg über den Kal reiste Gali alleine nach Kini-Nui, um zu meditieren. Sie war Zeugin des ersten Erscheinens von Rahkshi auf der Insel. Obwohl sie sich beeilte, um Ta-Koro zu warnen, war es dennoch zu spät. Sie spielte später eine Schlüsselrolle bei der Rettung von Tahu Nuva vor dem Rahkshi Gift.

Als ein Toa Nuva trug Gali die Nuva Version des Kaukau, was es ihr ermöglichte, ihre Fähigkeit unter Wasser zu atmen, mit anderen zu teilen. Sie trug zwei Wasseräxte bei sich.

„Ich habe schon Dinge unter Felsen hervorkriechen sehen, die mehr Klasse hatten als du, Makuta. Und ich bin ein Toa des Steines – ich kenne mich aus mit Felsen."

POHATU NUVA

Pohatu war sehr unglücklich über die Trennung des Teams und er war fest entschlossen, es wieder zusammenzubringen. Er drängte sich Kopaka bei der Suche nach den Kanohi Masken auf und rettete dem Toa des Eises das Leben, als sich eine Gerölllawine löste. Später kämpfte er Seite an Seite mit Onua Nuva gegen den Tahnok-Kal.

Nach dem Sieg über den Kal reiste Pohatu nach Onu-Koro. Er begleitete Onua, als die Rahkshi Vorahk, Kurahk und Turahk angriffen. Obwohl er bei einem Angriff durch Turahk stark unter Angst litt, strengte er sich an, die Rahkshi wenigstens vorübergehend zu besiegen. Er und Onua gingen bei einem Einsturz in die Falle, wurden aber von Kopaka befreit.

Als ein Toa Nuva trug Pohatu die Nuva Version von Kakama und konnte seine Geschwindigkeit mit anderen teilen. Er trug ein Set von Steigeisen mit sich, die für Nahkämpfe genutzt werden können. Man konnte sie auch vereinen, um einen Kodan Ball zu formen.

Der erste Tag auf Mata Nui

Takua findet die Maske des Lichts

Jaller stirbt für Takua

Takanuva

TAKUA UND TAKANUVA

Als ein Matoraner von Ta-Koro hatte Takua nie das Gefühl, dazuzugehören. Er wollte nicht den ganzen Tag lang arbeiten, ohne reisen zu können oder die Insel kennen zu lernen. Daher schlich er sich oft von seinem Arbeitsplatz weg, bis er schließlich Turaga Vakama so sehr verärgerte, dass er aus dem Dorf verstoßen wurde. Takua erlebte viele Abenteuer. Er holte die gestohlenen Werkzeuge der sechs Turaga zurück und sammelte die Toa Steine, die er nutzte, um die Toa Mata auf die Insel zu rufen.

Niemand wusste jedoch, dass Takua gar kein Matoraner des Feuers war. Es war ein verkeideter Matoraner des Lichts bzw. ein Av-Matoraner. Vor Jahrtausenden hatte der Orden von Mata Nui Matoraner des Lichts gefangen und einer Gehirnwäsche unterzogen. So vergaßen sie ihre Identitäten und wurden über das Universum verstreut(auch nach Metru Nui). Dies war eine Sicherheitsmaßnahme für den Fall, dass die Bruderschaft jemals rebellieren und versuchen sollte, die Av-Matoraner auszulöschen. Dies alles fand während einer sechsmonatigen Spanne statt, die der Orden den „Zeitrutsch" nennt; niemand anderes erinnert sich an diese Ereignisse.

Takutas größtes Abenteuer begann, als er in eine verbotene Höhle wanderte. Dort fand er einen riesigen Felsen. Als er ihn aus Versehen in einen Lavastrom fallen ließ, brannte der Felsen aus und brachte in sich eine goldene Maske zum Vorschein – die Avohkii bzw. die Maske des Lichts. Als er sie zurück nach Ta-Koro brachte, erzählte man ihm, dass diese Entdeckung die baldige Ankunft eines Toa des Lichts bedeutete. Er und sein bester Freund Jaller wurden ausgesandt, um diesen siebten Toa zu finden und ihm die Maske zu überreichen.

Es würde nicht einfach werden. Makuta Teridax entfesselte seine üblen Rahkshi auf der Insel, um die beiden Matoraner und die Avohkii zu jagen und zu fassen. Takua hatte große Angst und ließ Jaller irgendwann zurück, um die Suche alleine fortzusetzen. Er wusste tief in seinem Herzen, dass es ihm bestimmt war, den Toa des Lichts zu finden, aber er fürchtete auch, dass sich die Suche in einer Katastrophe enden könnte.

Während eines Kampfes gegen Rahkshi bei Kini-Nui musste Jaller die volle Wucht eines Turahk-Angriffs einstecken, die für Takua gedacht war und ihn sein Leben kostete. Nun wurde Takua klar, was zu tun war, und er zog die Avohkii auf. Sofort wurde er von einem Matoraner in einen mächtigen Toa des Lichts verwandelt. Seine erste Tat war, die Vernichtung der plündernden Rahkshi zu unterstützen. Dann bereitete er sich auf eine Konfrontation mit Makuta Teridax vor, den letzten Kampf um die Freiheit aller Matoraner.

Als Takanuva trug er die Maske des Lichts, die kraftvolle Strahlen aus Lichtenergie abgeben und die Dunkelheit bannen kann. Sie kann auch Verständnis säen, Wut in Frieden wenden und Feinde zu Verbündeten machen. Takanuvas Kontrolle des Lichts erlaubte ihm, sowohl blendende Blitze als auch stecknadelgroße Laserstrahlen zu erschaffen. Seine Macht wurde durch einen Stab des Lichts zentriert, den er bei sich trug.

MAKUTAS TAGEBUCH

NICHT LANGE NACH DER VERWANDLUNG DES TOA NUVA PASSIERTE ETWAS SEHR BEUNRUHIGENDES. VOR TAUSENDEN VON JAHREN GELANG ES DEN TOA HAGAH, DIE MASKE DES LICHTS AUS MEINER FESTUNG ZU STEHLEN UND IRGENDWO ZU VERSTECKEN. WIE SICH HERAUSSTELLTE, WAR DIE MASKE AUF DIE INSEL MATA NUI GESCHMUGGELT WORDEN, WO SIE IN EINEM MARKIERUNGSSTEIN VERSTECKT WURDE. EIN JAHRTAUSEND SPÄTER WURDE SIE VON EINEM ELENDEN MATORANER NAMENS TAKUA GEFUNDEN ... UND PLÖTZLICH HATTE ICH, ZUM ERSTEN MAL, GRUND MIR SORGEN ZU MACHEN.

ICH BIN EIN WESEN DES SCHATTENS, WIE MEIN BRUDER MAKUTA. LICHT IST UNSER FEIND UND DIE MÖGLICHKEIT, DASS EIN TOA DES LICHTS ENTSTEHEN KÖNNTE, WAR ANLASS ZU GROBER FURCHT. BISHER HATTE ICH DAVON ABSTAND GENOMMEN, RAHKSHI AUF MATA NUI LOSZULASSEN, DA ICH UM IHRE ZERSTÖRUNGSWUT WUSSTE. ABER NUN HATTE ICH KEINE ANDERE WAHL – DIE MASKE MUSSTE GEFUNDEN WERDEN, BEVOR EIN TOA DES LICHTS ENTSTEHEN KONNTE!

MEINE RAHKSHI TATEN, WAS SIE AM BESTEN KONNTEN – ZERSTÖREN, VERNICHTEN, ANGST VERBREITEN, UND SIE WIRBELTEN DIE TOA NUVA BEISEITE, ALS WÄREN DIE HELDEN GLÜHWÜRMCHEN. TROTZDEM KONNTEN SIE TAKUA UND SEINEN FREUND JALLER NICHT LANGE GENUG FESTHALTEN, UM AN DIE MASKE ZU GELANGEN. AUCH MEINE BEMÜHUNGEN, DEM MATORANER FURCHT EINZUFLÖßEN, HIELTEN IHN NICHT GANZ DAVON AB, NACH DEM „SIEBTEN TOA" ZU SUCHEN.

LETZTENDLICH ... ACH, LETZTENDLICH WAR ICH GEZWUNGEN ZU IMPROVISIEREN. MEINE RAHKSHI WURDEN VON EINEM WIEDER VEREINTEN TEAM VON TOA NUVA ÜBEL GESCHLAGEN. TAKUA SELBST STELLTE SICH ALS DER VOM SCHICKSAL BESTIMMTE TOA DES LICHTS – TAKANUVA – HERAUS. ABER WAS NOCH SCHLIMMER WAR: ES REICHTE IHM NICHT, EINFACH LANGE GENUG ZU ÜBERLEBEN, UM SICH ZU VERWANDELN. NEIN, ER WAR ENTSCHLOSSEN, IN MANGAIA EINZUDRINGEN UND MICH HERAUSZUFORDERN!

ICH DACHTE MIT DER GESCHWINDIGKEIT VON RASENDEN BLITZEN. ICH WUSSTE, DASS DIE RÜCKKEHR DES MATORANERS NACH METRU NUI DER ERSTE SCHRITT ZUR WIEDERERWEKKUNG DES GROBEN GEISTES WAR. ABER ICH WUSSTE EBENFALLS, DASS SIE DIE STADT EINES TAGES UNWEIGERLICH WIEDERFINDEN WÜRDEN ... UND VIELLEICHT WAR FÜR SIE DIE RECHTE ZEIT DAFÜR GEKOMMEN. AUCH KONNTE ICH NICHT SICHER SEIN, DASS ICH EINEN ANGRIFF VON TAKANUVA UND SEINEN VERBÜNDETEN UNVERSEHRT ÜBERSTEHEN WÜRDE.

DAHER LIEß ICH TAKANUVA, ALS ER MICH STELLTE, IN DEM GLAUBEN, MICH BESIEGT ZU HABEN. ICH WUSSTE, DASS DIE TOA WEITERZIEHEN WÜRDEN, WENN SIE MICH BESIEGT GLAUBTEN, OHNE JE ZU AHNEN, WAS ICH WIRKLICH IM SCHILDE FÜHRTE. ACH, ES LIEF ALLES NICHT SO GLATT ... EIN STOLPERN IN ENERGETISCHE PROTODERMIS FÜHRTE DAZU, DASS TAKANUVA UND ICH ZU EINEM WESEN VERSCHMOLZEN, D. H. ZU TAKUTANUVA. EINE WIRKLICH ABSCHEULICHE ERFAHRUNG, DIE ICH NICHT NOCH EINMAL MACHEN MÖCHTE. UND ALS WIR WIEDER ZU UNS SELBER FANDEN, ZERSTÖRTE EINE EINSTÜRZENDE BRÜCKE MEINE RÜSTUNG ... EIN UNERFREULICHES EREIGNIS.

DIE MATORANER HATTEN WIEDER EINMAL IHRE HEIMAT GEFUNDEN ... DIE TOA NUVA TRIUMPHIERTEN ... UND DIE BEDROHUNG DURCH DEN MAKUTA HATTE EIN ENDE ... ZUMINDEST LIEß ICH SIE IN DEM GLAUBEN.

FÜR EINEN MAKUTA IST KÖRPERLOSIGKEIT SEHR ... VERSTÖRENDE. WIR BESTEHEN AUS ENERGIE, TROTZDEM BRAUCHEN WIR EINE HÜLLE, DIE WIR BEWOHNEN KÖNNEN – WENN ES NICHT UNSERE RÜSTUNG IST, DANN EIN ROBOTER ODER EINE LEBENSFORM OHNE INNEWOHNENDEN GEIST (DIE GENAU SO SCHWER ZU FINDEN IST WIE EIN INTELLIGENTER TOA). WENN WIR FÜR MEHR ALS EINIGE WOCHEN OHNE KÖRPER SIND, VERLIEREN WIR UNSERE FÄHIGKEIT, DIE ENERGIEN STABIL ZU HALTEN; UND DANN GEHEN WIR ZU GRUNDE.

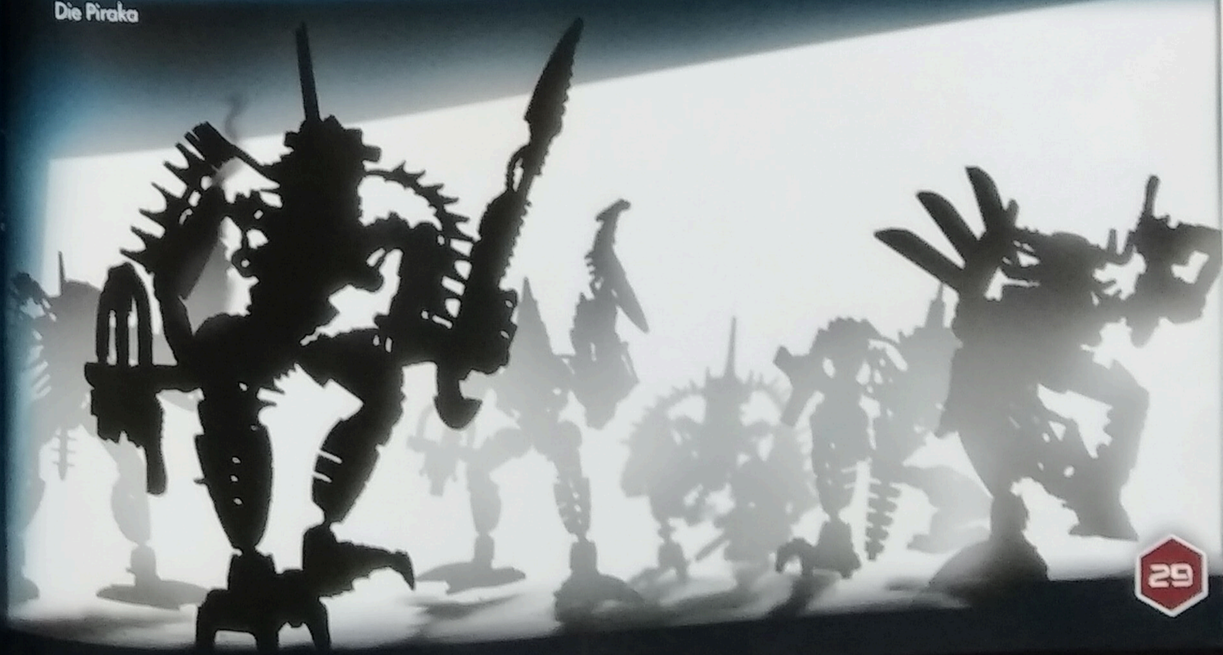
IN MEINEM ENERGETISCHEN ZUSTAND WAR ICH FÜR EINIGE TAGE DURCH MANGAIA GESCHWEBT UND DACHTE ÜBER MEINEN NÄCHSTEN SCHRITT NACH. ICH FÜHLTE, DASS DAS ENDE DES GROBEN GEISTS NAHTE. MIR WAR BEWUSST, DASS DIE TOA DIES AUCH BALD BEMERKEN UND DIE LEGENDÄRE MASKE DES LEBENS SUCHEN WÜRDEN, UM IHN ZU RETTEN. WENN ICH IHRE SUCHE VERZÖGERN KÖNNTE, HÄTTE MEIN ULTIMATIVER PLAN ERFOLG. ABER WIE?

MIR KAM DIE ANTWORT, ALS SECHS EHEMALIGE DUNKLE JÄGER, DIE SICH „PIRAKA" NANNTEN, EINDRANGEN, UM MEIN VERSTECK ZU PLÜNDERN. VORSICHTIG BEEINFLUSSTE ICH IHRE GEDANKEN UND GAB IHNEN DIE IDEE EIN, NACH VOYA NUI ZU REISEN; ES GIBT GERÜCHTE, DASS DORT DAS VERSTECK DER MASKE DES LEBENS IST. SIE WAREN VON NATUR AUS DIEBE, DAHER FIEL ES MIR NICHT SCHWER, SIE DAVON ZU ÜBERZEUGEN, DORTHIN ZU GEHEN. ICH MACHTE IHNEN AUCH EIN PAAR ANDERE „VORSCHLÄGE", ZUM BEISPIEL EIN GROBES KRISTALLGLAS ZU ERSCHAFFEN, DAS MEINE ENERGIEN AUF DER INSEL AUFNEHMEN KONNTE.

GLAUBTE ICH WIRKLICH, DASS DIESE ANSAMMLUNG VON AUßENSEITERN, DIEBEN UND ROHLINGEN DIE MASKE STEHLEN KONNTE? NEIN. ABER SIE WÜRDEN DIE TOA FRUSTRIEREN UND AUFHALTEN; SO WURDE DIE ZEIT MEIN VERBÜNDETER. ES GELANG IHNEN, DIE INSEL ZU ÜBERFALLEN – SIE GABEN SICH ALS TOA AUS! – UND BENUTZTEN ZAMOR KUGELN GEFÜLLT MIT EINER KLEINEN MENGE MEINER SUBSTANZ, UM DIE GEDANKEN DER MATORANER ZU KONTROLLIEREN.

DANN BEGABEN SIE SICH AUF DIE SUCHE NACH DER MASKE DES LEBENS (SIE SUCHTEN AN DER FALSCHEN STELLE, DIE NARREN), UND ERLAUBTEN SECHS MATORANERN DUMMERWEISE ZU ENTKOMMEN UND SICH IN DEN BERGEN ZU VERSTECKEN. ES GELANG IHNEN, SICH MIT EINEM KRIEGER NAMENS BRUTAKA ZU VERBÜNDEN, OBWOHL ER ETWAS AN SICH HATTE, DEM ICH NICHT ÜBER DEN WEG TRAUTE. ABER ALS DIE TOA NUVA ANKAMEN – WAS SOWOHL FÜR DIE PIRAKA ALS AUCH FÜR MICH EINE ÜBERRASCHUNG WAR – ÜBERTRAFEN SIE SICH SELBST. OBWOHL ES NICHT IN MEINEN PLAN PASSTE, DASS TAHU UND SEINE GEFÄHRTEN AUF VOYA NUI BESIEGT WURDEN, GEBE ICH DOCH ZU, DASS ICH GROßEN SPAß DARAN FAND. WAS DANACH GESCHAH ...

Die Piraka



* * *

Desaster auf Voya Nui

Die Toa Nuva fordern die Macht der Piraka auf Voya Nui heraus. Bisher steht es nicht gut ... und es wird noch schlimmer.

Lewa, Onua und Pohatu mussten eine schreckliche Entdeckung machen. In der kurzen Zeit, in der sie sich dem Reidak widersetzten, waren Tahu, Gali und Kopaka zu Grunde gegangen. Was noch schlimmer war: Sie hatten jetzt noch zwei weitere Feinde, einen in weißer und einen in blauer Rüstung.

„Wir müssen die anderen retten und uns neu gruppieren", sagte Pohatu.

„Und wenn auch wir zu Grunde gehen?", fragte Onua. „Ich verehre meine Brüder und meine Schwester über alles. Aber wenn wir besiegt werden, ist die Maske des Lebens verloren und der Große Geist ist zum Untergang verdammt."

Lewa traf eine Entscheidung. „Wenn wir unsere Toa Freunde nicht retten, sind wir des Vertrauens von Mata Nui nicht würdig. Wir bringen sie in Sicherheit, und zwar schnell, selbst wenn wir diese Piraka zerreißen müssen, um es zu schaffen."

Ein Plan entstand. Auf Pohatus Signal nutzte Lewa seine elementare Kraft, um einen blind machenden Sturm aus Steinstaub zu erschaffen. An seinem höchsten Punkt verwendete Pohatu die Maske der Geschwindikeit, um zu dem Platz zu eilen, an dem Gali lag, während Onua hinter Avak glitt. Der Toa des Steines ergriff seinen gefallenen Freund und rannte in dem Moment zurück zu Lewa, als Onua Avak mit einem überraschenden Schlag verblüffte. Bevor der Piraka reagieren konnte, schlug ihn Onua mit einer Faust aus Erde bewusstlos. Das Gefängnis, das Kopaka festgehalten hatte, verschwand.

Zaktans Augen verengten sich. Wenn es denn Toa Nuva gelang, ihre Kameraden wiederzubeleben, wären sie wieder in der Überzahl. Er wandte sich an Thok.

„Wir müssen jetzt zuschlagen. Nutze deine Macht, Thok, und lösche sie alle aus."

Die Toa Nuva standen eng beisammen, als sie sich um ihre Verwundeten kümmerten. Das würde die Sache sehr vereinfachen.

Thok erweckte mit seiner Macht über das Leblose einen Bergzug zum Leben. Er ähnelte nun einem Steinriesen und war 15 Meter hoch, als er auf die Toa zuwalzte.

Der Schatten der Kreatur fiel auf die Helden. Pohatu blickte auf und wusste sofort, was er zu tun hatte. Die Piraka würden es noch bereuen, Stein für ihren Angriff ausgewählt zu haben.
Er schickte seine elementaren Kräfte in Wellen voraus, erlangte Kontrolle über den Riesen und schlug ihn in Stücke. Fliegende Bruchstücke wurden gegen die versammelten Piraka geschleudert.

Die Felsen explodierten, als sie auf dem Boden aufschlugen, Thok, Vezok und Zaktan rannten in Deckung. Hakann wählte diesen Moment, um anzugreifen, und schleuderte Pohatu und Lewa mit mentaler Energie um und riss sie zu Boden. Nur Onua hatte noch seine ganze Kraft.

Der Toa der Erde stand zwischen den Körpern seiner Freunde. Er erinnerte sich seiner eigenen Worte – war nicht das Wiederfinden der Maske des Lebens am allerwichtigsten? Sollte er versuchen, zu fliehen, um anderntags zu kämpfen? Dann blickte er auf seine bewusstlosen – vielleicht sogar leblosen – Toa Gefährten. Neben diesen Freunden hatte er gekämpft, mit ihnen gelacht, getrauert. Nun waren sie ihren Feinden ausgeliefert. In diesem Moment traf Onua seine Entscheidung – er würde hier und jetzt als ein Toa Nuva leben oder zu Grunde gehen.

Onua riss eine halbe Tonne Felsen aus dem Boden, wirbelte sie gegen Zaktan. Noch bevor sie einschlug, rannte Onua gegen seine Gegner an und trug dabei einen durch Mark und Bein gehenden Schrei auf seinen Lippen.

Es gelang ihm nicht. Die Kräfte von Zaktan, Thok und Hakann schlugen gemeinsam auf ihn ein, verlangsamten ihn, doch sie konnten ihn nicht aufhalten. Vezok vollführte den letzten Schlag, der den Toa der Erde in die Vergessenheit schleuderte.

„Sie leben noch", berichtete Vezok, als er über die auf dem Feld verstreuten Toa blickte. „Sogar derjenige, den ich geschlagen habe."

„Möchtest du, dass ich sie einsperre?", fragte Avak. „Vielleicht haben sie Informationen über die Maske des Lebens, die uns von Nutzen sein könnten."

Zaktan lächelte. Er fragte sich, wie oft diese Toa, oder andere wie sie, geschlagen worden waren, und wie oft ihre Feinde überlegt hatten, sie einzusperren. Es war ein Narrenspiel, wie ein frisches Bad, das man in energetischer Protodermis nahm, in der Hoffnung, dass es einen nicht umbringen würde. Der Anführer der Piraka würde nicht als ein Narr in die Legenden eingehen.

„Wir haben alle Toa gejagt", sagte er. „Wir wissen, wie gefährlich sie sind, auch wenn wir denken, sie besiegt zu haben. Heute haben wir den Kampf gewonnen, aber morgen? Nein. Unsere Aufgabe hier ist zu wichtig, um Störungen zu riskieren."

Er hob Tahu auf und schleuderte ihn den Hang hinunter, bis er neben seinen Freunden lag. „Nehmt ihre Masken der Macht und ihre Ausrüstung. Dann bringt sie zum Vulkan. Wenn ihr den Krater erreicht habt ... werft ihr sie hinein und lasst sie schmoren."

* * *

Auf Metru Nui sorgt sich Jaller, ein Ta-Matoraner, um die Abwesenheit der Toa Nuva und darüber, dass die Turaga verschweigen, wohin sie gegangen sind. Er stellt Turaga Nokama zur Rede, die ihm die Wahrheit erzählt.

Nokama nahm auf einem Mauerstück Platz. „Turaga Dume und Turaga Vakama wissen nicht, dass ich gekommen bin. Sie hätten dem nicht zugestimmt, aber ich glaube, dass jeder ein Recht hat, zu erfahren, warum er vergehen wird."

Noch bevor Jaller antworten konnte, begann Nokama ihre Geschichte. Sie erzählte ihm von den Entdeckungen, die Dume und Turaga Nuju gemacht hatten von der Großen Maske des Lebens von Voya Nui und schließlich von der Reise der Toa Nuva auf diese Insel, um die Maske zu finden und den Großen Geist zu retten. Jaller lauschte gebannt und schwieg, bis sie fertig war.

„Wenn Mata Nui untergeht ...", begann er.

„Muss dann nicht das Universum mit ihm untergehen?", fragte Nokama. „Bis jetzt haben die Toa gekämpft, um den Matoranern wieder Licht und Hoffnung zu bringen. Wenn sie versagt hätten und Makuta triumphiert hätte, wären zumindest wir am Leben und könnten den Traum von einer besseren Zukunft nähren. Wenn sie dieses Mal scheitern ... wird es keine Zukunft geben."

„Und es gibt noch keine Nachricht von ihnen?", fragte Jaller.

„Nein. Nichts. Dume glaubt, dass sie schon zurück sein müssten, wenn sie es geschafft hätten ... Es tut mir leid, dass ich dich damit belastet habe, Jaller, denn es gibt nichts, was man tun könnte. Aber zumindest wirst du es nun verstehen, wenn die Sterne verlöschen und das Ende kommt."

Ohne ein weiteres Wort ging Turaga Nokama und überließ es Jaller, über die Nachricht zu grübeln. Sie war katastrophal, aber er fühlte sich nicht verloren oder hoffnungslos.

Es gibt etwas, was ich tun kann, entschied er. Aber ich werde Takanuva oder den Turaga nichts erzählen – sie würden nur versuchen, mich aufzuhalten, und jetzt zählt jeder Augenblick.

Er rannte aus den Trümmern, und schon formten sich Pläne in seinem Kopf. Er brauchte Hilfe – den besten, vertrauenswürdigsten und mutigsten Matoraner, den er finden konnte – und dann würden sie selber nach Voya Nui gehen. Sie würden die Toa Nuva und diese Maske des Lebens finden und helfen, den Großen Geist zu retten. Irgendwie würden sie das Ganze in Ordnung bringen.

Du musst kein Toa sein, um als Held zu handeln, dachte er. Du musst für das kämpfen wollen, was am wichtigsten ist.

* * *

ZAKTAN „DIE SCHLANGE"

Anführer der Piraka, die die Insel Voya Nui auf der Suche nach der Maske des Lebens überfallen hatten. Zaktan war Sklave in einer Protodermis-Mine, als er von den Dunklen Jägern rekrutiert wurde. Nachdem er eine erfolglose Rebellion gegen Den Schatten angeführt hatte, verwandelten die schrecklichen Augenstrahlen dieses Wesens die feste Masse von Zaktans Körper in mikroskopische Protodits. Nun konnte er seinen Körper in einen Schwarm dieser kleinen Kreaturen auflösen, durch jede Öffnung schlüpfen, egal wie klein sie war, und mit dem Wind fliegen.

Zaktan wurde mit fünf anderen Dunklen Jägern abtrünnig und bildete mit ihnen die Piraka. Unter dem Einfluss von Makuta Teridax fielen sie in Voya Nui ein, eroberten die Insel und versklavten die Matoraner. Zaktans Gruppe besiegte die Toa Nuva und verbündete sich mit Brutaka, konnte aber die Toa Inika nicht davon abhalten, die Maske zu beanspruchen. Durch die Gewässer um Voya Nui wurden sie in schlangenähnliche Kreaturen verwandelt, von Axonn gefangen genommen und auf der Insel Daxia eingesperrt.

Zaktan verfügte über elementare Luftkräfte, die nur in Verbindung mit anderen Piraka verwendet werden konnten. Er hatte auch Laser-Sicht und führte ein dreischneidiges, aus Protodits gefertigtes Schwert sowie einen Zamor-Sphärenwerfer mit sich.

THOK „DER BUMMLER"

Einer der sechs Piraka, die auf Voya Nui einfielen. Thok war Experte darin, andere zu manipulieren und sie dann alleine zu lassen, wenn etwas schief lief. Von Anfang an wusste Thok, dass kein Piraka einem anderen über den Weg traute, und darauf baute er. Er verbündete sich mit jedem der fünf anderen und versprach, die Kraft der Maske des Lebens mit ihm zu teilen, obwohl dies nie seine Absicht gewesen war.

Zusammen mit Hakann stahl Thok die Kraft von Brutaka und versuchte, die Toa Inika und die anderen Piraka auszulöschen.

Doch Hakann und Thok wendeten sich gegeneinander und gaben so den Toa die Möglichkeit, zurückzuschlagen. Toa Hewkii nutzte eine von Zaktan geschaffene Zamor-Sphäre, um beide Kämpfer auf einmal zu schlagen und die Energie, die sie gestohlen hatten, wieder in Brutake zurückzuschleusen. Zurzeit sitzt er in Daxia im Gefängnis. Thok trug eine Eispflock-Pistole und einen Zamor-Sphärenwerfer bei sich, besaß Bannungsvision, die Gegner orientierungslos machte, und hatte die Kraft, leblose Objekte zum Leben zu erwecken und unter seine Kontrolle zu bringen. Er hatte ebenso elementare Eis-Gewalt, die nur in Kombination mit den Kräften eines anderen Piraka genutzt werden konnte.

REIDAK „SUCHER"

Reidak war der stärkste der sechs Piraka und auch sehr intelligent (was er aber selten zeigte). Während des ersten Kampfes gegen die Toa Nuva auf Voya Nui konnte Reidak eine von Lewas Luft-Katanas brechen, und es bedurfte der Kraft von drei Toa, um ihm vorübergehend zu besiegen. Die Toa wussten jedoch nicht, dass sich Reidak nach jeder Niederlage anpasste. Er konnte also nie zweimal auf die selbe Weise besiegt werden.

Reidak war ein sehr geschickter Jäger und liebte die Zerstörung. Obwohl er intelligent genug war, um Pläne zu schmieden, kümmerte er sich wenig darum. Er war der Meinung, stark genug zu sein, jeden Gegner schlagen zu können, ohne sich vorher eine Strategie zurechtlegen zu müssen. Er verabscheute Avak sehr, da die von ihm geschaffenen Gefängnisse die einzigen waren, aus denen er nicht entkommen konnte. Nun ist er auf Daxia eingesperrt.

Reidak trug einen Zamor-Sphärenwerfer und ein Kombinations-Kreissägenwerkzeug mit sich. Er verfügte über Infrarot- und Thermal-Sicht sowie über elementare Erdenkräfte, die nur in Verbindung mit anderen Piraka genutzt werden konnten.

AVAK „AUSLÖSER"

Avak war Entwickler und Gefängnismeister des Piraka Teams und verantwortlich für den Bau der Zamor-Sphärenwerfer, die bei der Invasion von Voya Nui verwendet wurden. Er war ehrgeizig und schlau und spürte von Anfang an, dass etwas bei der Suche nach der Maske des Lebens nicht stimmte, aber es war ihm nicht klar, dass das Team unter dem Einfluss von Teridax stand.

Avak kämpfte an der Seite anderer Piraka gegen die Toa Nuva und sperrte Kopaka Nuva ein. Er war schlecht dadrin, Mann gegen Mann zu kämpfen und zog lieber ausgerüstet in den Kampf. Sein Vorteil war, dass er das Geschick hatte, aus nahezu allem eine Waffe bauen zu können. Verwandelt wie der Rest des Teams, ist er zurzeit in Daxia gefangen.

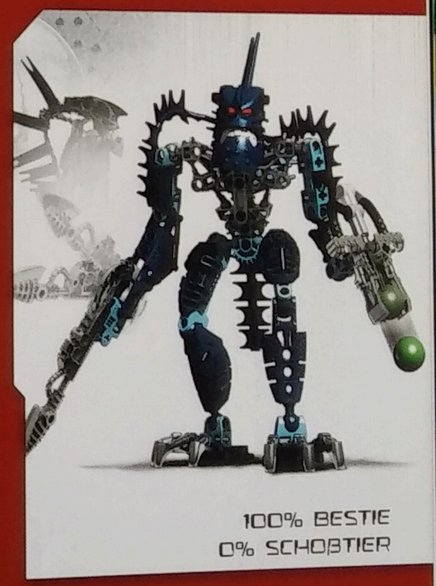
Avak trug einen Zamor-Sphärenwerfer und eine Kombination aus seismischer Stichaxt und Presslufthammer mit sich. Er konnte nur mit der Kraft seiner Gedanken ein perfektes Gefängnis konstruieren, dass jeder Anstrengung auszubrechen widerstand. Er verfügte sowohl über elementare Steingewalt, die nur in Verbindung mit einem anderen Piraka verwendet werden konnte, als auch über Röntgen- und Teleskop-Sicht.

VEZOK „UNGEHEUER"

Vezok war der Fieseste der Piraka und die Schlüsselperson für die seltsamsten Begebenheiten in der Geschichte des Teams.
Während sie den Schlupfwinkel von Makuta Teridax in Mangaia plünderten, stießen sie auf den Speer der Verschmelzung. Hakann spielte damit und entfesselte versehentlich einen Energieausstoß, der Vezok traf. Dies spaltete Vezok in zwei Wesen auf: das Zweite erhielt den Spitznamen Vezon (das matoranische Wort für „doppelt"). Da er nur aus einem halben Wesen bestand, war Vezon unheilbar verrückt, während es Vezok bestimmt war, eines Tages wieder „ganz" zu sein.

Nach außen hin war er normalerweise kühl und unnahbar. Vezok war davon überzeugt, dass die anderen Piraka hinter ihm her waren (was auch stimmte), und empfand besonderes Misstrauen gegenüber Hakann (wegen der Vezon-Geschichte). An einem Punkt traf er ein Übereinkommen mit Reidak, dass sie die Kraft der Maske des Lebens teilen würden, sobald sie sie gefunden hätten. Dann würden sie die anderen vier Piraka verlassen. Insgeheim beabsichtigte er, Reidak in diesem Falle auszulöschen und die Maske für sich alleine zu behalten. Zurzeit ist er auf Daxia gefangen.

Vezok trug einen Zamor-Sphärenwerfer und eine Kombination aus Harpune und Presslufthammer mit sich.
Er hatte einen beeinflussenden Blick und die Fähigkeit, Kräfte anderer zu absorbieren und aufzubewahren, um sie später selber zu nutzen. Er kontrollierte auch die elementare Kraft des Wassers, obwohl er diese nur zusammen mit einem anderen Piraka nutzen konnte.



HAKANN

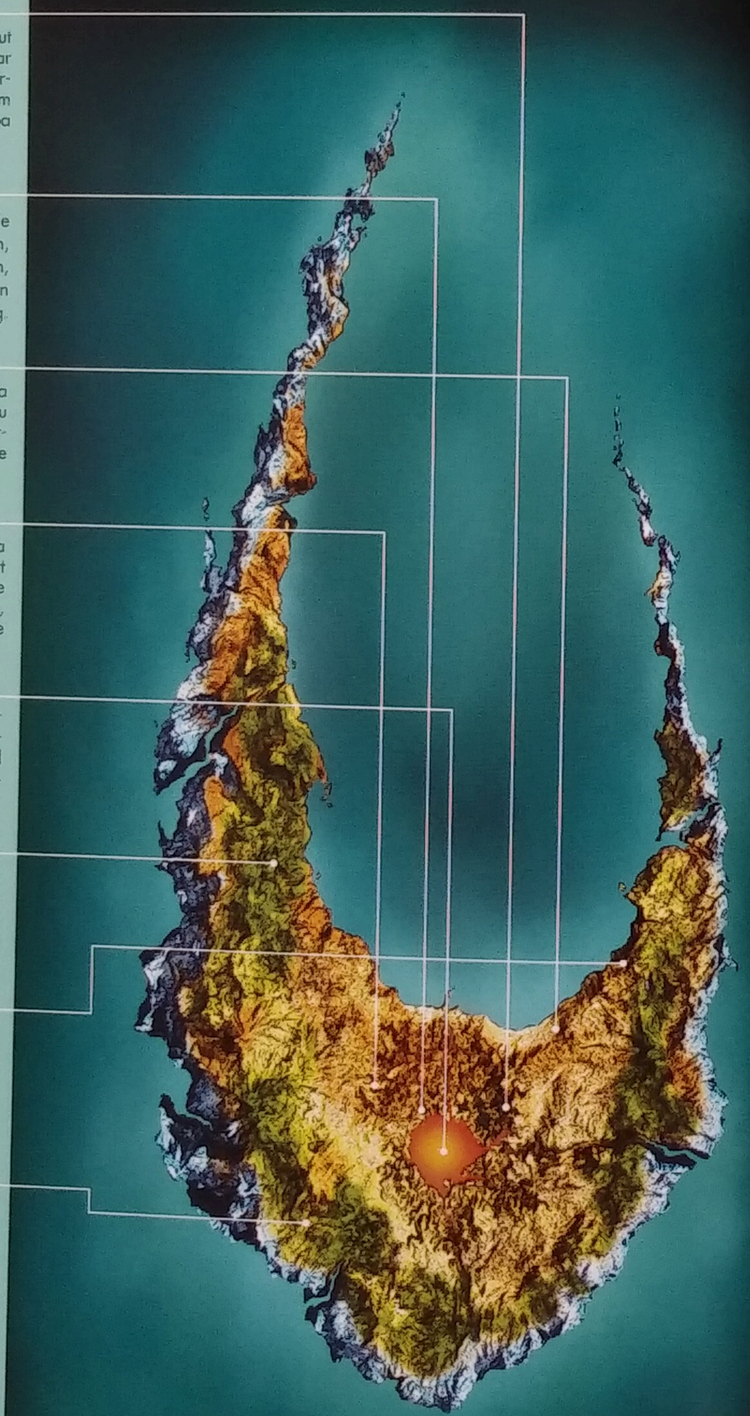
Hakann war der Gefährlichste und Verschlagenste der Piraka, und es gab niemanden, den er nicht betrügen würde. Er stieß wiederholt mit Zaktan und den anderen zusammen, sabotierte Vazoks Kanister in einem fehlgeschlagenen Versuch, ihn kalt zu machen, und informierte auch die Dunklen Jäger über den Standort und die Pläne der Piraka. Er war quasi nebenher grausam und erklärte einmal, dass er eine Herde Kikanolo nur deshalb vernichtet hatte, weil sie ihm „die Sicht versperrten".

Als es Thok und Hakann gelang, Brutakas Macht zu stehlen, schien es sicher, dass sie die Maske des Lebens für sich gewinnen könnten. Aber Hakann hinterging Thok, griff ihn von hinten an. So konnten die Toa Inika ihren Kampf ausnutzen, um ihnen die Kräfte zu entziehen. Hakann ist zurzeit Gefangener auf Daxia.

Hakann trug einen Zamor-Sphärenwerfer und einen Lava-Werfer bei sich. Er verfügte über den Hitze-Blick, die Fähigkeit mental anzugreifen, und die elementare Kraft des Feuers (die er nur in Verbindung mit anderen Piraka nutzen konnte).

VOYA NUI

Voya Nui ist das Versteck der mächtigen Maske des Lebens. Es war einst im Zentrum eines riesigen Kontinents unter der matoranischen Kuppel gelegen, bis es von einem schlimmen Erdbeben freigerissen und durch die Kuppel in den offenen Ozean über der Kuppel katapultiert wurde. Hunderte Jahre lang schwamm es dahin, bis es dort zur Ruhe kam, wo man es auch heute noch findet, mit einer kleinen Bevölkerung überlebender Matoraner, Axonn und Brutaka. Voya Nui war Schauplatz der Kämpfe zwischen den Piraka und den Toa Nuva sowie Toa Inika. Seitdem hat es sich wieder mit den Landmassen verbunden, von denen es stammte.



DIE PIRAKA FESTUNG

Ein mächtiges Bollwerk, das von Matoranern erbaut wurde, die zu dieser Arbeit gezwungen wurden. Sie war das Hauptquartier der Piraka auf Voya Nui und beherbergte das Kristallglas, in dem sich Makutas Energieform versteckt hielt. Die Festung wurde bei Kämpfen gegen Toa Nuva und Toa Inika schwer beschädigt.

KAMMER DES LEBENS

Eine geheime Kammer unter dem Berg Valmai, wo die Maske des Lebens versteckt lag. Sie wurde von Axonn, Brutaka und Umbra bewacht. Man konnte sie erreichen, indem man durch einen versteckten Eingang im Grünen Gürtel schritt und eine Treppe mit 777 Stufen hinabstieg.

NUI HÖHLEN

Ein Netzwerk aus Höhlen unter der Oberfläche von Voya Nui. Axonn führte die Matoraner dorthin, um sie zu schützen, bevor Voya Nui sich wieder mit seinem ursprünglichen Kontinent vereinte. Auch Nektann konnte man dort unten finden.

WÜSTE DER SORGEN

Ein weites, trockenes Gebiet nahe des Zentrums von Voya Nui. Für eine kurze Zeit bekämpften die Toa Nuva dort den Matoranischen Widerstand. Grund dafür war eine Verwechslung. Gali Nuva litt an kurzzeitigem Wahnsinn, als sie in der Wüste weilte, und wurde dank der Hilfe Axonns geheilt.

MOUNT VALMAI

Der Berg Valmai ist ein sehr aktiver Vulkan und der höchste Punkt von Voya Nui. Die Kammer des Lebens, Versteck für die Maske des Lebens, liegt unter ihm. Einmal versuchten die Piraka, dem Vulkan alle Lava zu entziehen, weil sie glaubten, so die Maske zu finden.

DER GRÜNE GÜRTEL

Dieser sonderbare Wald umgibt die Insel, seine Ursprünge sind nicht bekannt. Einige Piraka glaubten, die Maske des Lebens dort finden zu können und dass die Pflanzen durch ihre Kraft gewachsen waren. Hier findet man den geheimen Eingang zur Kammer des Lebens.

MATORANISCHES KLIPPENDORF

Es war die Heimat der Matoraner auf Voya Nui, es war wie eine Festung gebaut und wurde heftig verteidigt. Ursprünglich sollte es den Bewohnern Schutz vor gefährlichen Rahi bieten. Es war der Schauplatz eines Hinterhalts der Piraka, dem die meisten Inselbewohner zum Opfer fielen. Später wurde es zerstört.

ZONE DES ALPTRAUMS

Eine Höhle, die man an der Seite der Stufen finden kann, die zur Kammer des Lebens führen. Jeder, der sie betrat, sah seine schlimmsten Ängste zum Leben erwacht. Die Piraka sahen sich Irnakk gegenüber, dem legendären Monster aus der Mythologie ihrer Art, und die Toa Inika wurden in den Glauben versetzt, dort die Toa Nuva vernichtet zu haben.

PIRAKA AUSSENPOSTEN

Kleine Wachposten, die über die ganze Insel verteilt und mit roboterartigen Verteidigungsmechanismen – genannt Nektann – bewaffnet sind. Sie waren stark gerüstet und konnten sich selbst wiederherstellen. Ein Außenposten wurde von Toa Nuparu zerstört, der seinen Laserbohrer verwendete.

DER MATORANISCHE WIDERSTAND

Die matoranischen Bewohner von Voya Nui kamen ursprünglich aus anderen Ländern. Wenn ihr Turaga das Gefühl hatte, dass sie nicht hart genug arbeiteten, wurden sie in das Reich Karzahni gesendet, um dort „repariert" zu werden. Leider erfüllte Karzahni seine Aufgabe nur ungenügend, denn die reparierten Matoraner waren kleiner und schwächer als normale Matoraner. Wütend über seinen Misserfolg gab Karzahni den Matoranern Waffen und schickte sie auf den südlichen Kontinent. Schlussendlich ließen sie sich in Voya Nui nieder.

Als Voya Nui von seinem Kontinent gerissen wurde und im äußeren Ozean endete, fanden die Matoraner heraus, dass sie in dem lebensfeindlichen Klima und mit wenigen Ressourcen ums Überleben kämpfen mussten. Aber sie überlebten, bauten neue Dörfer, gründeten ihre eigene Regierung und hielten zusammen. (Zu jener Zeit war ihnen nicht bewusst, welche wichtige Rolle Voya Nui spielte – dass es das Versteck der Maske des Lebens war – oder dass Axonn und Brutaka auch auf dieser Insel weilten.)

Keiner der in Voya Nui lebenden Matoraner hatte je einen Toa zu Gesicht bekommen. Als nun die Piraka auf die Insel kamen und behaupteten, Toa zu sein, glaubten dies die Matoraner. Nur einige wenige fragten sich, warum die „Toa" derart böse, zerstörerische und brutale Wesen waren.

Als die Piraka die Matoraner mit Zamor-Sphären versklavten, entkamen nur sechs: Garan, Piruk, Velika, Kazi, Balta und Dalu. Sie begründeten den Matoranischen Widerstand, versteckten sich in den Bergen und schikanierten die Piraka. Obwohl sie sehr viel schwächer waren als ihre Feinde, hatten sie einige Erfolge. Zum Beispiel den Raub eines Zamor-Sphärenwerfers von Avak und dessen Niederlage gegen Dalu.
Ihr entscheidender Moment kam während eines großen Kampfes zwischen den Toa Inika und den Piraka. Die Matoraner stahlen sich vom Schlachtfeld und fanden das Gefängnis der Toa Nuva. Es gelang ihnen, die Gefangenen zu befreien. Später fertigte Velika ein neues Luft-Katana für Lewa, um das Schwert zu ersetzen, das Piraka zerbrochen hatte.

Als ihre Matoraner-Kameraden von der Herrschaft der Piraka befreit waren, verweilte der Matoranische Widerstand in Voya Nui, als die Toa Inika aufbrachen, um die Maske des Lebens zu suchen. Man findet sie dort noch heute, auch wenn die Insel selbst wieder mit ihrem ursprünglichen Kontinent verschmolzen ist.

GARAN Onu-matoranischer Anführer des Widerstandes auf Voya Nui. Garan war ein Stratege, der davon überzeugt war, dass der Widerstand immer gewinnen würde, solange sie alle zusammenhielten. Er trug doppelte Blitzgeneratoren mit sich, die einen Energieball abfeuern konnten, der umso stärker wurde, je weiter er flog. Garan führte die Mission an, bei der die Festung der Piraka angegriffen und die gefangenen Toa Nuva befreit wurden.

PIRUK Piruk war ein le-matoranisches Mitglied des Widerstandes und für seine Geheimniskrämerei bekannt. Er war nicht sehr tapfer, aber trotz allem seinen Freunden gegenüber sehr loyal und ein sehr geschickter Spion. Er trug zwei Schredder-Krallen mit sich, die massives Metall zerreißen konnten. Piruk erfuhr viele der Pläne der Piraka, indem er in ihre Festung schlich und Zaktan belauschte.

BALTA Balta war ein ta-matoranisches Mitglied des Widerstandes. Er war der Waffenbauer der Gruppe und einer der Wagemutigsten. Er stahl einen Zamor-Sphärenwerfer von Avak, machte es Velika möglich, das Design zu kopieren, und führte auch den Rettungstrupp für Garan an, als er Gefangener der Piraka war. Balta trug zwei Abwehr-Werkzeuge mit sich, die den Feind aufhalten und mit gleicher Kraft zurückschlagen konnten.

DALU Ga-matoranische Verfechterin des Widerstandes. Dalu war die beste Kämpferin des Teams. Ihr wichtigsten Moment während des Kampfes gegen die Piraka erlebte sie, als sie Avak im Alleingang besiegte. Ihre Zwillings-Lader erlaubten ihr, kurzzeitig eine Eigenschaft des Zieles heraufzusetzen (Stärke, Geschwindigkeit, Gehör ... usw.).

KAZI Ko-Matoraner des Widerstandes. Kazi war kühl, still und geheimnisvoll. Er war der erste Matoraner von Voya Nui, der Axonn traf, und er war der Erste, der auf die Idee kam, dass noch mehr hinter Voya Nui steckte, als andere erwarteten. Er trug zwei Echogabeln mit sich, die, wenn man sie aneinander schlug, grausige Schallwellen produzierten.

VELIKA Exzentrischer po-matoranischer Widerständler. Velika war dafür bekannt, immer in Rätseln und Metaphern zu sprechen. Er war ein geschickter Mechaniker, der die die von den Toa Inika getragenen Zamor-Sphärenwerfer ebenso entworfen hat wie die mit energetischer Protodermis gefüllten Zamor-Sphären, die sie benutzten. Velika trug doppelte Power-Schnitzmesser bei sich.

Brutaka

Axonn

AXONN UND BRUTAKA

Axonn und Brutaka waren Mitglieder des Ordens von Mata Nui und schon seit langem Freunde. Axonn begann seine Laufbahn als Mitglied des Vorläufers des Ordens, der Hand von Artakha, und diente dieser Organisation bis sie sich auflöste. Daraufhin nutzte er seine kriegerischen Fähigkeiten und eroberte einige südliche Länder, bevor er von dem Orden rekrutiert wurde. Brutaka verbrachte seine frühen Jahre als Befehlshaber der Bruderschaft von Makutas Truppen, bevor ihn der Orden auswählte. Viele Jahre lang arbeitete er als ein wandernder Agent, und kümmerte sich um jeden Ärger, der im Universum entstand.

Der Orden schickte beide irgendwann nach Voya Nui, wo sie die wichtige Aufgabe hatten, die Maske des Lebens zu bewachen. Die nächsten 100.000 Jahre verbrachten sie dort. Beide erfüllten ihre Aufgabe sehr gut, aber während der letzten 1000 Jahre wurde Brutaka rastlos. Er bekam das Gefühl, dass der Große Geist Mata Nui dieses Universum verlassen hätte oder sich einfach nicht mehr darum kümmerte. Und er begann zu denken, dass er vielleicht die Maske des Lebens an sich nehmen sollte.

Als die Piraka in Voya Nui einfielen, verletzte Brutaka jedes Gesetz des Ordens, indem er sich mit ihnen verbündete. Er half ihnen, die Toa Nuva zu besiegen, und trat ihnen bei, um gegen die Toa Inika zu kämpfen. Sein ultimativer Plan bestand darin, die Piraka die Maske rauben zu lassen und sie dann wiederum von ihnen zu stehlen. Aber er geriet in einen Hinterhalt, als Hakann und Thok ihn schlugen und seine Kräfte stahlen.

Brutaka erlangte seine Kräfte zurück, was er den heldenhaften Bemühungen der Toa Inika zu verdanken hatte. Aber er war immer noch fest entschlossen, die Maske an sich zu bringen. Im Herzen der Piraka-Festung kämpfte er gegen Axonn. Obwohl Brutaka seinen alten Freund sehr schwer verletzte, kam Axonn immer wieder auf die Beine und besiegte Brutaka letztendlich mit einem mächtigen Schlag. Brutaka schaffte man dann in die Grube, das Hochsicherheitsgefängnis des Ordens, das nur die übelsten Verbrecher beherbergte.

Axonn half später den Toa, die Maske des Lebens zu finden, und er besiegte die verwandelten Piraka im Alleingang. Er beschützte die Matoraner auf Voya Nuis Reise zurück in seine Heimat; später verließ er dann die Matoraner, um an dem Angriff des Ordens auf die Bruderschaft teilzunehmen.

Brutaka entkam der Grube und verwandelte sich; er stahl Makuta Teridax sogar den wertvollen Stab von Artakha. Er wurde wieder in dem Orden aufgenommen und führte eine Gruppe verdammter Dorfbewohner auf einer Mission an, um den früheren Anführer der Bruderschaft von Makuta, Miserix, zu finden und zu befreien. Seither sind er und Axonn wieder vereint, um die Bruderschafts-Basis bei Destral anzugreifen.
Sowohl Axonn als auch Brutaka hatten enorme Kräfte. Axonn trug die Kanohi Rode, die Maske der Wahrheit, sowie eine Axt. Brutaka trug die Kanohi Olmak, die Maske der Dimensionentore, sowie ein zweischneidiges Schwert.

TOA INIKA MATORO

Matoro fühlte sich nie wohl bei dem Gedanken, ein Toa zu sein. Er war kein Kämpfer wie Jaller oder Kongu, kein Athlet wie Hewkii, kein Gelehrter wie Hahli und auch kein Erfinder wie Nuparu. Er arbeitete nur als Übersetzer für Turaga Nuju, und er war seines Erachtens sicherlich nicht dafür gemacht, ein Held zu sein.

Trotzdem tat er sein Bestes und bekämpfte die Piraka mit großer Tapferkeit. Als die Toa Inika auf ihrer Suche nach der Maske des Lebens die Kammer des Todes betraten, bot Matoro freiwillig an sich zu opfern, damit die anderen weiterziehen konnten. Er verschwand, aber erschien sofort wieder unter den Lebenden – der Test der Kammer bestand nur darin, die Bereitschaft zu zeigen, sich für eine Sache zu opfern, und nicht in dem wirklichen Ende der Existenz.

Später entdeckte Toa Kongu, dass Matoro dazu bestimmt war, die Maske des Lebens zu tragen, aber er verschwieg dieses Geheimnis sogar Matoro für einige Zeit .

Nach der Niederlage der Piraka erlangte Makuta Teridax für kurze Zeit Besitz über Matoros Körper, als dessen Toa Geist abwesend war. Er versuchte, die Toa in die Irre zu führen, aber sie erfuhren die Wahrheit und zwangen ihn, Matoros Körper zu verlassen, indem sie drohten, ihn zu zerstören. Dann kehrte Matoros Geist wieder in seinen Körper zurück.

Als Toa Inika des Eises trug Matoro die Kanohi Iden, die Maske des Geistes, und er führte ein energetisches Eisschwert sowie Zamor-Sphärenwerfer mit sich.

TOA INIKA JALLER

Auf der Suche nach den vermissten Toa Nuva führte Jaller sein matoranisches Team auf eine gefährliche Expedition von Metru Nui nach Voya Nui. Sie kamen dort in Toa Kanistern an, aber als sie gerade aussteigen wollten, wurden die Kanister von Blitzschlägen eines roten Sternes hoch oben getroffen.
Die sechs Matoraner wurden in hoch-aufgeladene Toa Inika verwandelt.
Als Anführer begann Jaller, aus den Fehlern von Vakama und Tahu Fehlern zu lernen. Anstatt nur Befehle zu erteilen und voranzuschreiten, nahm er sich die Zeit, seinen Kameraden zuzuhören und von ihnen zu lernen. Obwohl er im Kampf immer sehr mutig war, ließ ihn doch die Erinnerung nicht los, als ein Matoraner auf der Insel Mata Nui gestorben zu sein. Obgleich er von Takutanuva ins Leben zurückgeholt worden war, ließ ihn diese Erfahrung manchmal in entscheidenden Augenblicken zögern.

Jaller führte den Kampf gegen die Piraka und Brutaka an. Er hätte sich fast freiwillig gemeldet, sein Leben in der Kammer des Todes für die Mission zu opfern, aber Matoro war ihm zuvorgekommen. Jaller war auch dafür verantwortlich, Vezon und Kardas in die Schranken zu weisen, indem er spezielle Zamor-Sphären nutzte, die Axonn ihm gegeben hatte.

Als Toa Inika des Feuers trug Jaller die Kanohi Calix, die Maske des Schicksals, ebenso ein energetisches Flammenschwert und einen Zamor-Sphärenwerfer.

TOA INIKA HAHLI

Obwohl Hahli ihre Verwandlung in einen Toa als Teil ihres Schicksals akzeptierte, war sie nie ganz im Reinen mit den Kräften, die sie nun kontrollierte. Als die Toa Iniki kurzzeitig in dem Glauben waren, sie hätten die Toa Nuva erschlagen, stellte Hahli offen in Frage, ob ein Toa nicht mehr Macht hätte, als jedes Wesen beherrschen könnte. Sie riet Jaller, mit dem Team umzukehren. Er überzeugte sie, nicht aufzugeben, indem er sie daran erinnerte, dass sie es der Erinnerung an all die Toa, die im Kampf für Gerechtigkeit ihr Leben gelassen hatten, schuldig seien, weiterzumachen.

Hahli begleitete Jaller und zwei Mitglieder des Matoranischen Widerstandes, Dalu und Piruk, auf einer erfolgreichen Mission zur Rettung versklavter Dorfbewohner. Auf dem Weg dorthin stritt sie mit Dalu, der der Meinung war, dass Hahli eine zu optimistische Lebenseinstellung hätte.

Als die Maske des Lebens in den Ozean fiel, tauchte Hahli hinab, um sie zu holen. Sie tauchte so tief sie konnte, bis sie von dem plötzlichen Druckunterschied überwältigt wurde und das Bewusstsein verlor. Sie wurde von einem Matoraner aus Mahri Nui gerettet, der bei dem Versuch, sie zu retten, selbst sein Leben ließ.

Als Toa Inika des Wassers trug Hahli die Kanohi Elda, die Maske der Erkennung, die die Maske des Lebens überall aufspüren konnte, egal wo sie versteckt sein mochte. Sie hatte auch eine Laser-Harpune sowie einen Zamor-Sphärenwerfer bei sich.

TOA INIKA HEWKII

Als Hewkii ein Toa wurde, hatte er nur eine einzige Sache im Kopf: Je schneller die Toa Inika die Maske des Lebens fanden, desto schneller konnte er nach Metru Nui zurückkehren, d.h. zu seinen Freunden und seinem alten Leben. Er wollte keine Zeit mit komplizierten Strategien oder langfristigen Plänen verschwenden. Stattdessen zog er diesen Weg vor: „Zerstöre alles, bis du gefunden hast, was du willst."

Hewkii begleitete Matoro und zwei Mitglieder des Matoranischen Widerstands, Kazi und Balta, um gefangene Matoraner zu befreien. Aber die beiden Dorfbewohner führten die Helden zu einem abgelegenen Teil der Insel. Dort trafen sie auf den verwundeten Axonn, der einen Kampf gegen Brutaka verloren hatte. Er warnte sie, dass Brutaka es auf die Maske des Lebens abgesehen hätte, so eilten Hewkii und Matoro zur Festung der Piraka, um ihre Freunde im Kampf zu unterstützen.

Als Hakann und Thok Brutakas Kräfte stahlen und sich in noch schlimmere Gefahren verwandelten, war es Hewkiis akkurater Schuss mit einem Zamor-Sphärenwerfer, der ihre Bedrohung beendete. Jaller ernannte Hewkii zum stellvertretenden Anführer des Teams. Als Makuta Teridax Besitz von Matoros Körper erlangt hatte, war Hewkii der Erste, der bemerkte, dass irgendetwas nicht in Ordnung war.

Als Toa Inika des Steines trug Hewkii die Kanohi Sanok, die Maske der Genauigkeit, sowie eine Laseraxt, Kletterketten und einen Zamor-Sphärenwerfer.

TOA INIKA KONGU

Ein Toa zu werden, stellte für Kongu einige besondere Herausforderungen dar. Zuerst war er unglücklich darüber, dass Toa Nuparu und nicht er die Maske des Fluges bekommen hatte – er, der letztendlich Meister der Lüfte war. Dann entdeckte er, dass seine Maske, die ihm telepathische Kräfte verlieh, nicht ausgeschaltet werden konnte. So musste er sich während der gesamten Reise auf Voya Nui alle Gedanken der Umstehenden anhören.

Kongu schloss sich mit Nuparu und zwei Mitgliedern des Matoranischen Widerstands, Garan und Velika, zusammen. Gemeinsam zerstörten sie einen Nektann und schafften es, die Toa Nuva Masken zu finden. Als sie in einen Hinterhalt der Piraka geraten waren, konnte Kongu Avak besiegen, indem er den Luftdruck um ihn herum anhob, bis dieser zu Boden fiel.

Als den Inika vorgegaukelt wurde, sie hätten die Toa Nuva vernichtet, war es Kongu, der die Falschmeldung aufdeckte. Er erzählte ihnen, dass er keinerlei Gedanken von den „Nuva" empfangen könnte – was bedeutete, dass es nur Illusionen waren. Später nutzte er die Maske der Telepathie, um die Gedanken der Maske des Lebens zu lesen, und er erfuhr, dass Matoro dazu bestimmt war, diese mächtige Kanohi zu tragen.

Als Toa Inika der Luft trug Kongu die Kanohi Suletu, die Maske der Telepathie. Er trug auch einen Zamor-Sphärenwerfer und eine Laserarmbrust.

TOA INIKA NUPARU

Sowohl als Matoraner als auch als Toa blieb eine Sache für Nuparu immer gleich: Er liebte es, zu lernen. Ein Toa zu sein, bedeutete für ihn, viel mehr Gelegenheiten zu haben, andere Orte kennen zu lernen und Dinge zu tun, die in seinem früheren Leben nicht möglich gewesen wären. Manchmal war er so versunken in der Entdeckung eines neuen Rahi oder eines unbekannten Ortes, dass er vergaß, was seine eigentliche Mission war.

Nuparu bewies sich selber, ein mutiger und erfinderischer Toa zu sein, als er alleine einen Nektann sowie den mächtigen Zaktan besiegte. Mit einiger Hilfe von Kongu gelang es ihm schließlich, die Macht der Maske des Fluges beherrschen. Dies machte aus ihm einen exzellenten Kundschafter.

Während seiner Zeit auf Voya Nui freundete sich Nuparu mit Velika an, da beide sehr geschickte Erfinder waren. Trotz anfänglicher Spannungen zwischen ihnen respektierte Kongu später doch den Toa der Erde. Nuparu bewies, dass einen erfolgreichen Toa weniger die Macht ausmachte, die er besaß, als vielmehr die Geistesgegenwart, sie auch zu nutzen. Ein gutes Beispiel hierfür war sein Kampf gegen Zaktan, bei dem er die Protodits des Gegners zerstreute, indem er direkt in den Schwarm hineinflog und sich dann heftig drehte, um sie in seinem Sog hinwegzufegen.

Als Toa Inika der Erde trug Nuparu die Kanohi Kadin, die Maske des Fluges. Er hatte einen Zamor-Sphärenwerfer und einen Laserbohrer.

UMBRA

Umbra war ein Wächter der Maske des Lebens und hauste tief unter der Oberfläche von Voya Nui. Er war der erste Wächter, der von den Hohen Mächten zum Schutz der Maske eingesetzt worden war, und zwar bereits vor mehr als 100.000 Jahren. Umbra konnte sich in pures Licht verwandeln und trug Schlittschuhe, die es ihm ermöglichten, sich mit Hyper-Geschwindigkeit zu bewegen. Er war mit einem Stab bewaffnet, der Laser feuern konnte, sowie mit einem Rhotuka-Kreisel, der harte Lichtprojektionen hervorrufen konnte. Umbra forderte die Toa Inika im Kampf heraus und wurde besiegt, als Toa Inika Matoro seine Eiskräfte einsetzte, um eine Glasoberfläche zu schaffen, auf der Umbras Lichtform so lange abprallte, bis dieser bewusstlos war.

Umbra bleibt bis zu dem Tag auf Voya Nui, an dem die Maske des Lebens an ihren Platz zurückkehrt.

VEZON

Vezon reiste auf der Suche nach der Maske des Lebens nach Voya Nui, bis er sich an sie gebunden wiederfand und gezwungen war, als ihr Wächter dort zu bleiben. Die Maske zwang ihm als Partner Fenrakk, eine monströse Spinne, auf und gab ihm zwei Kräfte: Die Fähigkeit, kurze Distanzen in die Zukunft zu blicken, sowie die Fähigkeit, die kinetische Energie jedes auf ihn gerichteten Schlages zu absorbieren. Solange er die Maske trug, war ihm Unsterblichkeit sicher.
Die Piraka forderten Vezon heraus und wurden ohne Mühe besiegt, aber die Toa Inika konnten ihn schlagen und ihm die Maske abnehmen. Ohne die Maske schwanden auch alle Kräfte von Vezon. Später wurde er vom Orden von Mata Nui gefangen genommen und mit anderen auf eine Mission geschickt, um den seit langer Zeit vermissten Makuta Miserix zu finden.

RENNEN UM DIE MASKE DES LEBENS

Sowohl die Toa Inika als auch die Piraka wollten die Maske des Lebens. Aus verschiedenen Gründen – die Inika wollten das Leben von Mata Nui retten, die Piraka ihre eigenen Kräfte stärken. Das Rennen um dieses legendäre Artefakt der Macht begann.

Die Piraka hatten einen Vorsprung, als sie den geheimen Eingang im Grünen Gürtel fanden, der zum unterirdischen Versteck der Maske führte. Zuerst fanden sie sich in einer Zone unendlicher Alpträume wieder, in der ihre größten Ängste Wirklichkeit wurden. Dort begegneten sie Irnakk, einer mythologischen Kreatur ihrer eigenen Art. Irnakk hatte die Kraft, einen Gegner in pure Gedanken zu verwandeln und ihn dann in seinen verwirrten Gedanken aufzusaugen. Es war ihm ein Leichtes, fünf der sechs Piraka zu besiegen, aber Zaktan weigerte sich aufzugeben. Er behauptete, schon Schlimmeres durchgemacht zu haben, als Irnakk ihm je antun könnte, und drohte damit, die Decke der Kammer einstürzen zu lassen; so würde er sich selber und die anderen Piraka opfern. Wenn niemand mehr am Leben war, der ihn fürchtete, würde Irnakk aufhören zu existieren. Das wusste er und zog sich zurück.

Als sie weiterzogen, wurden die Piraka in sechs Steinkäfigen gefangen. Eine Stimme erzählte ihnen, dass sie dann entkommen könnten, wenn sie alle zu exakt derselben Zeit ihre Käfige öffnen würden. Wenn einer von ihnen seinen Käfig früher öffnete, würde er leben, doch für den Rest von ihnen würde es kein Entkommen geben. Reidak verriet die Gruppe und alle sechs fielen in tiefes Wasser. Obwohl sie entkamen, hatte das Wasser doch schon begonnen, sie zu verwandeln.

Währenddessen wurden die Toa mit eigenen Herausforderungen konfrontiert. In der Zone der Alpträume kämpften sie gegen Wesen, die sie für ihre größten Feinde hielten, und löschten sie versehentlich aus. Doch diese stellten sich daraufhin als verkleidete Toa Nuva heraus, was dazu führte, dass die Toa daran zu zweifeln begannen, ob sie ihre eigenen Kräfte auch wirklich kontrollieren könnten. Es stellte sich später heraus, dass diese Toa Nuva nur Illusionen waren, genauso wie die Toa Lhikan Figur, die sie warnte, nicht weiter zu machen.

Die Toa Inika reisten daraufhin zur Kammer des Todes. Dort wurde ihnen gesagt, dass einer aus ihrer Runde sterben müsste, damit der Rest weiterziehen könnte. Jaller wollte sich freiwillig für dieses Opfer melden, doch Matoro kam ihm zuvor. Der Toa des Eises wurde zerstört und dann wieder erschaffen, und die Inika durften weiterziehen.

Die nächste Herausforderung war vielleicht die größte während ihrer ganzen Reise. Umbra, ein mächtiger Wächter der Maske des Lebens, und die Protodax, stellten sich ihnen in den Weg. Diese Kreaturen waren riesige Versionen der mikroskopisch kleinen Protodits, aber mit einer speziellen Macht: Jedes Mal, wenn eine getroffen wurde, teilte sie sich, und während des Kampfes vergrößerte sich so ihre Anzahl rapide. Als sich Umbra näherte wichen die Protodax zurück, trotzdem mussten die Inika immer noch den Wächter und seine lichtbasierten Mächte bezwingen. Letztendlich vereinten sich Toa Matoro und Toa Nuparu, um Umbra zu besiegen.

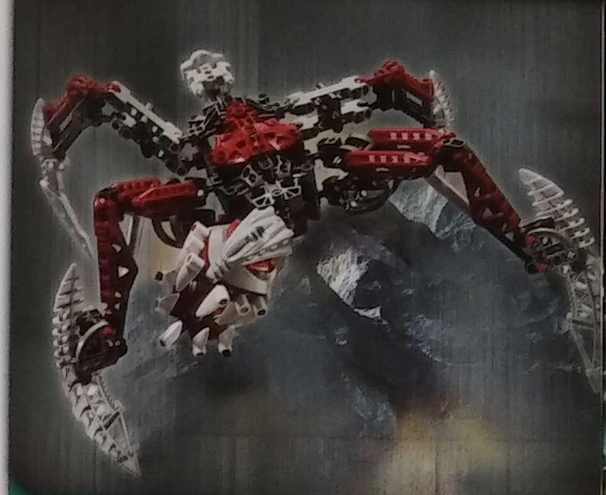
Jenseits dieser Kammer betraten die Toa Inika eine große Ebene, die von einem Lavastrom geteilt wurde. Am Ende einer Brücke sahen sie das Portal zur Kammer des Lebens, wo die Maske des Lebens versteckt war. Dort lauerten die Piraka den Toa auf, und obwohl die Brücke von Toa Kongu zerstört worden war, gewannen die Piraka den Kampf.

Als sie die Kammer des Lebens betraten, sahen sich die Piraka mit Vazon und Fenrakk konfrontiert. Vezok, der Vezon seit seiner Teilung in zwei Wesen hasste, sah dies als seine Chance, Rache zu nehmen. Aber Vezon nutzte seinen Speer der Verschmelzung, um Vezok und Reidak zu einem monströses Wesen zu verschmelzen. Diese Kreatur besiegte den Rest der Piraka und wurde daraufhin von Vezon wieder in zwei einzelne Piraka geteilt. Diese Erfahrung erschöpfte Vezok und Reidak so sehr, dass sie sich nicht wehren konnten.

Dann erschienen die Toa Inika. Sie kämpften gegen Vezon und Fenrakk und besiegten sie; dann sahen sie sich den Kräften von Vezon und Kardas gegenüber (der verwandelten Version von Fenrakk). Als sie das teuflische Paar geschlagen hatten, nahmen die Toa die Maske des Lebens an sich.

Aber die Piraka waren noch nicht fertig. Sie stellten die Toa noch ein letztes Mal, wurden in ihren Bewegungen aber durch Hewkiis Kraft kurzzeitig festgehalten. Ein plötzlicher Angriff von Kardas führte dazu, dass Matoro die Maske verlor, die von alleine aus der Kammer hinaus- und dann die große Treppe hinaufflog; die Toa Inika jagten hinter ihr her.

Sie kämpften sich frei, nachdem die Toa verschwunden waren, und schickten sich an, ihnen zu folgen, als Vezok die Gruppe anhielt. Er wollte, dass sie den Speer der Verschmelzung nutzten, um ihn und Vezon wieder in ein Wesen zu verwandeln. Verärgert darüber, dass Vezok nicht vor Erledigung dieser Angelegenheit weiterziehen wollte, zerbrach Reidak den Speer in tausend Teile. Der Piraka folgte daraufhin den Toa und ließ Vezon und Kardas zurück.



FENRAKK

Die Fenrakk-Spinne war Partner und Haustier von Vezon. Wie ihr Meister konnte auch sie kinetische Energie von Schlägen aufsaugen und dadurch an Stärke gewinnen. Fenrakk konnte nie wirklich geschlagen werden, solange Vezon die Maske trug – bei einer Niederlage würde sie sich nur in eine andere Kreatur verwandeln.

Fenrakk besaß enorme Kraft und säurehaltigen Speichel. Sie wurde von den Toa Inika besiegt und in den Kardas Drachen verwandelt. Kleinere Versionen der Fenrakk Spinne findet man auf Voya Nui; es ist sehr wahrscheinlich, dass diese Art durch die Maske des Lebens verwandelt wurde.

KARDAS

Als Vezon und Fenrakk von den Toa Inika geschlagen worden und in den Lavastrom gefallen waren, konnten sich beide unverletzt aus diesem befreien – aber Fenrakk hatte sich in den schrecklichen Kardas Drachen verwandelt. Riesig und mit Flügeln ausgestattet, entwickelte Kardas ständig Energie und konnte diese in Explosionen aus seinem Maul feuern. Er wurde von den Toa Inika besiegt und später von Vezon verlassen.

Kardas entkam der Kammer des Lebens und reiste an der Oberfläche von Voya Nui, wo er gegen das riesige Rahi Tahtorak kämpfte. Nach diesem Kampf flog er nach Mata Nui, wo er einen Kampf gegen den wiedererweckten Bohrok verlor. Nachdem Gali Nuva sich um ihn gekümmert und ihn auch teilweise geheilt hatte, reiste er nach Metru Nui; dort wurde er gefangen und weilt seitdem in den Archiven.

* * *

Die verlorene Maske

Die Toa Inika haben endlich die Maske des Lebens gefunden ... aber können sie diese auch behalten?

Die Wirkung der Zamor-Sphäre auf Vezon und Kardas hatte nachgelassen. Obwohl sie beide so schwach zurückließ, dass sie für eine Weile keine Bedrohung darstellten, wollte Kardas so schnell nicht aufgeben. Als die Kreatur zu Boden ging, entfesselte sie einen Energiestrahl, der Matoro traf. Der Schock ließ ihn die Maske des Lebens fallen lassen.

Die Piraka stürmten voran, bereit die Maske zu ergreifen, wenn sie zu Boden fiele – nur tat sie das nicht. Stattdessen schwebte sie mitten in der Luft, bevor sie so schnell aus der Kammer raste, dass das Auge ihr kaum folgen konnte. Sie folgte dem Weg, auf dem die Toa und Piraka gekommen waren.

Zaktan und sein Team eilten ihr nach. Aber auch die Toa Inika rannten vorwärts, fest entschlossen, sie zuerst zu erreichen.

„Hewkii!", schrie Jaller und zeigte auf die Piraka.

Der Toa Inika des Steines nickte und ließ seine elementaren Kräfte auf den Feind los. Steinzwingen stießen aus dem Boden und hielten alle sechs Piraka fest. Zaktan vermied es, gefangen zu werden, indem er sich in einen Schwarm Protodits verwandelte; im nächsten Moment wurde er von Matoro blitzartig eingefroren.

„Das verschafft uns vielleicht zehn Sekunden", sagte Hewkii.
„Dann muss das genügen", erwiderte Jaller und rannte die Stufen hinauf.
Die sechs Toa Inika rannten, als ob ihr Universum davon abhängen würde, und das tat es auch. Sie bewegten sich so schnell, dass sie die Worte aus Feuer nicht bemerkten, die sich auf den Stufen unter ihren Füßen formten ... die Worte waren.

Habt Acht vor den Tiefen der Finsternis
Die warten mit eisiger Umarmung
Denn die, die verdammt sind, in der Grube zu verweilen
Können diesen Ort nie verlassen.
Niemand wird dein Schicksal kennen
Wenn du von der dunklen See geschluckt wirst
Und nur das Wispern der Wellen wird erzählen
Dass dein Ende letztendlich gekommen ist.

Die Toa Inika hatten Glück. Ihre Rückkehr über die Stufen wurde nicht von Wächtern unterbrochen. Offensichtlich waren die Beschützer der Maske im Einsatz, um jeden aufzuhalten, der die untere Kammer erreichen wollte, und nicht diejenigen, die aus ihr flohen.

Trotzdem gelang es der Maske, ihnen immer ein Stück voraus zu sein. Versuche, sie mit elementaren Kräften zu verlangsamen oder aufzuhalten, schlugen allesamt fehl. Matoro schlug vor, seinen Geist auszusenden und ihn vorausfliegen zu lassen, um zu sehen, wohin die Maske eilte, aber Jaller lehnte dies ab. Er wollte Matoros Körper nicht ungeschützt auf diesen Stufen zurücklassen, wenn ihnen die Piraka im Nacken saßen.

Die Maske des Lebens schoss aus dem Treppengewölbe und in ein großes Unwetter hinein. Die Toa folgten ihr nach und kämpften darum, mit ihr Schritt zu halten. Nach so vielen Kämpfen, denen sich diese Verfolgungsjagd anschloss, fühlten sich ihre Glieder wie Blei und ihre Lungen brannten vor Erschöpfung.

Die Maske zögerte nie. Sie schoss davon in den Norden, in Richtung der Bucht. Nuparu schwang sich in die Lüfte und flog ihr nach, einmal war er ihr sogar so nahe, dass er sie fast ergreifen konnte. Es schien, als ob die Maske jedes Mal langsamer wurde, wenn die Toa Inika sie aus dem Blick verloren, als ob sie wollte, dass sie aufschlossen.

„Sie führt uns irgendwohin", rief Nuparu nach unten. „Aber ich sehe keine Fallen vor uns."

„Wenn du sie so einfach erkennen könntest", grummelte Kongu, „dann wären es keine sehr guten Fallen."

Die Jagd ging weiter über felsige Vorsprünge, bis die Maske und die Toa die eisige Küstenlinie erreichten. Die Maske flog über das Ufer und verweilte für einen kurzen Augenblick, bevor sie in das Wasser stürzte. Toa Hahli sprang ihr sofort nach. Sobald sie eintauchte, brach Matoros Körper zusammen, als sein Geist ihr nach unten folgte.

Der Maske in dem trüben Wasser zu folgen, war ganz leicht, da sie einen verräterischen Glanz abstrahlte. Nicht ganz so einfach war es, ihr in die Tiefe hinterherzutauchen, da der Wasserdruck höher wurde, als ein Toa des Wassers ertragen konnte.
Mehr als einmal wünschte sich Hahli, dass sie Toa Nuva Galis Maske des Unterwasseratmens hätte, um sich zu schützen. Ihre Lungen rangen nach Luft und die Maske war noch immer zu weit entfernt, um sie ergreifen zu können.

Plötzlich wankte sie. Der Wasserdruck wurde mit einem Mal größer und drückte die Luft aus ihren Lungen. Wasser drang in sie ein und Hahli begann zu ertrinken. Matoro sah dies mit Entsetzen und konnte ihr doch nicht helfen, da er nur die Form eines Geistes hatte. Seine einzige Hoffnung bestand darin, an die Oberfläche zu eilen, um die anderen zu holen.

Der Idee folgte die Tat, und in der nächsten Sekunde war er verschwunden. Er sah die kleine Gestalt nicht, die schnell aus den Tiefen auf Hahli zuschwamm.

Zurück am Küstenstreifen sprang der Körper des Toa Inika des Eises plötzlich auf.

„Hahli ertrinkt!"

Die anderen Toa eilten zum Wasser, und Jaller entwickelte schon einen Rettungsplan. Er musste ihn nie umsetzen. Hahlis Körper erschien auf einmal an der Oberfläche. Alle fünf Inika fragten sich, ob es wohl schon zu spät und ihre Begleiterin schon ausgekämpft hatte.

Sie spuckte und hustete, das schönste Geräusch, dass die Inika je gehört hatten. Jaller kam ihr entgegen, um sie an die Küste zu ziehen. Da bemerkte er, dass da schon jemand war, der sie hielt.

Ein Kopf, der eine Kanohi Maske trug, durchbrach die Wasseroberfläche. Es war ein Matoraner! Toa Jaller half beiden an den Strand. Der Toa des Wassers war schon dabei, sich zu erholen, aber der Matoraner brach zusammen, sobald er Boden unter den Füßen hatte.

„Wer bist du?", fragte Jaller. „Woher kommst du?"

„Keine Zeit", japste der Matoraner. „Helft uns ... Stadt unter dem Meer ... helft uns, oder wir sind verloren ..."

„Welche Stadt?", fragte Hewkii. „Wovon sprichst du?"

Aber der Matoraner konnte nichts mehr sagen. Das Licht seines Herzens hörte auf zu leuchten und seine Augen wurden schwarz. Er war leblos.

Matoro stand über dem Körper des bedauernswerten Dorfbewohners.

„Möge Mata Nui über ihn wachen."

„Er opferte sein Leben, um meines zu retten", sagte Toa Hahli. „Das macht ihn zu einem größeren Helden, als wir es sind."

„Und er gab uns noch mehr Rätsel auf", sagte Hewkii. „Wer war dieser Matoraner? Was hat ihn krank gemacht? Von welcher Stadt sprach er? Und warum verschwand die Maske des Lebens in den Wellen?"

„Vielleicht hat das Schicksal die falschen Matoraner erwählt, Toa zu sein", sagte Kongu. „Wir haben versagt."

„Nein, Toa Held, ihr hattet Erfolg", sagte eine bekannte Stimme. „Nun müsst ihr nur noch einmal Erfolg haben."

Kongu und die anderen Toa Inika wirbelten vor Überraschung herum. Die Toa Nuva kamen den Strand herunter, geführt von Axonn und den sechs Mitgliedern des Matoranischen Widerstandes. Alle trugen ihre Kanohi Nuva Masken sowie ihre Rüstungen und sahen nicht schlecht aus, nach all ihren Erlebnissen auf der Insel.

„Tahu!", rief Jaller. „Galli! Ich kann es nicht glauben!"
„Wir fürchteten, ihr wärt nicht mehr am Leben!", sagte Hahli. „Es ist so wunderbar, euch zu sehen. Jetzt wird alles gut werden."

„Einen Toa bringt man nicht so einfach um, das wisst ihr", sagte Pohatu Nuva und lächelte. „Fragt Makuta ... wenn er je unter dieser Tür hervorkommen sollte."

„Unsere matoranischen Freunde haben uns gefunden", sagte Tahu Nuva, „und haben uns von den Auswirkungen der Zamor-Sphären der Piraka bewahrt. Einer hatte sogar angeboten, Lewa ein neues Luft-Katana zu bauen. Ach ja, wo sind eigentlich die Piraka?"

Jaller erzählte ihnen geschwind von den Ereignissen bis hin zur Entdeckung und dem Verlust der Maske des Lebens. Tahu lauschte konzentriert und war über die Neuigkeit überrascht, dass eine matoranische Zivilisation unter dem Meer wohnen könnte.

„Wir waren gerade dabei, nach einer Lösung zu suchen, um der Maske folgen zu können, als ihr eintraft", erzählte Jaller. „Aber da ihr nun hier seid, könnt ihr uns begleiten."

„Oder wäre es euch lieber, wenn wir einfach nach Metru Nui zurückkehren?", fragte Nuparu. Insgeheim wünschte er sich, dass die Toa Nuva diese Frage beiseite schieben würden. Da er von den Abenteuern eines Toa gekostet hatte, wollte er nicht zurück nach Metru Nui, um einfach nur Wache zu schieben.

Die sechs Toa Nuva blickten einander an. Kopaka nickte. Gali legte Tahu bekräftigend ihre Hand auf die Schulter. Dann wandte sich der Toa Nuva des Feuers zurück zu den Toa Inika.

„Ich denke, vielleicht sollten wir zur Stadt zurückkehren", sagte Tahu. „Versammle dein Team, Jaller, und finde die Maske."

„Was??", fragte Jaller erstaunt. „Aber ihr seid doch die Toa Nuva – die mächtigsten aller Toa – das ist eure Bestimmung!"

„Es ist unsere Bestimmung, Mata Nui aus dem jahrhundertelangen Schlaf zu erwecken", korrigierte ihn Kopaka. „Ihr kämpft, um das Leben des Großen Geistes zu retten, und das muss geschehen, bevor er wieder bei Bewusstsein ist. Und das, meine Freunde, ist eure Bestimmung – nicht unsere."

„Wir kamen nach Voya Nui, um die Maske des Lebens zu finden", sagte Gali Nuva. „Wir versagten. Wenn ihr sechs nicht gewesen wärt, wären wir und die Matoraner dieser Insel noch immer von den Piraka versklavt ... oder noch schlimmer. Versteht ihr nicht? Eure Existenz als Toa ist ein Zeichen der Hohen Mächte, dass es eure Bestimmung ist, die Maske zu finden und Mata Nui zu retten."

Jaller wollte dies nicht akzeptieren, aber er wusste, dass Galis Worte wahr waren. Wo die Toa Nuva besiegt worden waren, hatte sein Team aus Toa Inika triumphiert, zumindest zeitweise. Das musste etwas bedeuten, es sei denn, das Universum spielte ihnen allen nur einen üblen Streich.

„Was ist mit den Matoranern hier?", fragte Hahli. „Die Piraka sind noch immer frei, und die Dorfbewohner noch immer in Gefahr."

Tahu Nuva zögerte kurz, bevor er antwortete. Daran hatte er nicht gedacht. In Metru Nui hatten die Matoraner die Toa des Lichts und die Turaga, um sie zu beschützen, während die Toa Nuva unterwegs waren. Hier gab es keine beschützenden Turaga oder Toa. Sollten sie die Matoraner mit sich zurück nach Metru Nui nehmen? Bevor eine Entscheidung getroffen werden konnte, ergriff Axonn das Wort.

„Es gibt keinen Grund, sich Sorgen zu machen", sagte er. „Ich werde auf Voya Nui bleiben und mich um die Matoraner kümmern. Wir werden ihr Leben hier wieder aufbauen, bis das Schicksal ihnen mitteilt, dass es Zeit ist, zu gehen."

Jaller wusste nicht, was er sagen sollte. Axonn war ein mächtiger Verbündeter gewesen und die Toa Nuva noch mehr als das. Wie sollten er und seine Freunde Abschied nehmen? Und da die Maske nun auf dem Grund des Meeres lag, ergab es da überhaupt einen Sinn, zu gehen?

Als ob er seine Zweifel teilen würde, ergriff Axonn noch einmal das Wort.

„Fürchte dich nicht, mein Freund. Es gibt einen Weg, das Reich unter dem Meer zu erreichen, aber der Weg dorthin ist sehr gefährlich ... und euer Ziel ist ein Ort des Untergangs und der Verzweiflung. Aber wenn ihr willens seid, die Reise auf euch zu nehmen, kann euch meine Axt den Weg dorthin öffnen."

Diesmal wartete Jaller nicht auf die Zustimmung seiner Partner. Er wusste schon, was ihre Antwort sein würde.

„Wir tun es", sagte er.

* * *

DIE ZYGLAK

Die Zyglak sind eine halb menschliche, halb reptilienartige Rasse, die aus Versehen von den Hohen Mächten geschaffen worden war, als sie die ersten Krana kreierten. Da sie keine Verwendung für die Zyglak hatten, verstießen die Hohen Mächten sie. Obwohl es ihnen erlaubt war, im matoranischen Universum zu leben, hatten sie keine Aufgabe, keine Heimat, und keinen Grund zum Leben. Über die Zeit hinweg wurden sie verbittert und streitsüchtig, und sie wurden zu einer Gefahr für alle Lebewesen.

Zyglak hausten vornehmlich in Ruinen und an anderen dunklen Orten, an die wenige je vordrangen. Man sagt, sie wären verantwortlich für den Tod aller Mitglieder des ersten Toa Teams der Geschichte, d. h. aller bis auf eines. Zyglak sind immun gegen elementare Angriffe, können über Berührung eine Seuche verbreiten und tragen Speere und Messer mit sich, die jedes Ziel beim Kontakt zerstören können.

Die Toa Inika begegneten den Zyglak auf der schmalen Straße, die nach Mahri Nui führte, und kamen gerade so mit Ihrem Leben davon. Auf ihrer Rückreise nach Voya Nui fanden sie alle Zyglak leblos vor, ermordet von mutierten Piraka. Die Zyglak verbündeten sich später mit Makuta Spiriah, um die Insel Zakaz einzunehmen. Dieser Versuch sollte jedoch scheitern.

HYDRAXON

Der ursprüngliche Hydraxon war ein Mitglied des Ordens von Mata Nui, Gefängniswärter der Grube und Trainer der Toa Mata. Er wurde ermordet, als die Gefangenen der Grube entkamen. Als die Maske des Lebens später einen neuen Kämpfer brauchte, verwandelte sie einen Matoraner namens Dekar in ein Ebenbild von Hydraxon. Dieser neue Hydraxon besaß die Erinnerungen seines Vorgängers und hatte keine Ahnung, dass er je ein Matoraner gewesen war. Er stieß mit den Toa Mahri, Nocturn und dem Maxilos Roboter zusammen.

Hydraxon war mit einem Cordak-Blaster, schwarzen Axtklingen und explosiven Bumerangs bewaffnet. Er hält sich im Ozean auf, jagt geflohene Gefangene und steckt sie wieder ins Gefängnis.

Mahri Nui

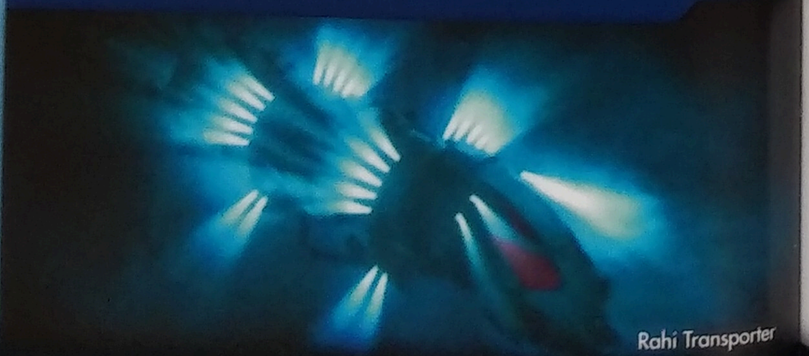
DIE GRUBE

Vor langer Zeit erbaute der Orden von Mata Nui ein überdachtes Gefängnis für die schlimmsten Kriminellen des Universums. Es wurde von Hydraxon und einer Reihe von Maxilos Robotern bewacht und man glaubte, dass niemand aus ihm entkommen könnte. Der Orden nannte diesen Ort „Die Grube", und sie hielt geraume Zeit Barraki-Kämpfer und andere gefangen.

Vor 1000 Jahren erschütterte ein schreckliches Erdbeben das ganze Universum. Es brach das Dach der Grube auf und Wasser aus dem über ihr befindlichen Ozean flutete hinein und zerstörte die Gefängniszellen. Die Gefangenen entkamen, überwältigten Hydraxon und erledigten ihn. Dann machten sie sich auf in den Ozean über ihnen. Sie bemerkten nicht, dass dieses Unglück das Wasser mit Energien aufgeladen hatte und nun bei Berührung jeden verwandeln konnte. Die meisten Flüchtlinge wurden in Wasseratmer verwandelt, und viele erfuhren schockierende physische Veränderungen. Da sie nun im Ozean gefangen waren – sie konnten keine Luft mehr atmen – nannten die geflohenen Gefangenen ihre neue Heimat auch „Die Grube".

Ein Jahrtausend später reisten die Toa Inika auf der Suche nach der Maske des Lebens zu der Grube. Zu dieser Zeit war die Maske bedroht, da die teuflischen Barraki sie an sich gebracht hatten. Sie sendete ihre Kräfte aus und verwandelte die Inika, veränderte ihre Masken, Waffen und Rüstungen und machte Wasseratmer aus ihnen. Jetzt waren sie bereit, in „Der Grube" um das Schicksal des Universums zu kämpfen!

Die erste Entdeckung, die die Toa machten, war ein matoranisches Dorf im Meer, das von seinen Bewohnern „Mahri Nui" genannt wurde. Zuerst waren sie argwöhnisch, aber als die Matoraner merkten, dass die Toa dort waren, um sie zu verteidigen, nannten sie das Team „Toa Mahri".



Rahi Transporter

TOA MAHRI HAHLI

Als die Toa Inika ein Toa Mahri wurde, entwickelte sich Hahli plötzlich zum stärksten Teammitglied. Sie war ganz in ihrem Element – Wasser – und ihre Geschicklichkeit beim Schwimmen und Tauchen machte aus ihr die beste Kämpferin, um es mit den Barraki im Meer aufzunehmen.

Hahli schaffte es, die Matoraner von Mahri Nui davon zu überzeugen, dass die Toa dort waren, um zu helfen und nicht um ihnen Schaden zuzufügen. Als die Toa zum ersten Mal den Barraki begegnete, ließ sie sie glauben, dass sie und ihre Teamgenossen auch geflohene Häftlinge wären. Als die Barraki das Team einsperrte, nutzte Hahli ihre Maske, um die hypnotische Kraft eines Meereswesens zu kopieren und dem Tintenfisch zu entkommen, der sie bewachte.

Als Hahli den Barraki Mantax im Kampf besiegt hatte, gaukelte sie ihm vor, dass die anderen Barraki ihn verraten wollten. Mantax verbündete sich mit ihr und plante, seine Teamgenossen anzugreifen. Aber ihr Plan schlug fehl, als Hydraxon unerwartet eingriff und es Mantax ermöglichte, die Maske des Lebens zu stehlen.

Als Toa Mahri trug Hahli die Kanohi Faxon, die Maske der Gleichartigkeit, die es ihr erlaubte, die Kräfte von Seewesen zu verdoppeln. Sie trug einen Cordak-Blaster und Protostahlkrallen bei sich.

TOA MAHRI MATORO

Matoro hatte viele Jahre seines Lebens Geheimnisse bewahrt, was daher kam, dass er als Übersetzer von Turaga Nuju schon so viele gehört hatte. Aber das Geheimnis, das er in Der Grube bewahren musste, war das Schwerste von allen. Matoro wurde von Hydraxon gefangen (der ihn mit einem geflohenen Häftling verwechselte) und von dem Maxilos Wachpostenroboter befreit – bis er bemerkte, dass der Roboter von dem Geist Makuta Teridax' besessen war! Er fürchtete, dass seine Freunde vernichtet werden könnten, wenn sie Teridax angriffen, oder dass die Maske des Lebens in dem Gemenge verloren gehen könnte. Daher erzählte er den anderen Toa nichts von seiner Entdeckung.

Teridax zwang Matoro, ihm bei der Suche nach dem Körper von Toa Tuyet zu helfen, einem korrupten Toa, der einst ein mächtiges Artefakt besaß, einen Nui Stein. Teridax wollte diesen Stein, aber bekam ihn nicht; Matoro wendete sich letztlich gegen ihn und griff an. Obwohl er Teridax nur abschwächen konnte, reichte dies doch bei weitem, dass Jaller ihm die Maske des Lebens geben konnte. Jaller erzählte ihm auch die Wahrheit, die Kongu herausgefunden hatte: Dass Matoro auserwählt war, die Maske zu tragen.

In der verzweifelten Bemühung, Mata Nui zu retten, rannte Matoro mit der Maske davon, und die Barraki jagten ihn. Es war zu spät – Mata Nui war nicht mehr am Leben. Aber Matoro weigerte sich, aufzugeben. Er tauchte ins Zentrum des Universums ein und setzte sich die Maske auf. Deren Macht verwandelte seinen Körper in pure Energie, die er nutzte, um das Leben des Großen Geistes wiederzuerwecken. Matoro ging als ein Held unter, vielleicht sogar als der größte Held, den es je gab.

Als ein Toa Mahri trug Matoro die Kanohi Tryna, die Maske der Wiederbelebung, die Tote wieder in einen dem Leben ähnlichen Zustand versetzen konnte. Er trug einen Cordak-Blaster sowie Doppelfräsen mit sich.

TOA MAHRI JALLER

Zuerst erschienen Jaller die Erfahrungen des Toas in Der Grube sehr frustrierend. Matoro, der nun wusste, dass er dazu bestimmt war, die Maske des Lebens zu tragen, übernahm mehr und mehr eine Führungsrolle. Hahli, die überglücklich in ihrem Element des Wassers war, schwamm alleine davon. Doch am schlimmsten war, dass er als Toa des Feuers Mühe hatte, sein Element in den Tiefen des Meeres einzusetzen. Trotzdem war sich Jaller bewusst, dass das Wichtigste die Mission war, die sie erfüllen mussten. Er kämpfte mutig gegen die Barraki, führte die Evakuierung der Matoraner von Mahri Nui nach Voya Nui an und brachte erfolgreich die Maske des Lebens an sich, die er an Matoro weitergab.

Auch als Mata Nui starb, bestand Matoro darauf, dass die Toa weiter versuchten, ihn zu retten. Jaller trug Matoro auf, weiterzugehen, während der Rest der Toa die Barraki und deren Kämpfer aufhielten. Der darauf folgende Kampf war hart und es schien sicher, dass die Toa verlieren würden. Jaller bereitete sich sogar darauf vor, einen Nova-Schlag aus Hitze und Flammen einzusetzen. Dieser hätte die Barraki, deren Truppen sowie die vier Toa an seiner Seite ausgelöscht. Es wäre sein letzter Versuch gewesen, Matoro die Zeit zu verschaffen, die er brauchte. Im allerletzten Moment nutzte Matoro die Macht der Maske des Lebens, um die Toa Mahri zurück nach Metru Nui zu teleportieren. Jaller konnte seine Kräfte unter Kontrolle halten, sodass die Stadt nicht zerstört wurde.

Als Toa Mahri trug Jaller die Kanohi Arthron, die Maske des Sonars. Er hatte auch einen Cordak-Blaster und Wasser-Power-Klingen. Vorübergehend wurde er von einer Hahnah Krabbe unterstützt.

TOA MAHRI HEWKII

Der allerletzte Ort, an dem ein Toa des Steines sein möchte, ist unter Wasser. Trotzdem erkämpfte Hewkii in Der Grube mehr Siege, als von ihm erwartet werden konnten, und er half dabei seinen Toa Mahri Gefährten zu retten und den Weg für die Wiedererweckung von Mata Nui zu ebnen.

Zu Hewkiis größten Taten als ein Toa Mahri zählte es, zweimal einen fast 100 Meter langen giftigen Aal zu besiegen, den grausamen Gadunka zu bekämpfen und einen ganzen Schwarm Takea Haie zu besiegen, die Matoro verfolgten.

Als Jaller sich anschickte, die Nova einzusetzen, um sowohl die Barraki als auch die Toa Mahri zu zerstören, begann Hewkii zu protestieren. Doch dann hielt er sich zurück, als ihm bewusst wurde, dass es die einzige Möglichkeit war und dass ein Führer manchmal schwere Entscheidungen treffen muss. Zum Glück retteten die Taten von Toa Matoro das ganze Team und das Universum.

Als Toa Mahri trug Hewkii die Kanohi Garai, die Maske der Schwerkraft. Er trug einen Cordak-Blaster sowie eine Wasserkampf-Axt.

TOA MAHRI KONGU

Für Toa Kongu war der Kampf in Der Grube nicht einfach. Die Kraft seiner neuen Maske machte ihm Angst, da er nie wusste, welche Kreatur er damit heraufbeschwören würde (seine Bemühungen mündeten einmal in einer Horde Aale, die plötzlich auftauchten, und ein anderes Mal in einem uralten Seeungeheuer, das aus dem Meeresboden aufstieg).

Kongu war der einzige Toa Mahri, der von einem Energie saugenden Tintenfisch angegriffen wurde. Er wurde von Jallers Hahnah Krabbe gerettet, was ihm so peinlich war, dass er bis heute nicht darüber reden will. Als die Toa Mahri die Cordak-Blaster fanden, entschied Kongu, seine Kampfwaffe zurückzulassen und sich stattdessen zwei Blaster zu nehmen. Als man ihn fragte, warum er zwei nahm, antwortete er nur, „Zwei Hände".

Toa Kongu war tief betrübt über Matoros Tod, aber er behielt seine Gefühle meist für sich. Nach dem Begräbnis nahm er den matoranischen Geschichtsschreiber Kopeke beiseite und warnte ihn „ja nur gute Dinge" über den toten Toa des Eises zu meißeln.

Als ein Toa Mahri trug Kongu die Kanohi Zatth, die Maske der Zusammenführung, die Seewesen herbeirufen konnte, um ihm zu helfen. Er trug zwei Cordak-Blaster.

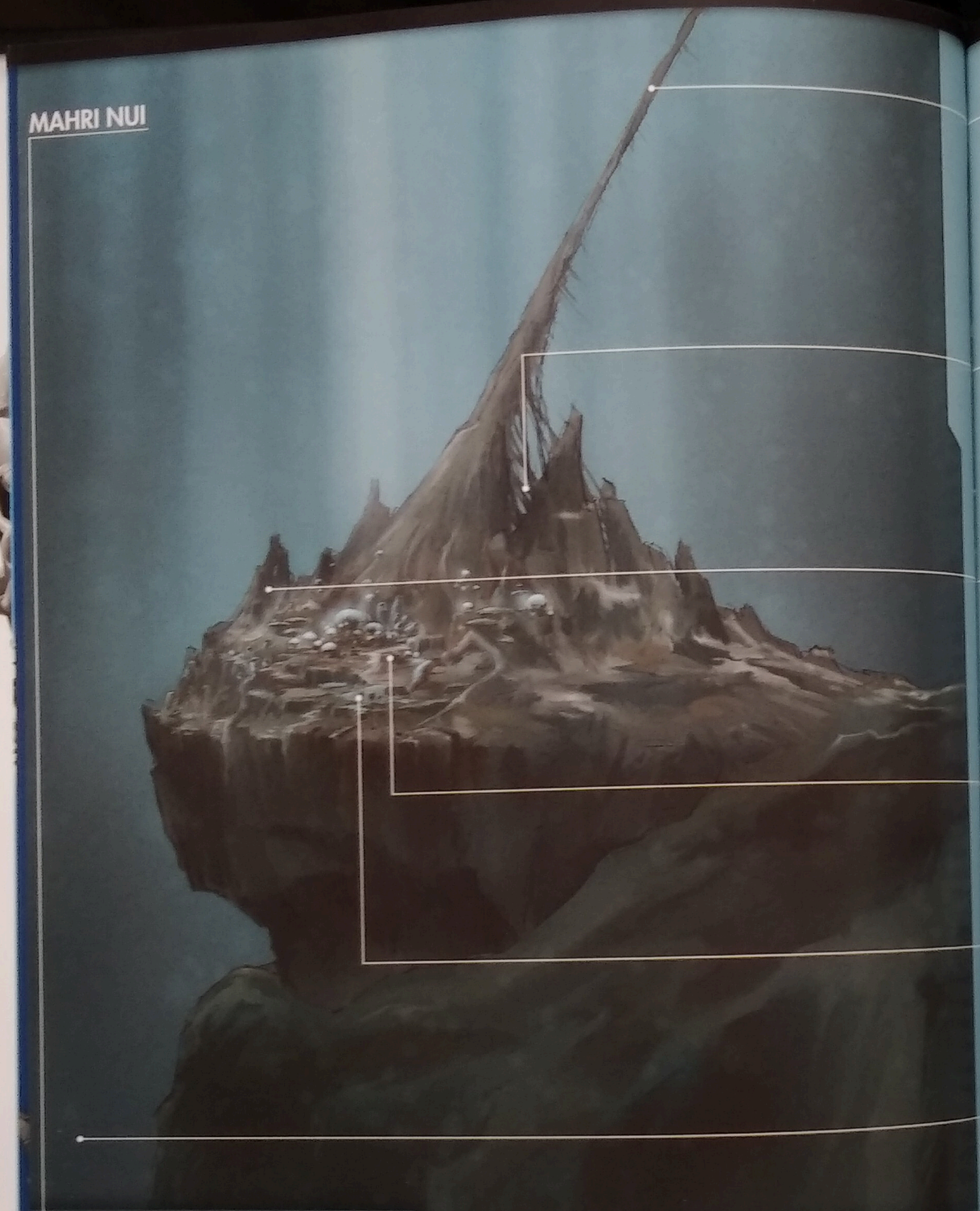
TOA MAHRI NUPARU

Während des Kampfes unter dem Meer tat sich Nuparu mit Hewkii zusammen, um die Maske des Lebens zu finden. Sie stolperten über ein Nest von Aalen und wurden von Ehlek aus dem Hinterhalt angegriffen und gefangen genommen. Nuparu nutzte seine Macht, um eine Säule aus Erde zu erschaffen, die sie aus ihrem Gefängnis hob, während die zwei Toa Cordak-Blaster gegen den monströsen Aal schleuderten, der sie bedrohte. Während des Kampfes nutzte Hewkii seine Maske, um den Anschein zu erwecken, als ob Haie die Aale angriffen. Dies führte zu einer späteren Auseinandersetzung zwischen Pridak und Ehlek.

Nuparu nahm an den größten Kämpfen gegen die Barraki teil, half bei der Trennung der Verbindung zwischen Voya Nui und Mahri Nui und wirkte bei dem verzweifelten Versuch mit, Matoro Zeit zu verschaffen, damit er das Universum retten könnte. Nachdem die Toa Mahri zurück nach Metru Nui teleportiert worden waren, war es Nuparu, der bemerkte, dass Matoro nicht unter ihnen weilte.

Nuparu hielt die Lobrede für Matoro bei dessen Gedenkveranstaltung, die im Kolosseum von Metro Nui stattfand. Er und Hewkii arbeiteten später zusammen an einer gemeißelten Statue, um ihren gefallenen Freund zu ehren.

Als ein Toa Mahri trug Nuparu die Kanohi Volitak, die Maske der Heimlichkeit. Er hatte einen Cordak-Blaster und einen Schild.



Während der Jahrtausende, die Voya Nui auf dem endlosen Ozean trieb, kühlte Lava aus dem Berg Valmai im Wasser ab und formte eine neue Landmasse. Die Matoraner gründeten darauf ein Dorf, das sie Mahri Nui nannten.
Aber das Land war instabil. Hunderte Jahre später brach es Voya Nui ab und versank im Ozean. Es tauchte hinab und landete auf einer Festung der Barraki, die es zerstörte. Die Dorfbewohner überlebten, da sie Luftblasen fanden, die ihnen das Atmen ermöglichten.

Nach einiger Zeit schufen die überlebenden Matoraner viel größere Luftblasen, um ihre Gebäude zu schützen. Sie bauten Waffen, die Luft-Kugeln abschossen, um feindliche Seewesen abzuwehren. Die Matoraner vergaßen über den Schock des Sinkens die Existenz von Voya Nui. Als nun die abkühlende Lava eine Landbrücke zwischen diesen beiden Orten schuf, hatten die Bewohner von Mahri Nui keine Ahnung, dass ihre Heimat eigentlich so nah war.

DIE LANDBRÜCKE

Eine schmale Konstruktion aus Stein, die Mahri Nui mit Voya Nui verband. Sie wurde von abkühlender Lava des Berges Valmau gebildet; Mahri Nui fungierte daher als ein Anker für die größere Insel. Die Toa Inika reisten entlang der Landbrücke, um Mahri Nui zu erreichen, und zerstörten diese später mit Cordak-Blastern, um die Verbindung zu trennen.

TINTENFISCH-HÖHLE

Dies war der Paarungsort der tödlichen Tintenfische, die die Barraki als Waffen benutzten. Kalmah überwachte die Aufzucht und sorgte dafür, dass die Tintenfische so aufgezogen wurden, dass ihre natürliche Bösartigkeit noch zunahm.

SÄULEN AUS SALZ

Ein natürliches Gebilde im Norden des Dorfes, das ein beliebter Jagdgrund für Pridak war. Der Anführer der Barraki brachte Defilak an diesen Aussichtspunkt, wo beide das Erscheinen eines fast 100 Meter langen Giftaals beobachteten.

MATORANISCHE RATSKAMMER

Eine riesige Kammer in der Festung von Mahri Nui. Hier traf sich die Regierung von Mahri Nui, und alles, was von der Meeresoberfläche heruntersank, wurde dort aufbewahrt.

LUFTFELDER

Ein an Mahri Nui angrenzendes Gebiet, auf dem Luftgras wuchs. Diese wertvollen Pflanzen produzierten Luftblasen, die mit Kreaturen – den Hydruka – geerntet werden konnten. Die Luftblasen ermöglichten es den Matoranern von Mahri Nui, in „Der Grube" zu überleben, und bewahrten sie davor, von den Wassermassen verwandelt zu werden. Für kurze Zeit besetzte Carapar die Luftfelder mit einer Schar Keras-Krabben.

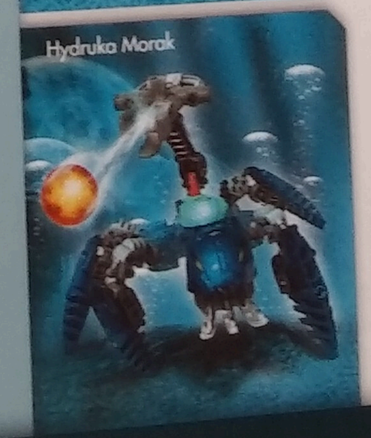
DAS SCHWARZE WASSER

Man hielt den Ozean unter Mahri nur für extrem gefährlich, da er von Barraki und ihren Kämpfern von Seewesen bewohnt wurde. Defilak führte eine Expedition in diese Gewässer an, die von Pridak und seiner Legion von Takea Haien vernichtet wurde.

Defilak

Dekar

Hydruka Thulox


Hydruka Morak

Die Matoraner von Mahri Nui waren Überlebende. Sie hatten gelernt, auf sich selber Acht zu geben und sich in einer feindlichen Umgebung zu behaupten. Sie konnten auf die „sichere Stunde" warten, wenn keine Feinde in der Nähe waren, um die Luftfelder zu bewirtschaften. Sie konnten sogar eine Freundschaft mit seltsamen Seewesen eingehen, den Hydruka, die für sie die Luftblasen ernteten.

Aber nichts konnte sie auf das vorbereiten, was in den dunklen Wassern unter ihnen lauerte. Die Barraki hatten sich dort ihre neue Heimat geschaffen; sie ärgerten sich über das Eindringen der Matoraner und sahen in ihnen Beute. Die Matoraner verteidigten sich, so gut es ging, aber letztendlich rettete ihnen die Tatsache das Leben, dass es die Barraki nicht eilig hatten, sie zu zerstören.

Als die Matoraner von Mahri Nui zum ersten Mal auf Toa Mahri trafen, griffen sie diese an, weil sie sie für Gefangene „Der Grube" hielten. Irgendwann konnte Toa Hahli den Anführer des Dorfes überzeugen, dass die Helden freundlich gesinnt waren. Währendessen hatte ein po-matoranischer Jäger, genannt Dekar, die Maske des Lebens gefunden und war mit ihr geflohen, um sie zu zerstören. (Letztendlich nahmen ihm die Barraki die Maske ab.)

Während ihres Abenteuers lernten die Toa, dass sie die steinerne Landbrücke zwischen Mahri Nui und Voya Nui trennen mussten, um ihre Mission zu erfüllen. Dies hätte ziemlich sicher auch das Unterwasserdorf zerstört. Sie evakuierten die Matoraner auf die Landbrücke, wo sie auf Axonn trafen. Er schwor, die Matoraner zu beschützen, egal was auch kommen möge.

Die Wiedervereinigung der Matoraner der beiden Inseln war freudig. Die Matoraner von Voya Nui hatten ihre Freunde für tot gehalten und als sie sie wiedersahen, erschien ihnen das als ein gutes Omen für die Zukunft. Axonn führte die Matoraner in unterirdische Höhlen, in denen sie fast alles überleben konnten.

Als die Landbrücke getrennt wurde, tauchte Voya Nui ins Meer und zerstörte Mahri Nui, als es vorbeizog. Es kehrte an seinen ursprünglichen Platz auf dem südlichen Kontinent zurück. Nachdem es sich abgesetzt hatte, kamen die Matoraner aus ihren Höhlen und begannen, ihre Dörfer unter dem Schutz von Axonn wieder aufzubauen.

Pridak

DIE BARRAKI

Die Barraki waren einst Herrscher von sechs Königreichen, die fast das ganze bekannte Universum umfassten. Sie schlossen ein Bündnis und kontrollierten mit ihren Kämpfern riesige Territorien. Einmal rebellierten sie gegen den Großen Geist Mata Nui. Ihr Aufstand wurde von einem Aufgebot der Bruderschaft von Makuta niedergeworfen, die von Teridax angeführt wurde.

Die Barraki wurde in Die Grube verdammt, doch sie entkamen vor 1000 Jahren. Von den Gewässern in scheußliche Kreaturen verwandelt, gründeten sie neue Armeen aus Tintenfischen, Haien und anderen Seeungeheuern. Als die Maske des Lebens in den Ozean sank, planten die Barraki, sie zu ergreifen, um Der Grube zu entfliehen.

Einige der wichtigen Bewohner des Ozeans um Mahri Nui sind:

PRIDAK

Er war früher der Anführer des Bündnisses der Sechs Königreiche und ist heute Anführer der Barraki. Zu Anfang war er im Dienst der Bruderschaft von Makuta. Er war ehrgeizig und hatte schnell genug davon, Makuta zu dienen; er wollte alleine kämpfen. Er schlug sich durch, um der Anführer eines Königreiches im Nordosten des Universums zu werden. Pridak erlangte die Führung über die Barraki wieder, nachdem sie aus dem Gefängnis ausgebrochen waren. Er führte auch die Suche nach der Maske des Lebens an, obwohl seine Pläne von einer Rebellion in den eigenen Reihen durchkreuzt wurden, die von Ehlek ausgelöst worden war. Da die Maske des Lebens nun außerhalb seiner Reichweite war, war Pridak in Der Grube gefangen, ohne Hoffnung, je wieder ein Luftatmer zu werden oder sein Königreich wieder einfordern zu können. Pridaks Lieblingswaffen waren eine Klinge aus Haizahn und ein Tintenfischwerfer, und seine Zähne waren stark genug, um durch Protostahl beißen zu können.

TAKADOX

Takadox war ein hinterhältiger, heimtückischer Gauner, der immer auf seine eigenen Vorteile bedacht war und andere ausnutzte. Vor 80.000 Jahren verriet er das Bündnis an die Bruderschaft in der Hoffnung, freizukommen, doch stattdessen endete er als Gefangener in Der Grube. Als er einmal aus dem Gefängnis geflohen war, gründete er eine Bande von Unterwasserinsekten und nutzte seine hypnotischen Kräfte, um Carapar seinem Willen zu unterwerfen. Während des Kampfes um die Maske des Lebens versuchte er, Makuta Teridax zu hypnotisieren. Der Makuta nutzte seine mentalen Kräfte, um kurzzeitig Takadox' Geist zu brechen. Er trug einen Tintenfischwerfer und ein Paar Messer mit sich. Er war Teil von Brutakas Team, das ausgesandt wurde, um Makuta Miserix zu retten, doch er verriet dieses Team. Man weiß nicht, wo er sich zurzeit aufhält.

Takadox

Ehlek

NOCTURN

Einer von Ehleks Leutnants. Nocturn war sehr stark und auch sehr dumm. Die Barraki vertrauten ihm die Maske des Lebens zum Schutz an, doch er lief mit ihr davon und verlor sie an Hydraxon.

Nocturn trug zwei Schwerter und einen Tintenfischwerfer, hatte unglaubliche Körperstärke und war immun gegen die wandlerischen Kräfte des Wassers. Er wurde von Hydraxon wieder eingefangen und verlor sein Leben, als er ein weiteres Mal versuchte, zu fliehen.

Nocturn

EHLEK

Ehlek war der mysteriöseste der Barraki und auch der Einzige, dessen Art dem Meer entstammte. Wegen seines fremden Wesens fühlte er sich nie den anderen Barraki zugehörig. Ehlek baute eine Festung für die Barraki, nachdem sie aus dem Gefängnis entkommen waren. Diese wurde zerstört, als Mahri Nui sank und auf dessen Spitze landete. Ehlek schwor den Matoranern Rache und jagte sie bisweilen nur zum Spaß.

Dieser Barraki trug einen Tintenfischwerfer bei sich und konnte elektrische Blitze gegen seine Feinde schleudern. Er wurde von Hydraxon wieder eingefangen und eingesperrt.

MANTAX

Mantax war einer der sechs Barraki und behauptete, keine Freunde zu haben, sondern nur Feinde, die er noch nicht geschlagen hatte. Er war davon überzeugt, dass die Rebellion der Barraki deswegen misslang, weil sie einer aus den eigenen Reihen verraten hatte. Nach ihrem Gefängnisausbruch verbrachte er Jahre damit, dies zu beweisen. Mantax verbündete sich kurzzeitig mit Hahli und stahl später die Maske des Lebens für sich selbst. Er machte das Angebot, ihre Macht mit den anderen Barraki zu teilen, wenn sie den Verräter in den eigenen Reihen vernichtet hätten.
Mantax trug einen Tintenfischwerfer und die Stacheln auf seinem Kopf waren mit einem lähmenden Gift versehen. Er führte eine große Armee von Mantarochen an. Die Grube ist sein Exil.

CARAPAR

Carpar war der Stärkste der Barraki und er war brutal und gewalttätig. Er führte eine Schar wilder Krabben an und nutzte seine kräftigen Klauen, um seine Feinde so lange zu quetschen, bis sie aufgaben. Carapar wurde häufig von Takadox hypnotisiert, was mit der Zeit seine klaren Gedanken verwirrte. In der Vergangenheit war er ein sehr schlauer Eroberer gewesen, einmal überwältigte er ein Dorf, indem er den Bewohnern vergiftete Nahrung als „Friedensgeschenke" anbot. Carapar trug einen Tintenfischwerfer. Er wurde von Brutaka gezwungen, sich einem Einsatzkommando anzuschließen, um Makuta Miserix zu befreien. Er wurde von dem uralten Wesen Tron Krom geschlagen.

KALMAH

Kalmah war ein tintenfischähnliches Mitglied der Barraki mit drei Augen (von denen eines blind war), der die Tintenfischhöhle entdeckte und das Potenzial der energiesaugenden Kreaturen als Waffe erkannte. Er baute die Tintenfischwerfer, die die Barraki gegen die Matoraner und Toa Mahri einsetzten.
Er bewahrte stets einen kühlen Kopf und war sehr berechnend. Kalmah zeigte keine Skrupel, um zu kriegen, was er wollte. Er war Pridak gegenüber nicht loyal und bot sogar einmal Jaller ein Bündnis an, wenn dieser den Führer der Barraki töten würde. Kalmah strandete in Der Grube, als Toa Matoro mit der Maske des Lebens entkam. Er wurde von Hydraxon wieder eingefangen und eingesperrt.

Mantax

Carapar

Gadunka

GADUNKA

Gadunka war zu Anfang eine winzige Kreatur des Meeres. Durch ein Versehen wurde sie der Macht der Maske des Lebens ausgeliefert, wobei ihre Größe und Stärke drastisch zunahmen. Gadunka lief Amok, bekämpfte Toa Hewkii und versuchte, die Maske an sich zu reißen.
Die größten natürlichen Waffen von Gadunka waren seine langen scharfen Zähne. Später verwandelte ihn die Maske des Lebens wieder zurück und Gadunka schrumpfte auf seine ursprüngliche Größe zurück. Später wurde er von einem Takea Hai gefressen.

Kalmah

Maxilos und Spinax

MAKUTAS TAGEBUCH

EINMAL ERKLÄRTE ICH MEINEN VERSAMMELTEN BRÜDERN, DASS ES ZEITEN GIBT, IN DENEN MAN NUR GEWINNEN KANN, INDEM MAN VERLIERT – ODER ZUMINDEST VORGIBT, MAN VERLÖRE. JEDER, DER DEM LETZTEN KAMPF ZWISCHEN AXONN UND BRUTAKA BEIWOHNTE, HÄTTE GEDACHT, DASS ICH BESIEGT WORDEN WÄRE. DAS GLAS, DAS MEINE ESSENZ BEINHALTETE, WAR DURCH AXONNS AXT ZERSCHMETTERT WORDEN, UND ICH WAR WIEDER OHNE EINEN KÖRPER. DAZU BEFAND SICH DIE MASKE DES LEBENS IM TIEFEN OZEAN, SCHEINBAR AUSSERHALB MEINER REICHWEITE.

NATÜRLICH HÄTTE JEDER FALSCH GELEGEN, DER DIES GEDACHT HATTE. ABER IHR WISST DAS SCHON, NICHT WAHR? JETZT WISST IHR, DASS MICH NICHTS HÄTTE AUFHALTEN KÖNNEN, UM DIE MASKE DES LEBENS ZU BEKOMMEN, WENN ICH SIE WIRKLICH GEWOLLT HÄTTE. ABER ICH WOLLTE SIE NICHT – ICH WOLLTE NUR KONTROLLIEREN, WANN UND WIE DIE TOA MAHRI SIE BEKOMMEN SOLLTEN.

DAS KONNTE ICH SIE NATÜRLICH NICHT WISSEN LASSEN. ALSO VERHIELT ICH MICH, WIE SIE ES VON MIR ERWARTETEN. ICH BESAB DEN KÖRPER VON TOA IMIKA MATORO, UM VERWIRRUNG UND ZWEIFEL UNTER IHNEN ZU STIFTEN, UND ERLAUBTE DANN, DASS ICH AUS DIESEM KÖRPER GESTOSSEN WURDE. ICH BEWEGTE MICH IN DIE BEWAFFNETE HÜLLE EINES MAXILOS ROBOTERS UND STICHELTE MATORO AN, INDEM ICH IHN DIES WISSEN LIESS. ICH VERPFLICHTETE IHN SOGAR, BEI EINEM LÄCHERLICHEN KOMPLOTT ZU HELFEN, UM DIE FRAGMENTE DES NUI STEINES VON DEN ÜBERRESTEN DES TOTEN TOA TUYET ZU SAMMELN – EINE FABELHAFTE ABLENKUNG, WENN ICH DAS SO SAGEN DARF.

ICH MUSS ZUGEBEN, DASS MAHRI NUI EIN SEHR INTERESSANTER ORT IST. WO SONST KANN MAN EINEN SO SCHWER BEWAFFNETEN GEFÄNGNISWÄCHTER FINDEN, DER NOCH AM TAG ZUVOR EIN MATORANER WAR UND SICH DARAN NICHT ERINNERT? UND DIE BARRAKI – 80000 JAHRE SPÄTER NOCH DIESELBEN BRUTALEN STÜMPER, DEREN PLÄNE GENAUSO AUSGEFEILT WAREN WIE EIN WILDGEWORDENER TAHTORAK. WIE AMÜSANT WAR ES DOCH, IHNEN BEIM KAMPF UM DIE MASKE ZUZUSEHEN, WIE SIE INTRIGIERTEN UND EINANDER VERRIETEN.

(DIES IST ETWAS, WAS UNTER MEINEN VERBÜNDETEN NIE VORKOMMEN WIRD. NUR EIN WILLE ZÄHLT: MEINER. NUR EINE STIMME WIRD GEHÖRT WERDEN: MEINE. NUR EINE FAUST HÄLT DAS UNIVERSUM IN IHREM GRIFF: MEINE.)

NACHDEM ICH LETZTENDLICH DEN GEWINN DAVONGETRAGEN HABE, KANN ICH ES MIR ERLAUBEN ZUZUGEBEN, DASS NICHT ALLES SO GLATT GELAUFEN IST, WIE ICH MIR DAS GEWÜNSCHT HÄTTE. DER ARMSELIGE VERSUCH VON KARZAHNI, DIE MACHT AN SICH ZU REIßEN, WAR ERMÜDEND, UND SEINE BEMÜHUNGEN, MICH MIT VISIONEN MEINER MÖGLICHEN ZUKUNFT ZU ERSCHRECKEN, WAREN EIN WITZ. ICH ERGRIFF SEINEN GEIST UND ZOG AN IHM, BIS ER SELBER ERKANNTE, WAS ER WAR – UND DAS WAR EIN ANBLICK, DEN ER NICHT ERTRAGEN KONNTE.

ICH HATTE EINEN MEINER BRÜDER BEAUFTRAGT, MICH ZU EINEM ARTEFAKT NAMENS STAB VON ARTHAKA ZU BRINGEN. ICH GAB ALS GRUND DAFÜR AN, DASS ICH IHN DAZU VERWENDEN WOLLTE, DEN NUI STEIN WIEDERHERZUSTELLEN. TATSÄCHLICH WOLLTE ICH IHN ABER NUR STUDIEREN. ETWAS DERART MÄCHTIGES UND MIT EINEM SOLCHEN SCHAFFENSPOTENZIAL KÖNNTE AUCH IN EINE UNGLAUBLICHE WAFFE DER ZERSTÖRUNG VERWANDELT WERDEN. ER BRACHTE IHN MIR – ABER ICH KAM NICHT DAZU, IHN ZU BEHALTEN.

BRUTAKA WÄHLTE DIESEN MOMENT, UM SICH DAFÜR ZU ENTSCHEIDEN, WIEDER EIN HELD ZU SEIN. ER ENTRISS MIR DEN STAB, UND BEVOR ICH IHN WIEDER AN MICH NEHMEN KONNTE, HATTE ER IHN SCHON AN JEMANDEN WEITERGEGEBEN, DER ÜBER DIE FÄHIGKEIT DER TELEPORTATION VERFÜGTE. EBENSO SCHNELL WAR DER STAB AUS DEM OZEAN VERSCHWUNDEN. WOHIN? ICH WEIß ES NICHT.

ICH WANDTE MICH BRUTAKA ZU UND WAR BEREIT, IHN FÜR SEINE EINMISCHUNG ZU VERNICHTEN. ER WAR EIN FORMIDABLER FEIND UND KÄMPFTE MIT DER SKRUPELLOSEN COURAGE VON JEMANDEM, DER NICHTS ZU VERLIEREN HATTE. ABER AUCH SO WÄRE ES MIR EIN LEICHTES GEWESEN, AM ENDE ZU SIEGEN. HÄTTEN WIR NICHT EINE SACHE GEMEINSAM GEHABT. DAS WESEN, DAS SICH SELBST HYDRAXON NANNTE, HATTE DIE MASKE GENOMMEN UND BEABSICHTIGTE, SIE ZU ZERSTÖREN.

DAS DURFTE NICHT SEIN. SOLLTE DIE MASKE ZERTRÜMMERT WERDEN, GÄBE ES KEINE MÖGLICHKEIT, MATA NUI ZUM LEBEN ZU ERWECKEN. SOLLTE ER JE STERBEN, DAS UNIVERSUM WÜRDE IN SICH ZUSAMMENFALLEN UND ICH WÜRDE ÜBER ASCHE REGIEREN. ICH BRAUCHTE DIE MASKE NOCH VIEL MEHR ALS DEN SPAß, BRUTAKA ZU ZERSTÖREN. ALSO LIEß ICH IHN ZURÜCK UND SCHWOR IHM, DASS WIR UNS EINES TAGES WIEDERSEHEN WÜRDEN; DANN ZOG ICH LOS, UM DIE MASKE ZU FINDEN UND SICHERZUSTELLEN, DASS SIE IN DIE HÄNDE DER TOA FALLEN WÜRDE.

NATÜRLICH KONNTE ICH MICH NICHT PLÖTZLICH WIE IHR VERBÜNDETER BENEHMEN. ICH MUSSTE IHNEN ALSO VORGAUKELN, DASS ICH DIE MASKE JALLER ENTREißEN WOLLTE. ABER ALS ER SIE AN MATORO WEITERGAB, LÄCHELTE ICH INNERLICH. MEIN PLAN KAM VORAN. DER EINZIGE MÖGLICHE MAKEL WAREN DIE BARRAKI, DIE DIE MASKE AN SICH NEHMEN KÖNNTEN ODER AUF EINE ANDERE ART MEIN TIMING STÖREN KÖNNTEN. ALSO FORDERTE ICH SIE HERAUS. VERRIET MEINE WAHRE IDENTITÄT, UND LIEß DEN TOA DIE ZEIT, DIE SIE BENÖTIGTEN, UM DIE LANDBRÜCKE ZU DURCHTRENNEN. DANN DURFTEN MICH DIE BARRAKI „ZERSTÖREN", UND SIE HATTEN FREIE HAND, DIE TOA AUFZUHALTEN, GERADE LANGE GENUG FÜR MEINE ZWECKE.

Botar

Icarax

Brutaka

Die Maske des Lebens in Der Grube

Als der Maxilos-Roboter vernichtet war, wandten die Barraki ihre Aufmerksamkeit wieder den Toa Mahri zu. Die Toa hatten die Maske des Lebens, den einzigen Gegenstand, der aus den Barraki wieder Luftatmer machen konnte. Das wäre der erste Schritt, um die Königreiche wieder einfordern zu können, die sie vor 80.000 Jahren verloren hatten. Also riefen sie ihre Kämpfer zusammen und verfolgten die Toa.

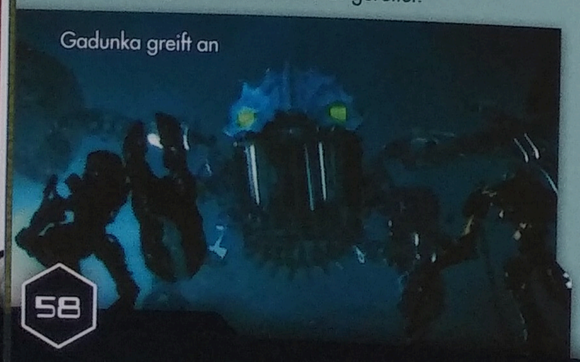
Matoro übernahm die Führung, als die Toa Mahri die Insel Voya Nui verfolgten, die durch das Meer zurück zu ihrem Ursprung flog. Sie waren nicht schnell genug, da sie von den Barraki gepeinigt wurden. Der Große Geist erlosch. Aber Matoro weigerte sich, aufzugeben. Jaller riet ihm, weiterzumachen und einen letzten Versuch zu starten, die Dinge wieder ins rechte Lot zu rücken. Er und der andere Toa Mahri sammelten ihre Kräfte und versuchten, die Barraki abzuwehren.

Zahlenmäßig unterlegen, hatten die Toa keine Chance, trotzdem kämpften sie weiter. Matoro eilte Voya Nui nach und konnte ihm durch ein Loch im Meeresboden folgen. Darunter war die Spalte einmal mit Landmasse gefüllt gewesen, und noch weiter unten war der Kern des Universums. Matoro strengte sich an und schlüpfte durch den Spalt, bevor die Insel darauf niederschlagen konnte. Der Toa des Eises fiel durch eine riesige Höhle.

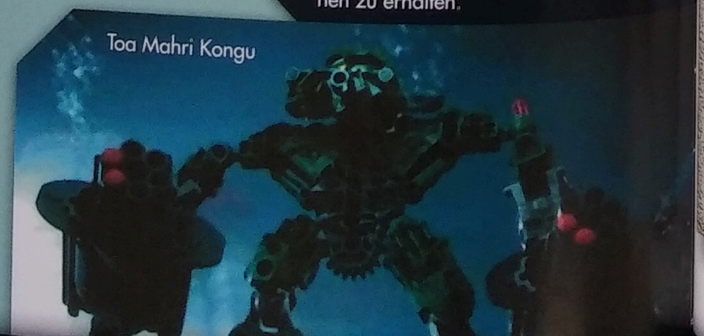
Währenddessen kämpften die Toa einen vergeblichen Kampf. Überzeugt davon, dass dies die einzige Möglichkeit war, Matoro genug Zeit zu verschaffen, bereitete sich Jaller darauf vor, einen Nova-Blast zu entfesseln, der die Barraki, ihre Kämpfer und die Toa ausgelöscht hätte.

Im Kern angekommen, legte Matoro die Maske des Lebens an. Die Macht dieser Maske begann, seinen Körper in pure Energie zu verwandeln. Matoro erkannte, dass der Preis, um Mata Nuis Leben zu retten, sein eigenes Leben wäre. Er würde eins werden mit der Maske und ihre vereinten Energien würden den Großen Geist retten. Matoro verspürte keine Panik und kein Bedauern. Er akzeptierte, dass dies sein Schicksal war und dass sein Opfer das Universum retten würde und somit auch jeden, der ihm wichtig war.

Mit seinem letzten bewussten Gedanken nutzte Matoro die Kraft der Maske, um die anderen fünf Toa Mahri zurück nach Metru Nui zu teleportieren. Ohne die Maske waren die Barraki im Ozean gefangen, ohne jede Möglichkeit, zu entkommen. Dann ließ Matoro los, er wurde zu purer Energie und in einem großen Blitz aus Licht und Lebensenergie wurde Mata Nui gerettet!



Gadunka greift an



Toa Mahri Kongu

DIE REISE DER TOA NUVA

Nach ihrer Rettung auf Voya Nui gab der Orden von Mata Nui den Toa Nuva eine Mission auf. Sie sollten nach Metru Nui zurückkehren und den Großen Tempel aufsuchen. Dort würden sie eine Schriftrolle finden, auf der geschrieben stand, was sie tun müssten, um das Universum auf die Rückkehr des Bewusstseins von Mata Nui vorzubereiten. Ihre Aufgabe enthielt:

1) Die Bahrag befreien, damit die Bohrok entfesselt werden konnten, um die Insel Mata Nui zu reinigen.

2) Den Stab von Arthaka zurückholen, der benutzt werden könnte, um die Schäden zu reparieren, die das schlimme Erdbeben vor 1000 Jahren hinterlassen hatte. (Die Nuva scheiterten, aber der Stab wurde von Brutaka gefunden.)

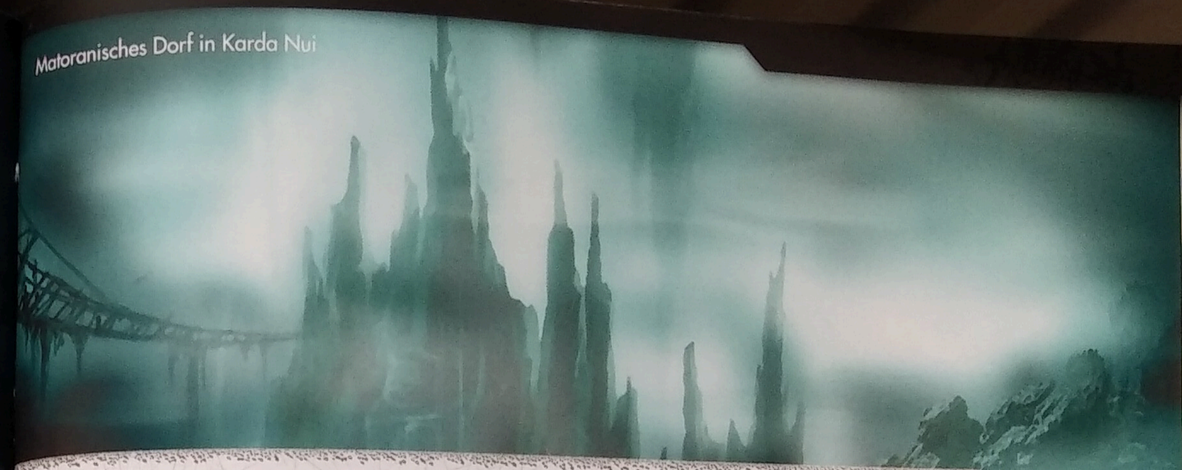
3) Das Herz des Visorak zurückbringen, ein Artefakt, das die Visorak Horde herbeirufen konnte, wo auch immer sie sich gerade aufhält – ausgeführt von Onua Nuva und Pohatu Nuva.

4) Einen großen Vulkanausbruch auf der Insel Artidax stoppen – ausgeführt von Tahu Nuva und Kopaka Nuva.

5) Die Bewegungen des roten Sternes über der Insel Mata Nui beobachten – ausgeführt von Gali Nuva, die mit Erschrecken feststellte, dass es Leben in dem Stern gab.

Auch Lewa Nuva wurde nach Mata Nui geschickt, um eine riesige Sonnenuhr zu finden, die dort vergraben lag. Diese Sonnenuhr war vom Orden mit einer Schrumpfscheibe verkleinert und später Takanuva ausgehändigt worden. Indem er sein Licht auf sie scheinen ließ, konnte er einen Schatten schaffen, der in die Richtung des Karda Nui Codrex zeigte.

Als die Toa Nuva ihre Aufgaben erfüllt hatten, wurden sie auf die Insel Arthaka teleportiert, um ihre nächsten Instruktionen zu erhalten.



Matoranisches Dorf in Karda Nui

* * *

Das Ende eines Helden

Toa Matoro legt die Maske des Lebens an, als er durch den Kern des Universums fällt ...

Bilder flackerten durch Matoros Gedanken. Er sah die Erschaffung der Ignika; die Jahrtausende des Wartens auf den richtigen Zeitpunkt, sie zu nutzen, und den vorgesehenen Träger; er sah, wie sie schon einmal aus ihrer Halterung genommen wurde, um den Großen Geist zu heilen ... und er sah auch, was mit dem geschehen war, der sie getragen hatte.

Er schrie nicht, noch protestierte er; er beeilte sich nicht, die Maske von seinem Gesicht zu reißen. Auch verschwendete er keinen Augenblick des Bedauerns. Er hatte nie darum gebeten, ein Toa zu werden, noch hatte er es sich gewünscht, und der Mantel eines Helden lag nie bequem auf seinen Schultern. Aber jetzt, jetzt verstand er, und dieses Wissen brachte ihm Frieden.

Nuju hatte Recht. Das Universum ist ein Rätsel. Und heute bin ich die Antwort.

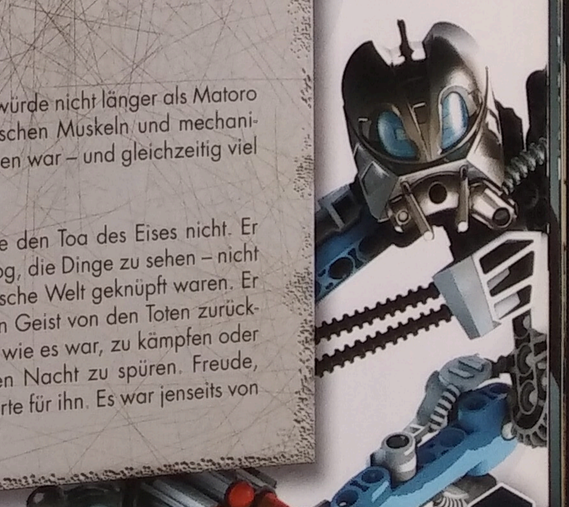
Seine Arme wurden nach vorne geschleudert. Sie leuchteten jetzt, es waren kleine Lichtflecken wie das Sternenfeld über der Insel Mata Nui.
Sein ganzer Körper veränderte sich jetzt. Lichtmuster wirbelten, Energien wurden freigesetzt, als die Maske des Lebens die Essenz des Wesens Matoro absorbierte.

„Ist dies nun das Ende?", fragte er sich. „Fühlt es sich so an?"

„Ja", entschied er. Dies war der Tod.

Dies war der Preis, den Ignika für seine Nutzung verlangte. Er würde nicht länger als Matoro existieren, als ein Toa, als ein lebendiges Wesen aus organischen Muskeln und mechanischen Teilen ... es würde viel weniger sein, als er vorher gewesen war – und gleichzeitig viel mehr.

Die Welt veränderte sich um ihn herum, aber dies erschreckte den Toa des Eises nicht. Er wusste, dass sich die wirkliche Veränderung in seiner Art vollzog, die Dinge zu sehen – nicht länger mit Augen, einem Geist, einer Seele, die an eine physische Welt geknüpft waren. Er wurde pure Energie, pures Leben ... die Kraft, die den Großen Geist von den Toten zurückholen würde. Schon konnte er sich nicht mehr daran erinnern, wie es war, zu kämpfen oder einsam zu sein oder die Wärme eines Feuers in einer kalten Nacht zu spüren. Freude, Schmerz, Zufriedenheit, Enttäuschung, das waren alles nur Worte für ihn. Es war jenseits von alledem, zumindest fast.



Aber es gab ein Gefühl, einen Teil seines alten Selbst, das er nicht vergessen hatte – eine Erinnerung, die er sich weigerte aufzugeben. Jaller, Hahli, Hewkii, Kongu, Nuparu – seine Freunde – seine Partner – die neben ihm gekämpft hatten, mit ihm gelacht und alle Bürden erträglich gemacht hatten. Sie waren nun da draußen in dem schwarzen Wasser, kurz davor, in den Klauen der Barraki zu Grunde zu gehen. Niemand auf Metru Nui würde je von ihrer Heldenhaftigkeit erfahren oder von den Opfern, die darzubringen sie bereit waren . Sie würden ihre Heimat oder diejenigen, die ihnen wichtig waren, nie wieder sehen.

Sein eigenes Ende konnte er akzeptieren – aber das ihre? Nein, der Preis war zu hoch, auch um die Rettung des Universums zu erkaufen.

Er war Toa Matoro, zumindest noch für ein paar Augenblicke, und er trug die Maske des Lebens. Oder vielleicht trug nun auch die Maske des Lebens ihn. Er wusste es nicht, noch interessierte es ihn. Er wusste, dass seine Freunde bereit waren, sich für ihn zu opfern, und genau deswegen mussten sie leben.

Matoro drückte gegen die Kraft der Maske an, kämpfte um an seinem Bewusstsein und seiner Existenz festzuhalten, nur für einen Herzschlag noch. Er rang mit der Kraft, flehte, versuchte ihren Willen zu beugen. Die Ignika ließ dies zu, aus Gründen, die nur ihr bekannt sind.

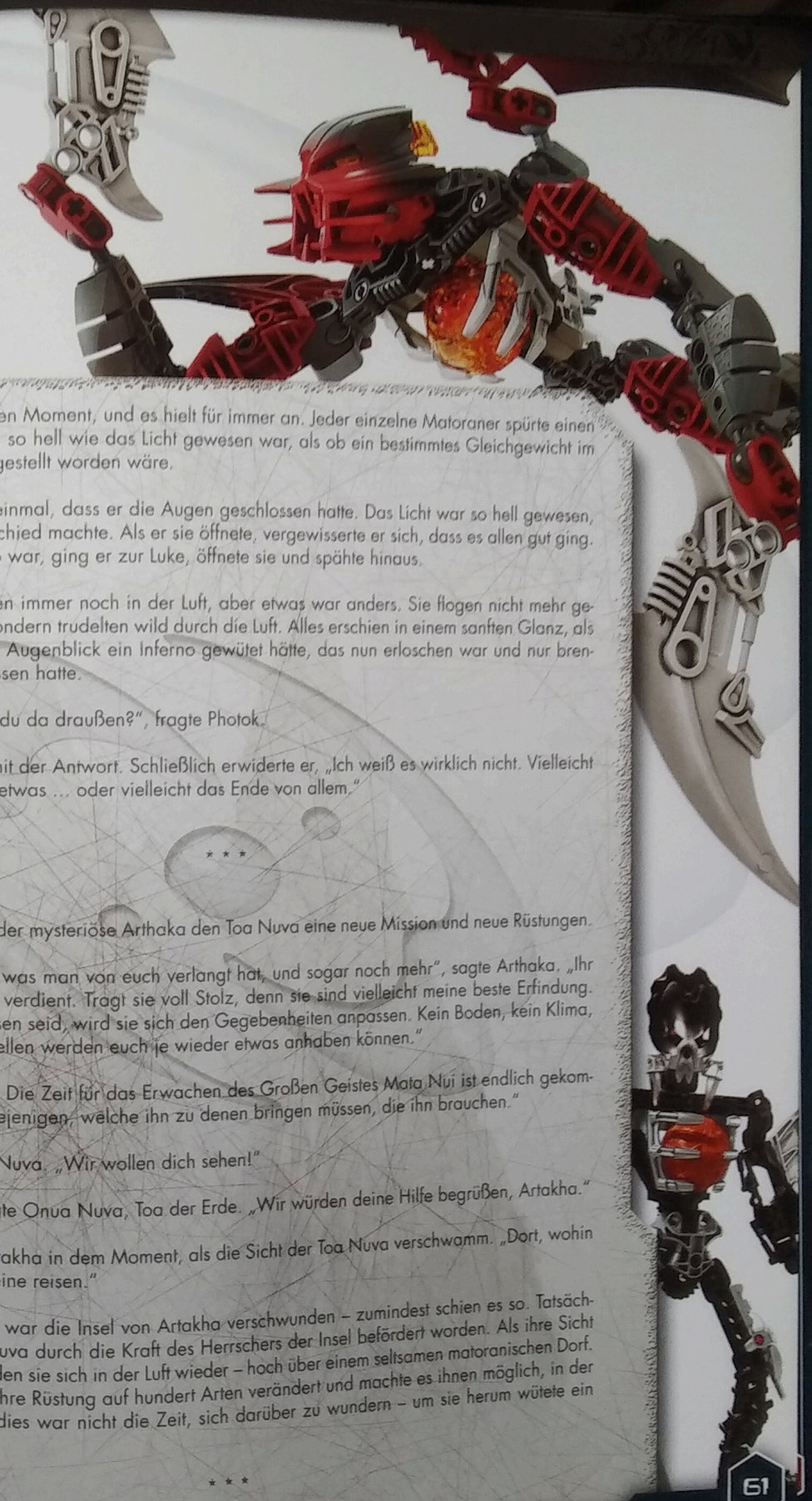
Schon einmal, vor langer Zeit, hatte ein Toa die Ignika angelegt und sein Leben verloren, um seine Mission zu erfüllen. Dieser Toa hatte versucht, mutig zu sein, aber da war Furcht in seinem Herzen, und er erwartete sein Ende mit Kummer und Bedauern. Die Ignika fühlte nichts davon in Matoro – nur einen Willen und eine Entschlossenheit, die der von Mata Nui selbst in nichts nachstand.

Die Maske des Lebens, die nun an die Energie von Matoro gebunden war, gönnte ihm seine Kraft. Matoro nutzte sie, um seine letzte Tat zu vollbringen. Es war keine Tat großen Heldentums, keine Geste die das Universum aufrütteln würde, sondern etwas, was mächtiger und dauerhafter als beides war: Ein einfacher Akt der Freundschaft.

Als er dies geschafft hatte, ergab sich Matoro dankbar vollends seinem Schicksal. Die vereinten Energien der Toa und Kanohi Masken explodierten im Kern des Universums, fluteten es mit Licht. Fäden goldener Kraft flossen in jeden Teil dieses Reiches und dann auch über dieses Reich hinaus, bis sie jeden Ort berührt hatten, in dem der Große Geist je regiert hatte. Genau so, wie zahllose Wesen das Ende von Mata Nui gespürt hatten, so fühlten sie nun sein Leben zurückkehren. Und im Himmel über der Stadt Metru Nui schienen die Sterne noch einmal hell ...

* * *

Im Kern des Universums werden die Matoraner von Karda Nui von einem Makuta Trio angegriffen, als Matoros Opfer die Form einer Explosion aus Licht und Energie annimmt .. so mächtig, dass die Makuta geblendet sind.



Es dauerte einen kurzen Moment, und es hielt für immer an. Jeder einzelne Matoraner spürte einen Rausch von Hoffnung, so hell wie das Licht gewesen war, als ob ein bestimmtes Gleichgewicht im Universum wiederhergestellt worden wäre.

Tanma bemerkte auf einmal, dass er die Augen geschlossen hatte. Das Licht war so hell gewesen, dass es keinen Unterschied machte. Als er sie öffnete, vergewisserte er sich, dass es allen gut ging. Beruhigt, dass dem so war, ging er zur Luke, öffnete sie und spähte hinaus.

Die drei Makuta waren immer noch in der Luft, aber etwas war anders. Sie flogen nicht mehr geradeaus und sicher, sondern trudelten wild durch die Luft. Alles erschien in einem sanften Glanz, als wenn noch vor einem Augenblick ein Inferno gewütet hätte, das nun erloschen war und nur brennende Asche hinterlassen hatte.

„Was ist? Was siehst du da draußen?", fragte Photok.

Tanma ließ sich Zeit mit der Antwort. Schließlich erwiderte er, „Ich weiß es wirklich nicht. Vielleicht ist es der Beginn von etwas ... oder vielleicht das Ende von allem."

* * *

Währenddessen gibt der mysteriöse Arthaka den Toa Nuva eine neue Mission und neue Rüstungen.

„Ihr habt alles getan, was man von euch verlangt hat, und sogar noch mehr", sagte Arthaka. „Ihr habt diese Rüstungen verdient. Tragt sie voll Stolz, denn sie sind vielleicht meine beste Erfindung. Wo immer ihr auf Reisen seid, wird sie sich den Gegebenheiten anpassen. Kein Boden, kein Klima, weder Wind noch Wellen werden euch je wieder etwas anhaben können."

„Ihr müsst nun gehen. Die Zeit für das Erwachen des Großen Geistes Mata Nui ist endlich gekommen – und ihr seid diejenigen, welche ihn zu denen bringen müssen, die ihn brauchen."

„Warte", sagte Tahu Nuva. „Wir wollen dich sehen!"

„Komm mit uns!", sagte Onua Nuva, Toa der Erde. „Wir würden deine Hilfe begrüßen, Artakha."

„Nein", erwiderte Artakha in dem Moment, als die Sicht der Toa Nuva verschwamm. „Dort, wohin ihr reist, müsst ihr alleine reisen."

Einen Moment später war die Insel von Artakha verschwunden – zumindest schien es so. Tatsächlich waren die Toa Nuva durch die Kraft des Herrschers der Insel befördert worden. Als ihre Sicht endlich aufklarte, fanden sie sich in der Luft wieder – hoch über einem seltsamen matoranischen Dorf. Irgendwie hatte sich ihre Rüstung auf hundert Arten verändert und machte es ihnen möglich, in der Luft zu stehen. Aber dies war nicht die Zeit, sich darüber zu wundern – um sie herum wütete ein Kampf im Himmel.

* * *

KARDA NUI

Das Zentrum des matoranischen Universums. Es ist der entscheidenste Ort von allen Kreationen der Großen Wesen und wurde als zweites erbaut (nach Metru Nui). Es ist eine riesige Höhle von unvorstellbarer Größe, seit Anbeginn öde bis auf den Codrex. Die meiste Zeit wüteten dort heftige Energiestürme, daher war er nicht bewohnbar. Vor der Ankunft von Mata Nui war das Zentrum Heimat für Matoraner des Lichts und für Tren Krom, dem mächtigen Wesen, das das Universum kontrollierte, wenn der Große Geist abwesend war. Auch die Toa Mata reisten dorthin und wurden im Codrex für 100.000 Jahre untergebracht, bis sie wieder auf den Plan gerufen werden sollten. Vor kurzem herrschte dort ein Konflikt zwischen den Toa Nuva und der Bruderschaft von Makuta .

DIE HIMMELSDÖRFER

Nach dem verhängnisvollen Erdbeben, das das Universum vor 1000 Jahre erschüttert hatte, brachen Stalaktiten von der Decke Karda Nuis und bohrten sich in den Boden. Matoraner des Lichts, die durch das Erdbeben heimatlos waren, erbauten Dörfer auf den umgedrehten Fundamenten der Stalaktiten. Diese Dörfer waren untereinander mit Brücken aus Weinranken verbunden. Transport von Waren zwischen den Dörfern fand auch mit Flugrucksäcken statt, die die Matoraner trugen. Nach der Invasion der Makuta wurden einige Dörfer von Lichtranken beschützt, leuchtende Pflanzen aus dem darunter liegenden Sumpf.

DER BIENENSTOCK

Als die Makuta nach Karda Nui kamen, erbauten sie einen Bienenstock für sich, der von der Decke der riesigen Höhle hing. Darin trafen sich Antroz, Vamprah, Chirox und Mutran um Strategien zu entwickeln. In dem Stock wurden auch die Gläser aufbewahrt, in denen Schattenegel gezüchtet wurden. Mutran und sein Assistent Vivan kümmerten sich hauptsächlich darum, und dienten auch als Wächter des Stocks. Die Toa Nuva drangen in den Stock ein und wurden gefangen, konnten aber dank Pohatu Nuva entkommen. Später zerstörten sie den Stock und zwangen damit Mutran, seine Handlungen im Sumpf fortzusetzen.

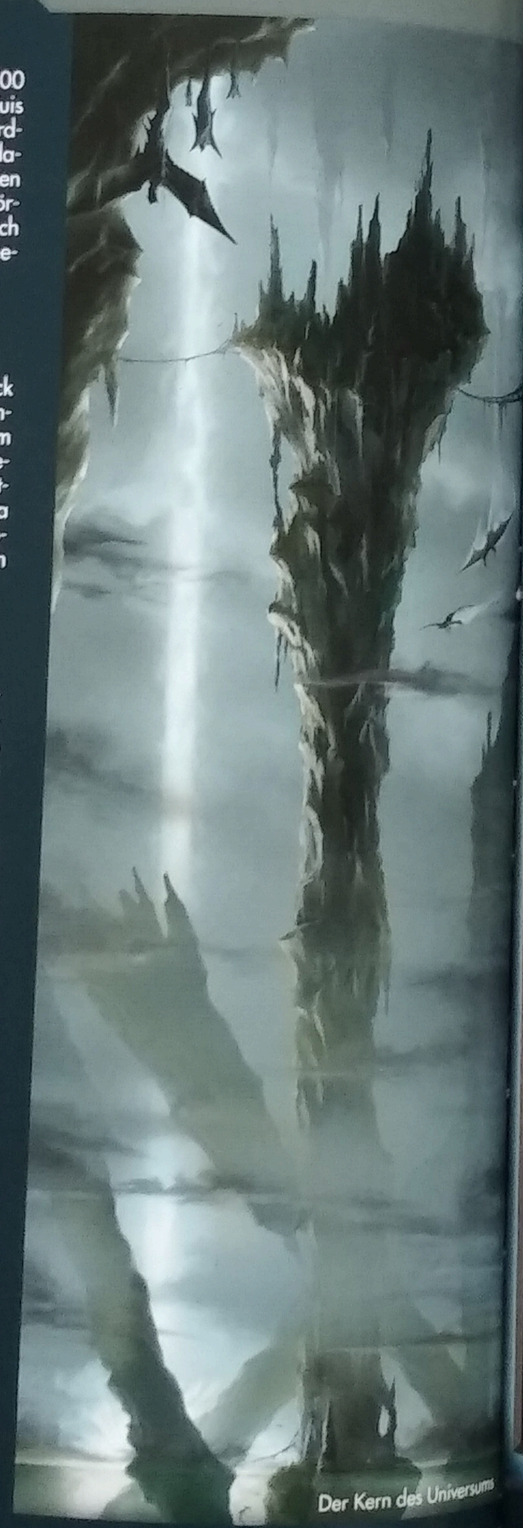
DER SUMPF

Als das Erdbeben begann, flutete Wasser von außerhalb des überdachten Universums nach Karda Nui und verwandelte den Boden in einen riesigen Sumpf. Das morastige Wasser war mutagen und verwandelte jedes lebende Wesen, das mit ihm in Berührung kam. Auch seltsame Pflanzen wuchsen dort, alle waren verschlungen, manche gefährlich. Die drei Makuta, die dem Sumpfwasser ausgeliefert waren, wurden in ihm verwandelt und verloren ihre gestaltwanderlischen Fähigkeiten. Die Toa Nuva reisten zum Sumpf, um Schlüsselsteine zu finden, die es ihnen ermöglichten, den Codrex zu betreten und nach der Maske des Lebens zu suchen. Hier fanden auch große Schlachten zwischen den Toa und Makuta statt. Der Sumpf wurde von dem Energiesturm zerstört, der in Karda Nui einschlug.

DER CODREX

- Er beherbergte die Fahrzeuge Axalara T9, Rockoh T3 und Jetrax T6,
- Er bot den Toa Mata in ihren Toa Kanistern Schutz
- Er beherbergte die Technologie, die gebraucht wurde, um Mata Nui zu wecken, wenn dies je nötig sein sollte.

Die Toa Nuva entdeckten den Codrex wieder, als sie nach Karda Nui zurückkehrten. Er konnte nur mit sechs Schlüsselsteinen geöffnet werden. Von innen wirkte er viel größer als von außen. Mit einer Schalttafel konnte ein Portal im Boden geöffnet werden, das die Fahrzeuge und den Powerkern enthielt, mit denen Mata Nui geweckt werden konnte. Antroz folgte den Toa und stahl den Jetrax T6. Hier opferte Ignika seine Existenz als Toa, um den Großen Geist wiederzubeleben. Der Codrex steht noch immer in Karda Nui, nachdem er die Angriffe von Makuta und dem Energiesturm überstanden hatte.



Der Kern des Universums

MAKUTAS TAGEBUCH

ACH, WIE SELTSAM IST ES DOCH, JETZT DA ICH DIE ULTIMATIVE MACHT BESITZE, AUF DEN MAKUTA ZURÜCKZUBLICKEN, DER ICH EINMAL WAR. ES WAR EIN LANGER WEG VON DER BEWACHUNG METRU NUIS BIS ZUR VERKÖRPERUNG DES UNIVERSUMS, ABER LETZTENDLICH WAR DIES JEDE MÜHE WERT.

ICH KANN MICH NICHT DARAN ERINNERN, AN WELCHEM PUNKT ICH MIT MEINER EXISTENZ UNZUFRIEDEN WAR. ICH WEIß, DASS ES MICH SCHON IMMER GESTÖRT HATTE, DASS DIE MATORANER SICH SELBER ÜBERTRAFEN UM MATA NUI ZU EHREN, MICH UND MEINE BRÜDER ABER IGNORIERTEN. HATTEN WIR NICHT DIE RAHI GESCHAFFEN, DIE SIE TÄGLICH BEI DER ARBEIT NUTZTEN? HATTEN WIR SIE NICHT VOR SICH SELBER BESCHÜTZT? UND WO WAR MATA NUI? ER HIELT DIE STERNE AM HIMMEL UND LIEß DIE SONNE AUFGEHEN, WUSSTE ABER NICHTS ÜBER SEIN VOLK.

NACH MEINEM GLORREICHEN SIEG ÜBER DIE BARRAKI BEGANN ICH MICH ZU FRAGEN, OB ES MÖGLICH WÄRE, DEN GROßEN GEIST ZU STÜRZEN. MUTRAN ZEIGTE MIR, DASS ES MÖGLICH WAR, ABER ES BEDURFTE EINES WESENS MIT GROßER GESCHICKLICHKEIT UND MUT, UM DIES ZU ERREICHEN. ICH WUSSTE, DASS ICH DIESES WESEN WAR.

ZU BEGINN WAREN MEINE AMBITIONEN NATÜRLICH GERING. ICH WOLLTE MATA NUI NUR AUSSCHALTEN UND DEN MATORANERN ZEIGEN, WEN SIE WIRKLICH VEREHREN SOLLTEN. ICH STELLTE DIESEN PLAN MEINEN BRÜDERN VOR. ABER WIE ERWARTET, STIMMTE MIR MAKUTA MISERIX NICHT ZU. ICH WUSSTE, DASS ES ZEIT WAR, DEN LETZTEN SCHRITT ZU GEHEN. ICH ZWEIFELTE MISERIX' FÜHRUNGSROLLE AN, UND DIE ANDEREN STANDEN HINTER MIR. IHM WURDE DIE GEWALT ENTZOGEN, UND ICH WURDE ANFÜHRER DER BRUDERSCHAFT.

MEIN ERSTER BEFEHL WAR DIE VERNICHTUNG VON MISERIX UND DEN MAKUTA, DIE IHN UNTERSTÜTZT HATTEN. SPÄTER FAND ICH HERAUS, DASS KRIKA MIR NICHT GEHORCHT UND MISERIX NUR AUF DER INSEL ARTIDAX EINGESPERRT HATTE.

DANACH GING ICH ANS WERK, UM EIN VIRUS ZU ERSCHAFFEN, DAS MATA NUI IN EINEN ENDLOSEN SCHLAF VERSETZEN WÜRDE. GLEICHZEITIG BESEITIGTE ICH POTENTIELLE BEDROHUNGEN WIE DIE MASKE DES LICHTS, DIE AUF ARTAKHA GESCHAFFEN WORDEN WAR. GEMÄCHLICH UND LEISE ERSCHUF ICH EINE ARMEE AUS RAHKSHI, VISORAK UND EXO-TOA, UND ICH SCHICKTE DIE DUNKLEN JÄGER AUS, UM DIE TOA UND TURAGA IM GANZEN UNIVERSUM AUSZULÖSCHEN.

DIE MAKUTA

Ursprünglich waren die Mitglieder der Bruderschaft von Makuta biomechanisch – eine Kombination aus organischem Gewebe und mechanischen Teilen, ähnlich einem Toa oder Matoraner. Aber über die Jahre hinweg entwickelten sich die Makuta. Ihre Muskeln und ihr Gewebe wurden zu purer Energie, die sie in Protostahl-Rüstungen bewahrten. Obwohl sich die Energie verflüchtigte, wenn sie zu lange außerhalb eines Körpers weilte, sorgte diese Änderung dafür, dass es nun schwerer war, die Makuta körperlich zu verletzen.

Mata Nui hatte die Makuta mit einer Anzahl von Kräften versehen, unter anderem mit der Kontrolle über das Schattenelement. Obwohl der Schatten ein sehr gefährliches Element ist, wusste Mata Nui doch, dass es einiger Rahi bedurfte, die in Dunkelheit leben, und der Makuta musste die Dunkelheit kontrollieren können, um auch sie zu kontrollieren. Er machte die Makuta auch zu Gestaltwandlern, und zwar ebenfalls aus dem Grund, die Rahi, die sie schufen, besser kontrollieren zu können.

Nach dem matoranischen Bürger-Aufstand änderte sich die Rolle der Makuta. Ihr Anführer, Makuta Miserix, entschied, dass ein Makuta bestimmt werden müsse, um jede Region des Universums zu überwachen. Er wollte sicherstellen, dass die Arbeit der Matoraner nicht weiter unterbrochen würde. Die Makuta schlugen Bedrohungen des Friedens wie die Barraki Rebellion nieder.

VON MEINEN ABENTEUERN AUF METRU NUI, MATA NUI UND VOYA NUI HABE ICH BEREITS ERZÄHLT. ABER LASST MICH EINES KLARSTELLEN – ICH WUSSTE VON ANFANG AN, DASS MEINE TATEN IN DER AUSLÖSCHUNG VON MATA NUI MÜNDEN WÜRDEN. ICH PLANTE ES ... ICH ERWARTETE ES ... MANCHER MAG SOGAR SAGEN, DASS ICH ES ZU EINEM BESTIMMTEN ZEITPUNKT ERHOFFTE. ER MUSSTE NICHT TOT SEIN, ZUMINDEST NICHT ZU ANFANG. ABER ER WAR MIR NICHT MEHR NÜTZLICH. ER WAR WIE EINES DIESER PRÄHISTORISCHEN RAHI, DIE DIE MATORANER SO LIEBEN. DAS HEIßT, WIE DER MAVRAH – GROß UND LANGSAM UND NICHT ZUM ÜBERLEBEN IN DIESEM MODERNEN UNIVERSUM GEEIGNET. IHM SEINE HERRSCHAFT, SOGAR SEIN LEBEN, ZU NEHMEN, WÄRE EIN ZEICHEN DES MITLEIDS MIT ALLEN LEBENDEN GEWESEN. SIE WAREN SCHON ZU LANGE OHNE FÜHRUNG GEWESEN, VERLOREN OHNE IHREN GROßEN GEIST – JETZT HÄTTEN SIE WIEDER EINE BESTIMMUNG – UND DIESE BESTIMMUNG WÄRE DER GRÖßERE RUHM VON MAKUTA TERIDAX.

ICH KONNTE KOMPLOTTE SCHMIEDEN UND PLANEN ... ICH KONNTE VERSUCHEN, JEDEN ZUFALL VORAUSZUSEHEN ... ABER LETZTENDLICH KONNTE ICH DIESEN PLAN DOCH NICHT ZUM ERFOLG FÜHREN. ICH MUSSTE MICH AUF ANDERE VERLASSEN. AM ERSTAUNLICHSTEN IST, DASS ICH MICH AUF TOA VERLASSEN MUSSTE! ICH MUSSTE IHREM EDELMUT VERTRAUEN, IHREM UNWILLEN, EINE NIEDERLAGE ZUZUGEBEN, IHRER FÄHIGKEIT, JEDES HINDERNIS ZU ÜBERWINDEN, UND IHRER LANGEN GESCHICHTE VON SIEGEN, EGAL WIE SCHLECHT DIE CHANCEN STANDEN. ICH BRAUCHTE DIE TOA MAHRI UND DIE TOA NUVA, DAMIT SIE IHRE ROLLEN IN DIESEM DRAMA, DAS ICH GESCHAFFEN HATTE, SPIELTEN ... UND WENN SIE ES TATEN, WÜRDE ICH ES SEIN, DER LETZTENDLICH DEN VORHANG VOR DIE LANGE HERRSCHAFT DES GROßEN GEISTES MATA NUI ZIEHEN WÜRDE.

Nach dieser Rebellion begann Makuta Teridax darüber nachzudenken, die Macht an sich zu reißen. Er setzte seinen Plan in die Tat um und führte einen Angriff auf Mata Nui an, der den Großen Geist in einen endlosen Schlaf fallen ließ. Seine Bemühungen, die Gewalt über Metru Nui zu erlangen und schnell die Herrschaft über das Universum zu übernehmen, wurden von den Toa vereitelt. Trotzdem blieb Makuta die größte Bedrohung für den Frieden und die Sicherheit im Universum.

Obwohl sie unglaublich mächtig waren, hatten auch die Makuta ihre Schwachstellen. Sie waren Kreaturen des Schattens und durch Licht verletzbar. Wenn ihre Rüstung gebrochen oder zerstört war, flossen ihre Essenzen heraus. Dann mussten sie innerhalb von ein paar Wochen einen neuen Körper finden, oder sie hörten auf zu existieren. Dazu gab es noch etwas, was „Der Fluch der Makuta" genannt wurde – ihre Ambitionen und ihre Machtgier ließen sie manchmal Fehler machen oder ihre Gegner unterschätzen.

Die meisten Makuta spezialisierten sich. Chirox und Mutran verbesserten beispielsweise ihre Fähigkeiten hinsichtlich des Erschaffens von Rahi, Icarax konzentrierte sich darauf, ein Meister des Kampfes zu werden, Vamprah verfeinerte seine Jagdkünste ... und so weiter.

Die Hauptfestung der Bruderschaft fand man auf der Insel Destral. Die Insel konnte an verschiedene Orte teleportiert werden, ganz wie es den Makuta beliebte. Sie wurde von Rahkshi, Visorak und Exo-Toa bewacht. Die Festung von Destral wurde bei einem Angriff des Ordens von Mata Nui größtenteils zerstört.

Nur zwei Makuta wurden jemals aus der Bruderschaft ausgestoßen. Der Erste war Miserix, der von Teridax überrumpelt wurde und später noch einmal erschien, um die Pläne der Bruderschaft zu vereiteln. Der Zweite war Spiriah, dem man die Schuld an dem gescheiterten Experiment gab, das den wilden und unkontrollierbaren Skakdi hervorbrachte. Spiriah war Teil eines Teams, das Miserix von der Insel Artidax befreite.

Es gibt nur noch wenige aktive Makuta im Universum. Da Teridax alle Macht an sich gerissen hatte, sah er keinen Sinn mehr darin, potenzielle Rivalen am Leben zu lassen. Die überlebenden Makuta werden benutzt, um Kraata herzustellen, damit Teridax' Rahkshi-Scharen stark bleiben.

MAKUTA ANTROZ

Er führte drei andere Makuta bei Angriffen auf die Dörfer der Matoraner des Lichtes an – Vamprah, Chirox und Mutran. Ihr Ziel war es, die Matoraner in Matoraner des Schattens zu verwandeln, was es unmöglich machte, das je wieder ein Matoraner des Lichts entstand. Bis auf eines hatten sie alle Dörfer besiegt, als die Toa Nuva in Karda Nui ankamen und sich gegen sie stellten. Antroz' Rüstung wurde während eines Kampfes mit Kopaka geschädigt, aber er konnte sie ausreichend reparieren, um weiterzukämpfen.

Als der Toa die drei mächtigen Fahrzeuge in Codrex entdeckte, stahl Antroz eines davon, den Jetrax T6, und bekämpfte Lewa Nuva und Pohatu Nuva in der Luft. Kopaka Nuva erlangte Kontrolle über das Fahrzeug. Später verschwand Antraz in dem Energiesturm, der losbrach, als Mata Nui erwachte.

Antroz trug die Kanohi Jutlin, die Maske der Korruption, die jedes Objekt verrotten ließ. Er konnte fliegen und hatte Klauen und giftige Reißzähne. Auch trug er einen Tridax-Halter gefüllt mit Schattenegeln mit sich. Bei der Lichtexplosion, die Mata Nuis Wiederbelebung begleitete, verlor er sein Augenlicht und musste sich auf den Schattenmatoraner Radiak verlassen, damit dieser ihn navigiert.

RADIAK

Radiak war ein bekannter Held unter den Av-Matoranern. Als Vamprah ihn in einen Schatten-Matoraner verwandelte setzte er sich ebenso stark für das Böse ein wie zuvor für das Gute. Durch ihre körperliche Verbindung erlangten Antroz und Radiak neue Fähigkeiten. Antroz konnte durch Radiaks Augen sehen während Radiak in der Lage war Gegner in ihrer Handlungsfähigkeit zu lähmen.
Radiak wurde dank Takanuvas Bemühungen zurück in einen Matoraner des Lichts verwandelt und lebt in Metru Nui.

MAKUTA CHIROX

Chirox kämpfte gegen die Toa Nuva sowohl in der Luft als auch im Sumpf, während er mit Mutran, seinem Erzrivalen unter den Makuta, zusammenstieß. Er war der Erste, der den Verdacht äußerte, dass Teridax die Makuta nach Karda Nui geschickt hatte, um sie loszuwerden, und nicht damit sie eine wichtige Mission erfüllen.

Während Takanuvas Versuch, den Schattenmatoraner zu retten, startete Chirox einen Angriff auf den Toa des Lichts. Er wurde von Takanuva schwer geschlagen und seine Rüstung wurde von Laserbündeln durchbohrt. Verwundet musste er sich zurückziehen. Chirox wurde später von dem Lasersturm ausgelöscht, der Karda Nui traf.

Chirox trug die Kanohi Shelek, die Maske der Stille, die einem Gegner Sprache und Gehör stehlen konnte. Er trug ein Set von Hakenklingen und einen Tridax-Halter gefüllt mit Schattenegeln bei sich. Er erblindete bei der Lichtexplosion in Karda Nui und musste sich auf einen Schattenmatoraner verlassen, der ihm Sehkraft verlieh.

KIROP

Der frühere Anführer der Matoraner des Lichts in Karda Nui wurde von Chirox in einen Schattenmatoraner verwandelt. Die Toa Nuva fingen ihn und ließen ihn daraufhin frei, damit er sie zu dem Stock führte, wo die Schattenegel hergestellt wurden.

Mit Chirox verbunden konnte Kirop einen Gegner kurzzeitig erblinden lassen. Solange sie in Kontakt standen, besaß Chirox die Fähigkeit, durch Kirops Augen zu sehen.

Dank Takanuva wurde Kirop in einen Matoraner des Lichts zurückverwandelt. Heute lebt er in Metru Nui.

MAKUTA VAMPRAH

Vamprah ist der stille Jäger der Makuta und er liebt es, Matoranern aufzulauern und seine Maske zu benutzen, um sie in Schattenversionen ihrer selbst zu verwandeln. Oft ließ er seine Beute kurz entkommen, nur um die Freude der Jagd länger auskosten zu können. Obwohl er sprechen konnte, war Vamprah überzeugt davon, dass ein guter Jäger keine unnötigen Geräusche von sich gibt.

Vamprah war der erste Makuta, der das Portal nach Karda Nui entdeckte. Nach den Luftkämpfen von Karda Nui wurde Vamprah von Tahu Nui im Sumpf besiegt. Später schloss er sich mit Gorast zusammen, um Icarax herauszufordern, und verbündete sich mit ihr, um den abtrünnigen Makuta zu beseitigen.

Bitil weigerte sich, Vamprah bei der Flucht aus Karda Nui zu helfen, als der Energiesturm einsetzte. Vamprah verschwand in diesem Sturm - typisch für ihn - ohne ein Wort zu sagen.

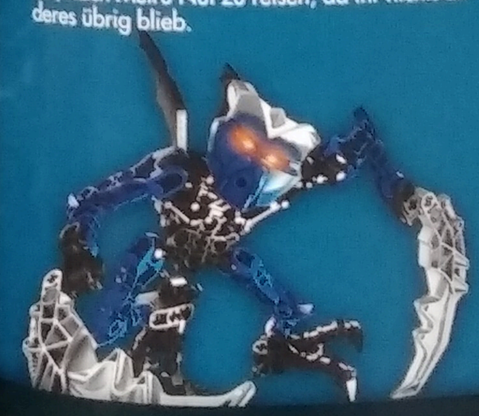
Vamprah trug die Kanohi Avsa, die Maske des Hungers, die einem Opfer über große Entfernungen hinweg Energie oder Licht entziehen konnte. Im Kampf nutzte er messerscharfe Flügel und Krallen und er führte auch einen Tridax-Halter gefüllt mit Schattenegeln mit sich. Er erblindete bei der Lichtexplosion in Karda Nui und musste sich auf einen Schattenmatoraner verlassen, der ihn mit einem Mittel versorgte, damit er seine Umgebung sehen konnte.

GAVLA

Sie war der erste Matoraner von Karda Nui, der in einen Schattenmatoraner verwandelt wurde und später diese Gruppe anführte. Gavla hatte die anderen Dorfbewohner nie sehr gemocht, daher fiel es ihr leicht, sich gegen sie zu stellen.

Physisch mit Vamprah verbunden, erlangte sie die Fähigkeit, das Gleichgewicht eines Gegners zu stören. Vamprah konnte durch ihre Augen sehen, wenn sie miteinander verbunden waren.

Gavla wurde gegen ihren Willen in einen Matoraner des Lichts zurückverwandelt und willigte ein, nach Metru Nui zu reisen, da ihr nichts anderes übrig blieb.



MAKUTA ICARAX

Icarax wurde von Antroz nach Karda Nui beordert, um die Toa Nuva zu bekämpfen. Fast augenblicklich fand er sich im Kampf gegen Toa Ignika wieder, einem Lebewesen, das die Macht der Maske des Lebens verkörperte. Ignika ließ Icarax in ein biomechanisches Wesen zurückentwickeln. Dieser Prozess war für den Makuta sehr schmerzhaft.

Später überredete Icarax Krika, ihm beim Angriff auf den Codrex zu helfen, um Teridax' letzten Plan zu durchkreuzen. Vamprah, Mutran und Gorast übten Vergeltung und griffen an. Er war erledigt, als seine Teleportations-Fähigkeit verrücktspielte und er gleichzeitig an Millionen verschiedene Orte verschickt wurde.

Makuta Icarax trug die Kanohi Kraahkan, die Maske des Schattens. Er war mit einem rotierenden Schattenschwert, einem Schild und einem mit Schattenegeln gefüllten Tridax-Halter bewaffnet.

MUTRAN UND VICAN

Mutran war ein geschickter Rahi-Designer und spielte eine wichtige Rolle bei der Entwicklung von Makuta Teridax' Plänen. Er wurde von Miserix ausgesandt, um Tren Krom zu treffen, das uralte Wesen, das das Universum vor Mata Nuis Ankunft bewacht hatte. Während das Wesen seine Gedanken las, las er seine, und lernte so viel über die Natur des Großen Geistes und des Universums. Dieses Wissen verunsicherte den Makuta, ob es möglich wäre, Mata Nui eines Tages zu stürzen und die Macht zu ergreifen.

Mutran arbeitete mit seinem Rivalen Chirox zusammen, um die Schattenegel und die Tridax-Halter zu erfinden. In Karda Nui überwachte Mutran deren Schöpfung und bewachte den Stock, in dem sie entstanden. Dieser Stock wurde später von den Toa Nuva zerstört, was Mutran zwang, in den Sumpf zu ziehen.

Als er an diesem neuen Ort arbeitete, entwickelte Mutran ein geflügeltes Rahi namens Klakk. Der Klakk entwischte, und man fand später heraus, dass sein Ultraschallschrei den mentalen Schild durchbrechen konnte, der das Licht davon abhielt, in einen Schattenmatoraner einzudringen. Mit der Kraft des Klakks konnte Takanuva sich und die Schattenmatoraner heilen.

Mutran unterstützte Gorast und Vamprah bei ihrer erfolgreichen Attacke auf Icarax. Als der Energiesturm Karda Nui erfasste, versuchte Mutran, sich im zu nähern und ihn zu studieren. Er wurde von einem Kraftblitz entzündet, der aus dem Herzen des Sturmes drang.

Vican war Schattenmatoraner und Mutrans Assistent. Er war der Erste, der durch den Klakk geheilt wurde, und er begleitete den Av-Matoraner auf seine Reise nach Metru Nui.

DIE MATORANER DES LICHTS

Kurz nach ihrer Schöpfung nutzten die Hohen Mächte die Reste dieses Prozesses, um die ersten Krana zu erschaffen. Ein unbeabsichtigter Nebeneffekt war die Erschaffung der Zyglak, einer Rasse, die sich später als eine gefährliche Bedrohung herausstellte. Av-Matoraner wurden von den Hohen Mächten so konstruiert, dass viele von ihnen ab einem gewissen Punkt in den Schlaf fielen und sich in mechanische Bohrok verwandelten.

Kurzzeitig lebten die Av-Matoraner in Karda Nui, bevor Mata Nui erschien. Dort trafen sie zum ersten Mal auf die Toa Mata, die dort weilten, um eine Plage von intelligenten Lichtblitzen namens Avokah zu bekämpfen. Die Av-Matoraner verließen Karda Nui, bevor der Energiesturm zum ersten Mal einschlug, und zogen in Höhlen im Dach über dem Kern.

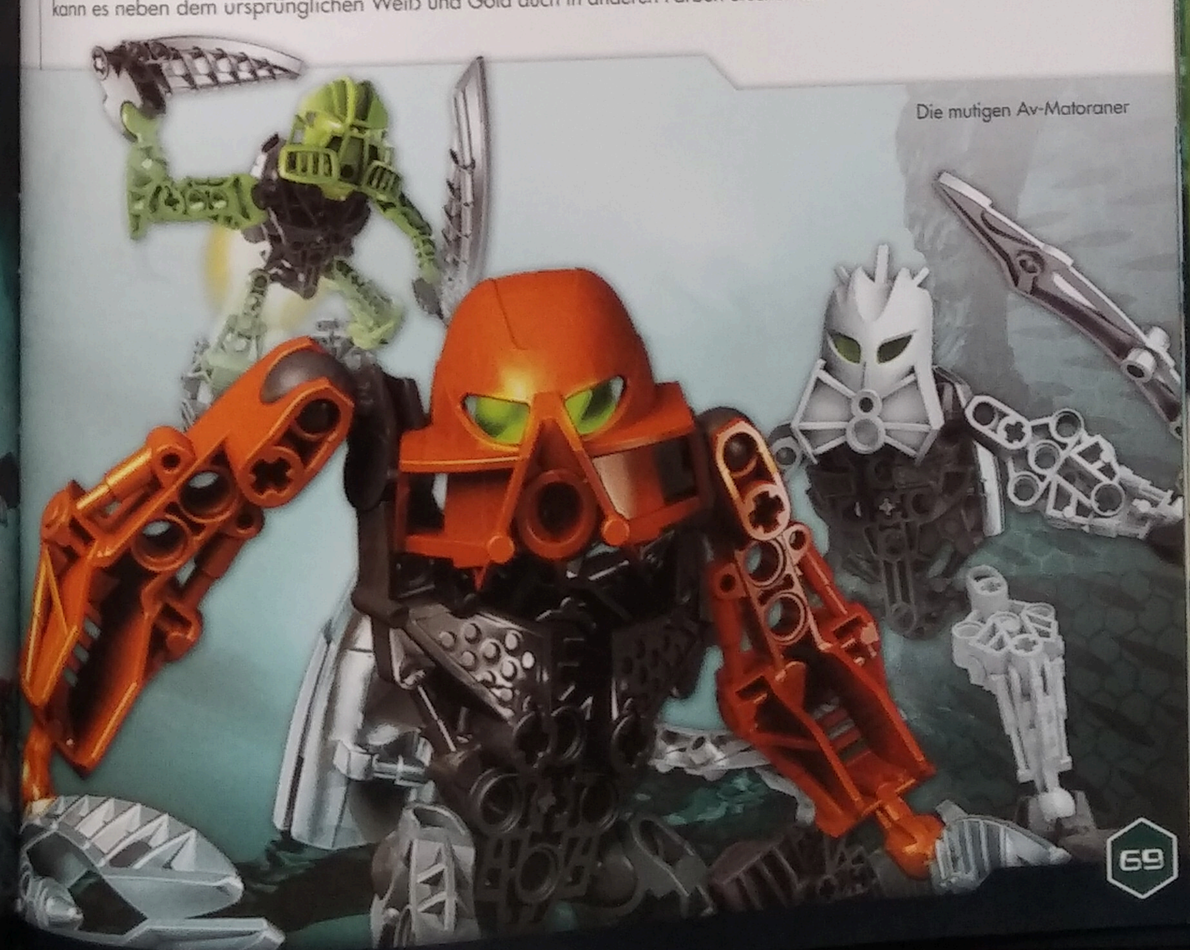
Einige Zeit später verschwanden einige Av-Matoraner. Der Stamm fand nie heraus, dass sie vom Orden von Mata Nui gefangen genommen und einer Gehirnwäsche unterzogen worden waren; sie vergaßen, dass sie Av-Matoraner waren und wurden an verschiedene geografische Orte verteilt. So sollte sichergestellt werden, dass einige Av-Matoraner überlebten, sollte der Hauptstamm je bedroht werden.

Als die Große Katastrophe hereinbrach, fielen Teile des Daches hinab und rissen viele Av-Matoraner mit sich in die Tiefe. Riesige Stalaktiten schlugen wie Pflöcke im Boden des Kerns ein, und Flutwasser drängte herein, das das niedrige Wasser in einen Sumpf verwandelte. Die Av-Matoraner gründeten Dörfer auf den umgedrehten Grundplatten der Stalaktiten und lebten dort für über 1000 Jahre in Harmonie und Frieden.

Vor kurzer Zeit fiel die Bruderschaft von Makuta in ihrer Welt ein und begann, die Matoraner des Lichts in böse Schattenmatoraner zu verwandeln. Ein Dorf setzte sich zur Wehr und erhielt alsbald Hilfe von den Toa Nuva. Die überlebenden Av-Matoraner verbündeten sich mit den Toa, um gegen Makuta und die Schattenmatoraner zu kämpfen.

In dem Wissen, dass der Energiesturm noch einmal losfegen würde, sobald Mata Nui erwachen würde, sammelte Takanuva die Matoraner des Lichts um sich und kümmerte sich darum, dass sie aus Karda Nui evakuiert wurden. So machten sie sich auf den Weg nach Metru Nui, wo sie heute noch leben.

Av-Matoraner können mit ihren Händen Lichtbündel aussenden und beeinflussen, wie das Auge ihr Licht wahrnimmt. So kann es neben dem ursprünglichen Weiß und Gold auch in anderen Farben erscheinen.



Die mutigen Av-Matoraner

TOA NUVA LEWA

Lewa erkannte, dass er extrem gut auf den Kampf in Karda Nui vorbereitet war, da er schon Erfahrung im Fliegen hatte. Nach der Ankunft im Kern organisierte er mit Tanma eine Mission zur Rettung von Pohatu und Kopaka, trotzte Antroz ein Patt ab und half, den Stock der Schattenegel zu zerstören.

Auf dem Weg in den Sumpf erschuf Lewa zusammen mit Gali einen riesigen Sturm, um die Makuta abzulenken. Später steuerte er den Axalara T9 im Kampf gegen Antroz im Jetrax T6 sowie gegen andere Makuta. Es gelang ihm, den Kern mit den anderen Toa zu verlassen, und nun weilt er in Metru Nui.

Lewas anpassungsfähige Rüstung erlaubt es ihm, zu fliegen. Während er in Karda Nui war, trug er einen Midak-Skyblaster, der Lichtblitze abschoss, und er schwenkte einen Luftsäbel. Seine Kanohi Miru Nuva, die Maske des Freien Schwebens, ermöglichte es ihm, im Flug besser lenken zu können.

TOA NUVA POHATU

Das Flugvermögen war einem Toa des Steines nicht naturgegeben, aber Pohatu wusste, dass er fähig sein musste, in der Luft zu kämpfen, sonst würde er abstürzen. Obwohl es einige Male eng wurde, zum Beispiel als er von Chirox' Schattenhand in den Sumpf geschleudert wurde, zeigte es sich doch, dass Pohatu ein geschickter Kämpfer war. Als er zusammen mit Kopaka und Lewa in Makutas Stock gefangen war, nutzte er seine Maske der Geschwindigkeit, um zu entkommen und die anderen zu befreien, bevor er den Stock zerstörte.

Pohatu steuerte den Rockoh T3 über dem Sumpf, als er gegen Antroz in dem gestohlenen Jetrax T6 kämpfte. Im Kampf spielte Pohatu eine Schlüsselrolle, indem er eine steinerne Hand formte, die aus dem schlammigen Wasser hervorschoss und den Jetrax festhielt, während die Seite des gestohlenen Schiffes mit Energieblitzen beharkt wurde.

In Karda Nui trug Pohatu Zwillingspropeller und einen Midak-Skyblaster. Er trug die Kanohi Kakama, die Große Maske der Geschwindigkeit. Er ist gerade zurück in Metru Nui.

TANMA

Tanma war der Anführer der av-matoranischen Überlebenden, nachdem Kirop von den Makuta gefangen genommen worden war. Während der Zeit, bevor die Toa Nuva in Karda Nui angekommen waren, organisierte er die Verteidigung des Dorfes. Obwohl er den Toa nicht erkannte, handelte er sofort, um Lewa vor den Schattenegeln zu retten.

Als er aus Versehen auf Lewa landete, entdeckten sie, dass dieser Kontakt Lewa ermöglichte, auf Tanmas Erinnerungen zuzugreifen. Tanma konnte dagegen als Energiequelle für Lewas Skyblaster dienen.

Tanma führte zwei Powerschwerter mit sich und trug einen Raketenwerfer auf seinem Rücken, der es ihm erlaubte, zu fliegen. Zurzeit lebt er in Metru Nui.

PHOTOK

Photok war ein mutiger Av-Matoraner, der bereit war, Risiken einzugehen. Er verbündete sich mit Pohatu Nuva im Kampf gegen Makuta. Gemeinsam meisterten sie einige gefährliche Situationen. Sie wurden von Icarax' Schwerkraft in den Sumpf gestoßen und von Gorast in einem riesigen Felsen gefangen. Aber dank ihrer Kräfte und eines scharfen Geistes überlebten sie jedes Mal.

Wenn sie sich berührten, konnte Pohatu auf Photoks Erinnerungen zugreifen, was ihnen im Kampf gegen Icarax das Leben rettete. (Photok kannte eine Stelle, an der ein Stalaktit heruntergefallen war, durch die die beiden hindurchkrachten, um ihren Fall zu dämpfen.) Photok gewann die Kraft der Lichtgeschwindigkeit und konnte so zu Pohatus Schnelligkeit beitragen.

Photok trug zwei Powerschwerter mit sich sowie einen Raketenwerfer auf dem Rücken, der es ihm erlaubte, zu fliegen. Heute lebt er in Metru Nui.

TOA NUVA KOPAKA

Der Toa des Eises diente als Teamführer der Einheit, die abgestellt worden war, um die matoranischen Dörfer in Karda Nui zu beschützen. Dies war keine einfache Aufgabe, da sie sich fünf üblen und mächtigen Makuta gegenübersahen. Kopaka vertraute auf seine Intelligenz und erdachte einen Plan, Kirop zu fassen und ihn wieder laufen zu lassen, damit er sie zum Stock der Schattenegel führen würde. Dies führte zur Zerstörung des Stockes und schränkte die Makuta sehr in ihrer Fähigkeit ein, Egel zu züchten.

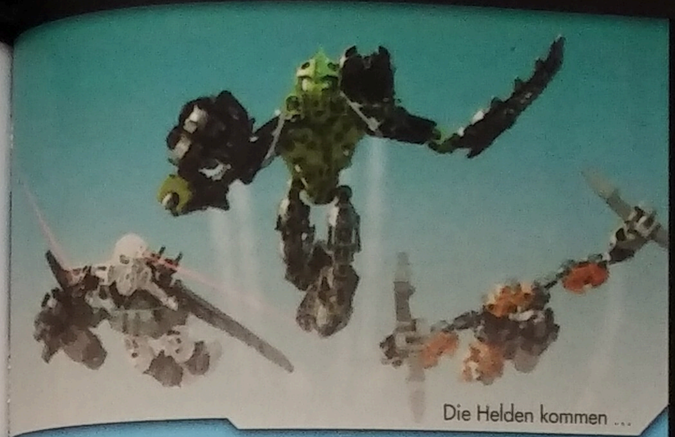
Kopaka wollte den Jetrax T6 steuern, aber Antraz raubte das Schiff, bevor es dazu kam. Später bekam er es zurück und flog es im Kampf gegen die Makuta. Anschließend hielt er Takanuva davon ab, seiner dunklen Seite nachzugeben und Chirox zu vernichten.

Auf Karda Nui trug Kopaka einen Midak-Skyblaster mit einer Blizzard-Klinge und einem Laserzielsystem. Auch in seine Maske war ein Zielsystem eingebaut. Er ist zurück in Metru Nui.

SOLEK

Solek ist ein Experte für die alten Legenden über die Toa Mata und speziell über Kopaka. Er war voller Freude, als er die Nuva ankommen sah und platzte vor Fragen, die er ihnen stellen wollte. Leider mussten seine Fragen warten, denn es gab Kämpfe gegen die Makuta, die gewonnen werden mussten.

Er verbündete sich mit Kopaka Nuva, um gegen Mutran zu kämpfen, und rettete später einer Handvoll Av-Matoranern das Leben. Er nahm auch an den Kämpfen im Sumpf gegen Makuta teil und half Takanuva, die Schattenmatoraner zu versammeln.



Die Helden kommen ...

DER KAMPF IM HIMMEL

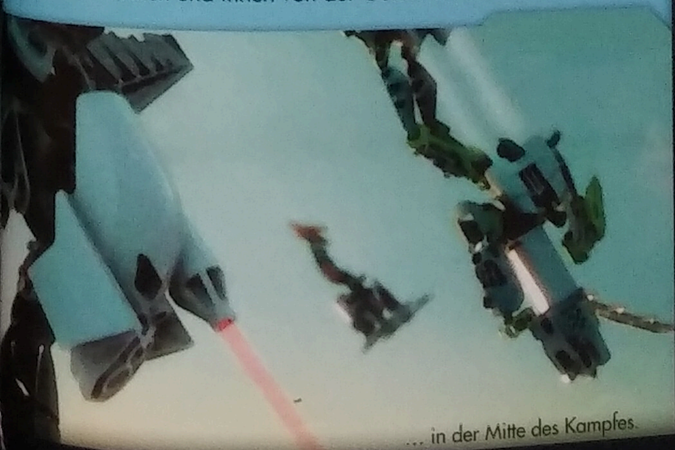
Als die Toa Nuva von Artakha nach Karda Nui teleportiert worden waren, fanden sie sich mitten in einem heftigen Kampf zwischen drei Makuta und den Matoranern des Lichts wieder. Obwohl die Makuta zurückgedrängt wurden, wussten die Toa, dass es nur eine Frage der Zeit wäre, bis sie zurückkämen.

Aus Furcht, die Makuta könnten die Maske des Lebens an sich bringen, führte Tahu Gali und Onua hinunter in den Sumpf. Kopaka und Pohatu wurden sofort vom Feind besiegt, aber Lewa und Tanma bemühten sich um Hilfe. Währenddessen sendete Antroz Vican auf die Insel Distral, um Makuta Icarax für den Kampf gegen die Toa herbeizuholen.

Aus dem, was in den letzten Tagen auf Karda Nui passiert war, lernten die Helden sehr viel – beispielsweise wie die Makuta Schattenegel verwendet hatten, um den Av-Matoranern das Licht zu entziehen, was sie in böse Schattenmatoraner verwandelt hatte. Entschlossen, dem ein Ende zu bereiten, fingen die Toa Kirop und ließen ihn dann entkommen; sie folgten seiner Spur bis zum Stock der Schattenegel. Ihnen schloss sich ein mysteriöser Toa an, den niemand von ihnen erkannte (Toa Ignika).

Im Stock wurden die Toa ausgetrickst. Sie bekämpften fälschlicherweise die Ignika und wurden dann gefangen genommen. Angeführt von Pohatu konnten sie entkommen und sie hielten nur kurz inne, um den Stock zu zerstören. Makuta Icarax forderte Toa Ignika heraus, wurde aber ohne Mühe geschlagen.

Als sie sahen, dass sie den Kampf verlieren würden, zogen sich die Makuta in den Sumpf zurück. Die Toa Nuva und ihre Av-Matoraner folgten, Toa Ignika blieb zurück, um den gefallenen Icarax zu bewachen. Die Makuta informierten Ignika später darüber, dass die Maske des Lebens eine Bedrohung für alle Lebewesen sei, was dazu führte, dass Ignika seinen Wachposten verließ, um die Toa Nuva zu finden und ihnen von der Gefahr zu erzählen.



... in der Mitte des Kampfes.

TOA IGNIKA

Nach Matoros Ende sank die Kanohi Ignika, oder die Maske des Lebens, auf den Grund des Karda Nui Sumpfes. Sie spürte die Anwesenheit von feindlichen Kräften in ihrer Nähe und entschied, sich einen Körper zu formen, damit sie, wenn nötig, kämpfen konnte. Inspiriert von Matoros Heldenhaftigkeit ähnelte sie einem Toa.

Toa Ignika schoss hinauf in den Himmel und half den Toa im Kampf gegen die Makuta. Er besiegte Icarax ohne Weiteres. Später erkannte er, dass eine in die Maske integrierte automatische Kraft alles Leben im Universum auslöschen würde, sofern das Universum nicht wieder ins Gleichgewicht gerückt werden würde.

Im Wettlauf gegen die Zeit zur Wiedererwekkung von Mata Nui wandten sich die Toa Nuva an Ignika, um ihm die benötigte Kraft zu spenden. Obwohl es ihm missfiel, sein neues Leben aufzugeben, opferte Toa Ignika letztendlich doch sich selbst, um den Großen Geist zu erwecken.

DIE MASKE DES LEBENS

Die Maske war auf Voya Nui versteckt und wurde von Wächtern wie Umbra, Axonn und Brutaka bewacht. In 100.000 Jahren wurde sie nur ein einziges Mal von ihrem Ruheplatz genommen. Dies war während des matoranischen Bürgerkrieges der Fall, der Mata Nui schwer zugesetzt hatte. Ein Toa Team angeführt von Jovan musste die Maske hervorholen und benutzen.

Um zu vermeiden, dass ihre Macht missbraucht wurde, sollte die Maske jeden, der sie unbefugt berührte, mit einem Fluch belegen. Ein Beispiel für einen derartigen Fluch: Wo immer der Verfluchte auch hinging, würde tote Masse zum Leben erweckt werden und der Betroffene würde die Berührung des Todes spüren oder in den Wahnsinn getrieben. Die Ignika konnte auch jedes Lebewesen dazu bringen, sich weiter- oder zurückzuentwickeln, sie konnte Wesen komplett transformieren, sie durch das ganze Universum teleportieren und noch vieles mehr. Sie zählt zu den legendären Masken - genau wie Kanohi Vahi, die Maske der Zeit.

MASKEN DER MACHT

KANOHI VAHI – Die Maske der Zeit, geschaffen von Toa Vakama, konnte die Zeit rund um ein Ziel verlangsamen oder rasant beschleunigen. Ihre Zerstörung würde die Zeit selber in Stücke reißen. Die Vahi wurde zweimal benutzt, von Vakama gegen Makuta Teridax und von Tahu Nuva gegen den Bohrok-Kal. Sie befindet sich jetzt in Metru Nui.

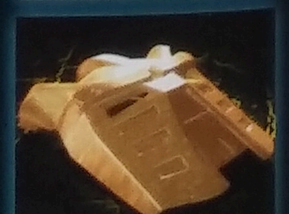
KANOHI AVOHKII – Die Große Maske des Lichts, getragen von Takanuva, gefertigt von Artakha. Sie wurde ihm von Makuta abgenommen und später von den Toa Hagah zurückgeholt. Wenn Takua die Maske aufsetzte, verwandelte sie ihn in den Toa des Lichts.

KANOHI KRAAHKAN – Die Große Maske der Schatten wurde in der Vergangenheit von Makuta Teridax getragen, später von Makuta Icarax. Sie konnte Dunkelheit, Wut und Angst hervorrufen. Ihr Ursprung ist nicht bekannt. Sie wurde zerstört, als Icarax verschwand.

KANOHI OLMAK – Die Große Maske der Dimensionentore wurde von Brutaka getragen und erlaubte ihrem Träger, Tore zu Zwischenräumen des Weltraumes zu öffnen. Brutuaka verwendete diese Maske, um Takanuva von Metru Nui nach Karda Nui zu schicken, aber da die Maske beschädigt war, landete Takanuva in verschiedenen Alternativ-Dimensionen.

KANOHI RODE – Die Große Maske der Wahrheit wurde von Axonn getragen. Diese Maske erlaubte ihrem Träger, jeden Trugschluss und jede Verkleidung durchschauen zu können. Sie machte es Axonn auch möglich, mit Toa Matoro zu reden, während dieser in einer Geistform existierte.

Kanohi Vahi



Kanohi Avohkii

Kanohi Kraahkan

* * *

Föderation der Furcht

Der Orden von Mata Nui beschließt, Makuta Miserix, den vorherigen Anführer der Bruderschaft, aus seinem Gefängnis auf Artidax zu retten. Sie hoffen, ihn im bevorstehenden Krieg gegen die Makuta einsetzen zu können. Brutaka führt ein Team aus verurteilten Verbrechern auf diese gefährliche Mission, um dabei herauszufinden, dass Takadox sie alle verraten hatte und versuchte, sie unter einer Geröllawine zu begraben.

Brutaka schob einen Haufen Geröll auf die Seite und kämpfte sich auf die Füße. Um ihn herum verwendeten Spiriah und Roodaka Schattenenergien, um sich freizuschlagen. Vezon und Lariska waren nirgendwo zu entdecken.

Er blickte zurück auf den nun blockierten Eingang des Tunnels. Ein paar wenige Powerschläge sollten genügen, um den Haufen aus Felsen und Steinen zu beseitigen, aber Takadox war schon lange entkommen. Später wäre noch genug Zeit, sich seiner anzunehmen.

„Ich habe ihn!"

Brutaka drehte sich um und sah, wie Lariska den sich windenden Vezon an der Kehle packte. „Ich habe ihn gefangen, als er einen Seitentunnel herabschlich", sagte der Dunkle Jäger.

„Lasst uns diesen Verräter aufspüren", schnarrte Roodaka. „Ich will seinen zerschlagenen Körper unter meinem Absatz spüren."

„Wie sind hier, um eine Aufgabe zu erledigen", erwiderte Brutaka. „Wir ziehen weiter. Wir alle", fügte er mit einem scharfen Blick auf Vezon hinzu.

Der Tunnel stellte sich als mehr als nur ein einfacher Gang heraus. Er öffnete sich zu einer riesigen unterirdischen Höhle, die von einer schmalen Brücke aus faseriger Protodermis durchzogen war. Tief darunter war der Boden mit einem Durcheinander angefüllt, das toten ineinander verwundenen Ästen glich. Tiefe Kanäle waren über Jahrtausende von Lavaströmen in die Wände gegraben worden. Seltsame fliegende Rahi hingen von der Decke, und ihre sechs Augen blinzelten langsam beim Anblick der Eindringlinge in ihrem Reich.

„Erinnert mich daran, dass ich Makuta Krika nicht meine nächste Vergnügungsreise planen lasse", murmelte Spiriah.

„Diese Insel ist vulkanisch", sagte Brutaka. „Kleinere Ausbrüche im Lauf der Jahre, aber nichts Dramatisches. Angeblich sollten sich Tahu und Kopaka des Problems annehmen. Sonst wären wir nun wahrscheinlich schon blitzfrittiert worden."

„Kein Carapar, kein Takasox", sagte Vezon mit zwitschernder Stimme. „Wer wird als Nächster gehen? Spiriah der Mürrische? Brutaka der Rüpel? Vezon der Bezwinger? Oder Lariska ..."

Der Dunkle Jäger zog einen Dolch hervor und und stieß ihn in den Stein zu Vezons Füßen. Der verrückte Halbskakdi wandte sich lächelnd zu ihr um und sagte, „Oder Lariska, der weise, wunderbare und ruhmreiche Meuchler."

Brutaka ging als Erster über die Brücke. Am anderen Ende drang Licht durch eine enge Öffnung.

Das Symbol der Bruderschaft von Makuta war in den Stein neben diesem Tor eingebrannt. Jemand – vielleicht Krika, vielleicht Miserix – hatte vor langer Zeit diesen Pfad markiert.

„Was werden wir mit diesem legendären Makuta anstellen, wenn wir ihn finden?", fragte Roodaka. „Warum glaubt ihr, dass er jemandem wie euch helfen wird?"

„Miserix hasst die Bruderschaft, da sie sich gegen ihn gewandt hat", erwiderte Brutaka. „Er würde sich sogar mit drei Matoranern und einer Ussal Krabbe verbünden, wenn er auf diese Weise Rache an seinen Makuta Gefährten üben könnte."

„Und was wird er für euch sein?", fragte Roodaka nach. „Ein Befehlshaber? Ein Held? Ein Symbol, um das ihr den Widerstand gegen die Bruderschaft zusammenscharen könnt?"

Brutaka schüttelte den Kopf.

„Nichts so Großes. Er wird ein Werkzeug sein, wie ein Rhotuka-Werfer oder ein Ghost-Blaster. Und wir werden mit ihr direkt auf die Makuta Festung in Destral zielen."

Roodaka lächelte.

„Und wer, wenn ich fragen darf, ist, wir?"

Brutaka lächelte zurück. Es war das Lächeln eines Kavinika kurz vor der Mahlzeit.

„Na, na ... was ihr nicht kennt, wird euch auch nicht halbieren und von dieser Brücke werfen."

„Ich höre etwas", sagte Lariska. „Da vorne ... es könnte eine Stimme sein ... oder das Grollen des Vulkans."

„Ich höre auch etwas", sagte Vezon.

„Seid still", erwiderte Roodaka.

„Und ich sehe auch etwas", fuhr Vezon fort. „Aber da es dich nicht zu interessieren scheint ..."

„Tut es nicht", schnappte Roodaka.

„Ich persönlich finde meine Kommentare und Beobachtungen immer sehr interessant", schwafelte Vezon weiter. „Du hast nie wahrhaftig gelebt, wenn du die Welt nicht mit den Augen des Wahnsinns erblickt hast. Naja, die Hälfte der Zeit weiß ich selber nicht, ob das, was ich sehe, real ist, oder ob ich es mir nur wünsche ... oder ich bete, bitte oder flehe darum, dass es nicht da wäre ...

„Warum haben wir ihn wieder mitgenommen?", fragte Spiriah.

„Er ist unterhaltsam", sagte Lariska.

„Ich würde lieber etwas viel Befriedigenderes hören", zischte Roodaka. „Skakdi machen ein überaus reizvolles Geräusch, wenn man sie entzweibricht."

„Aber da es euch nicht zu interessieren scheint", fuhr Vezon fort, der die Kommentare seiner Kameraden völlig überhörte. „Tja, dann werde ich euch nicht erzählen, dass sich der Boden bewegt, das könnt ihr auch selber herausfinden."

„Der Boden ... ?", wiederholte Brutaka.

Er schaute nach unten. Weit unter ihnen hatten die ineinander verwundenen Äste begonnen, sich zu bewegen. Der Grund dafür war schnell ersichtlich: Es waren überhaupt keine Äste, sondern die verschlungenen Glieder von Tausenden blutroten Insekten, die sich nun voneinander lösten. Offensichtlich war es ihre Zeit zum Aufwachen und Frühstücken.

Schneller als vorherzusehen war, begannen sie, an allen Wänden des Canyons heraufzuklettern. Schnell hatten sie die Öffnungen an beiden Seiten der Brücke versperrt. Der umgebende Felsen war nun verschwunden, begraben unter einem zitternden Meer aus Rot und Tausenden Raubtieraugen, die nicht blinzelten.

Der Makuta konzentrierte sich und lenkte seine Kraft, um Rahi Ungeheuer zu kontrollieren. Doch nichts passierte. Nur ein rastloses Getümmel unter den Insekten. Nach ein paar Augenblicken gab Spiriah frustriert auf.

„Sie werden schon von einem viel stärkeren Willen kontrolliert. Es muss Miserix sein."

Brutaka zeigte auf die Wand aus Insekten, die den Weg, den sie gekommen waren, blockierten.

„Ich nehme an, dass ihr nicht verschwinden werdet." Er wandte sich an Lariska. „Und wir kämfen. Du bleibst mit Vezon zurück. Roodaka, Spiriah und ich werden vorangehen."

„Nein, nein, nein", sagte Vezon und schüttelte den Kopf. „Es ist nun zu spät für Entschuldigungen. Viel, viel zu spät."

Brutaka tastete die Höhle mit verengten Augen ab. Das Glühen der Insektenaugen um sie herum fühlte sich an, als wären sie unter einem wahnsinnigen Sternenfeld gefangen. Hinter sich konnte er hören, wie Vezon sanft summte, als wäre er auf einem Nachmittagsspaziergang.

„Kämpfen wir uns unseren Weg hinaus?", fragte Lariska mit der Hand auf dem Schaft ihres Dolches. Als Antwort drehte sich Brutaka zu Spiriah.

„Okay. Du kontrollierst Rahi. Bringe sie dazu, den Weg frei zu machen."

„Unter einer Bedingung", sagte Spiriah. „Sobald ich dies getan habe, werde ich frei sein. Ich werde mich umdrehen und davonmarschieren, das Boot nehmen – sofern Takadax es noch nicht an sich gerissen hat – und verschwinden. Ich werde keinen von euch je wiedersehen und auch von keinem von euch oder von einem euch Bekannten hören, nie wieder."

„Ich habe dich nicht gebeten", erwiderte Brutaka. „Ich habe es dir befohlen."

„Ich bin ein Makuta", sagte Spiriah. „In Ungnade gefallen, vielleicht, ein Opfer von Neid und Vorurteilen, ziemlich sicher. Aber ich werde mir von einem widerlichen Verrückten nichts sagen lassen."

Brutaka schlug fest auf Spiriahs Maske ein, und der Makuta stürzte über den Rand der schmalen Brücke. Spiriah konnte sich gerade noch an einer Stütze festhalten und hing in der Luft.

„Ich glaube, das wird als eine Situation bezeichnet, in der man nicht verhandeln kann", sagte Brutaka. Er setzte seine Maskenkraft ein und öffnete ein Dimensionstor im freien Raum unter Spiriahs Füßen.

„Wenn ich diese Öffnung nur noch ein kleines Stückchen weiter auf dich zubewege, wirst du dich in einer Dimension wiederfinden, in der alle Wesen aus festem Licht sein werden. Weißt du, wovon sie sich dort ernähren? Von Schatten. Du wirst für sie ein Festmahl sein, Spiriah, aber ich muss dich warnen – sie haben immer Hunger. Und sie kauen mit offenem Mund!"

Spiriah schwieg. Er verringerte seine Dichte und schwebte hinauf und weg von Brutakas Portal. Dann glitt er wieder herab auf die Brücke und verfestigte sich.

„Ich werde es tun", sagte er. „Dann werde ich gehen. Ich rate euch, mich nicht aufzuhalten."

Auf Brutakas Signal hin entfesselten er und seine zwei mächtigen Verbündeten ihre Kräfte und ließen sie auf die Insekten los, die den Durchgang vor ihnen versperrten. So schnell wie die roten Kreaturen hinabfielen, kamen neue hinzu, um sie zu ersetzen. Was noch schlimmer war: Die Hinteren kamen nun über die Brücke gekrabbelt und kesselten Vezon und Lariska ein.

„Ich habe eine Idee", sagte Roodaka, und lud eine Rhotuka- Disk in ihren Werfer.

Sie feuerte auf die Insekten vor ihr, und die Macht ihrer Disk verwandelte diese in unkenntliche Kreaturen. Einen Moment später fielen die anderen Insekten über die mutierten Insekten her und vernichteten sie, weil sie anders waren als der Rest der Spezies.

Als sie sah, dass ihr Plan Erfolg hatte, wiederholte Roodaka ihren Angriff. Dieses Mal zielte sie auf die Insekten, die das andere Ende der Brücke blockierten. Als sie mutiert waren und sich ihre ehemaligen Verbündeten gegen sie gewandt hatten, erschien eine Öffnung in der Wand aus lebenden Kreaturen. Mit einem Triumphschrei führte sie die Truppe über die Brücke und in den dahinter befindlichen Tunnel. Das Team hörte erst auf zu rennen, als es weit von der Höhle entfernt war.

„Folgen sie uns?", fragte Brutaka.

„Schaut nicht so aus", antwortete Lariska. „Vielleicht mögen sie ihr Nest nicht verlassen."

„Vielleicht wissen sie aber auch, dass wir auf diesem Weg zurückkehren müssen und dass sie uns dann auffressen können", meinte Vezon heiter.

„Vielleicht gibt es weiter vorne einen anderen Ausgang", sagte Brutaka.

„Oder vielleicht gefällt es uns hier", sagte Vezon. „Ein paar Grasmatten, ein paar Höhlenmalereien, die Köpfe meiner Feinde an der Wand ... es könnte ganz nett werden."

„Brutaka!", rief Roodaka von vorne. „Das musst du dir ansehen."

Das Team eilte durch den Tunnel, um zu Roodaka zu gelangen. Sie stand am Ende des Tunnels, der sich in eine weitere riesige Kammer öffnete, in die Roodaka hineinblickte. Genauer gesagt, starrte sie den größten Bewohner der Kammer an, ein riesiges drachenähnliches Ungeheuer, das an den Steinboden gekettet war. Um es herum flogen viel kleinere Rahi, die der Schattenhand, die gelegentlich aus der Brust des Kreatur herausschnellte, geschickt auswichen.

„Was ... ist das?", fragte Lariska.

Brutaka schüttelte verwundert seinen Kopf.

„Naja, es ist ungefähr 12 Meter hoch, Rot und Silber, mit vier Beinen, einem Schwanz und einem fiesen Naturell. Wir sind hier, um ihn zu retten."

„Miserix", wisperte Spiriah.

„Alles klar, wir können ihn mit nach Hause nehmen", sagte Vezon, „aber erwartet nicht, dass ich hinter ihm aufräume."

* * *

TOA NUVA TAHU

Besonders die Rückkehr nach Karda Nui war für Tahu Nuva sehr schwer. Er war der einzige Toa, der noch eine klare Erinnerung an ihren letzten Besuch dort hatte, als er die anderen so ausgetrickst hatte, dass sie für 100.000 Jahre im Codrex bleiben mussten. Das ist etwas, worauf er nicht stolz ist, obwohl er wusste, dass es getan werden musste. Wären die Toa Nuva während dieser Zeit auf Abenteuersuche unterwegs gewesen und wäre einer von ihnen getötet worden, hätten sie nie ihr Schicksal erfüllt und Mata Nui erweckt.

Tahu führte die Toa Riege an, die zum Sumpf des Kernes reiste. Ihre Mission bestand darin, die Maske des Lebens zu finden, die Schlüsselsteine um den Codrex zu öffnen und sich mit jedem Makuta auseinanderzusetzen, der sich ihnen in den Weg stellte. Tahu erkannte früh, dass er seine Kräfte mit Fantasie einsetzen musste, zum Beispiel als er seine Flamme nutzte, um explosives Sumpfgas zu entzünden und Makuta Vamprah zu betäuben.

Tahu Nuva trägt eine anpassungsfähige Rüstung, die ihm Artakha gegeben hatte. Sie war mit vier kräftigen Schussraketen ausgestattet, die ihr Geschwindigkeit verlieh. Er trägt auch eine anpassungsfähige Waffe bei sich, die die Form eines Nynrah Ghost-Blasters angenommen hatte und aus purer Energie jedes beliebige Objekt herstellen kann. Er ist ebenfalls mit rotierenden Feuerklingen bewaffnet. Er trägt die Kanohi Hau Nuva, die Maske der Schildes.

Später war der Toa Nuva des Feuers nach Metru Nui zurückgekehrt. Jetzt hat er die alleinige Befehlsgewalt über alle überlebenden Toa des Universums.

SUMPF DER SCHATTEN

Kurz nach ihrer Ankunft in Karda Nui beschlossen die Toa Nuva, ihre Reihen aufzuteilen. Kopaka, Lewa und Pohatu blieben, um die Av-Matoraner in den Luftdörfern zu verteidigen, während Tahu Gali und Onua zu dem darunter gelegenen Sumpf führte. Niemand wusste, was sie dort vorfinden würden, da der Nebel, der zwischen Sumpf und Himmel lag, undurchdringlich war. Auch die Matoraner hatten sich dem Sumpf nur genähert, wenn es unbedingt nötig war, und das war, als sich keine Makuta im Kern befanden.

Als sie bemerkten, wie groß der Sumpf wirklich war, beschloss Tahus Team, sich aufzuteilen. Der Toa Nuva des Feuers war der Erste, der den Codrex entdeckte, aber als er versuchte, ihn sich näher anzusehen, rannte er in ein Kraftfeld, das ihn bewusstlos schlug. Hilflos lag er im Schlamm, als Makuta Krika aus dem Sumpf aufstieg, um von seiner Energie zu zehren.

Tahu wachte gerade noch rechtzeitig auf, aber er war sehr geschwächt. Krika erzählte ihm, dass die Makuta die Toa hassten, weil die Toa so waren, wie die Makuta zu sein vorgaben – wahre Helden, die das Richtige nur deswegen tun, weil es eben richtig ist. Und so ernteten sie die Ehren, die die Makuta für sich beanspruchen wollten. Krika erzählte Tahu Nuva, dass er ihn erledigen würde, aber noch bevor er handeln konnte, feuerte Tahu einen Flammenblitz in die Luft – einen Hilferuf.

Er wusste nichts davon, dass auch Onua und Gali Hilfe benötigten, da sie selber im gefährlichen Sumpf zu kämpfen hatten ...

Mutagene Gewässer des Karda Nui Sumpfes

TOA NUVA ONUA

Onua wurde schon immer als der Weiseste der Toa angesehen, und in Karda Nui bewies er dies. Von Anfang hatte er ein komisches Gefühl bei diesem Abenteuer. Die Toa Nuva waren den Makuta zahlenmäßig und in ihren Kräften sicherlich unterlegen, doch irgendwie hatten sie eine Zerstörung immer vermeiden können. Es schien fast, als ob die Makuta sich zurückhielten, trotz ihrer wilden Angriffe. Onua wunderte sich, warum.

Hierauf konnte er keine Antwort finden, also konzentrierte er sich auf die Mission. Onuas Macht über die Erde rettete den Toa im Sumpf mehr als einmal das Leben, und er war der Erste, der die Funktion der Nynrah Ghost-Blaster entdeckte. Makuta Gorast versuchte mehrmals, Onua dazu zu bringen, die Seiten zu wechseln. Er hätte gerne einen „Geist so schwarz wie seine Rüstung" bei sich gehabt. Aber Onua lehnte ab. Er war bereit, sofern notwendig, sein Leben zu opfern, um die Bestimmung des Teams zu erfüllen.

Genau wie Tahu trug auch Onua eine anpassungsfähige Rüstung, die mit Hightech-Flügeln und Jet-Raketen ausgestattet war. Er trug einen Nynrah Ghost-Blaster und einen multiresistenten Schild bei sich. Er trug die Kanohi Pakari Nuva, die Maske der Stärke. Zurzeit hält sich Onua in Metru Nui auf und widmet sich dort der Aufgabe, Die Archive in eine uneinnehmbare Festung zu verwandeln.

Bitil enthüllte Onua die Kräfte seiner Maske; eine Horde Bitil-Duplikate erschien aus dem Nichts. Sie brachten Onua zu Krikas Versteck, aber Krika war nicht dort. Während ihres Aufenthaltes auf dieser Insel ließen die Wirkungen des Ghost-Blasters nach. Onua führte eine Schlammexplosion herbei, die den Makuta einschloss, und flog davon. Als der wahre Bitil ihn verfolgte, nutzte Onua seinen Ghost-Blaster, um eine Energieblase um den Makuta zu bilden. Darin gefangen, fiel Bitil in den Sumpf.

Onua wusste, dass er die anderen warnen musste, dass die Makuta sich im Sumpf aufhielten. Aber wie sollte er sie finden? Dieses Problem löste sich, als er Tahus Feuerball erblickte, der durch den Himmel schoss. Er wusste, dass Tahu nie um Hilfe schreien würde, es sei denn, es handelte sich wirklich um einen Notfall.

Er flog davon, um dem Toa des Feuers beizustehen, aber noch bevor er ihn erreichen konnte, erblickte er einen anderen Toa, der seiner Hilfe bedurfte ...

Bitils Vergangenheit und Gegenwart

TOA NUVA GALI

Obwohl sie wusste, dass eines Tages der Kampf zwischen den Toa und den Makuta entbrennen würde, erfüllte sie der Gedanke doch mit Furcht. Beide Seiten waren so mächtig, dass ihr Aufeinandertreffen Karda Nui zerstören könnte, vielleicht sogar das ganze Universum. Keine der beiden Seiten würde sich zurückhalten oder aufgeben, und es würde kein Mitleid gezeigt werden. Sie fragte sich, ob sich die Toa an den wichtigsten Teil ihres Codex halten konnten: Dass die Toa ihre Feinde nie umbringen würden.

Gali Nuva trug eine anpassungsfähige Rüstung mit zwei mächtigen an den Füßen befestigten Düsentriebwerken. Bewaffnet war sie mit einem Nynrah Ghost-Blaster und sie trug die Kakau Nuva, die Maske des Unterwasseratmens. Obwohl sie ihre elementaren Mächte oft in Karda Nui einsetzte, musste sie große Konzentration darauf verwenden, dass die mutagenen Gewässer ihren Verbündeten nichts anhaben konnten.

Zurzeit befindet sie sich in Metru Nui. Auf Tahus Bitte hin begann sie mit Nachforschungen im Großen Tempel, in der Hoffnung, die Geheimnisse der Hohen Mächte zu erfahren, die Mata Nui erschaffen hatten.

Ein furioser Kampf folgte. Gali ergriff die Chance und fing Gorasts Kopf in einer Wasserblase. Zu ihrer Überraschung gelang es ihr, dem Makuta die Luft abzuschneiden (das Sumpfwasser hatte dafür gesorgt, dass sich Gorast verwandelt hatte und nun Luft brauchte, um zu atmen). Aber dies war noch nicht genug, um den Makuta aufzuhalten. Letztendlich nutzte Gali ihre Kraft, den Wassergehalt des Bodens unter Gorasts Füßen ansteigen zu lassen. Der Makuta versuchte nicht, sich zu befreien, und sank in den Schlamm. Gali konnte es nicht fassen, dass es jemand zulassen konnte, auf diese Weise zu verschwinden.

Im nächsten Moment schoss Gorast aus dem Boden hinter Gali hervor. Der Makuta griff an und begann, Galis Licht abzusaugen. Zum Glück flog Onua in diesem Moment herbei. Er erkannte die Situation, erfasste Gorast, hob sie hoch in die Luft und schleuderte sie auf den Boden. Es war ihm klar, dass dieser Kampf nichts einbringen würde, daher entschied sich Onua, Gali zu retten und dorthin zu fliegen, wo er Tahus Feuerball gesehen hatte.

Die einzige Hoffnung, die die Toa Nuva nun noch hatten, war ihr Zusammenhalt.

Gorast greift Gali an

DIE FÄHIGKEITEN DER MAKUTA

Einige dieser Mächte, auch Gestaltwandeln, können die Mistika Makuta nicht anwenden, da sie vom Sumpfwasser verwandelt worden waren. Hier eine komplette Liste ihrer Mächte:

GENAUIGKEIT
Kann das kleinste Ziel auf große Entfernung treffen, in jeder Umgebung oder in jedem Zustand.

ANPASSUNG
Passt sich sofort an, um den größten Vorteil aus einem Zustand oder einer Situation zu ziehen.

WUT
Hat die Kraft, jeden, sogar die Toa, gegeneinander aufzubringen.

KETTENBLITZE
Kontrolliert verheerende Kettenblitzkugeln, die zwischen verschiedenen Zielen hin- und herspringen.

CHAMÄLEON
Kann sich in jeder Umgebung komplett unsichtbar machen.

VERWIRRUNG
Auch aus weiter Entfernung kann jeder, sogar ein Toa Nuva, in einen geistlos Sabbelnden verwandelt werden.

ZYKLON
Hat die Macht, jederzeit schwere Zyklone zu erschaffen und zu kontrollieren.

DUNKELHEIT
Hat die Macht, in einem großen Gebiet alles Licht zu schlucken (außer Takanuvas Licht).

KONTROLLE DER DICHTE
Komplette Kontrolle über die Dichte, kann etwas sowohl ungreifbar als auch hart wie Protostahl machen.

AUFLÖSUNG
Hat die Macht, sogar Protodermis in Staub zu verwandeln.

TRICK
Unmöglich, physisch anzugreifen, egal wie schnell oder kräftig.

ELASTIZITÄT
Kann innerhalb eines Augenblickes in unglaubliche Längen strecken.

ELEKTRIZITÄT
Ein kraftvolles elektrisches Feld kann kontrolliert werden, um weit entfernte Objekte oder Kreaturen zu umstellen oder zu lähmen.

FURCHT
Kann sogar in den Herzen der Toa Nuva Furcht entfachen.

FEUERFESTIGKEIT
Stark genug, um der Hitze von Tahu Nuvas Magmaschwert zu widerstehen.

SCHWERKRAFT
Nutzt Kontrolle über die Schwerkraft, um jedes Objekt im Blickfeld zu zermahlen.

HITZEBLICK
Mächtiger und weit reichender Hitzeblick kann jedes Objekt in Sichtweite entzünden.

HUNGER
Kann einem anderen die Kraft entziehen und sich diese vorübergehend selbst aneignen.

EISFESTIGKEIT
Undurchdringlich, selbst für die Kälte von Kopaka Nuvas Eisschwert.

ILLUSION
Kann mehrere sehr realistische Illusionen erschaffen und kontrollieren.

KONTROLLE ÜBER INSEKTEN
Mächtig genug, um ganze Stöcke von Nui Rama zu kontrollieren und zu lenken.

UNVERLETZLICHKEIT
Nicht physisch verletzbar durch die meisten Arten von Angriff.

LASERBLICK
Feuert starke Augenstrahlen, die massive Protodermis durchbrennen können.

MAGNETISMUS
Besitzt magnetische Kräfte, die stark genug sind, einen Brocken Protodermis zweizuteilen.

GEDANKENLESEN
Mächtig genug, um in den Geist eines Turaga oder Toa Nuva einzudringen.

MOLEKÜLSPALTUNG
Hat die Kraft, mit nur einer Berührung jedes nichtorganische Objekt komplett zerfallen zu lassen.

MAKUTA KRIKA

Makuta Krika war schon immer ein widerwilliger Teil von Teridax' großem Plan gewesen. Wenn er über die Zukunft nachdachte, sah er nichts als Zerstörung. Entweder würden die Toa gewinnen und die Bruderschaft würde ausgelöscht werden, oder die Makuta würden gewinnen – er bezweifelte, dass dies zu großer Fröhlichkeit führen würde. Irgendwie fühlte er tief in seinem Inneren, dass die Herrschaft der Bruderschaft nur zu Furcht und Tod führen würde. Trotzdem glaubte er, nichts gegen die Macht von Teridax oder seine loyale Gefolgschaft ausrichten zu können. Als Teridax ihn also nach Karda Nui beorderte, ging er; als Antroz ihn im Sumpf zum Kommandeur der Makuta ernannte, akzeptierte er dies.

Als die Mission voranschritt, wuchsen seine Zweifel. Er entführte Gali und versuchte, sie zu überzeugen, nach Karda Nui zu fliehen. Er glaubte, dass wenn sich die Toa Nuva aufteilen, sie ihre Bestimmung erfüllen und Mata Nui erwecken könnten. Später schloss er sich Icarax in dem Versuch an, Teridax' Pläne zu vereiteln, indem sie den Codrex zerstörten und die dort befindlichen Toa umlegten.

Krika wurde durch die Kräfte des Sumpfwassers in einer insektenähnlichen Form gefangen. Er konnte seine Dichte so verändern, dass er durch feste Gegenstände gehen konnte, aber wenn er keine Energie von anderen Wesen oder der Welt um ihn herum aufnahm, blieb er für immer ein Geistwesen. Er trug den Nynrah Ghost-Blaster mit sich und trug die Kanohi Crast, die Maske des Rückstoßes. Diese Maske konnte alles davonschleudern, was Krika wählte, sogar den Boden. Dies ermöglichte es ihm, zu fliegen.

Als er herausfand, dass ein Energiesturm ganz Karda Nui einhüllen würde, wenn Mata Nui erwachte, versuchte Krika, die anderen Makuta zu warnen. Gorast weigerte sich, seine Geschichte zu glauben, nannte ihn einen Verräter der Bruderschaft und erledigte ihn.

MAKUTA BITIL

Obwohl Bitil recht geschickt war, Insekten-Rahi zu erschaffen, war doch sein einziger Wunsch, ein Krieger wie Icarax oder Gorast zu sein. Obwohl er nie so gut war wie sie, war er doch aggressiv, mutig und skrupellos. Er folgte Teridax, weil er darin eine Chance entdeckte, ein Universum zu regieren. Trotzdem wurde er, obwohl er im Vorteil war, von den Toa Nuva in Karda Nui besiegt, die ihren Verstand erfolgreich gegen seine größeren Kräfte einsetzten.

Obwohl Bitil in seiner insektenähnlichen Form gefangen war, litt er doch nicht an einer solch schlimmen Mutation wie Krika oder Gorast (als er sah, was mit ihnen passiert war, eilte er aus dem Sumpf, bevor er ihm noch mehr antun konnte). Gut ausgestattet mit Klingen und gezackter Rüstung, verließ er sich doch lieber auf seinen Ghost-Blaster, wann immer dies möglich war. Es war wesentlich einfacher einen Gegner zu besiegen, wenn dieser nicht zurückschlagen konnte.

Bitils größte Kraftquelle war seine Kanohi Mohtrek, die Maske der Verdoppelung. Sie erlaubte Bitil, Doppelgänger seiner selbst aus der Vergangenheit herbeizusenden, um an seiner Seite zu kämpfen. Aber es gab auch Einschränkungen. Die Versionen aus der Vergangenheit konnten in der Gegenwart nur so lange bestehen, wie Bitil sich konzentrierte. Wenn sie in die Vergangenheit zurückkehrten, hatten sie keinerlei Erinnerung an die Zukunft. Und wenn ein vergangenes Selbst durch Bitil in der Gegenwart vernichtet wurde, so hörte auch Bitil auf, zu existieren.

Als der Energiesturm in Karda Nui ausbrach, weigerte sich Bitil, Antroz und jedem anderen zu helfen. Er versuchte, dem Sturm zu entgehen, was ihm misslang, und wurde letztlich von ihm zerissen.

PFLANZENKONTROLLE
Totale Kontrolle über alle Pflanzen in einem Gebiet.

PLASMA
Hat die Macht, jedes Objekt sofort zu Dunst schmelzen zu lassen.

GIFT
Überaus giftig, selbst für einen Toa Nuva.

KRAFTSCHREI
Ein Kraftschrei kann Stein aufbrechen lassen und wird auf der ganzen Insel gehört.

SCHNELLHEILUNG
Heilt in nur einem Augenblick jeden physischen oder elementaren Schlag.

RAHIKONTROLLE
Hat absolute Kontrolle über jedes lebende Rahi in der Nähe.

GESTALTWANDELN
Hat totale Kontrolle über seine eigene Gestalt, obwohl seine Masse nicht verändert werden kann.

ZERSCHMETTERN
Kann in der näheren Umgebung Explosionen entstehen lassen.

STILLE
Eine Aura aus Stille ist mächtig genug, um kurzzeitig einen Toa Nuva taub zu machen.

SCHLAF
Kann in kürzester Zeit ein ganzes Dorf in tiefen Schlaf versetzen.

LANGSAMKEIT
Sofern sich der Betroffene in der Nähe aufhält, kann sie sogar einen Toa Nuva all seiner Geschwindigkeit berauben.

SCHALLWELLEN
Zerschmettert entfernte Objekte mit kräftigen Schallwellen.

STAUFELD
Kann durch Augenkontakt eine Kreatur fast für immer erstarren lassen.

TELEPORTATION
Kann sich selbst durch jede Wand oder andere Struktur teleportieren.

VAKUUM
Kann orkanartige Stürme entstehen lassen oder ihre Richtung wechseln lassen.

WETTERKONTROLLE
Kann mit seinem Willen mächtige, gefährliche Gewitter und Schneestürme entstehen lassen.

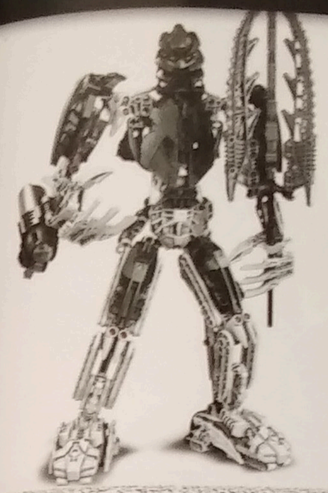
MAKUTA GORAST

Von allen Makuta war Gorast der treueste Anhänger von Teridax und seinem Plan. Für sie war nichts wichtiger als Erfolg – nicht ihr Leben und auch nicht das Leben anderer Makuta, nicht eimal das Universum selbst. Sie war in der Tat furchtlos, und nichts konnte an dem Glauben an ihren Anführer rütteln. Jeder Makuta, der es wagte, das ruhmreiche Ziel, für das sie kämpfte, anzuzweifeln, konnte kein Mitleid erwarten. Während des letzten Kampfes erledigte sie sowohl Krika als auch Icarax, um sie für ihren Verrat zu bestrafen.

Gorast hatte absichtlich eines der gefährlichsten und am schwersten zu regierenden Gebiete gewählt, den Abschnitt des südlichen Kontinents, der die gefürchtete Tren Krom Halbinsel umfasste. Sie alleine hatte es gewagt, sich den Säurefällen zu stellen und gegen die monströsen Tren Krom selbst zu kämpfen. Gorast erwartete kompletten Gehorsam von den Bewohnern ihres Reiches, und alle, die sich nicht beugten, büßten dies mit ihrem Leben. Daher fiel es Mutran und Chirox sehr leicht, aus ihrer Region Freiwillige für ihre Experimente zu finden, da diese Bewohner alles tun würden, um von dort entkommen zu können. (Dies endete, als Gorast Chirox' Labor auf Destral zerstörte und drohte, dasselbe auch mit ihm zu tun).

In ihrer insektenähnlichen Form gefangen, musste Gorast anderen Lebewesen Licht entziehen, um zu überleben. Während sie von dem Licht der Sumpf-Rrahi zehren konnte, war die Ausbeute doch zu klein, um sie lange erhalten zu können. Daher griff sie die Toa direkt an oder lockte sie in ihre Greifer. Gorast hatte vier Arme. die in Klauen endeten, und sie trug einen Nynrah Ghost-Blaster. Sie trug die Kanohi Felnas, die Maske des Auseinanderreißens, die die Mächte anderer unkontrollierbar machte.

Als der Energiesturm über Karda Nui hinwegfegte, gab es für Gorast kein Entkommen. Von der Wendung der Dinge schockiert, machte sie keinen Versuch, zu fliehen, sondern saß einfach im Schlamm und wartete auf das Ende.



TAKANUVA

Nachdem er einen Angriff von Schattenegeln in Metru Nui überlebt hatte, entdeckte Takanuva, dass sich seine Kräfte geändert hatten. Obwohl er immer noch der Toa des Lichts war, war ihm doch das meiste Licht entzogen worden, und hinterließ nur Dunkelheit. Daher konnte er nun nur noch mit seiner linken Hand feuern, mit der rechten warf er Schatten. Bei seiner Ankunft im Zentrum des Universums wuchs er, da sein Körper die Energien von Karda Nui aufsaugte.

Takanuva trug die Kanohi Avohkii, die Maske des Lichts. Er trug eine Powerlanze und einen Nynrah Geisterblaster; beide hatte er in einer Alternativdimension erhalten, bevor er in Karda Nui ankam.

* * *

Dunkler Spiegel

Der Orden von Mata Nui entsandte ihn mit den Dimensionskräften von Brutakas Kanohi Olmak auf eine wichtige Mission nach Karda Nui; doch Takanuva findet sich in einem Alternativuniversum wieder. Dort konnte Toa Tuyet die Macht an sich reißen und die Toa in eine Kampftruppe verwandeln, die die Bruderschaft von Makuta und die Dunklen Jäger zerstörte. Aber sie war eine Alleinherrscherin geworden und ihre Toa waren eine brutale Macht, die jeden Widerspruch unterdrückte. Takanuva schloss sich einer Rebellion gegen ihre Herrschaft an und steht der mächtigen Toa des Wassers schließlich in einem letzten Kampf gegenüber...

Toa Tuyet stand über dem beschädigten Körper von Takanuva, dem Toa des Lichts, der nicht ganz bei Bewusstsein war. Er bewegte sich nicht. So endet es, wenn du von einer konzentrierten Flutwelle durch ein halbes Dutzend Mauern geschleudert wirst. Tuyet lächelte.

„Armselig, wirklich armselig. Wenn du ein Beispiel für die Toa in deinem Universum bist, ist es ein Wunder, dass ihr noch nicht ausgerottet seid."

Die Herrscherin des Toa-Imperiums nahm ihre Maske der Unberührbarkeit ab und ersetzte sie mit der Kanohi Olmak, der Maske, die Takanuva suchen sollte. Nur diese Maske hatte die Macht, Tore zum interdimensionalen Raum zu öffnen, und sie war Takanuvas einzige Hoffnung auf eine Flucht aus dieser verrückten Welt.

„Deine Freunde draußen sind geschlagen, oder sie werden es schon bald sein. Ich gebe zu, überrascht gewesen zu sein, dass sie nach 3500 Jahren noch immer Kampfeskraft in sich tragen. Aber ich kann nicht zulassen, dass sie den Matoranern den Frieden rauben, den ich ihnen gebracht habe."

Takanuva gelang es, auf seine Hände und Knie zu kommen, und Geröll fiel von seinem Rücken. Er blickte Tuyet mit Augen an, die zu gleichen Teilen mit Verachtung und Mitleid gefüllt waren.

„Frieden?", fragte er ungläubig, „nennst du so die Verwandlung der Toa in Geheimpolizisten, das Tyrannisieren der Dorfbewohner, die Beseitigung eines jeden, der sich gegen deine Herrschaft stellt?"

„Ich tat, was getan werden musste. Ich verbesserte die Welt. Und wieso maßt du dir an, mich zu verurteilen? Du bist nur ein Fremder aus einer anderen Dimension."

Takanuva schleuderte eine Druckwelle aus Schatten gegen Tuyet, die sie kurzzeitig in Dunkelheit hüllte. Als sie wieder sehen konnte, war er verschwunden. Aber seine Stimme kam von hoch über ihr und sagte:

„Das stimmt, in meiner Welt herrscht ein größeres Durcheinander als in deiner und sie ist in mancher Hinsicht gefährlicher. Aber es ist eine Welt, die besser ist. Besser, weil du nicht dort bist, Tuyet."

Die Toa des Wassers entfesselte ihre Macht, ließ die Decke einstürzen, aber Takanuva war nicht da. Stattdessen sprang er aus einer Öffnung auf der anderen Seite der Halle und warf blendendes Licht gegen Tuyet, während er nach ihrer Maske griff. Sie drehte sich, fing ihn am Arm und schlug ihn hart zu Boden.

„Ich habe hundertmal mehr Kraft als du. Du bist nichts als ein Lichtsteinchen auf dem Boden, das ich unter meinen Sohlen zermahlen werde."

Takanuva griff noch einmal an und sandte Blitze aus Schatten und Licht aus. Zu seiner Verwunderung wich Tuyet diesen ohne Mühe aus. Als sie sein Erstaunen bemerkte, lachte sie.

„Du weißt, wir hatten keinen Toa des Lichts in diesem Universum. Wir brauchten keinen. Und in Kürze haben wir wieder keinen mehr."

Takanuva griff an. In den nächsten Sekunden war alles nur ein lodernder Kampf. Laser verwandelten Wasser in Dunst, Wellen schlugen gegen die Wände, ein Rennen, um herauszufinden, was zuerst geschehen würde: Takanuva, der in der Tide ertrinkt, oder Tuyet, die in der Dunkelheit untergeht. Als der Kampf endete, triumphierte Tuyet ein weiteres Mal.

„Genug! Ich habe schon zu viel Zeit mit dir verschwendet. Deine Rebellion hat ein Ende. Und du jetzt auch."

Tuyet war kurz davor, anzugreifen, als ein seltsames Geräusch das zerstörte Kolosseum durchfuhr. Takanuva hob den Kopf und blickte auf ein Loch in der Wand. Er sah hunderte – nein, tausende – von Matoranern, die auf das Gebäude zumarschierten, alle bewaffnet. In der Ferne konnte er Luftschiffe und Seeschiffe erkennen, die von Matoranern gesteuert wurden, Dunkle Jäger, Vortixx und andere. Alle kamen auf die Stadt herunter und ihre Blicke waren auf das Kolosseum geheftet.

„Glaubst du immer noch, dass die Rebellion vorbei ist?", fragte Takanuva. „Oder vielleicht ist dies erst der Anfang."

„Die Narren. Mit meiner Kraft kann ich sie alle in einer nie dagewesenen Flutwelle hinwegfegen."

Takanuva sah direkt in Tuyets Augen.

„Wer wäre dann noch übrig, um beschützt zu werden? Für wen hast du dann dein perfektes Universum geschaffen?"

Tuyet lächelte.

„Sehr schlau, Toa. Du hast recht, ein Universum voller ertrunkener Matoraner würde keinen Nutzen haben. Aber man muss ihnen Respekt lehren ..."

„Warum? Wenn sie so undankbar sind, nutze doch deine Maske, um woandershin zu reisen. An einen Ort, der dich braucht. Mach doch in einem anderen Metru Nui einen Neuanfang, das eine Herrscherin wie dich begrüßen würde."

Tuyet blickte hinunter auf die Straße. Der Aufstand kam näher, und obwohl sie die Rebellen leicht hätte schlagen können, wäre sie dann doch nur eine Herrscherin über ein Imperium aus Skeletten gewesen. Vielleicht hatte Takanuva recht. Zumindest könnte sie gehen und mit einer Gruppe von Toa-Kämpfern aus einer anderen Dimension zurückkehren, die stark genug wäre, um auch den letzten Rebellen in ihrer Welt auszulöschen.

Sie drehte sich um und aktivierte ihre Maske. Ein Portal in den interdimensionalen Raum öffnete sich vor ihr und sie bereitete sich vor, durch das Tor hindurchzugehen. Dann war Takanuva am Zug. Er schaffte es irgendwie, sich gegen Tuyet zu schleudern und ihr die Maske aus dem Gesicht zu reißen. In der Sekunde, in der der Kontakt unterbrochen wurde, schaltete sich ihre Kraft aus und das Portal begann sich zu schließen. Takanuva hielt die Maske in der Hand und schwang sich hindurch, aber Tuyet wollte ihn nicht so einfach ziehen lassen. Als er das Portal verlassen hatte, griff sie nach seinen Beinen und versuchte, ihm zu folgen. Sie warf harte Blitzen aus Wasser nach ihm, ergriff seine Hand und entriss die Maske seinem Griff. Sie flog davon in den Raum zwischen den Dimensionen.

Takanuva drehte sich um. Was er sah, erschreckte ihn zutiefst, aber sein Warnschrei kam zu spät. Tuyet war schon zur Hälfte durch das Portal gegangen und versuchte, Takanuva wieder hineinzuziehen. Sie war so voller Wut, dass sie erst bemerkte, dass sich das Portal schloss, als es bereits zu spät war. Ihre obere Hälfte befand sich im Nichts, die untere Hälfte dagegen im Kolosseum ihrer Welt. Doch nun gab es kein Zurück mehr. Tuyet hatte ausgespielt.

Takanuva schwebte lange im Raum. Er fragte sich, was ohne Tuyet aus dem Universum werden würde. Würden die Toa wieder Beschützer werden? Würden die Makuta die Macht ergreifen? Oder würde eine Gruppe Dunkler Jäger und Makuta die neuen Diktatoren werden? Vielleicht würde er eines Tages zurückkehren, sofern dies möglich wäre, um die Antwort zu erfahren.

Er wendete seinen Blick von dem, was von Tuyet übrig geblieben war, ab und fragte sich, wie eine Toa so vom Weg abkommen konnte. Mit Schaudern wurde ihm bewusst, welch dünne Trennlinie zwischen Gerechtigkeit und Tyrannei lag. Tuyets Leben war verschwendet worden, aber das Leben von anderen Toa sollte nicht verloren sein, wenn er es verhindern konnte. Mit grimmiger Entschlossenheit nahm er seine Reise nach Karda Nui wieder auf.

* * *

DER LETZTE KAMPF

Zwei Neuankömmlinge trugen auch zur Kraft der Toa bei, aber beide brachten auch schreckliche Neuigkeiten. Takanuva kam nach einer langen Reise zwischen den Dimensionen in Karda Nui an, um die Toa Nuva vor dem drohenden Untergang zu warnen. Wenn Mata Nui erwacht war, würde ein enormer Energiesturm in Karda Nui losbrechen, der alles Leben zerstören würde. Wenn die Toa Nuva keinen Weg finden konnten, um zu fliehen, würden auch sie ins Verderben gerissen. Toa Ignika trug zur Anspannng bei. Sie trug vor, dass die Maske des Lebens kurz vor der Auslöschung allen Lebens im gesamten Universum stehen würde.

Sie nutzten die Schlüsselsteine, die sie gesammelt hatten, und die Toa Nuva gelangten in den Codrex. Dort entdeckten sie sechs leere Nischen, wo die sechs Toa Kanister gestanden hatten. Unter Schock wurde ihnen bewusst, dass dies der Ort war, an dem sie so viele Jahrtausende geschlafen hatten - in der Erwartung, gerufen zu werden.

Neugierig studierte Onua die seltsame Maschinerie des Raumes. Während er seine Hände über die Schalttafeln bewegte, löste er etwas aus, und ein Abschnitt des Bodens mit den Kanisternischen fuhr langsam herunter. Darunter befand sich eine weite Kammer, die wie die Speichen eines Rades angelegt war. Als sich der Bodenabschnitt im Zentrum niederließ, stiegen aus ihm riesige Lichtsteine in einem Kreis auf.

Die Toa Nuva flogen herab, um zu kundschaften. Sie entdeckten drei mächtige Fahrzeuge, die seit langem versteckt waren. Sie waren von Artakha gebaut worden, als das Universum noch jung war; es waren der Axalara T9, der Jetrax T6 sowie der Rockoh T3. Lewa, Pohatu und Kopaka waren bereit, sie gegen die Makuta steuern, aber noch bevor sie dies tun konnten, stahl Antroz den Jetrax. Lewa und Pohatu verfolgten ihn mit dem Axalara und dem Rockoh, und ein furioser Luftkampf entbrannte.

Kopaka und Onua gingen bald, um dem Kampf beizuwohnen, gefolgt von Takanuva, der entschlossen war, die Matoraner vor dem bevorstehenden Sturm zu retten. Tahu war als nächstes an der Reihe; er gestand Gali seine Schuld, dabei geholfen zu haben, die Toa so lange Zeit ihres Lebens im Codrex gefangen zu halten.

Gali hatte den Ablauf verstanden, durch den Mata Nui erweckt werden konnte, doch es war ein langer Prozess – ein zu langer Prozess, denn die Kanohi Ignika würden bald alles Leben ausgelöscht haben. Verzweifelt flehte sie Toa Ignika an. Nur die Maske des Lebens hätte die Macht, Mata Nui schnell genug wiederzuerwecken, um den Countdown zu beenden. Da Ignika sich an Matoros Opfer erinnerte, stimmte sie zu. Sie begann ihren Abstieg in die Mitte des Lichtsteines.

Draußen setzten die Toa Nuva und Makuta ihren Kampf fort. Takanuva war es gelungen, den Schattenmatoraner zu heilen und wies nun alle Av-Matoraner an, aus Karda Nui zu fliehen und nach Metru Nui zu gehen, wo sie sicher sein würden. Er hatte das genau rechtzeitig geschafft, denn der Energiesturm hatte schon an Stärke zugenommen.

Die Ignika hatten begonnen, Mata Nui zu erwecken. Jetzt konnten die Toa Nuva und Takanuva nur hoffen, rechtzeitig fliehen zu können, bevor es zu spät war. Sie kletterten an Bord der drei Fahrzeuge und schossen über Karda Nui hinweg. Hinabblickend bemerkte Toa Nuva, dass der Sturm die Makuta erreichen würde – und es gab nichts, was ein Toa daran ändern konnte, zumindest dann nicht, wenn er selber leben wollte.

AXALARA T9

Toa Lewas war das kräftigste Luftfahrzeug in Karda Nui, mit vielen verschiedenen Abwehr- und Angrifffunktionen, einem hochgerüsteten Rumpf und einem Cockpit, das Sensorinformationen direkt an den Piloten weitergeben konnte. Es war nicht so schnell wie der Rockoh, aber es konnte stärker angreifen und viel mehr Zerstörung vertragen. Es war mit doppelten Blasterkanonen versehen, hatte eine 24 Zoll dicke Protostahl-Rüstung, mit Lasern und Kraftfeldfasern ausgestattete Dreiarme und einen T9 Motor mit einem Anzugsmoment von 10 Millionen Newtonmeter.

JETRAX T6

Obwohl dieser kräftige Cruiser ursprünglich von Kopaka gesteuert werden sollte, stahl Makuta Antroz ihn. Auf seinem Weg aus dem Codrex stieß er mit einem riesigen Lichtschein zusammen und wurde kurz mit Energie überladen, was seine Rüstung gelb glühen ließ. Er war ausgestattet mit gigantischen Jet-Turbinen für mehr Kraft, aber sie konnten auch abgeworfen werden, wenn zusätzliche Geschwindikeit nötig wurde. Bewaffnet mit drei Blasterkanonen machte er es sowohl dem Rockoh als auch Axalara schwer, bevor Kopaka ihn endlich wieder einfangen konnte.

ROCKOH T3

Gesteuert von Toa Pohatu war der Rockoh T3 für Kampfstärke und Geschwindigkeit gebaut worden. Die Kombination aus seinem Powerdive und seiner Rammkraft konnte verheerend sein, auch gegen eine große Zahl von Feinden. Er war sehr präzise zu steuern, und der Rockoh konnte in und um die großen Bäume im Sumpf herumgleiten - oder einfach durch sie hindurch rasen. Er hatte eine Protostahlrüstung, einklappbare Flügel, eine Blasterkanone und einen T3 Motor mit 2,5 Millionen Kilonewton Schubkraft.

WIE FÜHLT SICH SIEG AN? WIE RIECHT ER, WIE SCHMECKT ER? KANN EIN WESEN EINEN MOMENT DES TRIUMPFES WIEDER UND WIEDER ERLEBEN, ODER VERFLIEGT ER WIE ASCHE IM WIND?

ICH KENNE DIE ANTWORT AUF DIESE FRAGEN. MAN KÖNNTE SOGAR BEHAUPTEN, ICH WÜSSTE DIE ANTWORTEN AUF ALLE FRAGEN – WEIL ICH DIE ANTWORT AUF JEDE EINZELNE FRAGE BIN.

DIE TOA NUVA UND TAKANUVA ENTKAMEN KARDA NUI, NATÜRLICH – ICH HÄTTE ES NICHT ANDERS GEWOLLT. DIE MAKUTA SOLLTEN NUR SO LANGE ÜBERLEBEN, BIS SIE MERKTEN, DASS KRIKA RECHT BEHALTEN HATTE. DER TRIUMPF DER BRUDERSCHAFT WÜRDE MEINEN SIEG BEDEUTEN, UND ICH BEABSICHTIGTE NICHT, DIESEN ZU TEILEN. NEIN, ICH SANDTE ANTROZ UND KRIKA UND DIE ANDEREN NACH KARDA NUI, WEIL SIE DIE MAKUTA WAREN, DIE MICH EINES TAGES SICHERLICH HERAUSFORDERN WÜRDEN. DA WAR ES BESSER, SIE AUS DEM WEG ZU SCHAFFEN, OHNE MIR DABEI SELBST DIE HÄNDE SCHMUTZIG MACHEN ZU MÜSSEN … UND DER STURM ERLEDIGTE DAS AUF SEHR NETTE WEISE.

DIE HELDENHAFTEN TOA KEHRTEN IN DEM MOMENT NACH METRU NUI ZURÜCK, ALS DER GROBE GEIST MATA NUI BEGANN, AUFZUERSTEHEN. NATÜRLICH WUSSTE NUR ICH, WAS DAS WIRKLICH BEDEUTETE. ICH WAR AN ORTEN GEWESEN, DIE NIEMAND JE GESEHEN HATTE. ICH KANNTE DIE ULTIMATIVE WAHRHEIT – DASS MATA NUI DAS UNIVERSUM DER MATORANER NICHT BEHERRSCHTE- ER WAR DAS UNIVERSUM. DER GROBE GEIST WAR EIN GROBES METALLISCHES WESEN, EIN DING AUS STÄHLERNER KRAFT, IN DEM DIE TOA WEILTEN, DIE MATORANER, MAKUTA, VORTIXX, SKAKDI, ZYGLAK UND JEDE ANDERE SPEZIES. DIE LANDMASSEN, AUF DENEN WIR LEBEN, WAREN ALLESAMT NUR TEILE VON MATA NUIS SUBSTANZ UND EXISTIERTEN, UM IHN AM LEBEN ZU ERHALTEN. WIR SCHAUTEN IN DEN HIMMEL, UM UNSEREN GROBEN GEIST ZU ERBLICKEN, WOBEI ER DOCH UM UNS HERUM WAR.

NEIN. FÜR DIE BEWOHNER DER STADT DER LEGENDEN WAR ES GENUG, DASS ER WACH WAR. SIE FEIERTEN, SIE JUBELTEN. SIE BEUGTEN IHRE KÖPFE, UM DENEN STILL ZU DANKEN, DIE IHR LEBEN GEGEBEN HATTEN, DAMIT SIE DIESEN TAG ERLEBEN DURFTEN … WÄHREND SIE HEIMLICH MATA NUI DANKTEN, DASS SIE AM LEBEN WAREN. ALLES HATTE SEINE RICHTIGKEIT IN IHRER KÜMMERLICHEN KLEINEN WELT … SO SCHIEN ES ZUMINDEST.

Die Feier am Kolosseum

ICH KONNTE NICHT LÄNGER WARTEN. ICH SCHICKTE EINE KÜHLE BRISE DURCH IHRE VERSAMMLUNG, UND MEIN GELÄCHTER VERLOR SICH IM DONNER ÜBER IHNEN. ALS DIE TOA BEMERKTEN, DASS ICH NOCH AM LEBEN WAR, SCHRIEN SIE IHREN TROTZ HERAUS. DIE ARMEN NARREN VERSTANDEN ES NOCH IMMER NICHT.

MATA NUI WAR VOR KURZEM ERLOSCHEN. WIE ERWARTET, HATTEN DIE TOA MAHRI EINEN WEG GEFUNDEN, IHN WIEDERZUERWECKEN. DARAUF HATTE ICH GEBAUT. IN DER NANOSEKUNDE, BEVOR MATA NUIS GEIST IN SEINEN WIEDERERWECKTEN KÖRPER ZURÜCKKEHRTE, DRANG MEIN EIGENER GEIST IN IHN EIN. SOBALD ICH MICH DARIN NIEDERGELASSEN HATTE, WAR MATA NUIS BEWUSSTSEIN AUS SEINEM EIGENEN KÖRPER AUSGESPERRT, DA KEINE ZWEI GEISTER IN EINER FORM EXISTIEREN KÖNNEN. DER GROBE GEIST ERHOB SICH, STAND HOCH ÜBER DEM ENDLOSEN MEER … UND DAS WAR ICH. ICH MUSSTE NICHT LÄNGER DAVON TRÄUMEN, EIN UNIVERSUM ZU REGIEREN – ICH WAR DAS UNIVERSUM.

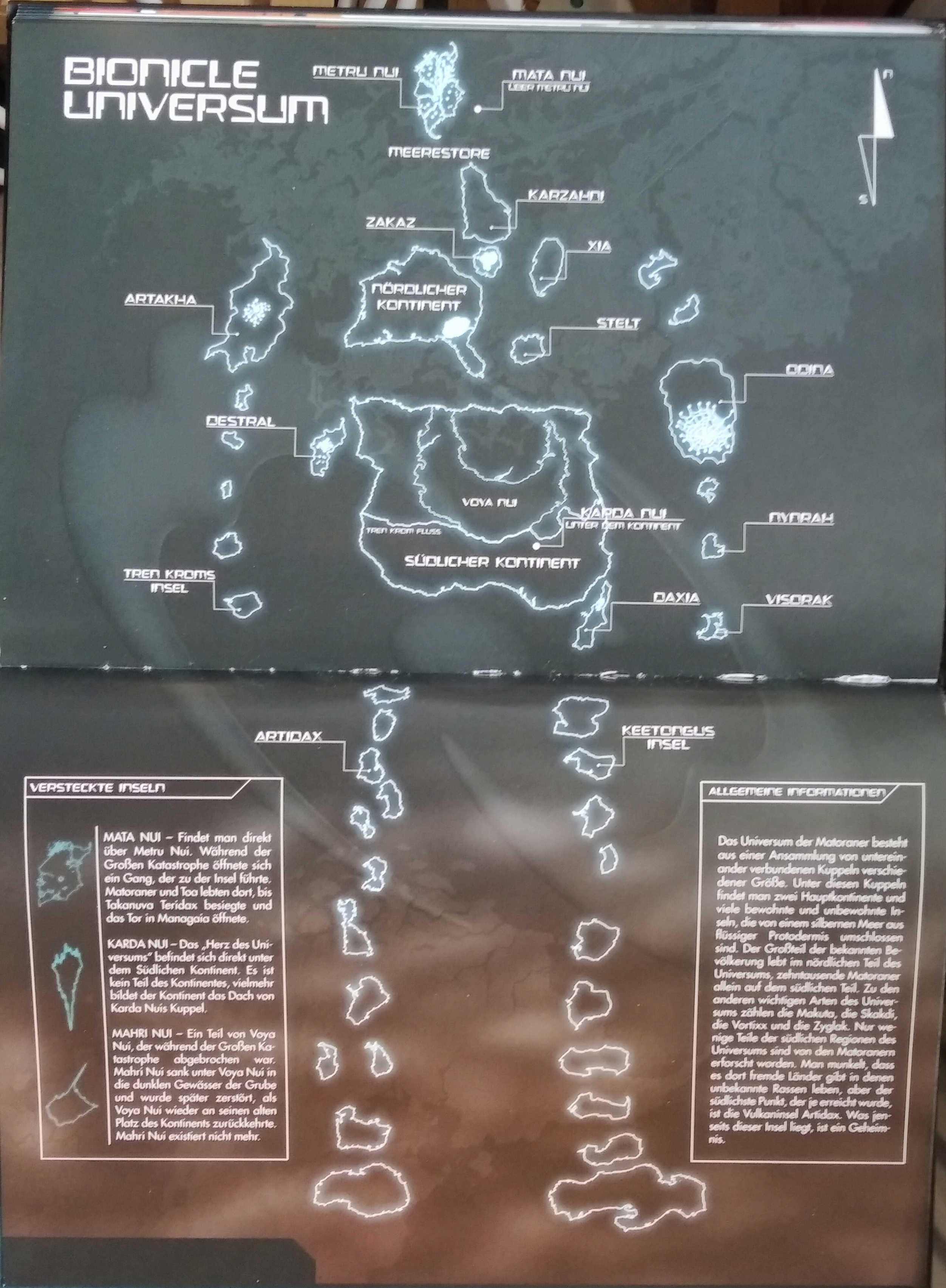
WAS UNTERNAHM ICH ALS NÄCHSTES? ZERSTÖRTE ICH ALLE TOA? VERSKLAVTE ICH DIE MATORANER? LIEB ICH FEUER UND EIS AUF ALLE MEINE FEINDE REGNEN? NEIN. DAFÜR WÜRDE SPÄTER NOCH GENUG ZEIT SEIN. ICH HATTE NOCH ENDLOSE JAHRE VOR MIR, IN DENEN ICH TAHU, JALLER UND ALL DIE ANDEREN QUÄLEN KONNTE. ICH WAR DER BODEN, AUF DEM SIE LIEFEN, UND DIE LUFT, DIE SIE ATMETEN. SIE KONNTEN MIR GENAUSO WENIG ENTKOMMEN WIE DEM STERNENLICHT ODER DEM WIND. MEINE HERRSCHAFT DER DUNKELHEIT HATTE ENDLICH BEGONNEN.

ACH, ICH WÜRDE SOLCHE VERÄNDERUNGEN BRINGEN. DIE RAHKSHI WÜRDEN MEINE GESETZE DURCHSETZEN UND JEDE SIEDLUNG ÜBERWACHEN. VISORAK WÜRDEN WIEDER ÜBER DIE LÄNDER ZIEHEN, JEDEN WIDERSTAND UNTERDRÜCKEN, JEDES ANZEICHEN VON REBELLION AUSMERZEN. DIE TOA UND DIE DUNKLEN JÄGER WÜRDEN SICH UNTER DER MACHT MEINES SCHATTENS ZERSTREUEN UND SICH VOLLER FURCHT IN DER ERWARTUNG ZUSAMMENKAUERN, DASS ICH IHRE BEMITLEIDENSWERTE EXISTENZ BEENDEN WÜRDE.

NUR ZWEI DINGE BESCHÄFTIGTEN MICH NOCH. DAS ERSTE WAR MATA NUI SELBST, DESSEN GEIST EINEN WEG FINDEN WÜRDE, MICH IRGENDWIE ZU … STÖREN. DAS ZWEITE WAR DIE MASKE DES LEBENS, DIE SICHERLICH ALLES LEBEN IN MEINEM UNIVERSUM BEENDEN WÜRDE, WENN SIE ALLEIN GELASSEN WÜRDE.

MEINE LÖSUNG WAR, NATÜRLICH, BRILLANT. ICH ZWANG MATA NUIS GEIST UND GEDANKEN IN DIE MASKE UND SCHLEUDERTE DIESE DANN IN DIE LEERE JENSEITS DIESES UNIVERSUMS, JENSEITS DER WELT, AUF DER ICH STAND. ICH WEIß NICHT, WO DIE MASKE LANDEN WIRD, WENN SIE ES JE TUN WIRD, UND ES KÜMMERT MICH NICHT. ABER EINE SACHE IST GEWISS – ICH MUSS MATA NUI NICHT MEHR FÜRCHTEN.

BIONICLE UNIVERSUM



VERSTECKTE INSELN

MATA NUI – Findet man direkt über Metru Nui. Während der Großen Katastrophe öffnete sich ein Gang, der zu der Insel führte. Matoraner und Toa lebten dort, bis Takanuva Teridax besiegte und das Tor in Managaia öffnete.

KARDA NUI – Das „Herz des Universums" befindet sich direkt unter dem Südlichen Kontinent. Es ist kein Teil des Kontinentes, vielmehr bildet der Kontinent das Dach von Karda Nuis Kuppel.

MAHRI NUI – Ein Teil von Voya Nui, der während der Großen Katastrophe abgebrochen war. Mahri Nui sank unter Voya Nui in die dunklen Gewässer der Grube und wurde später zerstört, als Voya Nui wieder an seinen alten Platz des Kontinents zurückkehrte. Mahri Nui existiert nicht mehr.

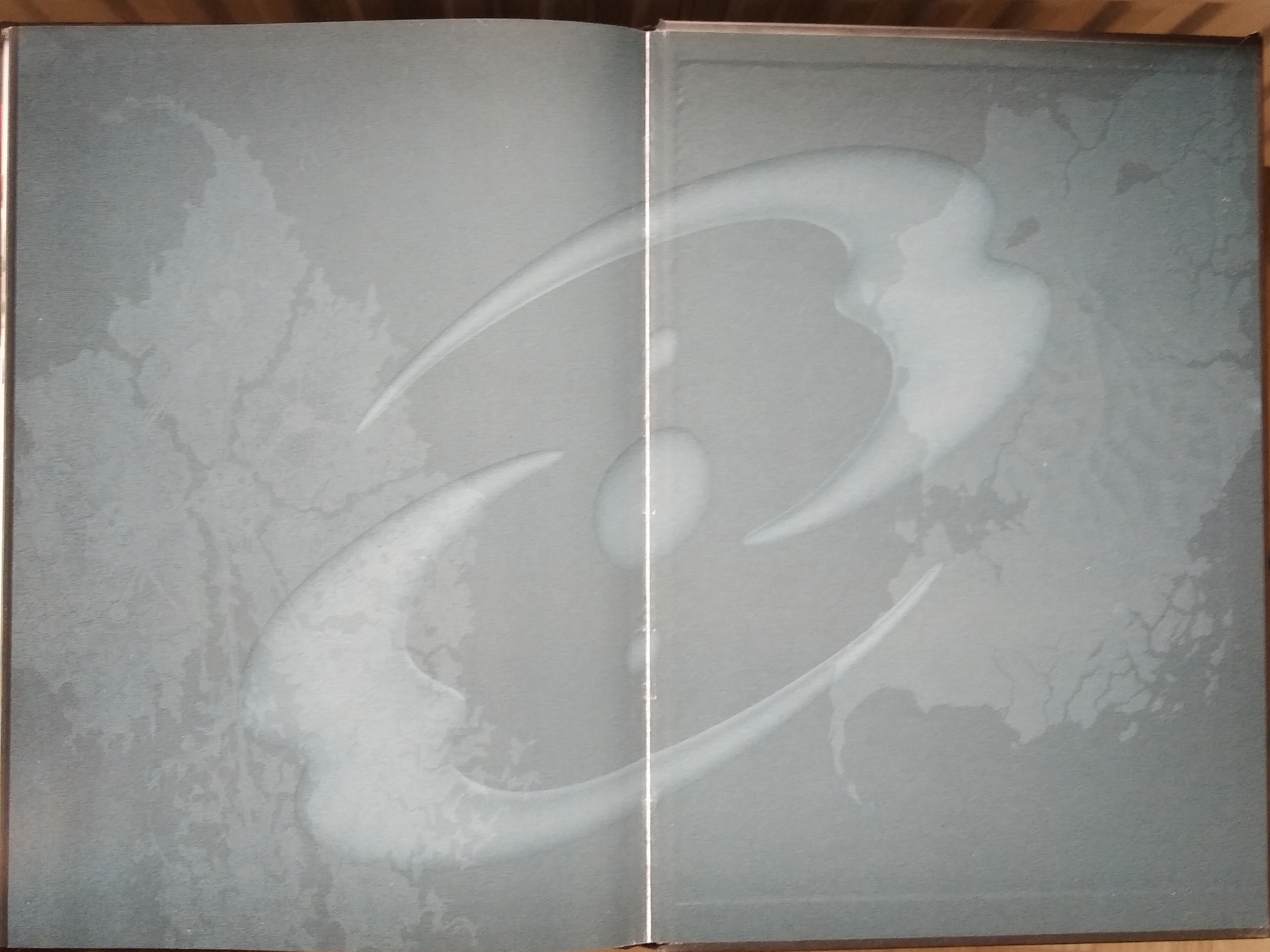
ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Das Universum der Matoraner besteht aus einer Ansammlung von untereinander verbundenen Kuppeln verschiedener Größe. Unter diesen Kuppeln findet man zwei Hauptkontinente und viele bewohnte und unbewohnte Inseln, die von einem silbernen Meer aus flüssiger Protodermis umschlossen sind. Der Großteil der bekannten Bevölkerung lebt im nördlichen Teil des Universums, zehntausende Matoraner allein auf dem südlichen Teil. Zu den anderen wichtigen Arten des Universums zählen die Makuta, die Skakdi, die Vortixx und die Zyglak. Nur wenige Teile der südlichen Regionen des Universums sind von den Matoranern erforscht worden. Man munkelt, dass es dort fremde Länder gibt in denen unbekannte Rassen leben, aber der südlichste Punkt, der je erreicht wurde, ist die Vulkaninsel Artidax. Was jenseits dieser Insel liegt, ist ein Geheimnis.

Schlüsselwort	Seite
Antroz	62, 65, 68, 70-73, 82-83, 88-90
Archive	2, 9-10, 16, 43, 80
Artakha	16, 58, 61, 63, 73-74, 79, 88
Artidax	58, 63-64, 75
Aschenbär	24
Avak	30-31, 34-35, 37, 41
Av-Matoraner	27, 65, 68-69, 70-73, 79, 88
Avohkah	20, 69
Avohkii	27
Axalara T9	62, 70, 88-89
Axonn	34, 36-40, 46-47, 53, 56, 74
Bohrag	23-25, 58
Balta	37, 40
Barraki	1, 48-58, 60, 63
Bitil	67, 80, 83
Bohrok	18, 20-25, 43, 58, 69
Bohrok der Säure	24
Bohrok der Erde	24
Bohrok des Eises	24
Bohrok des Steines	24
Bohrok des Wassers	24
Bohrok Va	24, 25
Bohrok-Kal	18, 25-26, 74
Botar	57
Bruderschaft der Makuta	2, 4, 6-7, 16, 26-27, 38, 54, 62-65, 68-69, 75-76, 82, 85, 90
Brutaka	29, 34-40, 54-58, 74-78, 85
Cahdok	25
Carapar	53-55, 75
Chirox	62, 64-66, 68, 71-72, 84
Dalu	37, 40
Daxia	34, 35
Defilak	53
Dekar	48, 53
Destral	16, 38, 64, 73, 76, 84
Dikapi	18
Doom Viper	22
Dume	4, 8, 14, 17, 32-33
Dunkle Jäger	2-6, 8, 14, 29, 34-35, 63, 75, 85-87, 91
Ehlek	51, 54-55
Exo-Toa	23, 25, 63-64
Fau Sumpf	18
Felswurm	21
Fenrakk	42, 43
Frostelus	4, 5
Gadunka	50, 55
Gahdok	25
Gahlok	24
Ga-Koro	12, 18, 20, 24
Gali	20-21, 25-26, 30, 36, 43, 46-47, 58, 70, 73, 79, 81-82, 88
Ga-Matoraner	3, 18, 20, 24, 37
Ga-Metru	3
Garan	37, 41
Gavla	67
Ga-Wahi	18, 20
Gorast	7, 67-68, 71, 80-81, 83-84
Große Katastrophe	69
Großes Erdbeben	2
Großer Schmelzofen	2
Große Kanoka Disks	8, 13-15
Große Maske der Verschleierung	8
Große Maske der Illusion	9
Große Maske der Gedankenkontrolle	13
Große Maske der Nachtsicht	10
Große Maske der Telekinese	11
Große Maske der Übersetzung	12
Großer Tempel	2-3, 8-9, 58, 81
Grüner Gürtel	36, 42
Gukko Vogel	18
Gurahk	26
Hahli	39-40, 45-46, 49-50, 53, 55, 60
Hahnah Krabbe	50-51
Hakann	4, 31, 34-35, 38, 40
Hand von Artakha	38
Herz der Visorak	58
Hewkii	34, 39-40, 43-44, 46, 50-51, 55, 60
Hohe Mächte	1-2, 19, 23, 25, 42, 47-48, 62, 69, 74, 81
Hydraxon	48-49, 54-55, 57
Hydruka	53
Icarax	57, 64, 67-68, 71, 73-74, 81, 83-84
Irnakk	36, 42
Jaller	5, 19, 24, 26-28, 32-33, 39-40, 42, 44-47, 49-51, 55, 57-58, 60, 91
Jetrax T6	62, 65, 70-72, 88-89
Jovan	2, 74
Kalmah	53, 55
Kammer des Todes	39, 42
Kammer des Lebens	36, 43
Kanohi	21
Kanohi Akaku	21
Kanohi Arthron	50
Kanohi Avohkii	74, 85
Kanohi Avsa	67
Kanohi Calix	39
Kanohi Crast	82
Kanohi Drache	2, 4
Kanohi Elda	40
Kanohi Faxon	49
Kanohi Felnas	84
Kanohi Garai	50
Kanohi Hau	20-21, 25, 79
Kanohi Huna	8
Kanohi Iden	39
Kanohi Ignika	59, 60, 73-74, 88
Kanohi Jutlin	65
Kanohi Kadin	41
Kanohi Kakama	21, 71
Kanohi Kaukau	20-21, 26, 81
Kanohi Komau	13
Kanohi Kraahkan	68, 74
Kanohi Mahiki	9
Kanohi Matatu	11
Kanohi Miru	21-22, 24, 70
Kanohi Mohtrek	83
Kanohi Nuva	24, 26
Kanohi Olmak	38, 74, 85
Kanohi Pakari	21-22, 25, 80
Kanohi Rau	12
Kanohi Rode	38, 74
Kanohi Ruru	10
Kanohi Sanok	40
Kanohi Shelek	66
Kanohi Suletu	41
Kanohi Tryna	49
Kanohi Vahi	15, 17, 74
Kanohi Volitak	51
Kanohi Zatth	51
Kanoka Disk-Werfer	8
Karda Nui	20, 58, 60, 62, 65-70, 72-74, 79-85, 87-90
Kardas	39, 43-44
Karzahni	37, 57, 68, 81
Kavinika	76
Kazi	37, 40
Keetongu	12, 16-17
Keras Krabben	53
Kikanalo	12, 35
Kini	18
Kini-Nui	19-21, 25-27
Krop	66, 70, 72-73
Klakk	68
Klippendorf	36
Kodhex	20, 58, 62, 65, 68, 79, 82, 88-89
Kohrak	24
Ko-Koro	11, 18
Kolhii	13, 19
Kolosseum	2-3, 17, 51, 86-87
Ko-Matoran	18, 37
Ko-Metru	2, 11
Kompanie der Chronisten	19
Kongu	39, 41, 43, 45-46, 49, 51, 60
Kopaka	20-22, 24-26, 30, 35, 47, 58, 65, 70-73, 75, 79, 83, 88-89
Kapeke	51
Korall	53
Kordak Blaster	48-51, 53
Ko-Wahi	18
Kraata	26, 64
Krahka	8, 10, 12-13, 17
Krana	22, 24, 48, 69
Krana-Kal	25
Krekka	7-8, 13-15
Krika	63, 68, 75, 79, 82, 84, 88, 90
Kurahk	26
Lariska	75-78
Lehvak	24
Le-Koro	9, 18, 24
Le-Matoraner	18, 37
Lerahk	26
Lesovikk	5
Lewa	19-22, 24, 26, 30-31, 34, 37, 46, 58, 65, 70-71, 73, 79, 88-89
Le-Wahi	18
Lhii	5
Lhikan	2, 4-10, 14-15, 42
Luftfelder	53
Luftgras	53
Mahri Nui	40, 48-49, 51-56, 68
Makoki Stein	4
Makuta	1-2, 5, 8, 16-18, 20-22, 24, 26, 27-29, 33-34, 38-40, 42, 46, 48-49, 54-55, 60-68, 70-84, 87-90
Manas Krabbe	23
Mangai Vulkan	19
Mangaia	19, 23, 25, 28-29, 35
Mantax	49, 55
Maske der Genauigkeit	40
Maske der Korruption	65
Maske der Entdeckung	40
Maske der Dimensionen-Tore	38, 74
Maske der Spaltung	84
Maske der Verdoppelung	83
Maske des Schicksals	39
Maske des Fluges	41
Maske der Schwerkraft	50
Maske des Hungers	67
Maske der Nichtgreifbarkeit	85
Maske der Gleichartigkeit	49
Maske des freien Schwebens	21-22, 70
Maske des Lebens	2, 7, 29-51, 53-56, 58-60, 62, 68, 73-74, 79, 88, 91
Maske des Lichts	16, 27-28, 63, 74, 85
Maske der Wiederbelebung	49
Maske der Abstoßung	82
Maske der Schatten	68, 74
Maske der Abschirmung	20-21, 79
Maske der Stille	66
Maske des Sonars	50
Maske der Geschwindigkeit	21, 30, 71
Maske des Geistes	39
Maske der Heimlichkeit	51
Maske der Stärke	21-22, 80
Maske der Zusammenrufung	51
Maske der Telepathie	41
Maske der Zeit	8, 14-15, 74
Maske der Wahrheit	38, 74
Mask des Unterwasseratmens	20-21, 45, 81
Maske des Röntgenblickes	21
Masken der Macht	2-3, 32, 74
Mata Nui (Großer Geist)	1-3, 8, 16-20, 25, 28-30, 32-33, 38, 42, 46-47, 49-50, 54, 57-65, 68-69, 73-74, 79, 81-82, 88, 90-91
Mata Nui (Insel)	8-9, 11-13, 17-21, 23-26, 28, 39, 43, 58-59, 64
Matau	9-10, 14, 17
Matoraner	1-5, 8, 14-19, 22-29, 33-41, 46-48, 50-53, 55-56, 60-67, 69, 72-73, 79, 85-86, 88, 90-91
Matoranischer Bürgerkrieg	2, 74
Matoraner der Luft	9
Matoraner des Feuers	27
Matoraner des Lichts	24, 27, 62, 65-67, 69, 73
Matoranischer Widerstand	36-37, 40-41
Matoro	39-40, 42-46, 49-51, 55-59, 73-74, 88
Mavrah	10, 64
Maxilos	48-49, 56, 58
Metru	2, 3
Metru Nui	2-9, 11-19, 27-28, 32, 39-40, 43, 47, 50-51, 58, 60, 62-72, 74, 79-81, 85-86, 88, 90
Midak Skyblaster	70-72
Miserix	38, 42, 54-55, 63-64, 68, 75, 77-78
Mistika	82
Morak	53
Morbuzakh	8-9, 12-14
Motara	18
Mount Valmai	36, 52-53
Mutran	62-66, 68, 72, 84
Nektann	36, 41
Nidhiki	4-5, 7-8, 13-15
Nivawk	15
Nocturn	48, 54
Nokama	11-12, 14, 32-33
Norik	16
Nuhvok	24
Nui Höhlen	36
Nui Rama	83
Nui Stein	49, 56-57
Nui-Kopen Hummel	80
Nuju	11, 39, 49, 59
Nuparu	36, 39, 41, 43, 45, 47, 51, 60
Nynrah Ghost-Blaster	79-82, 84-85
Odina	6, 7
Onewa	13
Onua	19, 22, 25-26, 30-31, 58, 61, 73, 79-81
Onu-Koro	10, 18, 22, 24-26
Onu-Matoraner	18, 37
Onu-Metru	2, 10
Onu-Wahi	18
Orden von Mata Nui	13, 20, 27, 38, 42, 48, 58, 64, 69, 75, 85
Pahrak	24
Panrahk	26
Photok	61, 71
Piraka	7, 29-32, 34-37, 39, 41-48
Piraka Außenposten	36
Piraka Festung	36, 38, 40
Piruk	37, 40
Pit	4, 38, 48-51, 53-55
Pohatu	7, 20-21, 25-26, 30-31, 46, 58, 62, 65, 70-71, 73, 79, 88-89
Po-Koro	13, 18, 21, 24
Po-Matoraner	13, 18, 37, 53
Po-Metru	2
Po-Wahi	18
Pridak	51, 53-55
Protodax	43
Protodermis	2-3, 15, 18-19, 23, 28, 32, 34, 37, 63, 75, 83
Protodites	34, 41, 43-44
Protostahl	54, 63, 89
Radiak	65
Rahaga	16-17
Rahi	2, 9-12, 15-16, 18-20, 23, 26, 36, 41, 43, 63-64, 66, 68, 75, 77-78, 83-84
Rahi Nui	11, 26
Rahkshi	12, 18-19, 24-28, 63-64, 91
Rahkshi der Wut	26
Rahkshi der Auflösung	26
Rahkshi der Angst	26
Rahkshi der Zertrümmerung	26
Rahkshi des Hungers	26
Rahkshi des Giftes	26
Ratskammer	53
Reidak	30, 34-35, 42-43
Rhotuka-Werfer	76, 78
Rhotuka-Kreisel	42
Riege der 6 Königreiche	54
Rockoh T3	62, 71, 88-89
Roodaka	16-17, 75-78
Säulen aus Salz	53
Sanctum Guard	18
Schattenegel	65-68, 70, 72-73, 85
Schatten, der	6-7, 17, 34
Schwarzes Wasser	53
See des Feuers	19
Sidorak	16-17
Skakdi	64, 75-76, 90
Solek	72
Speer der Verschmelzung	35, 43
Spinax	56
Spiriah	48, 64, 75-78
Stab der Wut	26
Stab von Artakha	38, 57-58, 68, 81
Stab der Auflösung	26
Stab der Angst	26
Stab der Zertrümmerung	26
Stab des Hungers	26
Stab des Lichts	27
Stab des Giftes	26
Tahnok	24
Tahtorak	17, 43, 56
Tahu	18, 20-22, 24-26, 29-30, 32, 39, 46-47, 58, 61, 67, 73-75, 79-81, 83, 88, 91
Takadox	54-55, 75, 77
Takanuva	19, 27-28, 33, 58, 65-66, 68-69, 72, 74, 85-88, 90
Takea Hai	50, 53, 55
Ta-Koro	8, 19, 24, 26-27
Takua	20, 24, 27-28, 74
Takutanuva	26, 28, 39
Ta-Matoraner	5, 19, 32, 37
Ta-Metru	2-3, 19
Tanma	61, 70, 73
Tarakava	20
Ta-Wahi	18-20
Teridax	1-2, 5-8, 13, 16-21, 24-27, 34-35, 38-40, 49, 54, 64, 66, 68, 74, 82-84
Thok	30-31, 34-35, 38, 40
Thulox	53
Tintenfischhöhle	53
Toa Imperium	5, 85
Toa Hagah	16, 28, 74
Toa Hordika	8-9, 11-13, 16-17
Toa Ignika	62, 68, 73, 88
Toa Inika	5, 34, 36-49, 53, 56
Toa Kaita Akamai	20
Toa Mahri	48-51, 53, 55-56, 58, 64, 91
Toa Mata	18, 20-23, 27, 48, 62, 69, 72
Toa Metru	5-6, 8-12, 15-18, 21
Toa Nuva	7, 13, 23-26, 28-32, 34-42, 46-47, 58, 61-62, 64-66, 68-73, 79-84, 88, 90
Toa der Luft	6, 22, 41
Toa der Erde	22, 31, 41, 61
Toa des Feuers	4, 13, 20-21, 39, 47, 50, 79-80, 88
Toa des Eises	21, 39, 42, 45, 51, 59, 72
Toa des Lichts	19, 26-28, 47, 65-66, 74, 85-86
Toa des Steines	13, 21, 30, 40, 44, 50, 71
Toa des Wassers	20, 40, 45-46, 85
Toa Siegel	15, 17
Toa Stein	8-10, 14, 20, 27
Toa Suva	3, 8-9
Treespeak	18
Tren Krom	55, 62, 68, 84
Tren Krom Halbinsel	84
Tridax Halter	65-68
Türme des Wissens	2
Turaga	2, 5, 9, 11-13, 15, 18-21, 26-27, 32-33, 37, 39, 47, 49, 63, 83
Turaga des Feuers	8
Turahk	26-27
Tuyet	4-5, 49, 56, 85-87
Umbra	36, 42-43, 74
Uralt	6
Ussal Krabbe	18, 75
Ussalry	18
Vahki	8-10, 14-16
Vakama	5, 8-10, 12-17, 27, 32, 39, 74
Vamprah	62, 64-65, 67-68, 79
Velika	37, 41
Vezok	4, 31, 35, 43
Vezon	35, 39, 42-44, 75-78
Vican	62, 63, 73
Visorak	8-18, 63-64, 91
Vorahk	25-26
Vortixx	86, 90
Voya Nui	5, 29-53, 58, 64, 74
Wahi	18
Wairuha	20
Whenua	10, 26
Wüste der Sorgen	36
Zakaz	48
Zaktan	30-32, 34-35, 37, 41-42, 44
Zamor-Sphären	29, 34-35, 37, 39-41, 44, 46
Zeitschleife	27
Zone des Alptraumes	36, 42
Zyglak	48, 69, 90

Inhalt	Seite

Makutas Tagebuch– Erster Eintrag	1
Metru Nui: Orte und Charaktere	2
Makutas Tagebuch– Zweiter Eintrag	14
Mata Nui: Orte und Charaktere	18
Makutas Tagebuch – Dritter Eintrag	23
Makutas Tagebuch – Vierter Eintrag	28
Desaster auf Voya Nui *(Auszüge der Geschichte)*	30
Voya Nui: Orte und Charaktere	34
Der Verlust der Maske *(Auszüge der Geschichte)*	44
Die Grube: Orte und Charaktere	48
Makutas Tagebuch – Fünfter Eintrag	56
Tod eines Helden *(Auszüge der Geschichte)*	59
Karda Nui: Orte und Charaktere	62
Makutas Tagebuch – Sechster Eintrag	63
Makutas Tagebuch – Siebter Eintrag	64
Föderation der Angst *(Auszüge der Geschichte)*	75
Dunkler Spiegel *(Auszüge der Geschichte)*	85
Makutas Tagebuch – Achter Eintrag	90
BIONICLE Universum Karte	92
Index	94



Seit seiner Schaffung im Jahr 2001 hat sich das BIONICLE® Universum von einer Konstruktionsspielzeug-Serie mit einer Begleitgeschichte zu einer modernen Mythologie entwickelt. Die außergewöhnlichen Orte, faszinierenden Figuren, Mysterien, Dramen und actiongeladene Handlung dienten bereits als Inspirationsquelle für Filme, Romane, Webliteratur und nun dieses Handbuch - ein Überblick über die BIONICLE Story von 2001 bis 2008.

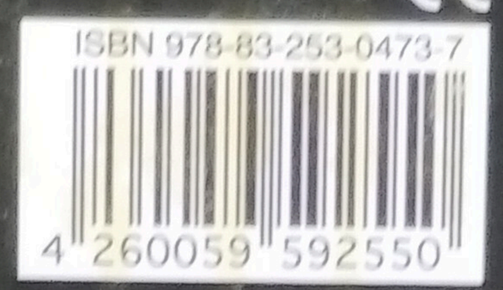
Dieses Handbuch enthält erstmals eine Karte des BIONICLE Universums. Darüber hinaus wird der Leser in bislang unveröffentlichte Informationen eingeweiht und erfährt Makuta Teridaxs Geschichte aus erster Hand. Makutas Handbuch des Universums ist eine Bereicherung für jede BIONICLE-Sammlung. Das nächste Kapitel der BIONICLE Saga hat bereits begonnen – nutze jetzt die Gelegenheit noch einmal die Geschichte, die Millionen Fans begeistert hat, aufleben zu lassen!

Greg Farshtey

Greg Farshtey ist der Autor von mehr als 20 BIONICLE Romanen und dem beliebten BIONICLE Comic-Buch. Er arbeitet als Chefredakteur und Verfasser der sieben LEGO® Magazine, die alle zwei Monate erscheinen, und schreibt an den Wochenenden neue BIONICLE Geschichten. Greg lebt zusammen mit seiner Frau, seinem Textverarbeitungsprogramm, und seiner Comic-Buch-Sammlung in Connecticut, USA.

LEGO, the LEGO logo and BIONICLE are trademarks of the LEGO Group. ©2009 The LEGO Group. Produced by Ameet Sp. z o.o. under license from the LEGO Group.

FUN TRADING GmbH
Haidbrookweg 5
22880 Wedel
www.funtrading.de



11,95 €