

MADDRAX – die dunkle Zukunft der Erde

17 Jahre und 450 Hefte einer SF-Fantasy-Horrorserie

**zusammengefasst von Robert Hector
und ergänzt von Michael Schönenbröcher**

MADDRAX ist eine Heftserie aus dem Bastei-Verlag, die Science Fiction, Fantasy und Grusel miteinander verbindet. Das erste Heft mit dem Titel "Der Gott aus dem Eis" erschien im Februar 2000.

Am 8. Februar 2012 trifft der Komet "Christopher-Floyd" die Erde. Die Folgen sind verheerend. Die Erdachse verschiebt sich, ein Leichentuch aus Staub legt sich über den Planeten... für Jahrhunderte. Als die Eiszeit endet, hat sich das Antlitz der Erde gewandelt: Mutationen bevölkern die Länder und die Menschheit ist unter dem Einfluss grüner Kristalle aus dem Kometen auf rätselhafte Weise degeneriert.

In dieses Szenario verschlägt es den US-Piloten Matthew Drax, dessen Jet-Staffel beim Kometeneinschlag durch einen Zeitriss ins Jahr 2516 gerät. Beim Absturz wird er von seinen Kameraden getrennt und von Barbaren gerettet, die ihn als Gott "Maddrax" verehren. Zusammen mit der telepathisch begabten Kriegerin Aruula wandert er über eine dunkle, postapokalyptische Erde...

MADDRAX, das ist die postapokalyptische Erde nach einem Kometeneinschlag. Ein Road Movie in Heftromanform, in dem die Helden die Kontinente der verfluchten Erde durchstreifen und sich mit mutierten Ratten und Insekten, mit nomadisierenden Barbaren und mysteriösen Unterwasserwesen, mit degenerierten Menschen und Telepathen auseinandersetzen müssen – und mit Außerirdischen, kosmischen Entitäten und verrückten Wissenschaftlern.

Die Handlung

Europa und Nordamerika nach dem Kometeneinschlag

Am 8. Februar des Jahres 2012 kommt es zur globalen Katastrophe, als ein gewaltiger Komet auf dem asiatischen Kontinent einschlägt. Der acht Kilometer durchmessende Himmelskörper besitzt einen festen Kern und sendet eine starke Strahlung aus. "Christopher-Floyd" – so sein Name, läutet das Ende der menschlichen Zivilisation ein. China und ein Großteil von Russ-

land werden völlig zerstört, Europa und Nordafrika schwer in Mitleidenschaft gezogen. Nordostamerika wird von der Druckwelle verwüstet, die um den Erdball läuft, der Nordwesten von einer Flutwelle. Etwas besser sieht es in Südamerika, Südafrika und Australien aus. Explodierende Atomkraftwerke und Waffensysteme setzen radioaktive Strahlung frei.

Es gibt Überlebende, doch sie zählen nur nach Hunderttausenden. Durch den aufgewirbelten Staub, der die Erde wie ein Mantel umgibt, beginnt ein atomarer Winter; der Kampf ums nackte Überleben lässt keine Zeit für einen Wiederaufbau. Besser überstanden haben die Katastrophe die wahren Beherrscher der Erde: die Ratten und die Insekten, die gegen Radioaktivität teilweise resistent sind. Ihre Population wächst ins Unermessliche und bringt bizarre Mutationen hervor.

Die Eiszeit dauert vierhundertfünfzig Jahre, danach ist die Strahlung auf ein erträgliches Maß zurückgegangen. Die Pole haben sich verschoben (der neue Nordpol liegt beim kanadischen Edmonton), die Erdkruste hat sich neu gestaltet, die gewaltigen Gletscher, welche die nördliche Hemisphäre bedeckten, ziehen sich allmählich zurück. Die Menschheit hat überlebt, ist aber in ein bronzezeitliches Stadium zurückgefallen. Domestizierte Rieseninsekten dienen zum Reiten, Rinder-Mutationen als Hauptnahrung, rattenartige Säugetiere, die Taratzen, sind zu erbitterten Gegnern geworden.

Commander Matthew Drax überlebt die Katastrophe auf ungewöhnliche Weise. Er ist einer der Piloten einer Dreier-Staffel von Düsenjägern, die in der Stratosphäre die Auswirkungen eines Raketenbeschusses auf den kosmischen Brocken beobachten sollten. Die Militärs hatten geplant, den Kometen mit Hilfe von Atombomben in seine Bestandteile zu zerlegen. Dies misslang jedoch, lediglich die Oberfläche des Himmelskörpers wurde angekratzt, sodass Millionen Splitterstücke des Kometen rund um die Erde niedergingen.

Der Einschlag löst eine gigantische Druckwelle aus. Die Jets geraten in eine Verzerrung des Raum-Zeit-Gefüges und finden sich in der fernen Zukunft des Jahres 2516 wieder. Matt muss notlanden, in den südlichen Alpen. Er wird von einem Nomadenstamm gefunden, nachdem schon mutierte Ratten auf ihn aufmerksam geworden sind. Die telepathisch begabte Kriegerin Aruula wird zu seiner Gefährtin.

Mutationen, Bestien und Barbaren bevölkern die postapokalyptische Erde. In einigen der größten Bunker haben Menschen in sogenannten "Communities" tief unter der Erde überlebt. Sie haben die technischen Errungenschaften aus der Zeit vor dem Kometeneinschlag bewahrt und sie in fünfhundert Jahren sogar weiterentwickeln können. Diese "Technos" haben

sich aber über die Jahrhunderte zu anfälligen und albinoiden Wesen entwickelt.

Außerirdische: Die Daa'muren und ihre Kristalle

Matt erkundet zusammen mit Aruula das zerstörte Europa und Nordamerika und ergründet am Einschlagkrater in Sibirien die Geheimnisse des Kometen.

Rund um die Erde verteilt finden sich grüne Kristalle. Der Komet war anscheinend eine Raumarche, mit der Außerirdische auf die Erde gelangt sind. Sie nennen sich selbst Daa'muren. Ihre Bewusstseine waren in den Kristallen verankert. Durch ihre Strahlung wurden Mutationen in der irdischen Flora und Fauna verursacht. Die Fremden versuchten durch genetische Manipulation irdischer Lebensformen einen Körper zu entwickeln, der kompatibel zu ihrem Geist war. Schließlich schufen sie sich aus dem Genpool der irdischen Fauna echsenhafte Wirtskörper, in die ihre Geister überwechselten.

Die Daa'muren, körperlose Wesen, stammen von einem glutflüssigen Lava-Planeten außerhalb der Milchstraße und haben telepathische und gestaltungswandlerische Fähigkeiten. Die Extraterrestrier wollen den Antrieb ihrer Raumarche, den "Wandler", durch die gleichzeitige Explosion von 700 Nuklearsprengköpfen reaktivieren. Ziel ist die Umwandlung der Erde in einen Lavaplaneten durch eine nähere Sonnenbahn. Das Projekt bleibt unvollendet: Es explodieren nur etwa dreihundert Atombomben. Der daraus resultierende Elektromagnetische Impuls legt weltweit sämtliche Technik lahm. Die Erde wird quasi von aller Technik befreit und die Menschheit erneut in dumpfe Verzweiflung gestürzt.

Kosmische Wesen – Wandler, Streiter und Finder

Matt Drax erfährt schließlich die fantastische Wahrheit: Der Wandler ist weder ein Komet, noch eine Raumarche, sondern ein intelligentes Wesen – und vielleicht der Letzte seiner Art. Diese Wesen lebten einst in einer fernen Galaxis auf Meno'tees, einem Planeten mit glühenden Ozeanen. Die Ozeane bestanden aus Roter Materie, eine feste Energieform, die sich ständig voneinander löste und wieder verband. Die Wesen können eigene Gravitationslinien erschaffen und sich darauf durch das Universum bewegen. Sie lebten in Frieden mit anderen Geschöpfen und befruchteten das Universum mit Leben. Doch dann kam der Streiter und überzog ihren Lebenskreis mit Gewalt und Verderben.

Die Ableger des Streiters, die Finder, verfolgen die Wandler mit dem Ziel, diese zu jagen und zu fressen. Die Wandler flohen von Planet zu Planet, aber kein Versteck blieb den Sinnen des Streiters verborgen. Sieben Wandler erreichten schließlich einen Lava-Planeten mit einer Doppelsonne: Daa'mur. Äonenlang konnten sie sich dort verbergen. Aber nach Millionen Gestirnsreisen entstand Loos'wan'hill, ein Schwarzes Loch, das den Sonnen Daa'murs die Energie absaugte. Auf der anderen Seite des Schwarzen Lochs wartete der Streiter. Die sieben Wandler mussten von dem erkaltenden Daa'mur abziehen und durften dabei keine Aurenspur hinterlassen, die vom Streiter entdeckt werden konnte. Sie erschufen aus den thermophilen Gluttümlern des Planeten Dienerwesen, die sie wie leblose Raumarchen zu neuen Planeten steuern sollten: die Daa'muren.

Mit Hilfe der Sieben, von den Dienern "Oqualune" genannt, waren die Daa'muren bereits nach viertausend Jahren in der Lage, Gravitationsumwandler zu konstruieren, einen Raumschiff-Antrieb. Um die einzige Möglichkeit zu realisieren, die kosmischen Entfernungen zu überbrücken, – nämlich die Trennung von Geist und Körper –, ließen die Oqualune Speicherkristalle aus ihrer Oberfläche wachsen, in die die Bewusstseine der Daa'muren überwechseln konnten. Sie versetzten sich während der Reise in einen schlafenden Zustand.

Die Sieben hatten beschlossen, in verschiedene Richtungen zu fliehen, um ihre Überlebenschancen zu potenzieren. Der Zielplanet musste für sie und ihre Diener als neue Heimat geeignet sein: eine glutflüssige Welt mit thermophilen Wesen, in die die Geister der Daa'muren schlüpfen konnten.

Der Wandler erreichte schließlich einen blauen Planeten, aber es war eindeutig keine Magmawelt. Bei der automatischen Selektion der Planeten musste etwas schiefgelaufen sein. Der Wandler stürzte auf den Planeten und verursachte eine Katastrophe für diese Welt. Die Daa'muren manipulierten die dort noch existierenden Organismen, um Trägerkörper für sich zu erschaffen. Sie wählten echsenartige Wesen mit der Fähigkeit zur Gestaltwandlung aus. Mit dem "Projekt Daa'mur" wollen sie die Erde in eine Umlaufbahn nahe der Sonne versetzen, um für sich günstige Lebensbedingungen zu bekommen.

Doch dann erwacht der Wandler. Er untersucht den Planeten – und entdeckt einen Finder, den "Jagdhund" eines Streiters, in einem Felsen in Zentralaustralien, dem Uluru. Der Finder war auf der Erde gelandet, als diese noch glutflüssig war. Nun soll sein Ruf den Streiter erreichen, der dem Wandler den Garaus machen will.

In einer kosmischen Schlacht besiegt der Wandler den Finder und startet wieder ins All, nachdem er die Daa'muren in sich aufgenommen hatte. Der Streiter allerdings ist bereits auf dem Weg zur Erde.

Matt Drax muss sich also nicht nur mit den Schrecken der postapokalyptischen Erde auseinandersetzen, sondern auch mit kosmischen Wesenheiten, die sein Begriffsvermögen übersteigen.

Marsbewohner und Meeresbewohner: Hydree und Hydriten

Matts Reisen führen auch zur Begegnung mit zwei fantastischen Rassen, den Hydriten, die am Meeresgrund leben, und den Hydree, die vom Mars stammen.

Bis vor dreieinhalb Milliarden Jahren lebte auf dem Mars ("Rotgrund"), der damals sowohl über Wasser als auch eine Atmosphäre verfügte, eine Rasse von Lungen-Kiemen-Atmern, die Hydree. Es gab drei Volksgruppen: die hochintelligenten Ikairydree, die Mittelschicht der Ditrydree und die barbarischen Patrydree. Erstere Gruppe erkannte frühzeitig, dass der Mars seine Lufthülle und damit sein Wasser verlieren würde. Die Ikairydree schufen einen Transportstrahl, mit dem sie die Ditrydree auf die Erde schicken und damit den Fortbestand ihrer Rasse sichern konnten. Sie selbst beschlossen, mit dem Rotgrund unterzugehen.

Da sich die Erde vor dreieinhalb Milliarden Jahren aber noch in einem größtenteils glutflüssigen Zustand befand, wurde der Strahl verzögert, sodass die Ditrydree erst etwa fünfzigtausend Jahre vor dem Homo sapiens auf unseren Planeten gelangten. Aus ihnen gingen später die Hydriten hervor, die seit Menschengedenken unentdeckt am Meeresgrund leben. Die Hydriten können ihre Bewusstseine in die anderer Wesen versetzen und beherrschen eine Technologie auf bionetischer Grundlage.

Eine Durchquerung dieses Zeitstrahls war es letztlich auch, der Matts Fliegerstaffel in die Zukunft versetzte; und nicht etwa ein Riss im Raum/Zeit-Kontinuum, wie lange vermutet. Zwei Besonderheiten des Strahls: Wer immer ihn passiert, bleibt als "Blaupause" in ihm zurück; quasi als lebloses Abziehbild seiner selbst. Gleichzeitig wird der austretende Körper mit einem Tachyonenmantel umhüllt, der fünfzig Jahre nachwirkt und in dieser Zeit die Alterung stoppt. Das galt auch für die Piloten der Staffel.

Vor zehntausend Jahren hatten die Hydriten eine ultimative Waffe erschaffen, den Flächenräumer, mit dem ganze Landstriche in eine andere Zeit versetzt werden konnten. Der Flächenräumer befindet sich in der Antarktis. Matt hofft, ihn als Waffe gegen den Streiter benutzen zu können, als dieser im Sol-System ankommt, aber dieses Vorhaben schlägt fehl, da durch die

Verschiebung des Südpols die Energie nicht ausreicht. Es müsste ein Magnetfeld-Konverter gebaut werden, um ihn aufzuladen. Eine Aufgabe, die von den Marsianern erledigt werden kann.

Eine Siliziumkreatur, die andere Lebewesen versteinert

Im postapokalyptischen Europa versteinern Menschen durch eine unbekannte Macht, die man die "Schatten" nennt. Ein Schiff aus dem 15. Jahrhundert war in die Gegenwart gelangt, die überlebenden Besatzungsmitglieder waren zu körperlosen Schemen geworden. Wer mit dem Geisterschiff in Kontakt kam, wurde versteinert.

Im Kiel des Schiffes steckt ein von Harz ummanteltes Steinwesen aus Silizium, Teil eines gigantischen Flözes unter Norddeutschland, das einst, von den Nazis abgetrennt, mit einem Flugzeug in den marsianischen Zeitstrahl geriet und sich dort von Tachyonen ernährte. Irgendwann kollidierte es mit der Blaupause einer Karavelle und fiel, halbstofflich geworden, aus dem Strahl. Um vollkommen stofflich zu werden, braucht das Siliziumwesen noch sehr viel mehr Energie. Aus diesem Grund absorbiert das "*Mutter*" genannte Wesen die Lebensenergie der Menschen. Es will wieder mit dem Flöz verbunden sein.

Matt Drax erhält die Chance, die Mars-Regierung (auf dem Roten Planeten bildete sich in den fünfhundert Jahren eine Zivilisation aus den Nachfahren einer fehlgeschlagenen Mars-Expedition des Jahres 2011) für den Kampf gegen den Streiter zu gewinnen. Zurück vom Mars, ahnen Matt und Aruula nicht, dass die Schatten ihrer Tachyonenspur folgen, während ein weiterer Schatten auf dem Mond alle Marsianer versteinert. Es gelingt Matt und Aruula, das Steinwesen mit ihren eigenen Tachyonen stofflich zu machen und vom Schiff zu trennen. Im gleichen Moment kehrt Leben in die Versteinerten zurück – doch sie verhalten sich merkwürdig. In der Nähe von Stralsund erbauen die Ex-Versteinerten eine große Halle. Ein Bohrloch führt dort in die Tiefe der Erde zu einem gigantischen Steinflöz – dem Ursprung von *Mutter*.

In der Zwischenzeit entsteht am Südpol eine neue Gefahr. In einer uralten Waffenanlage verbindet sich ein bionetisches Wesen, der Koordinator des Flächenräumers, mit General Arthur Crow, Matts Gegenspieler aus Waash-ton, dem ehemaligen Washington. Diese neue Entität nennt sich Kroow. Die genetische Chimäre macht sich auf den Weg zu den Hydriten, zur Stadt Hykton. Dort findet Kroow die Siliziumkreatur und bringt sie zum Ort des Ursprungs: an die Ostsee nahe Stralsund.

Matt und seine Freunde entdecken im Himalaja die den Stadtstaat Agartha, das "Königreich der Welt", wo die Nachkommen von Atlantis leben – eine technisch hoch entwickelte Enklave. Dort gibt es eine Gedankensphäre, die mit den Erinnerungen lebender Wesen erfüllt ist, und eine beinahe unzerstörbare Kampfmaschine, den ZERSTÖRER, eine Chimäre aus hoch verdichteter Molekülsubstanz.

Mutter, das Siliziumwesen, will sich mit dem Ursprung in der Tiefe der Erde vereinen. Dies würde bedeuten, dass das Flöz von den "wohlschmeckenden" Menschen erfährt und sich an die Oberfläche begeben könnte. Doch kurz bevor Kroow den Ursprung erreicht, kann Matt den ZERSTÖRER auf ihn hetzen. Es kommt zum Showdown der mächtigen Wesen, der mit der Vernichtung beider endet. Die Fusion von Siliziumstein und Steinflöz kann somit verhindert werden, der Siliziumstein wird zersprengt. Doch dabei stirbt auch Matts Tochter Ann, die er mit seiner früheren Staffelkameradin Jenny hatte – und das durch Aruulas Hand.

Der Flächenräumer – eine Waffe gegen den Streiter

Der Streiter, die böse kosmische Entität, hat das Sonnensystem erreicht und "frisst" den Gasplaneten Neptun, um sich zu stärken. Gleichzeitig stellen die Marsianer den Magnetfeld-Konverter fertig und schicken ihn per Raumschiff zur Erde, wo er über den Flächenräumer in der Antarktis gestülpt wird. Die Waffe hatte sich alle tausend Jahre unkontrolliert entladen, und dabei entstand jedes Mal eine Zeitblase, die zu eben jener Epoche in verschiedenen Parallelwelten führt. Als der Streiter über dem Erdmond erscheint, transferiert Matt einen Teil des Steinflözes, der allem Lebendigen die Energie entzieht und es versteinert, mit dem Flächenräumer in die Masse des Streiters. Doch zunächst gelingt es nicht, den Streiter zu vernichten, denn der Flächenräumer war noch nicht ganz aufgeladen. Stattdessen entsteht eine neue Zeitblase. Durch die Schockwelle ist der Streiter für drei Stunden paralysiert, dann setzt er seinen Weg zur Erde fort.

Als die kosmische Entität die Oberfläche der Erde auf der Suche nach dem Wandler vernichtet, bleibt Matt und seinen Gefährten nur die Flucht durch das neue Zeitportal. Sie sind nun Schiffbrüchige der Zeit und reisen durch die Parallelwelten der Erde. Schließlich geraten in einen Raum zwischen den Zeiten und Welten, in dem mysteriöse "Archivare" – die Menschen einer fernen Zukunft – das Rätsel um die Zeittore und Parallelwelten gelüftet haben. Dort im "zeitlosen Raum" erhalten Matt & Co. auch ein Gerät, das es ihnen ermöglichen soll, das Schicksal der Erde zu wenden: das *Superior Magtron*; eine der technischen Errungenschaften aller Erde-

pochen, die im zeitlosen Raum von den Archivaren gesammelt wurden. Das Magtron mit dem Vielfachen des irdischen Magnetfelds kann den Flächenräumer binnen Minuten aufladen kann.

Matt und seine Gefährten kehren zu jenem Zeitpunkt zurück, als die neue Zeitblase entstand – drei Stunden, bevor sich der Streiter vom Mond löste und die Erde angriff. Diesmal gelingt es, einen Teil des lebenden Flözes in den Streiter zu versetzen. Dieser versteinert – doch im Todeskampf reißt er den Mond auf und schleudert Hunderte von Trümmerstücken in Richtung Erde. Durch die Änderung des Zeitablaufs ist die Menschheit aber gerettet; die nachfolgenden Meteoriteneinschläge sind verkraftbar.

Archivare und Artefakte

Der lebende Stein wurde einst von den Archivaren entwickelt, die rund um den zeitlosen Raum, der Schnittstelle vieler Paralleluniversen, in der *Domäne* leben. Ein verbrecherischer Archivar namens Samugaar gelangt in Matts Welt und Zeit und will die Erde erobern. Nach etlichen Kämpfen, während denen Aruula in Samugaars Gewalt gerät und ihm dienen muss, wird er schließlich von den Archivaren verhaftet. Matt und Aruula kehren durch ein Zeittor in ihre Welt zurück. Doch mit ihnen gelangt auch ein bodenloser Koffer, eine BagBox, mit herüber; ein Behälter mit hochgefährlichen Artefakten, mit denen Samugaar die Weltherrschaft an sich reißen wollte. Die Artefakte verteilen sich über die gesamte Erde. Mit einem Scanner spürt Matt die ersten davon auf und macht sie unschädlich.

Um weitere Artefakte zu lokalisieren, dockt Matt am marsianischen Raumschiff AKINA an, das verlassen im Orbit kreist. Doch als er den Autopiloten abschaltet, wird das Schiff automatisch zum Mars beordert. Matt und Aruula gelangen also wieder zum Roten Planeten – und geraten dort mitten in einen Bürgerkrieg. Sie werden genötigt, durch den Zeitstrahl zurück zur Erde zu reisen. Durch einen Defekt in der Transportanlage überspringen sie jedoch sechzehn Jahre und müssen sich in einer neuerlich veränderten Welt unter einem größer gewordenen Mond zurechtfinden – denn nach dem Wüten des Streiters nähert sich der Mond kontinuierlich der Erde an!

Schwarze Philosophen – die dunkle Seite der Moral

In Moskau treffen sie auf einen Roboter, der dort in Gestalt von Dschingis Khan als Statthalter für eine Gruppe fungiert, die sich die "Schwarzen Phi-

ilosophen" nennt. Mit Hilfe eines Artefakts will er eine Armee von telekinetisch begabten Nosfera erschaffen – was Matt und Aruula verhindern.

Die Bewegung der Schwarzen Philosophen war in Agartha entstanden. Dort hatte sich eine Denkschule etabliert, die sich dem Bösen verschrieb. Der Kern ihrer Lehre ist es, die "Geistesgifte" Gier, Hass und Verblendung zum Lebensziel zu machen, um aus dem Kreislauf der ewigen Wiederkehr, des Samsara, zu entkommen und das Nirwana zu erreichen.

Der Hass ihrer Führer auf die etablierte Lehre und das Reich gipfelte in einem Umsturzversuch, der aber abgewehrt werden konnte, worauf sie Agartha verließen und ein eigenes Reich in einem nepalesischen Tal gründeten. Das fliegende Schwarze Kloster, an Ballons hängend, wurde das Hauptquartier der Schwarzen Philosophen.

Auf Matt wird ein Giftanschlag verübt, doch eine junge blonde Frau – Xaana – rettet ihn. Er weiß nicht, dass sie seine Tochter aus der Zukunft ist, denn seine Ex-Freundin Xij Hamlet wurde von ihm schwanger, als Aruula unter Samugaars Einfluss stand und sich von Matt abwandte. Nun wurde Xaana durch den kollabierenden zeitlosen Raum in die Vergangenheit geschickt, um Matts Tod zu verhindern, während ihre Mutter Xij und ihr Ziehvater Tom Ericson – ein Abenteurer, der durch den "Jungbrunnen" (ein Tümpel mit Nanobots) unsterblich wurde und in die Domäne gelangte – im zeitlosen Raum bleiben. Auch Xaana ahnt nicht, dass Matthew Drax ihr wahrer Vater ist.

Matt erfährt von einem weiteren Statthalter der Schwarzen Philosophen, der Washington übernehmen soll: die Robot-Version von Professor Smythe, Matts totem Erzfeind, der einst Mitglied seiner Fliegerstaffel war, aber verrückt wurde und seither die Weltherrschaft anstrebt. In Waashton plant Smythe die Übernahme der Regierung. Matt und Aruula stoßen zu den Rebellen vor. Sie finden ein weiteres Artefakt, einen Strahler namens Meng-amok, der Menschen zu Berserkern macht, aber verloren geht und den Schwarzen Philosophen in die Hände fällt.

Denn Matt wurde zwischenzeitlich geklont, und sein Klon, der seither mit Aruula unterwegs ist, handelt im Auftrag der Feinde. Schließlich entdeckt die Barbarin die Täuschung und befreit den echten Maddrax. Vor seinem Tod verhilft der Klon Aruula und seinem Original zur Flucht. Inzwischen findet Jacob Smythe den Weg zum *Hort des Wissens*, eine Enklave von Forschern und Wissenschaftlern unter Führung von Matts Freund, dem Neo-Barbaren Rulfan. Dort will er auf Matt und Aruula warten, erliegt aber der Faszination eines Wurmlochs, das im CERN entstanden ist – und verschwindet bei dessen Erforschung genauso wie später auch Xaana.

Als Matt und Aruula Agartha erreichen, ist ein Vorkommando der Philosophen bereits dort eingedrungen. Die Agarther bringen den Feinden eine vernichtende Niederlage bei, doch einige können per Luftschiff fliehen und nehmen Kurs auf Euree (Europa).

In der fernen Zukunft schaffen Xij und Tom Ericson endlich die Flucht aus dem zeitlosen Raum, doch mangels ausreichender Energie kommen sie zwei Jahre später als Xaana an – und erleben eine durch den nahen Mond aus den Fugen geratene Erde. Als sie zum Wurmloch im CERN vorstoßen wollen, in dem Xaana verschwunden ist, kommt ihnen eine Zukunftsversion von Matt entgegen...

Die Monde des Ringplaneten

Zwei Jahre zuvor werden Matt Drax und Aruula durch das Wurmloch, das sich durch einen Unfall im Kernforschungszentrum CERN auftut, in ein fremdes Sonnensystem versetzt – auf einen von zwanzig Monden um einen Ringplaneten. Matt glaubt, in einem Düsenjet gereist zu sein, Aruula in einem Langboot ihrer Heimat. Offenbar wurde der Transfer von der Gegenseite initiiert!

Die fremde Spezies nennt sich "Initiatoren", von den Mondbewohnern, die allesamt aus verschiedenen Bereichen des Universums entführt wurden, um rätselhafte Tests zu durchlaufen, auch "Friedenswahrer" genannt. Die Initiatoren besitzen Sprungfeld-Generatoren, mit denen sie sich ohne Zeitverlust von einem Ort zum anderen versetzen können. Für weitere Strecken – also von Mond zu Mond – benutzen sie riesige Transfertürme.

Matt und Aruula finden sich auf dem Mond *Terminus* wieder. Dort gibt es nur eine gigantische Stadt namens Toxx, in der ein buntes Gemisch verschiedener Völker lebt. In der Mitte der Zehn-Millionen-Metropole erhebt sich einer der Transfertürme, von dem eine Strahlung ausgeht, die für zwei Effekte sorgt: Zum einen werden alle Bewohner befähigt, die Sprachen der anderen zu verstehen, zum anderen verlieren sie die Erinnerung an ihre Vergangenheit. Letzteres können Matt und Aruula verhindern, indem sie weiter die Schutzanzüge tragen, die sie schon vor der Strahlung des Wurmlochs bewahrt hat.

Immer wieder werden Bewohner von den Initiatoren, die angeblich in dem Turm im Zentrum der Millionenstadt residieren, abgeholt und ihrer Persönlichkeit beraubt und fristen dann als "Zombies" ihr Dasein. Es gibt aber auch noch andere Fraktionen in der Stadt. Da ist eine Rebellengruppe, die sich gegen die Initiatoren auflehnt. Es gibt die Tauchergilde, die sich mit dem System arrangiert, um daraus Profit zu schlagen. Und eine Art Sekte,

die von dem geheimnisvollen "Hochwürden" angeführt wird, der über erstaunliche Fähigkeiten verfügt.

Unterwegs zum Turm geraten Matt und Aruula in einem unterirdischen Kerker an das mächtige Volk der Saven, die dort von den Initiatoren festgesetzt wurden. Die Saven installieren unbemerkt ein Quantenbewusstsein in Aruula. Im Turm und somit im Zentrum der "Vergessens-Strahlung" angelangt, verlieren Matt und Aruula nun doch alle Erinnerungen an die Erde. Der "Schläfer" in Aruula öffnet den Kerker der Saven. Die Befreiung des Volkes der Saven wird Toxx zu Verhängnis.

Der Schläfer nimmt Matt und Aruula aus dem Spiel, indem er sie mit dem Transferturm zum Wassermond **Aquus** schickt. Dort gilt es, den mondumspannenden Ozean von Pol zu Pol zu durchqueren. Matt und seine Begleiterin treffen auf Hydree, eine Rasse, deren Nachkommen – die Hydriten – heute auf der Erde leben. Auch sie siedeln am Meeresgrund und bilden auf Aquus eine stattliche Population. Die Fischwesen geben Matt und Aruula ihre Erinnerungen zurück, die nur blockiert waren. Piraten, Echsenwesen und Agenten der Initiatoren machen den beiden das Leben schwer, während sie sich den Weg zu hiesigen Transferturm freikämpfen.

Sie gelangen per Transfer zwar nicht wie erhofft zum Ringplaneten, aber zum Mond **Binaar**. Dieser Himmelskörper ist Maschinenwesen vorbehalten. Die Initiatoren suchen dort nach den am besten optimierten Robotern und Cyborgs. Auch unter den Kunstwesen gibt es Renegaten, die der Herrschaft der Initiatoren entgehen wollen. Matt und Aruula müssen sich unter anderem mit holografischen Simulationen und Körperdieben auseinandersetzen. Während Matt in eine Ersatzteil-Zucht gesperrt wird, gerät Aruula an den Avatar eines Friedenswahrers, der als Kontra – abtrünnige Initiatoren – in den Menschen Potenzial sieht und ihnen hilft, dann aber vom Smythe-Roboter übernommen wird, der direkt nach Binaar transferiert wurde.

Smythe stellt ihnen eine Falle: Matt und Aruula geraten in eine düstere Version des postapokalyptischen Waashton, in dem Jacob Smythe gottgleich residiert. Von dort gelangen sie durch einen Spiegel ins Washington des Jahres 2011, das als Gegengewicht fungiert und in dem Smythe keine Macht hat. Als sie ihn dort durch einen Trick vom Secret Service festsetzen lassen, können sie aus der Simulation entkommen. Auf der Suche nach dem Transferturm werden sie von Renegaten angeheuert, um einen Helfer aus dem Kerker der Initiatoren zu befreien, eine Schwarmintelligenz aus Myriaden winziger Bots, die für die Cyborgs ein "Projekt Exxus" vorantreiben soll.

Matt und Aruula sind mit an Bord, als die Renegaten einen ganzen Stadtteil von Binaar in ein gigantisches Raumschiff verwandeln, die Exxus. Das Schiff verlässt den Maschinenmond. Als Jacob Smythe dort die Macht übernehmen will, verkalkuliert er sich. Die Exxus kollidiert mit dem Planetenring und explodiert, während Smythe in einer Rettungskapsel davontrudelt und sich Matt und Aruula absetzen können.

Die beiden treffen auf ihrer Odyssee über die Monde des Ringplanetensystems immer wieder auf Gegner und Begleiter. So auf Professor Dr. Jacob Smythe, Matts Erzfeind aus vergangenen Tagen, aber sie finden auch Xaana wieder. Nicht zu vergessen ist der "Schnurrer", ein Mischwesen aus Fuchs und Katze, das eine innige Freundschaft mit Aruula schließt. Weitere Mitstreiter sind Mi-Ruut, dessen einäugige Spezies sich hauptsächlich mit Zeichensprache verständigt, und die Wolfsfrau Kra'rarr.

Matt und Aruula können auf den Mond **Botan** fliehen, der von einem allumfassenden Pflanzengeist beherrscht wird. Dieser Geist versetzt die Probanden in eine Art Tiefschlaf und erschafft pflanzliche Doppelgänger, was er auch mit Matt und Aruula versucht. Auf Botan agieren die Polatai, die bereits von Aquus bekannten Schergen der Initiatoren, die Jagd auf die Gefährten machen. Manipulationen der Kontras bringen den gesamten Mond in Gefahr. Der Geist Botans erkrankt schwer. Als sich die Seuche über ganz Botan ausbreitet, setzen die Initiatoren in ihrer Not die gottgleiche Rasse der Saven ein. Nur durch die Verschmelzung mit den Geistern der letzten beiden Saven, die für den Untergang von Toxx verantwortlich waren, kann Botan gerettet werden. Doch die Saven werden von dem Naturgeist vereinnahmt, bevor sie weiter expandieren können. Der Geist Botans erlaubt den Gefährten – Matt, Aruula, Xaana und Mi-Ruut – die Rückkehr nach Aquus.

Dort treffen sie auf Kra'rarr, die sie schon in Toxx kennenlernten und die von den Initiatoren auf sie angesetzt wurde, nun aber von der Beeinflussung befreit werden kann. Gemeinsam machen sie sich auf die Suche nach den Hydree, die auch Xaana, Mi-Ruut und Kra'rarr ihre Erinnerungen zurückgeben sollen. Dabei ergibt sich aus einem Genvergleich, dass Xaana Matts leibliche Tochter ist, was aber nur Matthew erfährt. Sie erfahren von einem sagemumwobenen Beiboot der ersten Kolonisten, das reaktiviert wird.

Mit ihm versuchen Matt, Aruula und Xaana den Ringplaneten zu erreichen. Sie werden jedoch auf den Mond **Messis** umgeleitet, wo ein Treffen mit den Initiatoren stattfinden soll.

Messis wird "Dunkelmond" genannt. Ein gewaltiges Wolkenfeld umgibt den Trabanten. Die Bewohner vertragen kein direktes Sonnenlicht. Auf der Unterseite der Wolken wachsen Erntepflanzen. Es stellt sich heraus, dass die Initiatoren die echsenartigen Messisaner einst von ihrem Heimatplaneten holten und hier angesiedelt haben – ein ganzer Mond für eine einzelne Spezies!

Auf Messis geht einiges schief. Das Beiboot havariert bei der Landung, und das anvisierte Treffen mit den Initiatoren scheitert zunächst, weil die Kontras sich einmischen. Die Delegation aus drei Avataren – Roboter, in die die Geister der Friedenswahrer schlüpfen können – wird von einer Guerillagruppe der Kontras von der Leitstelle getrennt. Die Gefährten machen sich auf die Suche nach dem örtlichen Transferturm und stoßen dabei auf Pilze, die halluzinogene Sporen ausstoßen, und wirre Verschwörungstheoretiker. Währenddessen entert der Geist eines Kontras einen der Avatare und folgt den Gefährten, um sie über die wahren Pläne seines Volkes zu unterrichten. Kurz bevor er die Menschen erreicht, stoppen ihn drei Initiatoren, die körperlich nach Messis kamen und nun die Verfolgung fortsetzen.

Die Menschen stoßen auf zwei Dörfer, deren Bewohner angeblich von den Friedenswahrern deportiert wurden. Nur die Kinder sind übrig – und die fallen über die drei Initiatoren her und töten sie. So gelangen Matt, Aruula und Xaana in den Besitz eines Sprungfeldgenerators – und erleben beim Transferturm, wie man den Messisanern die Köpfe abtrennt! Kurze Zeit später werden sie entdeckt und festgenommen – und ihrer Erinnerungen der letzten Wochen beraubt. So erleben sie auf Messis einen "Neustart", bei dem sich die Initiatoren im besten Licht präsentieren und ihnen eine Offerte unterbreiten: Sie bieten an, einen Teil der Menschheit von der Erde auf einen der Monde umzusiedeln und so vor der Vernichtung zu bewahren, die durch den abstürzenden Erdmond droht. In Wahrheit sollen sie nur die Messisaner ersetzen, die durch Degeneration ihren Wert für die Initiatoren verlieren.

Matt soll durch das Wurmloch zur Erde zurückkehren und den Menschen das Angebot unterbreiten, auf den Mond Novis auszuwandern, während Aruula und Xaana das dortige Terraforming überwachen, das Novis zu einer zweiten Erde machen soll.

Der Initiator Starnpazz war in der Zwischenzeit schon zweimal auf der Erde, um Informationen über die Menschheit zu sammeln, die sich nach

den bisherigen Testergebnissen dazu eignet, die Messisaner zu ersetzen. Was die Initiatoren nicht wissen: Starnpazz ist ein Kontra, der sein eigenes Süppchen kocht, um wenigstens einen Teil der Menschen vor ihrem Schicksal auf Novis zu bewahren. Dabei hält er es nicht so genau mit der Wahrheit und verstrickt sich zunehmend in seine Lügen, die er den Menschen aufischt, um ihre Unterstützung zu erlangen. Doch immerhin gelingt es ihm, Kontakt zum Mars aufzunehmen, wo ein Teil der Erdbevölkerung Asyl bekommen könnte – wenn es gelingt, einen Hydree zum Roten Planeten zu schicken, um dort eine uralte Anlage zur Begrünung des Mars in Gang zu setzen. Die Hydriten der Erde sind dazu ungeeignet; es muss ein Hydree sein, wie sie auf Aquus leben.



Cover MX 450 © Bastei Verlag, Maler: Jan Balaz / Shutterstock

Das Schicksal der Erde

Matthew Drax tritt im CERN aus dem Wurmloch und wird bereits von Tom Ericson und Xij erwartet, die beim Wurmloch nach Xaanas Verbleib forschen wollen (diese Szene schließt direkt an den zweijährigen Vorausblick an). Eigentlich ist auch ein Archivar bei ihnen, der nach ihrer Flucht zu den beiden stieß. Nach dem Zusammenbruch des zeitlosen Raums hatte er

keine Möglichkeit mehr, in seine angestammte Dimension zurückzukehren. Mysteriöserweise löst sich der Archivar aber bei Matts Ankunft in Nichts auf und niemand kann sich an ihn erinnern. Dies muss ein Zeitphänomen sein, das Matt aber (noch) nicht lösen kann. Schockiert muss Matthew erfahren, dass in den wenigen Monaten im Ringplanetensystem auf der Erde tatsächlich zwei Jahre vergangen sind – und der vom Streiter aus der Umlaufbahn gedrückte Mond ist der Erde schon viel näher als erwartet. Eines nicht mehr fernen Tages wird er mit ihr kollidieren – und bei diesem Einschlag würde die Erde sehr wahrscheinlich auseinanderbrechen. Die einzige Alternative bieten die Initiatoren: einen Exodus für einige zehntausend Menschen durch das Wurmloch auf einen der Ringplanetenmonde, um wenigstens das Überleben ihrer Spezies sicherte. Die Erde ist bereits verloren – die Menschheit noch nicht.

Ob dieser Teil der Menschheit überlebt, hängt nun von Matt ab. Deswegen durfte zur Erde zurückkehren: um dafür zu sorgen, dass möglichst viele technisch und zivilisatorisch hochstehende Menschen ins sichere Exil gelangen. Er allein wird auswählen müssen, wenn er auf die Reise schickt – ein moralisches Dilemma.

Auf der anderen Seite des Wurmlochs, wird der Initiator Starnpazz, der Matt eigentlich begleiten sollte, als Kontra enttarnt; der linientreue Horde-lab nimmt dessen Platz ein, muss aber noch mit den Daten, die Starnpazz auf seinen beiden Expeditionen zur Erde gesammelt hat, konditioniert werden.

Dass die Rettung der Erdenbewohner für die Initiatoren alles andere als uneigennützig ist, hatte man Drax wohlweislich verschwiegen. Deren Interesse liegt allein darin, ihre eigene Spezies vor dem Untergang zu bewahren, wozu man offenbar die Gehirne der Menschen braucht. Das Projekt hat bereits so viele Generationen in Anspruch genommen und so viele Ressourcen verschlungen, dass die Initiatoren es ohne Rücksicht auf ethische Fragen vorantreiben – was die Bewegung der Kontras ins Leben rief.

Matthew Drax hat einen Holoprojektor bei sich, mit dessen Präsentation er den Menschen den "Umzug" nach Novis schmackhaft machen soll. Sowie zweihundert Peilsender, die er unter den ausgewählten Zivilisationen und Enklaven auf der Erde verteilen kann. Kandidaten sind zum Beispiel der *Hort des Wissens* in Schottland, die Bewohner von El'ay (Los Angeles) und Waashton sowie das Reich Agartha. Die bereits gewonnenen Gemeinschaften sollen als Multiplikatoren dienen, um weitere Personengruppen zu überzeugen. Dank der Sender kann das Wurmloch später auf einer Trans-

portplattform, die dank Starnpazz momentan in Agartha gebaut wird, an jedem beliebigen Ort der Erde erscheinen. Die Energiezelle, die zum Betrieb notwendig ist, trägt Hordelab bei sich. Dieses letzte Bauteil will er ganz zum Schluss installieren, denn seine Zerstörungskraft wäre bei falscher Handhabung unvorstellbar.

Matt berichtet Tom Ericson und Xij Hamlet vom Ringplanetensystem und den Initiatoren – und von Xijs Tochter Xaana, die noch dort weilt. Mit dem Amphibienpanzer PROTO bringen die beiden ihn zum Hort des Wissens in Schottland. Die Erde hat sich stark verändert, seit der Mond immer näher heranrückt. Sie wird permanent von Stürmen, Fluten und Erdbeben heimgesucht, und die Schwerkraft des Mondes bewegt sogar die Kontinentalplatten, sodass es zu gewaltigen Tsunamis kommt.

In diesem Chaos muss Matt nun seine Mission erfüllen. Verspätet trifft auch Hordelab ein, der Matt unterstützen und mit seinem mobilen Sprungfeldgenerator transportieren soll. Um Kontakt mit Techno-Enklaven zu erhalten, lassen die Wissenschaftler aus dem Hort einen Funksatelliten an einem Wetterballon in die Stratosphäre aufsteigen. Hordelab bringt sie zusammen mit PROTO zum ersten Zielpunkt: eine Athener Bunkerzivilisation, die nach einer Flutwelle ums Überleben kämpft. Um sich vom Stand der Bauarbeiten an der Transportplattform zu überzeugen, springt Hordelab weiter nach Agartha – wo er aber festgesetzt wird, da seine Darstellung der Dinge von Starnpazz' Lügengeschichten abweicht. So sind Matt & Co. erst einmal auf sich allein gestellt...

Die Zyklen der Serie

Die MADDRAX-Serie lässt sich in folgende Zyklen einteilen:

Band 1 – 24: Euree-Zyklus

Matt Drax durchquert gemeinsam mit der telepathisch begabten Barbarin Aruula auf der Suche nach den Kameraden seiner Fliegerstaffel das ihm fremde Europa.

Band 25 – 49: Meeraka-Zyklus

Ankunft in Nordamerika, Auftritt des Weltrats, Durchquerung des Kontinents, Abenteuer in Waashton und El'ay.

Band 50 – 74: Expeditions-Zyklus

Entdeckung der Vorgänge am Kratersee im Nordosten Asiens (wo der Komet "Christopher-Floyd" eingeschlagen ist) und Wettlauf dorthin.

Band 75 – 99: Kratersee-Zyklus

Auflösung der Geheimnisse um den angeblichen Kometen, in Wahrheit eine Raumarche, mit der Außerirdische auf die Erde gelangt sind, die ihre Geister in gestaltwandlerische Echsen (Daa'muren) transferieren.

Band 100 – 149: Daa'muren-Zyklus

Von der Gestaltwerdung der Daa'muren bis zum Krieg gegen die Allianz der Menschen.

Band 150 – 174 (inkl. SpinOff-Serie MISSION MARS):

Matts Abenteuer auf dem Mars, Aruulas Weg nach Ausala (Australien).

Band 175 – 199: Finder-Zyklus

Matts Rückkehr zur Erde, Auflösung um der Geschehnisse um Daa'muren, Wandler und Finder, was im Tod des Finders und dem Wegflug des Wandlers samt der Daa'muren gipfelt.

Band 200 – 224: Afra-Zyklus (inkl. SpinOff-Serie DAS VOLK DER TIEFE):

Steampunk-Abenteuer in Ostafrika mit Wolkenstädten und Dampfmaschinen – und Zombies.

Band 225 – 249: Flächenräumer-Zyklus

In der zum Teil eisfreien Antarktis sucht Matt den Flächenräumer, eine Waffe der Hydriten, die gegen den Streiter eingesetzt werden soll, der nach dem Ruf des Finders auf dem Weg ins Sonnensystem ist.

Band 250 – 299: Ursprungs-Zyklus

Eine Siliziumkreatur versteinert andere Lebewesen, um mit Hilfe von deren Lebensenergie stofflich zu werden und sich wieder mit dem Flöz zu vereinen, von dem es einst abgetrennt wurde.

Band 300 – 324: Streiter-Zyklus

Der Streiter verwüstet die Erde, wo er den Wandler vermutet; Matt Drax kann nach einer Zeitreise durch Parallelwelten die Geschehnisse aber rückgängig machen und den Streiter durch die Siliziumkreatur unter Mitwirkung des Flächenräumers versteinern, was den Mond aus seiner Umlaufbahn bringt.

Band 325 – 349: Archivar-Zyklus (inkl. SpinOff-Serie "2012")

Ein Archivar namens Samugaar aus einer Welt zwischen den Paralleluniversen, wo in einem "zeitlosen Raum" technische Artefakte aller Epochen lagern, will die Weltherrschaft erlangen.

Band 350 – 399: Zeitsprung-Zyklus

Nachdem Matt und Aruula durch den marsianischen Zeitstrahl 16 Jahre in die Zukunft versetzt wurden, treffen sie auf die machtgierigen "Schwarzen Philosophen"; gleichzeitig tauchen Artefakte aus Samuugars Transportbehälter an verschiedenen Stellen der Erde auf.

Band 400 – 499: Fremdwelt-Zyklus

Matt und Aruula werden durch ein Wurmloch in ein Ringplaneten-System versetzt und erleben Abenteuer auf verschiedenen Monden, bis Matthew mit der Offerte, die Menschheit vor dem abstürzenden Mond zu retten, wieder zur Erde geschickt wird.

Ob er den Plan der Initiatoren rechtzeitig durchschaut und wie er den Untergang der Erde verhindern will, ist noch offen...

Kritische Würdigung

MADDRAX ist eine Mischung aus Science Fiction und Horror und fand ein treues Stammpublikum. Immer wieder gelingt es den Autoren, der Serie neue Wendungen zu geben und fantastische Ideen umzusetzen. Kosmische Geschehnisse wechseln sich mit bodenständigen Abenteuern auf einer postapokalyptischen Erde ab. Die schöne Barbarin Aruula, blutrünstige Monster, Rückblicke und Bezüge zur Realgegenwart mit Anleihen aus dem Phantastik-Genre geben der Serie ihr unverwechselbares Flair.

Mit Band 400 wurden die Helden Matthew Drax und Aruula erstmals aus dem vertrauten Sonnensystem mittels eines Wurmlochs in eine komplett neue Umgebung verschlagen, in ein Ringplaneten-System mit zwanzig Monden, in dem die Zeit im Vergleich zur Erde langsamer vergeht. Dort herrschen die Initiatoren, die Spezies aus allen Teilen der Galaxis durch Wurm Löcher entführen, um sie Test zu unterziehen. Unterdessen droht der Erde die Gefahr, dass der aus seiner Bahn geratene Mond auf den Planeten stürzt. Matt kehrt mit Plänen für einen Exodus zur Erde zurück: Ein Teil der Menschheit soll per Wurmloch auf den Mond Novis transferiert werden, der zurzeit einem Terraforming unterzogen wird. Dies ist ein Angebot der

Initiatoren, die aber ein ganz anderes, sehr eigennütziges Ziel verfolgen, um sich einen "Vorrat" an Menschen anzulegen.

Ab Band 450 spielen wieder mehr Abenteuer auf der Erde, aber auch der Mars kommt nach einigen politischen Umwälzungen wieder ins Spiel. Und natürlich spielt der Mond Novis, die "neue Erde", eine wichtige Rolle. Hinzu kommt ein weiterer Gegenspieler. Fest steht, dass der Zyklus mit Band 500 endet.

Hauptverantwortlich für die MADDRAX-Serie ist Redakteur Michael "Mad Mike" Schönenbröcher. Die derzeitigen Autoren sind: Sascha Venne-
mann, Lucy Guth, Christian Schwarz, Jana Paradigi, Wolf Binder, Ben Calvin Hary, Ian Rolf Hill und Madeleine Puljic. Seltener dabei sind Oliver Fröhlich, Michael M. Thurner, Ansgar Back, Manfred Weinland und MX-Urgestein Jo Zybell.