

# DER MADDRAX

## RÜCKBLICK **auf die Bände 1 bis 499**

Der US-Pilot Matthew Drax wird während eines Kometeneinschlags am 8. Februar 2012 mitsamt seiner Flugstaffel durch ein mysteriöses Phänomen um 504 Jahre in die Zukunft geschleudert. Die telepathisch begabte Kriegerin Aruula rettet ihn vor Riesenratten – Taratzen – und wird seine Gefährtin. Sie nennt ihn "Maddrax". Gemeinsam reisen sie durch das ehemalige Europa auf der Suche nach seinen Kameraden. Matt erlebt ein völlig verändertes Antlitz der Erde: Wilde Barbarenstämme und gefährliche Mutationen kreuzen seinen Weg, genauso wie geheimnisvolle grüne Kristalle, die einen merkwürdigen Einfluss auf die Umwelt zu nehmen scheinen. Die alte Zivilisation liegt in Trümmern, die Errungenschaften der Technik wurden vergessen. Und zu allem Überfluss ist sein Copilot, Professor Dr. Jacob Smythe, verrückt geworden und strebt die Weltherrschaft an.

Während er seine Staffelkameraden Irvin Chester und Hank Williams nicht mehr retten kann und David McKenzie verschollen bleibt, trifft Matt in Berlin auf die Pilotin Jenny Jensen, die nun Königin eines Amazonenstamms ist. Die beiden werden zu einem Paarungsritual gezwungen.

In London bekommt Matt Kontakt zu den "Technos", der Londoner Community, die nach wie vor vom britischen Königshaus – King Roger III. und seine Tochter Victoria – angeführt wird. Die Technos retteten etwas Fortschritt ins 26. Jahrhundert, doch sie zahlen einen hohen Preis: Ihr Immunsystem hat versagt; sie können nicht mehr an die Oberfläche und forschen verzweifelt nach einem Serum. Matt und Aruula folgen ih-

rer Bitte, nach Amerika zu reisen und mit den dortigen Technos Verbindung aufzunehmen. Doch Matt und Aruula werden unterwegs zur Küste von Sklavenhändlern gefangen genommen. Bei einem Ausbruchversuch trifft Matt auf den Hydriten Quart'ol, einen Fischmenschen, dessen Rasse seit Jahrtausenden unbemerkt die Meere bewohnt. Dabei gibt es zwei Arten von Hydriten: die friedlichen Anhänger Ei'dons und die fleischfressenden Mar'osianer.

Quart'ol kommt tragisch ums Leben und Matt wird wieder gefangen. Man trennt ihn von Aruula und schafft ihn auf ein Schiff, das nach Meeraka, die früheren USA, übersetzt.

Matt erreicht auf der SANTANNA das vereiste New York. Nachdem er die Stadt vor einer Atombombe bewahrt hat, reist Matt weiter nach Washington (Waashton). Er wird von den dortigen Technos mit offenen Armen empfangen - und tatsächlich besitzen sie auch ein Immunserum. Doch schon bald zeigt sich, dass die Regierung ("Weltrat"), vorrangig der imperialistisch gesinnte General Arthur Crow, ein tyrannisches Diktat errichtet hat und den Rest der Welt klein halten will. Matt lernt die *Running Men* kennen, die den Weltrat bekämpfen, angeführt von Mr. Black, einem Klon Arnold Schwarzeneggers, des letzten US-Präsidenten. Unwissentlich lockt Matt die Rebellen in eine Falle. Der Geist des Hydriten Quart'ol, der sich in Matts Gehirn gerettet hat, übernimmt die Kontrolle über seinen Körper und entführt ihn in die Unterwasserstadt Hykton. Dort wird Quart'ols Geist in einen Klonkörper transferiert.

Unterdessen folgt Aruula zusammen mit dem Neo-Barbaren Rulfan, dessen Vater ein englischer Techno ist, Matts Fährte über den Atlantik. Die beiden verbringen auf Island eine Nacht miteinander, worauf sich Rulfan in die schöne Barbarin verliebt. Doch die weist ihn zurück, da sie fest überzeugt ist, Matt wiederzusehen.

Tatsächlich trifft sie ihn in Washington wieder, nachdem ihn die Hydriten freigelassen haben. Überraschend taucht auch David McKenzie auf. Nach einer Odyssee gelangte der mit einem Flugzeug nach Meeraka. Niemand bemerkt, dass er von den *Running Men* gegen einen Doppelgänger namens Philipp Hollyday ausgetauscht wird. Matt und der falsche Dave werden nach Cape Canaveral geschickt, um herauszufinden,

ob die dortigen Space Shuttles noch flugfähig sind. Der Weltrat will zur Internationalen Raumstation gelangen. Tatsächlich finden sie einen funktionstüchtigen Prototyp.

Aruula findet indes heraus, dass der Weltrat für die Existenz der "Nord- und Ostmänner" verantwortlich ist, gefährliche Kriegerstämme, die jegliche Zivilisation im Keim ersticken. Sie und Matt müssen fliehen und wenden sich nach Westen. Während ihrer Reise treffen sie auch auf die "Unsterblichen", die ihr Leben seit dem Kometen durch Implantate künstlich verlängern. Miki Takeo, der erste vollständig implantierte Mensch, hat sogar eine Roboter-Enklave bei Los Angeles errichtet. Als die verschiedenen Fraktionen hier auftauchen und seine Forschungen bedrohen, übergibt er Matt dem Weltrat und ordnet an, das Gebiet umgehend zu verlassen.

Matthew, der Philipp Hollyday enttarnen und den echten David McKenzie befreien kann, wird gezwungen, mit dem Shuttle zur ISS zu fliegen, um Aufzeichnungen über den Kometenabsturz und die Folgen zu bergen. Doch er schnappt sich die Informationen und landet das Shuttle bei den Unsterblichen in Amarillo. Nach einer Abwehrschlacht gegen ein Zombieheer, das die Japaner gegen Los Angeles (El'ay) schicken, wird eine Expedition zusammengestellt. Denn die Bilder der ISS zeigen, dass rund um den Einschlagkrater innerhalb kürzester Zeit wieder Leben entstand. Ein Rätsel, welches man auflösen will. Auch der Weltrat setzt eine Expedition unter der Führung von Jacob Smythe und Lynne Crow, General Crows Tochter, in Bewegung, genauso die *Running Men* unter Mr. Black.

Auf der Reise wird Aruula eine Zeitlang von dem intelligenten Pflanzenkeim GRÜN okkupiert. In Fort McPherson schließt sich ihnen der Rest der *Running Men* an, die von Ostmännern aufgerieben wurden. Die Weltratsgruppe spaltet sich derweil in zwei Fraktionen. Jed Stuart, ein schüchterner Wissenschaftler und Sprachkundler, und der Barbar Pieroo proben den Aufstand gegen Smythe und Crow. Nach schweren Verlusten erreichen sie das Ufer des Kratersees. Dort starten sie einen Tauchgang und werden angegriffen.

Auch Matthew Drax und seine Gruppe erreichen den Kratersee und treffen dort auf bizarre Völker, die der "Macht im See" huldigen. Aruula erfährt, dass sie schwanger ist – und dass sich das Kind anders als normal entwickelt. Es entstand unter dem Einfluss des Pflanzenwesens und trägt auch dessen DNA in sich.

Quart'ol erscheint und bringt David McKenzie und Rulfan mit. Sie tauchen zum Grund des Sees und finden dort Unglaubliches: Umgeben von grünen Kristallen entpuppt sich der Komet als ein Raumschiff! Die Kristalle, zu Tausenden während des Absturzes über die Erde verteilt, beinhalten die Geister von Außerirdischen, die sich selbst Daa'muren nennen. Seit dem Absturz beeinflussen sie mit Strahlung und Telepathie das Leben auf der Erde und sind verantwortlich für die Degeneration der Menschen und die zahlreichen Mutationen, denn sie forschen nach neuen Körpern, in die sie "umziehen" können. Deren Vollendung steht kurz bevor!

Aruula erlebt inzwischen die schlimmsten Stunden ihres Lebens: Am Ufer des Kratersees wird ihr das Ungeborene von einer Kreatur der Daa'muren aus dem Leib geraubt. Sie überlebt, doch ihre Verzweiflung ist grenzenlos.

In Höhlen am Ufer finden die Gefährten schließlich die Brut der Daa'muren, an die die Völker ringsum verfüttert werden. Matt zertritt eines der Eier und löst damit eine Kaskade von Ereignissen aus. Die Daa'muren erklären ihn zum "Primärfeind" und jagen ihn mit einem Mutantenheer bis zurück nach Russland.

Dort machen die Gefährten Bekanntschaft mit der Bunkerliga, den russischen Technos. Diese stellen aus Mr. Blacks Blut das begehrte Immunserum her. Bei den Untersuchungen finden sie auch in Matts Blut merkwürdige Veränderungen. Es ist kontaminiert mit Tachyonen, weswegen er langsamer altert. Steckt dahinter die Zeitanomalie, die ihn in die Zukunft katapultierte?

Vor den Toren Moskaus kommt es zum finalen Kampf gegen das Mutantenheer. Matt vernichtet es durch die Explosion eines nuklearbetriebenen Lasergewehrs.

Danach teilen sich die Freunde in mehrere Gruppen, um die Chancen zu vergrößern, London zu erreichen und dort von der Gefahr vor den Daa'muren zu warnen.

In Berlin erfährt Matt von der Existenz einer Tochter mit Jenny, die aus ihrem One-Night-Stand hervorgegangen ist. Aruula, die ja gerade erst ihr eigenes Kind verloren hat, reagiert zutiefst gekränkt, versöhnt sich aber wieder mit Matt.

Zurück in London, schmiedet man eine Allianz gegen die Daa'muren, der sich alle bisherigen Freunde anschließen. General Crow, der die Vormachtstellung des Weltrats gefährdet sieht, schickt seine Nordmänner nach Britana und entfesselt eine Schlacht, die von den Briten und ihren Verbündeten gewonnen wird. Doch der Preis ist hoch: Der Unsterbliche Aiko Tsuyoshi muss schwer verletzt nach Amarillo zurückkehren und der britische König Roger III. fällt. Seine Tochter Victoria folgt ihm auf den Thron. Auch Matt wird zwischenzeitlich vermisst, kann jedoch gerettet werden.

Professor Smythe und Lynne Crow werden bei ihrer Gefangenschaft im Kratersee Zeugen, wie die Daa'muren die neugeschaffenen Echsenkörper übernehmen. Jacob Smythe, von dem sie sich für ihre zukünftigen Pläne Hilfe erhoffen, erfährt ihre Geschichte: Einst wurde ihr Planet von einem Schwarzen Loch bedroht. So bauten sie sieben Oqualune, die in ihren Lavameeren trieben, zu Wandlern aus und flohen ins All. Um die lange Reise zu überleben, transferierten sie ihre Bewusstseinsinhalte in Kristalle, die die Oqualune erzeugten.

In der Nähe des Sol-Systems bekam ein Wandler Probleme und stürzte als vermeintlicher Komet auf die Erde ab. In den folgenden fünfhundert Jahren versuchte man durch Bestrahlung der Flora und Fauna kompatible Körper für die Daa'murengeister zu erschaffen, was zu Mutationen und Degenerierungen führte - bis die Daa'muren leistungsfähige Echsenkörper fanden, die sogar zur Gestaltwandlung fähig sind. Als wichtigste Dienerrasse schufen sie die *Leshi'ye*, die sogenannten Todesrochen: große fliegende Rochen, die von ihrem Koordinator Thgáan, der im Orbit um die Erde schwebt, nach den Befehlen der Herren instruiert werden.

Kurze Zeit später kommt es zu einem folgenschweren Ereignis: Eine japanische Atomrakete, vor fünfhundert Jahren zur Abwehr des Kometen gestartet, kehrt auf ihrer Flugbahn zur Erde zurück und schlägt in den Kratersee ein. Für einige Sekunden wird durch die Atomexplosion der Wandler reaktiviert und führt zur Entwicklung von "Projekt Daa'mur": Die Daa'muren beginnen überall nach nuklearem Material zu suchen. Die Allianz tut alles, um dies zu verhindern, doch die Daa'muren unterwandern als Gestaltwandler immer wieder ihre Reihen. Es gelingt ihnen, fünfzig Atombomben vorübergehend in Moskau zu verstecken. Hier kommt ihnen Mr. Black in die Quere, doch auch er kann den Weitertransport nicht verhindern. In Berlin übernehmen die Daa'muren sogar die Macht. Sie entführen Jenny Jensen und Ann, ihr gemeinsames Kind mit Matt.

Matt und Aruula suchen weiter nach Verbündeten gegen die Daa'muren. Dabei machen sie eine faszinierende Entdeckung: Ein US-Flugzeugträger geriet 2005 in ein Zeitphänomen und wurde ebenso wie Matts Fliegerstaffel in die Zukunft versetzt! War also gar nicht der Absturz des Wandlers schuld an dem Zeitsprung? Matt erfährt, dass der Alterungsprozess aller Zeitreisenden durch einen Tachyonenmantel für fünfzig Jahre stark verlangsamt ist, man danach aber mit einem Schlag um diese Zeitspanne altert!

In Britana fällt Rulfan unterdessen einer Intrige der Daa'muren zum Opfer. Er wird manipuliert und kann nur im letzten Moment verhindern, dass der Bunker in Salisbury, wo sein Vater die Führung hat, von den Daa'muren übernommen wird. Beschämt über seine Schwäche verlässt er den Bunker.

Die Allianz ergreift derweil die Initiative. Mithilfe eines mutierten Insektenheeres, dessen Königin Matt als Verbündete gewinnen konnte, dringen sie in die Bruthöhlen der Daa'muren ein und vernichten den Großteil der Eier. Auch Arthur Crow schließt sich überraschend der Allianz an. Zum Beweis seiner Loyalität hetzt er seine Barbarenheere, die bislang die freien Völker bedrohten, aufeinander und löscht sie aus. Doch er besitzt inzwischen ein Heer von U-Men – organische Roboter –,

das er Miki Takeo gestohlen hat und dessen Existenz er vor allen geheim hält.

Matt befreit Jenny und Ann aus der Gewalt der Daa'muren und Aruula beginnt nach ihrem Sohn zu suchen, von dem sie erfährt, dass er noch am Leben ist. Doch ihre Bemühungen scheitern.

Durch eine Aufklärungsmission erfährt die Allianz von den ungeheuren Plänen der Daa'muren. Diese pumpen den gesamten Kratersee aus und bestücken ihn rund um den Wandler mit Atombomben. Die Kettenreaktion nach der Zündung, so vermutet die Allianz, soll die Erde in einen Feuerball verwandeln.

Mit der "Operation Harmagedon" will man dem zuvorkommen. Ein gewaltiges Heer aus Technos, Barbaren, Insekten und Vertretern der Mutantenvölker bricht zum Kratersee auf. Matt begibt sich indessen mit der Unsterblichen Naoki Tsuyoshi, Aikos Mutter, zur ISS, um von hier aus das Wetter am Kratersee zugunsten der Allianz zu beeinflussen. Auch die U-Men werden von Arthur Crow in Marsch gesetzt. Ein Telepathenzirkel, dem Aruula angehört, stört indessen die telepathische Kommunikation der Daa'muren.

Da entdeckt Matt von der ISS aus, dass Crow sein Robot-Heer aufmarschieren lässt. Der General stand schon lange im Verdacht, mit den Daa'muren zu kooperieren - nun scheint der Beweis erbracht, dass er die Truppen der Allianz angreifen lässt! Mit einem Code, den er von Miki Takeo erhält, stoppt Matt die U-Men auf einen Schlag - nicht ahnend, dass Crow die Daa'muren angreifen wollte, dies aber verheimlicht hat, weil er überall Spione vermutete.

Der Angriff scheitert. Die Atombombenkette wird gezündet. Doch nur die Hälfte der Bomben explodiert. Der größtenwahnsinnige Jacob Smythe hat im letzten Moment sein Gewissen wiederentdeckt und die Kette sabotiert, kommt dabei aber selbst ums Leben.

Die Wirkung der Explosion ist dennoch verheerend. Der Kratersee verwandelt sich kurzzeitig in ein Lavameer und ein EMP (Elektromagnetischer Impuls) rast über den Planeten. Das Shuttle mit Matt und Naoki an Bord fällt aus, genauso wie die Elektronik in Naoki und Takeo. Sämtliche Technik der Bunkerzivilisationen wird von einem Moment auf den

nächsten unbrauchbar. Die Heere der Allianz werden im Feuersturm vernichtet. Aiko Tsuyoshi stirbt ebenfalls nach heldenhaftem Einsatz.

Und entgegen aller Physik hält der EMP an – denn er stammt nicht von den Atombomben, sondern aus dem Wandler! Damit haben die Daa'muren ihr eigentliches Ziel erreicht: den Wandler zu reaktivieren. Ihr Plan: Sie wollen den Wandler nutzen, um die Erde näher an die Sonne zu schieben und sie in eine Lavawelt wie ihre Heimat zu verwandeln.

Während überall auf der Erde die Techno-Zivilisationen verzweifelt ums Überleben kämpfen und von den Barbaren überrannt werden, haben Aruula und Matt eine schwere Zeit der Trennung zu überstehen. Die Barbarin überlebt als Einzige des Telepathenzirkels und folgt dem telepathischen Ruf eines "brennenden Felsens", der sie nach Australien lockt. Dabei überlebt sie dramatische Gefahren und verpasst nur um Haaresbreite ihren Sohn Daa'tan, der ebenfalls in Begleitung eines Daa'muren nach Australien zieht. Der schwer verliebte Rulfan folgt ihr, um ihr beizustehen, kann sie aber nicht einholen.

Matt erlebt derweil das Abenteuer seines Lebens: Er steuert das schwer angeschlagene Space Shuttle zum Mond, um sich in die dortige Station zu retten. Doch ihn erwartet eine Überraschung – die Station ist schon besetzt von Menschen, die angeblich vom Mars kommen! Es handelt sich um Nachfahren einer Mars-Mission, die im Jahr 2010 die Erde verließ, auf dem Mars strandete und überlebte (nachzulesen im 12-teiligen Spin-Off "Mission Mars").

Man bringt Matt zum Mars. Dort trifft er auf eine hochtechnisierte und weit entwickelte Zivilisation, geteilt in Stadt- und Waldbewohner, die ihm selbst aber mit großen Vorbehalten gegenübertritt.

Matt kommt auf die Spur der so genannten Tunnelfeldanlage, die einen geheimnisvollen Strahl zur Erde schickt; ein uraltes, ungelöstes Rätsel des Mars. Die Anlage weist zu Matts Verblüffung hydritische Schriftzeichen auf. Als man sie genauer untersucht, verursacht ein Wissenschaftler ein folgenschweres Erdbeben. Um die immer heißer laufende Anlage zu stoppen, muss ein Kristallschlüssel gefunden werden, der weit entfernt im Noctis Labyrinth lagert. Hier trifft man auf das Felsenolk, das unter dem Einfluss schwarzer Kristalle höchst aggressiv



auftritt. Doch Matt kann den Schlüssel an sich bringen und setzt ihn in der Anlage ein.

Dabei wird er von einem Energiefeld erfasst - und findet sich im Körper des Hydree Gilam'esh wieder, eines Ureinwohners des Mars, dessen längst vergangenes Leben er nun für hundert Jahre teilt! So erfährt er von der ökologischen Katastrophe, die vor 3,5 Milliarden Jahren den Mars heimsuchte, und hilft Gilam'esh beim Bau der Tunnelfeldanlage. Durch den Zeitstrahl kann ein Großteil der Hydree auf die Erde flüchten. Durch die bewusste Zeitverzögerung des Strahls erreichen sie die Erde etwa 100.000 Jahre v. Chr. und bevölkern fortan die Meere. Inzwischen haben sie aber längst ihre Herkunft vergessen und nennen sich Hydriten. Als Gilam'esh während des Übergangs von kriegerischen Hydree getötet wird, findet sich Matt in seinem eigenen Körper wieder - und es sind nur wenige Minuten vergangen!

Der Anführer des Felsenvolks bedroht die Tunnelfeldanlage und fast kommt es zum Bürgerkrieg zwischen den Marsianern. Matt hilft bei der Niederschlagung der Gewalt und die Ordnung wird wieder hergestellt. Er darf endlich zur Erde zurückkehren und reduziert die Zeitverzögerung des Zeitstrahls auf wenige Wochen. Er weiß nun, dass es dieser Strahl war, der ihn in die Zukunft versetzte. Da er ihn aber nur streifte, vergingen "lediglich" 504 Jahre. Zugleich wird von allem, was den Zeitstrahl durchquert, eine "Blaupause" angelegt, eine dreidimensionale Matrix, die im Strahl verbleibt.

Matt kehrt mit Clarice Braxton, einer marsianischen Wissenschaftlerin, und Vogler vom Volk der Baumleute durch den Zeitstrahl auf die Erde zurück. Quart'ol bringt ihn an die australische Küste, wohin er schon zuvor Aruula brachte. Quart'ol verspricht, sich mit dem Gilam'esh-Geheimbund in Verbindung zu setzen, um Matts Erkenntnisse vom Mars weiterzugeben. Clarice und Vogler begleiten ihn auf einer gefährlichen Reise, die ihn schließlich sogar bis in die geheime Unterwasserstadt Gilam'esh'gad bringt. Der Bund will das Geheimnis um den Ursprung der Hydriten vom Mars um jeden Preis verbergen und versucht die drei mehrmals umzubringen. Sie können sich retten und flüchten in den Untergrund.

Aruula folgt indessen dem Ruf des "Brennenden Felsens". Dieser ist in Wirklichkeit ein außerirdisches Wesen, das sich selbst "Finder" nennt und die Aufgabe hat, für seinen Herrn im Universum Wandler aufzuspüren. Seit der Wandler im Kratersee aktiviert wurde - und immer noch jede elektrische Strömung auf der Erde unterdrückt - ruft der Finder alle Telepathen der Erde zu sich und zwingt sie unter seinen Willen. Man kennt ihn als Uluru (früher "Ayer's Rock"), das Nationalheiligtum Australiens. Aruula hat während ihrer Reise mehrere Prüfungen zu bestehen und sie bewährt sich als tapfere Kriegerin, bis sie den Uluru erreicht.

Matt und auch Rulfan folgen ihrer Spur und geraten in die Hände der "Unsichtbaren", einheimischen Telepathen, die dem Finder dienen. Die beiden schließen in dieser prekären Lage Blutsbruderschaft und erkennen, dass der Finder das Heer der Telepathen versammelt hat, um einen Krieg vorzubereiten. Doch gegen welchen Feind?

Der Finder, der Aruula als Geisel zurückbehält, schickt Matthew und Rulfan mit dem Luftschiff des afranischen Prinzen Victorius zum Kratersee, um dort den Wandler mit einer Geheimwaffe zu töten. Die beiden sind erschüttert über die Erkenntnis, dass das vermeintliche Raumschiff der Daa'muren ein lebendes Wesen sein soll.

Doch der Wandler erkennt die Gefahr. Schmerzhaft erfahren die Daa'muren, dass sie selbst nicht mehr als eine Dienerrasse der Oqualune sind. Sie schufen die Daa'muren vor Urzeiten, um sich mit ihrer Hilfe vor einem kosmischen Jäger in Sicherheit zu bringen, dem Streiter! Der Finder, sein "Jagdhund", muss vernichtet werden. Allerdings könnte er den Streiter bereits gerufen haben.

Aruula erlebt indessen ein aufwühlendes Wiedersehen mit ihrem Sohn Daa'tan, der ebenfalls vom Finder zum Uluru gerufen wurde, doch seine Skrupellosigkeit und seine mentalen Kräfte ängstigen sie.

Als Matt und Rulfan beim Wandler ankommen, treffen sie auf einen alten Feind: Jacob Smythe! Doch es ist nur sein Geist im Körper des Sol, des Daa'murenführers, der sich gegen den Wandler auflehnen will. Die außerirdische Entität tötet ihn und überzeugt Matt und Rulfan von seiner guten Gesinnung. Er sammelt alle Daa'muren ein und startet nach Australien, um sich dort dem Finder zu stellen.

Während einer mörderischen Schlacht kann Matt Aruula aufhalten, die ebenfalls auf den Wandler angesetzt wurde. Ein gewaltiger telepathischer Schlag des Wandlers entreißt allen Telepathen vor Ort außer Aruula ihre Gabe und vernichtet den Finder! Danach sammelt er die verbliebenen Daa'muren ein und verlässt die Erde. Nur Grao bleibt zurück, der sich bisher um die Erziehung Daa'tans gekümmert hat und dies auch weiterhin tun will.

Dieser hat jedoch eigene Pläne. Er kidnappt seine eigene Mutter und zwingt sie, mit ihm zu reisen, nachdem er Matt mit seinen Pflanzenkräften fast umgebracht hat. Mit Victorious' Luftschiiff startet er gen Afra (Afrika).

Rulfan rettet den schwerverletzten Matt und die beiden folgen umgehend Aruula und dem missratenen Sprössling. Sie heuern auf einem Piratenschiff an und lernen hier den Energieseher Yann Haggard kennen. Eine Seuche verschlägt sie schließlich an die Küste Afras und sie machen dort unliebsame Bekanntschaft mit halbintelligenten Gorillas und einem Riesenpilz unter der Erde, der sich von Gehirnen ernährt. Sie versuchen das "Kaiserreich der Wolkenstädte" zu finden, von dem sie wissen, dass es die Heimat von Prinz Victorious ist.

Am Victoriasee angekommen, können sie dem Kaiser Pilatre de Rozier – Victorious' Vater – gegen die zombiehaften Gruh beistehen. De Rozier ist ebenfalls ein Zeitreisender, den es aus dem 18. Jahrhundert während einer Ballonfahrt in diese Zukunft verschlug, wo er zum Kaiser avancierte und fliegende Städte erbauen ließ. Als Matt erfährt, dass dies vor genau fünfzig Jahren geschah, kann er De Rozier überreden, mit ihm noch einmal durch den Zeitstrahl zu fliegen, um ihn vor einem plötzlichen Tod zu bewahren.

Mit der Hilfe des Energiesehers Yann Haggard gelingt es ihnen, den Zeitstrahl zu finden. Während sie ihn durchfliegen, trifft Matt im Strahl den Geist seines alten Freund Gilam'esh, der sich im Sterben hierher flüchtete. Es gelingt dem Hydree, sich in das Gehirn von Yann Haggard zu retten, als sie wieder aus dem Strahl austreten.

Zurück in der Wolkenstadt des Kaisers, kann gerade noch ein handfester Putsch im Keim erstickt werden. Rulfan hat inzwischen die Barbarin Lay kennen und lieben gelernt, die zusammen mit den Gorillas lebt.

Aruula hat indes mehr als genug Probleme mit Grao und Daa'tan. Während ihr Sohn sich als schwer größenwahnsinnig offenbart, versucht Grao alles, um Aruula loszuwerden. In Ägypten kann er sie, unbemerkt von Daa'tan, in einer Pyramide einschließen. Doch der Sarkophag ist von der Geistwandin E'fah "belegt", die hier vor fünftausend Jahren als Prinzessin Nefertari eingeschlossen wurde. Sie okkupiert Aruula, doch es gelingt ihr nicht, deren Geist zu vertreiben. So schließen die beiden einen Pakt und reisen nach Süden, wo sie von Matt und Rulfan aufgelesen werden. Gemeinsam können sie verhindern, dass Daa'tan die Wolkenstadt Wimereux-à-l'Hauteur erobert. Grao und Daa'tan werden gefangen genommen. E'fah wechselt in den Geist Yann Haggards über und wird durch den dort bereits wartenden Gilam'esh geläutert. Matt, Aruula und Yann brechen nach Gilam'esh'gad auf, wo für die beiden Geistwanderer neue Klonkörper gezüchtet werden können.

Matt will in Gilam'esh'gad auch nach einer Waffe gegen den Streiter suchen, jenem kosmischen Wesen, welches den Wandler jagt und über kurz oder lang bei der Erde auftauchen wird.

Tatsächlich finden sie die Stadt am Grund des Marianengrabens und können sie zusammen mit Quart'ol, Clarice Braxton und Vogler, die sich hier vor dem Gilam'esh-Bund verstecken, zu neuem Leben erwecken. In einer alten Bibliothek finden sie einen Datenkristall über den Flächenräumer, eine mächtige und gefährliche Waffe der Hydree, die am Südpol versteckt sein soll. Doch der Kristall wird von dem Mar'osianer Agat'ol – einem "bösen" Hydriten – entwendet, der ihn nach Washington zu Arthur Crow bringt, von dem er hörte, dass er Drax' mächtigster Feind sei. Crow, der gerade im Feldzug gegen "Waashton" gescheitert ist, entscheidet sich spontan für eine Expedition in die Antarktis, um den Flächenräumer in seine Gewalt zu bringen.

Matt und Aruula machen an der Küste von Australien die beunruhigende Entdeckung, dass der FINDER einen externen Sender für den Strei-

ter hinterlassen hat. Es ist nun sicher, dass der kosmische Jäger die Position der Erde kennt!

An der Küste der Antarktis staunt Matt über die klimatischen Veränderungen: Teilweise ist hier jetzt sogar Landwirtschaft möglich. Verschiedene Fraktionen liefern sich eine jahrhundertelange Fehde und kämpfen um die geringen Ressourcen. Die so genannten Clarkisten, Nachfahren der US-Amerikaner, haben eine fünf Kilometer große Hohlkugel unter der Erde entdeckt, das "Sanktuarium". Deren Flora und Fauna ist weitgehend unbekannt, sodass Matt eine Verbindung zum Flächenräumer vermutet, der ein Stück Raum in der Zeit versetzen kann.

Crow hinterlässt bei seiner Expedition eine Spur der Zerstörung, doch er gelangt auf Matts Spur und überrumpelt seinen Erzfeind, als der den Flächenräumer inmitten der Eiswüste ausfindig macht. Mit Matt als Geisel dringt Crow in die Anlage vor. Sie stellen fest, dass die Waffe nicht mehr selbsttätig aufgeladen wird, seit sich das Magnetfeld der Erde durch "Christopher-Floyd" verschoben hat. Es steht lediglich Energie für einen einzigen Schuss zur Verfügung.

Als sie vom Koordinator angegriffen werden, einem intelligenten bionetischen Wesen, das die Hydree vor Urzeiten hier zurückließen, flüchten Matt und Crow in eine von mehreren merkwürdig flimmernden Blasen - und landen zu ihrer Überraschung in San Francisco, genau während des Erdbebens von 1906. Sie mutmaßen, dass der Flächenräumer bei jeder "Fehlzündung" nach jeweils ca. 1000 Jahren, in denen sich die Waffe in dem abgeschwächten magnetischen Feld der Erde langsam aufgeladen hatte, mit diesen "Zeitblasen" Übergänge in andere Zeitepochen geschaffen hat.

Es gelingt den beiden ungleichen Partnern, in den Flächenräumer zurückzufinden, wo Crow Matt überwältigen kann. Er zwingt ihn, den einzigen Schuss abzufeuern - auf Washington! Matt kann die Koordinaten leicht ändern - auf Crows U-Men-Fabrik, die gerade gestürmt werden soll! Das Gebiet wird in die Zukunft versetzt, wo alle "Mitreisenden" umkommen, während bei Waashton ein fremdartiges Dschungelgebiet mit einem gefährlichen Schleimmonster auftaucht.

Der Schuss des Flächenräumers hat Matt und Crow das Bewusstsein geraubt. Als Matt wieder aufwacht, flüchtet er zusammen mit Aruula.

Sie nehmen Crows Gleiter und fliegen auf schnellstem Weg nach Waashton. Dort können sie das Schleimmonster vernichten. Danach machen sie sich auf den Weg nach Afra, um sich endlich ihres Sohnes Daa'tan anzunehmen. Doch der hat sich inzwischen mit Grao aus seinem Gefängnis befreien können und ist eine Symbiose mit dem unterirdischen Riesenpilz eingegangen. Er bringt Wimereux-à-l'Hauteur zu Fall und nimmt Rulfan als Geisel. Dabei trifft Grao auf den Todesrochen Thgáan, der seit dem Abflug des Wandlers führerlos umherstreift, und prägt ihn auf sich als letzten der Herren.

Auf einer Insel kommt es zum Showdown. Während Matt und Aruula versuchen, Rulfan zu befreien, bringt Daa'tan dessen schwangere Freundin Lay um, und Matt muss seinen eigenen Sohn erschießen, um Rulfan vor dem sicheren Tod zu bewahren. Aruula begräbt Daa'tan auf der Insel und sie treten den Rückweg nach Euree an.

In düsterer Stimmung erreichen die drei Freunde London, wo inzwischen Anarchie ausgebrochen ist. Rulfan will nach seinem Vater suchen. Die letzten Technos haben die Bunker verlassen und liefern sich erbitterte Scharmützel mit Lords-Barbaren und Taratzen. Vor allem Letztere sind zur Gefahr geworden unter der Führung der ehemaligen Lordhexe Traysi.

Rulfan gerät zwischen die Fronten und wird von den Technos gefangen genommen. Es sind die Rebellen gegen Leonard Gabriel, den sie einen Tyrannen nennen und dessen Auslieferung sie fordern. Mit Rulfan als Geisel zwingen sie Matt und Aruula, zur Kanalinsel Guernsey zu reisen, wohin die Technos ausgewandert sind, und Sir Leonard nach London zu bringen. Dort angekommen, machen die beiden eine entsetzliche Entdeckung: Alle Technos wurden versteinert. Aber sie finden die schwer verstörte Königin Victoria und entreißen der Sterbenden das Geheimnis: "Schatten" haben das Techno-Dorf überfallen und alle versteinert. Sie begraben Victoria an der Küste Britanas.

Matt und Aruula übergeben den Technos einen Finger des versteinerten Leonard und Rulfan kommt frei. Die drei begeben sich nach Norden, denn Matt will nun unbedingt nach Jenny und Ann sehen. In Schottland treffen sie überraschend auf den Weltrat-Wissenschaftler Jed Stuart, der

sich den Königstitel zugelegt hat. Sie befreien ihn von einer Art Besessenheit und reisen weiter. In Corcaich, Jennys Dorf, erwartet sie ein Tiefschlag: Hier wurden ebenfalls alle Bewohner versteinert, darunter auch Jenny - und Ann ist verschwunden. Verzweifelt folgt Matt ihrer Spur und wird unterwegs von einem Shuttle der Marsianer aufgelesen, die seine Tachyonen orten.

Die Marsianer versprechen Matt, nach Ann zu suchen, während dieser einen Abstecher zum Mars macht, um dort um Hilfe gegen den Streiter zu bitten. Sie sollen einen Konverter bauen, der das irdische Magnetfeld zum Flächenräumer umleitet, um ihn bei Bedarf schnell aufladen zu können. Doch auf dem Mars werden er und Aruula in die Machenschaften der ProMars-Bewegung verstrickt, die gegen die Baumleute vorgeht und Kontakte mit Fremden ablehnt.

Ein Anschlag auf die Tunnelfeldanlage misslingt und eine noch größere Gefahr in Form eines gigantischen schwarzen Kristalls, der eine gefährliche Strahlung abgibt, kann von Matt Drax im letzten Moment abgewendet werden. Der Kristall ist ein Relikt aus einer weit entfernten Vergangenheit und war zusammen mit dem Hydree Quesra'nol in einem Zeitfeld eingesperrt. Der Hydree befreit sich und flieht über den Zeitstrahl auf die Erde. Maya Joy Tsuyoshi, die Präsidentin des Mars, verspricht Matt jede mögliche Hilfe gegen den Streiter, und Aruula und die beiden kehren durch den Strahl auf die Erde zurück.

Nach einer abenteuerlichen Reise über Sardinien, Rom und Monaco gelangen sie auf die Dreizehn Inseln, Aruulas Heimat, wo sie von den Schatten angegriffen werden. Bei diesen handelt es sich um die Blaupausen einer Schiffsmannschaft aus dem 16. Jahrhundert, die von einem seltsamen Siliziumwesen aus dem Zeitstrahl gerissen wurde und nun in seinem Auftrag Lebenskraft sammelt. Dabei versteinern die Opfer. Ein Schatten gelangt sogar über das Mars-Shuttle auf den Mond und bringt dort den Marsianern das Verderben. Und nun greifen diese Schatten die Dreizehn Inseln an!

Matt und Aruula erkennen, dass die Schatten schon die ganze Zeit hinter ihnen her waren und es auf die Tachyonen in ihren Körpern abgesehen haben! Nachdem mehrere Kriegerinnen versteinert wurden, können Matt und Aruula im letzten Moment die Katastrophe verhindern. Es

gelingt ihnen, das Siliziumwesen, das sich selber "Mutter" nennt, von der Blaupause des Schiffs zu lösen und mit Tachyonen zu überladen – ausgerechnet mit der Hilfe von Grao'sil'aana, der inzwischen auf den Inseln in Menschengestalt lebt. Die Schatten lösen sich auf und der Stein versinkt im Meer – wo er nicht mehr auffindbar ist. Zu aller Überraschung erwachen die Versteinerten zum Leben.

Matt und Aruula machen sie auf, endlich Ann zu finden. Unterwegs schließt sich ihnen die geheimnisvolle Xij Hamlet an, die verblüffend viel über die Vergangenheit der Erde weiß und hervorragend zu kämpfen versteht. Sie verhilft ihnen auch zu einem Panzer-Prototyp, kurz PROTO. Ann ist inzwischen von Jed Stuart aufgelesen worden, der sie Matt nun übergibt. Der bringt sie zu einer scheinbar überglücklichen, entsteinerten Jenny Jensen.

Matt macht sich zusammen mit Aruula und Xij auf den Weg nach Südosten. Angeblich soll irgendwo in Deutschland (Doyzland) das Raumschiff der Marsianer abgestürzt sein.

In London treffen sie auf Queen Victoria, die behauptet, mit ihrer Community gebrochen zu haben, und woanders ein neues Leben beginnen will. Sie reisen über den Kanal und machen in der Nähe von Stralsund eine merkwürdige Entdeckung: Alle ehemals Versteinerten versammeln sich hier und haben eine geheimnisvolle Halle errichtet. Auch Victoria lässt ihre Maske fallen und schließt sich ihnen an. Matt, Aruula und Xij versuchen vergeblich, in die Halle vorzudringen.

Während sie noch über einen Plan grübeln, taucht Rulfan mit einem Luftschiff auf, an seiner Seite der grimmige Alastar, ein Exekutor der geheimnisvollen Reenschas aus Glasgow (Glesgo). Er erzählt ihnen von dem mystischen Reich Agartha, wo angeblich der Ursprung der Steinwesen liegen soll.

Nach einer abenteuerlichen Reise finden sie in Tibet tatsächlich Zugang zu dem unterirdischen Königreich, wo Alastar sein wahres Gesicht zeigt. Ihm ging es nur um Agarthas Schätze. Er entfesselt den ZERSTÖRER, eine furchtbare Waffe aus der Vergangenheit, und versucht die Macht zu übernehmen. Doch Matt lässt den ZERSTÖRER in einen Lava-see stürzen. Alastar wird von Xij getötet, die in Agartha zu sich selbst



zurückfindet: Sie hat schon unzählige Leben hinter sich und wurde im 13. Jahrhundert in Agartha gefangen genommen und an eine "Gedankensphäre" angeschlossen, die alle ihre früheren Leben absorbierte. Bei der Flucht stürzte sie in einen Abgrund und wurde fortan immer wieder in einem gerade entstehenden Bewusstsein neu geboren, eine letzte instinktive Rettungsmöglichkeit ihrer Geistwanderer-Gabe, über die sie sich aber nicht bewusst war. Auch jetzt, nachdem die Geister in sie zurückgekehrt sind, kann sie sich nur an Fetzen früherer Leben erinnern, jedoch nicht an ihre wahre Herkunft.

Die Freunde reisen so schnell wie möglich zurück nach Europa. Matt macht sich Vorwürfe, da nun klar ist, dass Alastar sie alle hypnotisierte und er Jenny und Ann im Dorf der Ex-Versteinerten zurückließ. In der Ukraine müssen sie in einen Sturm notlanden. Sie werden verschleppt und geraten in einen Ort, wo "Liquidatoren" grausame Opferrituale durchführen. Matt wird telepathisch manipuliert und durchschaut erst im letzten Moment die erschreckende Wahrheit: Sie befinden sich direkt beim Unglücksreaktor von Tschernobyl, wo ein Daa'murenkristall eingeschlagen ist. Der Daa'mure konnte aufgrund der Radioaktivität überleben und machte alle Bewohner, die ihm weiter dienen sollen, gegen die Strahlung immun – so auch die Gefährten. Xij rettet alle aus höchster Not und zerstört den Kristall mit ihrer Stimme – das Erbe eines früheren Lebens.

Die Versteinerten blieben unterdessen nicht untätig. Jenny macht sich mit Sir Leonard und einigen anderen Technos auf den Weg zur Küste vor Waashton, wo sie *Mutter* zu finden hofft. Sie weiß, dass sie zuletzt dort war, denn ein Hydrit kam mit einem Splitter des Steinwesens zum Dorf der Steinjünger, auf der Suche nach dem "Ursprung", dem *Mutter* einst bei Ölbohrungen im Dritten Reich entrissen wurde und zu dem sie nun zurückkehren will.

Das Siliziumwesen wurde von einem Mar'os-Hydriten im Meer gefunden und hatte zwischenzeitlich die Macht in Neu-Martokshim're übernommen, einer Stadt der Mar'osianer. Nachdem sie zwölf Boten mit ihren Splittern ihrer selbst auf die Suche nach dem Ursprung geschickt hatte, wurde sie jedoch von Qesra'nol, dem Hydree vom Mars, durch

einen Trick in einem bionetischen Gefäß eingesperrt. Er vergrub sie an einem unbekanntem Ort.

Die Mar'osianer beginnen unter der Führung des gefährlichen Geistwanderers Dryt'or mit den Vorbereitungen für einen Krieg gegen die Ei'don-Hydriten. Es kommt zu einer gewaltigen Schlacht um die Stadt Hykton.

Währenddessen trifft Jenny an der Küste auf den veränderten Arthur Crow. Dieser wurde am Südpol vom Koordinator seines Körpers beraubt und lebt nun in Symbiose mit dem bionetischen Wesen. Er hat Waashton überfallen und in seine Gewalt gebracht, doch Mr. Black und seine neu erstarkten *Running Men* konnten Kroow, wie sich die Chimäre nennt, nach zähen Kämpfen wieder aus der Stadt vertreiben.

Kroow, in der Meinung, dass Matthew Drax an dieser Aktion entscheidend beteiligt war, schwört Rache. Er schließt einen Pakt mit Jenny. Diese will ihm ihre Tochter Ann überlassen, wenn er *Mutter* aus der Hand der Hydriten befreit. Schnell bringt Kroow in Erfahrung, dass Quesra'nol den Stein versteckte. Er spürt den uralten Hydree auf, der sich E'fah und Gilam'esh angeschlossen hat und gerade die Stadt gegen die Mar'os-Jünger verteidigt. Kroow entreißt ihm telepathisch den Ort des Verstecks und tötet ihn. Danach richtet er ein Blutbad unter den Mar'osianern an und bringt den Stein zu Jenny.

Kroows Auftauchen hat Hykton gerettet, doch Quesra'nols Verlust wiegt schwer. Gilam'esh, enttäuscht über sich selbst, zieht sich aus seiner politischen Führungsposition zurück und geht nach Gilam'esh'gad. E'fah, Quart'ol und dessen Freundin Bel'ar begleiten ihn.

Derweil überqueren Kroow und die Steinjünger auf einer gekaperten Fregatte der Reenschas den Atlantik und Kroow nimmt telepathischen Kontakt zu *Mutter* auf, versorgt sie sogar mit der Lebenskraft zweier Mannschaftsmitglieder. Zum Dank erzählt sie ihm ihre Geschichte und er begreift betroffen, dass sie eine tödliche Gefahr für die Menschheit darstellt. Der Ursprung, zu dem sie zurückkehren möchte, ist ein riesiges Steinflöz - und wenn es dank *Mutters* Erfahrungen an der Oberfläche erfährt, dass es durch die Lebenskraft der Menschen ungeheure Macht erlangen kann, würde dies das Ende der Weltbevölkerung bedeuten.

Beim Ursprung kommt es zur dramatischen Zuspitzung der Geschehnisse. Während der ZERSTÖRER, der den Sturz in die Lava überlebte, nach wie vor unermüdlich Matts Spur folgt, beschließt Kroow, *Mutter* zu vernichten. Vorher lässt er sich jedoch im Dorf der Steinjünger Ann aushändigen, die fortan unter seiner telepathischen Kontrolle steht. In einer gewagten Aktion tauscht er *Mutter* gegen eine Kopie aus – und trifft ausgerechnet in diesem Moment auf Matthew Drax. Der hat eine Nachricht von Ann gefunden, die sie beim zurückgelassenen PROTO verstecken konnte.

Nur seine Geistesgegenwart bewahrt Matt davor, von Kroow auf der Stelle getötet zu werden. Er muss fliehen, ohne dass Ann ihn bemerkt, und berichtet Aruula, Rulfan und Xij von Kroows unheimlicher Symbiose mit dem Koordinator. Bei ihnen ist seit Kurzem der Retrologe Meinhard Steintrieb, ein genialer Tüftler, den Rulfan beim Raumschiffwrack getroffen hat und der ihnen nun hilft.

Kroow kann Matt nicht verfolgen, wenn er den ausgetauschten Stein vernichten will. Er zerstört ihn in einem Hochofen, den man zur Herstellung des Bohrers benötigte, mit dem man im Schutz der Halle monatelang einen Schacht zum Ursprung gegraben hat. Nun ist das Bohrloch fertig und *Mutter* soll zum Höhepunkt eines Festes mit dem Ursprung vereint werden.

Crow trifft fast der Schlag, als er erfährt, dass Jenny Jensen *Mutter* bereits vorher gegen ein eigenes Duplikat ausgetauscht hat, um sie zu schützen. Sein Wagnis war umsonst! Nun will er als "Plan B" wenigstens den Schacht verstopfen, damit der Stein keinen Kontakt zum Ursprung bekommt, aber da greifen Matt und seine Gefährten an!

Während Steintrieb Kroow mit einem fliegenden Laser attackiert und gemeinsam mit Rulfan eine schnelle Eingreiftruppe bildet, stoßen Aruula und Xij zum Dorfplatz vor, wo *Mutter* auf einer Stele ruht, und Matt versucht Ann aus Kroows Gewalt zu befreien. Doch da trifft der ZERSTÖRER ein und entfesselt das Chaos. Er und Kroow kämpfen um das Vorrecht, Matthew Drax zu töten. Jenny schnappt sich *Mutter* und trägt sie zum Schacht, wird aber von Kroow aufgehalten, der ihr beide Beine bricht. Der lebende Stein rollt bis dicht vor das Bohrloch.

Dann unterliegt der ZERSTÖRER im Kampf und die Freunde greifen gemeinsam den geschwächten Kroow an. Aruula stößt ihr Schwert in sein Gehirn – und bekommt telepathischen Kontakt! Im Bruchteil einer Sekunde erfährt sie, was geschieht, wenn Mutter zum Ursprung gelangt.

In der Zwischenzeit hat Jenny ihre Tochter herbeigerufen und spielt ihr vor, sie könne alle retten, indem sie den Stein in den Schacht wirft. Aruula kann dies nur noch verhindern, indem sie Ann mit einem Wurf ihres Schwertes zu Fall bringt. Da packt Jenny Aruulas Knöchel. Der Wurf misslingt – und das Schwert durchbohrt Ann. Wenig später erreicht Xij den Stein, beugt sich über ihn und zersprengt ihn mit dem Schrei einer früheren Inkarnation zu Staub.

Der Triumph wandelt sich für Matt Drax zur Tragödie. Während der Bann von den Steinjüngern abfällt und man den Schacht wieder zuschüttet, hält er seine tote Tochter in den Armen. Er will Aruula nicht vergeben und kapselt sich von allen ab.

Die Technos, die Marsianer und Meinhart Steintrieb machen sich mit Rulfan auf zu dessen Burg Canduly Castle in Schottland, wo sie mit anderen Technos und Retrologen aus ganz Euree einen "Hort des Wissens" aufbauen. Rulfans Kind wird geboren und er scheint endlich seine Bestimmung gefunden zu haben.

Aruula kehrt, am Boden zerstört, mit ihren Schwestern zu den Dreizehn Inseln zurück; nur Xij bleibt bei Matthew. Doch sie wurde, so vermutet Matt, bei der Zerstörung des Kristalls radioaktiv verseucht, und nun geht es ihr gesundheitlich immer schlechter. Zwar weiß Xij, dass sie nach dem Tod in ein Neugeborenes überwechseln wird, doch sie möchte diese Existenz nicht aufgeben.

Drax sucht Hilfe bei den Technos im Lübecker Bunker. Die verweisen ihn an einen Wunderheiler in einem "Märchenschloss in Bayern": Neuschwanstein. Mit PROTO brechen Matt und Xij dorthin auf. Doch der Wunderheiler ist nur ein Blender. Zumindest kann er mit seinen Apparaturen feststellen, dass Xij nicht radioaktiv verseucht ist, sondern dass der Kristallstaub, den sie eingeatmet hat, ihre Lunge zerfrisst. Der jungen Frau geht es immer schlechter; im Schlaf redet sie Hydritisch. Ob die Unterwasser-Rasse ihr helfen kann?

Derweil wird Aruula auf den Dreizehn Inseln zur Königin gekrönt, entwickelt sich aber unvorteilhaft – weil Crows Geist, als sie Kroow vernichtete, in den Kristall in ihrem Schwertknauf gefahren ist und sie negativ beeinflusst. In diesem Kristall war eigentlich eine Gedächtniskopie von Aiko Tsuyoshis Bewusstsein gespeichert, die Crow aber nun löscht. So legt Aruula sich unter seinem Einfluss auch mit Grao an, der in einer Tarngestalt als Händler dort lebt, nachdem er die Inseln vor einem "bösen Todesrochen" – der in Wahrheit Thgáan war – "gerettet" hat.

Matt hat inzwischen herausgefunden, wo sich seine Hydritenfreunde Quart'ol und Gilam'esh zurzeit aufhalten: in Gilam'esh'gad am Grund des Marianengrabens. Um dorthin zu gelangen, braucht er eine Transportqualle, die er sich aus einer Hydritensiedlung holen will. Er bedient sich eines Tauchanzugs aus einer Techno-Enklave, doch dessen mentale Steuerung wurde von einem rücksichtslosen Soldaten programmiert, und als Matt in die Hydritenstadt einbricht, benimmt er sich unter dessen Einfluss wie die Axt im Walde: Es gibt Tote und Verletzte. Er und Xij fliehen mit der Transportqualle nach Gilam'esh'gad, das zu neuer Blüte gefunden hat. Xij erkennt, dass sie in ihrem ersten Leben Gilam'eshs Gefährtin Manil'bud war – aber die Wiedersehensfreude ist nach all den Jahrmillionen getrübt, auch weil er jetzt mit E'fah verbandelt ist. Am Ende wird ein Klonkörper für Xij gezüchtet, der aussieht wie ihr jetziger, und sie zieht mit ihren neu erwachten Geistwandererkräften um.

Einige Zeit zuvor entdeckte man auf dem Mars, dass eine kosmische Anomalie in das Sonnensystem eindringt: Der Streiter ist angekommen! Eilig (was bei der Flugzeit fünf Monate bedeutet) bringt man den fertig gestellten Konverter zum Flächenräumer zum Südpol der Erde und kontaktiert Matthew Drax. Der nimmt Gilam'esh und Quart'ol aus Gilam'esh'gad mit. Als er in Waashton auch den Androiden Miki Takeo holen will, muss er realisieren, dass die Hydriten ihn per Steckbrief suchen und von einem Assasinen jagen lassen – seine Taten blieben nicht ohne Auswirkung.

Matt kann sich momentan nicht dem Rat der Hydriten stellen. In Canduly Castle gewinnt er den genialen Retrologen Meinhart Steintrieb zur Unterstützung, dann sucht er das Volk der Dreizehn Inseln auf, weil

die telepathisch begabten Frauen helfen könnten, den Streiter auszuspienieren. Vor Ort erfährt er, dass Königin Aruula auf einem Feldzug gegen die Reste der Nordmänner aufgebrochen ist. Was er nicht weiß: Grao hat Aruula festgesetzt und als Gestaltwandler ihren Platz eingenommen! Als Matt ihr mit dem Shuttle hinterher fliegt, droht ihm die angebliche Aruula mit dem Tod. Trotzdem greift er in den Kampf gegen die Nordmänner ein und beendet ihn. Dabei fällt ihm Aruulas Schwert in die Hände. Grao erkennt, dass die Erde selbst in Gefahr ist, und stimmt dem Telepathenzirkel zu.

Inzwischen passiert der Streiter den Mars und seine abgrundtief böse Ausstrahlung stürzt die dortige Zivilisation ins Chaos. Viele werden wahnsinnig und schlachten sich gegenseitig ab. Das Schiff, mit dem die Marsianer zur Erde kamen – die AKINA –, fliegt dem Streiter entgegen. Bevor die Crew umkommt, stellt sie fest, dass der Streiter zum Teil aus Tachyonen besteht – was Matt auf eine Idee bringt, wie man die kosmische Entität vernichten kann.

Unterdessen konnte sich Aruula befreien und macht sich gemeinsam mit Rulfan in dessen Luftschiff auf den Weg zum Südpol. Dort versuchen Matt und Co., den Flächenräumer – in dem sich noch immer die Zeitblasen, jene Übergänge in andere Zeiten, die bei den "Fehlzündungen" der Waffe entstanden sind, bewegen – instand zu setzen, bevor der Streiter ankommt. Dessen böser Geist greift jedoch schon nach der Erde und manipuliert Grao, der auf Thgáan zum Pol geflogen ist und nun die Anlage sabotieren will, aber von den Freunden eingefroren wird. Sie bringen ihn nicht um, denn Grao wird noch gebraucht: Matt will den Streiter mit Hilfe von Thgáan zum Mond locken, um ihn dort mit dem Strahl des Flächenräumers anvisieren zu können. Dann soll ein Teil des Streiters ausgetauscht werden – und zwar mit dem Ursprung in Ostdeutschland! Die tachyonenfressende Substanz müsste dann die Entität versteinern und die Erde wäre gerettet.

Alles scheint nach Plan zu verlaufen, doch als Thgáan in Position ist und der Streiter auf dem Mond landet, ist der Flächenräumer trotz Konverter noch nicht vollständig aufgeladen. Der Schuss krepert, der Streiter, nur für wenige Stunden paralysiert, setzt seinen Weg fort – und vernichtet auf der Suche nach dem Wandler die Oberfläche der Erde. Der

Telepathenzirkel vergeht in einem mentalen Overkill. Die telepathisch begabten Marsianer werden wahnsinnig und Vogler tötet Clarice Braxton. Aruula und Rulfan, die gerade den Südpol erreichen, sterben in einem Feuersturm.

Die Mannschaft am Pol sieht der globalen Katastrophe hilflos zu – aber im Gegensatz zur restlichen Menschheit bietet sich ihnen eine Chance: die Zeitblasen im Flächenräumer! Meinhart Steintrieb geht nach Atlantis, Quart'ol und Gilam'esh tauchen in ein vorzeitliches Meer. Da keine nicht-organischen Stoffe transportiert werden, muss Miki Takeo zurückbleiben. Matt, Xij und Grao reisen gemeinsam durch verschiedene Zeiten, auf der Suche nach dem einen Ausgang, nach der einen Blase, die bei dem missglückten Schuss entstanden ist. Denn sie mündet in die Zeit einige Stunden *vor* der Vernichtung der Erde und gibt ihnen möglicherweise eine zweite Chance – falls es ihnen gelingt, den Flächenräumer schneller aufzuladen und einen zweiten Schuss anzubringen.

Für die drei beginnt eine Odyssee durch verschiedene Parallelwelten – das Venedig des Jahres 1348, das sündige Sodom um 5000 vor Christus, das New York und Paris 2163, Ägypten zur Zeit Ramses II. (wo sie auch auf die Hydritin E'fah treffen), zu den Wikingern Ende des 10. Jahrhunderts und Hiroshima 1945 am Vorabend des Atombombenabwurfs. Im New York der Zukunft wird ihnen ein Universal-Translator in den Nacken eingepflanzt, der jede irdische Sprache übersetzen kann. Im Jahr 2304 treffen sie auf den Zeitreisenden Tom Ericson, der für die Archivare arbeitet – Menschen aus ferner Zukunft – und ihnen aus dem "zeitlosen Raum", in dem sie technische Errungenschaften aller Epochen sammeln, ein "Artefakte" beschafft: das *Superior Magtron*, ein Supermagnet, dessen Stärke bei Aktivierung sogar das Erdmagnetfeld übertrifft. Damit müsste es gelingen, den Flächenräumer binnen Minuten aufzuladen.

Als sie schließlich in den Flächenräumer zurückfinden, gelingt es ihnen tatsächlich – während sie als geisterhafte Schatten doppelt in dieser Zeit existieren – einen zweiten Schuss zu initiieren. Der Streiter versteinert, die Geschehnisse ändern sich und die Zeit "repariert" sich selbst. Alle, die nach diesem Ereignis starben, dürfen weiterleben.

Aruula und Rulfan stoßen zu den Gefährten und Grao zieht es vor, den Flächenräumer zu verlassen und sich zur nächsten Siedlung durchzuschlagen. Die Barbarin, die Matt noch nicht verziehen hat, fliegt mit Rulfan nach Canduly Castle, um von dort zu ihrem Volk zurückzukehren. Das *Magtron* gibt Matt Rulfan mit, behält aber den Aktivierungsschlüssel.

Da stellt Takeo fest, dass der Streiter im Todeskampf Myriaden von Gesteinsbrocken Richtung Erde geschleudert hat. Matt und Takeo fliegen mit dem Shuttle zur AKINA, um mit dem führerlosen marsianischen Schiff die Meteore abzuschießen. Da wird ein besonders großer Brocken plötzlich von einer Rakete zerstört. Von der Druckwelle wird Matt, der gerade an Bord gehen wollte, abgetrieben. Miki rettet ihn, muss dafür aber die AKINA aufgeben. Die Rakete kam aus Kourou in Südamerika. Hat sich beim ehemaligen Weltraumbahnhof der ESA eine fortschrittliche Zivilisation entwickelt?

Erst evakuieren sie die Gefährten vom Südpol, dann fliegen Matthew, Xij und Takeo nach Kourou. Derweil schlagen die ersten Meteoriten ein, und einer streift Canduly Castle. Aruula wird schwer am Rücken verletzt. So kann sie nicht gleich zu den Dreizehn Inseln weiter reisen, wo man derweil eine neue Königin kürt. Da diese weiß, dass Aruula ihr den Thron streitig machen wird, schickt sie zwei Vertraute los, um die Konkurrentin zu meucheln.

In Kourou entpuppt sich der Raketenstart als automatische Sicherung, die von dem Meteor ausgelöst wurde. Dafür stoßen Matt, Xij und Takeo auf Roboter, denen sie nach Campeche, Mexiko folgen. Die "Metallos" wurden von einem Archivar, der in dieser Zeit gestrandet ist, bei seiner Ankunft schwer verletzt wurde und seitdem ein Exoskelett trägt, gebaut und ausgesandt, um Waffen einzusammeln. Er hat sein Hauptquartier bei einer mexikanischen Pyramide errichtet, wo er versucht, ein verschlossenes Tor in den zeitlosen Raum zu öffnen.

Bei der Pyramide fallen die Gefährten dem Archivar in die Hände. Der reißt sich das Shuttle unter den Nagel und schaltet den Androiden per Mini-EMP aus. Als er Matts Gehirn scannt, erfährt er u.a. vom *Superior Magtron* in Canduly Castle, das er sich holen will, um damit das Tor



zu öffnen.

Dort treffen auch die beiden Meuchelmörderinnen ein, die Aruula beseitigen sollen. Der Archivar bewahrt sie vor dem feigen Anschlag und nimmt ihr mit einer Droge die Schmerzen. Doch das Serum macht Aruula willenlos, und so folgt sie dem Archivar, den sie Samugaar nennt und der sich als Verbrecher mit Weltherrschafts-Ambitionen entpuppt. Sie holen sich das *Magtron*.

Inzwischen kann Takeo Matt und Xij befreien. Sie trennen sich vor der Rückkehr des Archivars: Matt und Xij wollen nach Schottland zu Rulfan, wo der Amphibienpanzer PROTO steht; Miki möchte in Amarillo eine Gedächtniskopie seines verstorbenen Sohnes Aiko in einen Robotkörper einsetzen. Den Kristall aus Aruulas Schwert bekam er von Matt. Beide wissen nicht, dass statt Aikos nun Crows Geist in dem Kristall wohnt. Der täuscht mit Aikos gestohlenen Wissen Takeo und gibt sich als dessen Sohn aus.

Als Miki auf die Spur eines früheren Feindes stößt – General Fudoh, der schon Los Angeles mit japanischen Truppen überrennen wollte, stellen er und sein vermeintlicher Sohn sich ihm entgegen. Sie entdecken, dass sich Fudoh selbst einen waffenstarrenden Robot-Körper gebaut hat, und indem er Takeo ins offene Messer laufen lässt, holt sich Crow diesen Körper und zieht in ihn um. Da Fudohs Gefolgsleute in El'ay den Betrug nicht erkennen, gewinnt er zudem noch dessen Anhänger und führt den Plan des Generals weiter, Washington anzugreifen. Takeo glaubt er vernichtet, doch der rettet sich schwer beschädigt nach Waashton.

Samugaar kann das *Magtron* nicht aktivieren, da Matt den Schlüssel hat. Also fliegt er zusammen mit Aruula jene Orte ab, die er bei Matts Gehirnschscan gesehen hat. Der muss in Schottland erfahren, dass das *Magtron* geraubt – und dass Aruula von einem Archivar getötet wurde! In Wahrheit hat man den Tod einer der Mörderinnen von den Dreizehn Inseln gesehen und sie für Aruula gehalten. Matt schwört dem Archivar Rache.

Um ihn in eine Falle zu locken, wollen sie mit einem Laser aus der Bunker-Community Salisbury einen Strahl auf den Mond abschießen, den auch der Archivar sehen sollte. Doch Salisbury wurde von Insekten und deren halb-menschlicher Königin eingenommen, und der totkranke

Sir Leonard Gabriel, der sie begleitet, handelt mit ihr einen Deal aus, der ihnen zwar den Laser verschafft, für den er sich aber opfert.

Der Strahl lockt tatsächlich jemanden an – aber nicht Samugaar, sondern eine Daa'murin, die aus der Art geschlagen und auf der Erde zurückgeblieben ist: Gal'hal'ira (kurz: Ira). Sie reist mit einem selbst gezüchteten Todesrochen namens Boráan an, der Matt nach dem Verlust des Shuttles auf eine Idee bringt: Mit ihm könnte man zur AKINA gelangen und von dort ein weiteres Beiboot-Shuttle holen. Ira überlässt ihnen den Rochen im Tausch gegen PROTO, mit dem sie sich auf die Suche nach einem weiteren Daa'muren macht, von dem sie jetzt erst erfährt: Grao'sil'aana. Im *Hort des Wissens* baut man Raumanzüge für die beiden, doch der Rochen kann die AKINA nicht erreichen.

Samugaar und Aruula sind unterdessen in Ostdeutschland beim Ursprung angekommen, wo der transferierte Teil des Streiters zu einer Zeitanomalie geführt hat, in die Aruula gerät. Sie wird um eine Woche in die Zukunft versetzt und infiziert sich in einem Bunker mit Nanobots, bevor Samugaar zeitlich zu ihr aufschließt. Die aggressiven Kleinstroboter vermehren sich explosionsartig in ihr, und obwohl der Archivar (der die Nanobots als Waffe nutzen will) ihr Wachstum mit einer harten Strahlung verzögern kann, infiziert Aruula weitere Lebewesen damit, so auch eine ganze Insel: Puerto Rico.

Auf dem Weg nach Agartha, wo sie sich Hilfe erhoffen, kreuzen Samugaar und Aruula den Weg von Matt und Xij, die auf Boráan unterwegs sind. Indem er ins Meer taucht, entgeht der Rochen einem Abschuss. In Agartha führen die Nanobots beinahe zur Katastrophe und Aruula hinterlässt dort einen denkbar schlechten Eindruck. Der einzige positive Effekt ist, dass die Nanobots Aruulas Wirbelsäule reparieren, wonach sie kein Serum mehr braucht und langsam wieder normal wird.

Matt und Xij folgen dem Shuttle und begegnen Samugaar, der Matthew den Schlüssel zum *Magtron* entreißt. Der Archivar hofft nun das Tor auf der Stufenpyramide öffnen zu können. Und Matt erfährt von den Agarthern, dass sie mit Sorge den Mond beobachten, der sich der Erde anzunähern scheint. Hat der Streiter weit mehr ausgelöst als nur einem Meteoritenregen, der inzwischen abgeklungen ist?

Ausgerechnet jetzt holt Matt die Vergangenheit ein: Er wird von

Hydriten entführt, die ihn in der Hauptstadt Hykton vor Gericht stellen. Doch eine Augure, ein hydritischer Hybrid mit hellseherischen Fähigkeiten, entlastet ihn, und da ihr Wort Gesetz ist, kommt Matt frei. Dabei kommt auch zutage, dass es Quart'ol aus den Parallelwelten mit Tom Ericsons Hilfe zurück in diese Zeit und Welt geschafft hat. Eine kryptische Weissagung der Augure gibt Matt indes Rätsel auf, den sie bezieht sich auf Aruula: "*Er auf der Seite der Menschen und die Kriegerin auf der Seite der Götter müssen den Feind gemeinsam bekämpfen. Nur in Harmonie kann es gelingen.*" Bislang glaubte er, Aruula sei tot.

In Campeche öffnen Samugaar und Aruula das entartete Tor in den zeitlosen Raum, wo der verbrecherische Archivar möglichst viele Artefakte rauben will, um die Herrschaft in der Vergangenheit der Erde zu ergreifen.

In der Zukunftswelt der Archivare, der Domäne, steht Tom Ericson unter Anklage, in den Zeitablauf eingegriffen zu haben, als er zuerst Tom, Xij und Grao und später Quart'ol half, in ihre eigene Vergangenheit zu reisen. Doch die Löschung seines Gedächtnisses wird von Samugaars Angriff verhindert, der ein Artefakt einsetzt, das die Archivare niederwirft und langsam tötet. Das wird zum Glück von Matthew Drax und Xij verhindert, die Samugaar folgen. Matt trifft auf die totgeglaubte Aruula, die von einem Biofilter der Archivare von dem letzten Rest Serum befreit wurde und erkennt, was sie unter Samugaars Herrschaft angerichtet hat. Gemeinsam bezwingen sie Samugaar, der im zeitlosen Raum eine *Bagbox* mit Artefakten vollpackt; einen Koffer mit unbegrenzter Kapazität.

Doch als sie ihn angreifen, kommt es zum Kollaps: Die Tore des zeitlosen Raums entwickeln einen starken Sog und reißen erst die *BagBox* hinaus, dann Matt und Aruula, bevor die Archivare die Situation unter Kontrolle bekommen und die Durchgänge schließen. Xij und Tom Ericson bleiben zurück, und auch Samugaar, der in eine Resozialisierung gesteckt wird.

Matt und Aruula kommen in Campeche heraus und stellen fest, dass sich die *BagBox* aufgelöst und die Artefakte über den gesamten Erdball verteilt hat. Ein Artefakt-Scanner zeigt ihnen im Radius von maximal 1500 km an, wo sich das nächste befindet. Nachdem sie sich ausgespro-

chen haben – auch was Anns Tod angeht – machen sie sich im Shuttle daran, die Artefakte, unter denen es vermutlich viele hochtechnisierte Waffen gibt, einzusammeln.

Eines der ersten ist ein *Nanobot-Blockierer*, den Samugaar auswählte, um die Nanobot-Seuche einzudämmen. Das erledigt nun Aruula und tilgt damit ein Teil ihrer Schuld. Sie sieht das als Prüfung Wudans, ihres Gottes, um sich von ihren Verbrechen zu reinigen.

Ein weiteres Artefakt ist der *Transkommunikator*, der den Kontakt mit dem Jenseits ermöglicht; eine Zwischendimension, in die die Geister der Verstorbenen eingehen. Zwei Voodoo-Gruppen in New Orleans streiten darum. Damit es nicht zum Krieg kommt, verhelfen Matt und Aruula einer davon zum Sieg. Das Artefakt können sie nicht sichern, aber Aruula verhindert mit einem Trick, dass es für böse Zwecke eingesetzt wird.

In der Zwischenzeit zieht General Crow in Fudohs Androidenkörper mit einer Jello-Armee gen Waashton. Miki Takeo kann es nicht verhindern; im Gegenteil wird er umprogrammiert, sodass er auf Seiten der Feinde kämpft. Mr. Black, der zusammen mit dem Weltrat die Regierung in Waashton stellte, wird im Washington Monument eingekerkert, das Pentagon überrannt.

Als Matt und Aruula dort ankommen, tun sie sich mit den *Running Men* und den Trashcan Kids, einer Jugendgang, zusammen und bieten Crow Paroli. Sie sind zu wenige, um ihn zu besiegen, doch es gelingt ihnen, Takeo auf die gute Seite zurückzuholen und Mr. Black zu befreien. Die Widerständler ziehen sich aus Waashton zurück und Matt und Aruula setzen ihre Suche nach den Artefakten fort.

Matt will die Computer der AKINA nutzen, um die Reichweite des Scanners zu vergrößern. Dazu schaltet Matt den Autopiloten ab – ein Fehler, denn nun greift ein Rückholbefehl, der die AKINA auf Mars-Kurs bringt. Matt und Aruula bleibt keine Wahl: Sie müssen sich für fünf Monate in Kälteschlaf legen.

Bei der Ankunft werden sie Zeuge eines Bürgerkriegs – Auswirkungen des Streiter-Vorbeiflugs. Ihnen wird deutlich gemacht, dass sie nicht willkommen sind und mit dem Zeitstrahl zur Erde zurückkehren sollen. Doch die Einstellungen der Tunnelfeldanlage wurden verändert; sie kommen nicht nach wenigen Wochen, sondern ganze sechzehn Jahre

später auf der Erde an, am 22. Oktober 2544!

Hier hat sich in dieser Zeit viel verändert. Eine neue Macht ist aufgetaucht, die robotische Stadthalter, die früheren Eroberern nachgebildet sind, in wichtigen Städten installiert und nach den verbliebenen Artefakten sucht: die Schwarzen Philosophen. Es handelt sich um abtrünnige Agarther, die einer negativen Religion naheifern. Schon einmal vor Jahrzehnten griffen sie Agartha an, wurden aber zurückgeschlagen. Nun suchen sie nach einer Waffe, die ihnen die Übernahme des Stadtstaates ermöglicht, ohne denselben zu zerstören.

Die Daa'murin Ira hat Grao inzwischen gefunden. Gemeinsam sind sie in die Falle einer Stadt in Kasachstan geraten, die mit einer Verbindung aus Nanobots und hydritischer Bionetik geschaffen wurde, sich nach dem Kometeneinschlag selbst wieder aufgebaut und die Bevölkerung einfach rekrutiert hat. Matt und Aruula, die Iras Spur gefolgt sind, um sich PROTO wiederzuholen, befreien die beiden und die restlichen Menschen und Mutanten aus der Sklaverei. Astana begreift ihren Fehler und will nun eine echte Gesellschaft gründen, wobei Gal'hal'ira und Grao'sil'aana ihr helfen werden.

Im Schottland müssen Matt und Aruula feststellen, dass Canduly Castle erobert wurde und der stark gealterte Rulfan mit seinen Leuten aus dem Untergrund gegen einen Statthalter der Schwarzen Philosophen in Glasgow kämpft: die Robot-Version des Mystikers Alistair Crowley. Rulfans Sohn Juefaan, der ein Artefakt trägt – einen wandelbaren Symbionten, der aus einer Parallelwelt stammt – bittet sie um Hilfe. Seine Freundin Jaira wurde von Crowley entführt, um den Hort zu verraten. Zwar kann er sie befreien und den Statthalter (scheinbar) vernichten, doch der hat ihr einen Hirnparasit eingesetzt. Juefaan bleibt nur die Möglichkeit, mit dem Symbionten Jairs komplettes Gedächtnis zu löschen. Er schließt sich Matt und Aruula an, weil er hofft, auf der Jagd nach den Philosophen ein Mittel zu finden, mit dem er den Parasiten entfernen kann.

Zuvor hat Matt aber noch eine rätselhafte Begegnung: Eine junge Frau rettet ihm mit einem Antitoxin das Leben, nachdem er von einem Giftpfeil getroffen wurde, und macht sich wieder davon. Es ist Xaana,

seine und Xijs Tochter! Aber dass Xij von ihm schwanger war, als sie in der Domäne zurück blieb, wissen weder er noch Xaana. Ihre Familie wollte der Domäne entkommen, nachdem Xij in den Aufzeichnungen der Archivare von Matts Todeszeitpunkt erfahren hatte. Doch das haben die Archivare vereitelt, indem sie den zeitlosen Raum endgültig versiegelten. Nur Xaana konnte noch durchschlüpfen und kam in Stonehenge heraus. Jetzt muss sie sich in dieser für sie fremden Welt behaupten. Von ihrem Ziehvater Tom Ericson weiß sie von einer technischen Hochburg seiner Zeit: dem CERN in der Schweiz. Dort erhofft sie sich Hilfe der dortigen Forscher, um das Tor noch einmal für ihre Eltern zu öffnen.

Im CERN trifft sie mit Matt, Aruula und Juefaan ein zweites Mal zusammen, als ein Experiment, das noch vor dem Kometen "Christopher-Floyd" im CERN begonnen hatte, durch die Explosion eines Kraftwerks, an das die seither produzierte überschüssige Energie abgeleitet wurde, außer Kontrolle gerät. Tief unter der Erde entsteht ein Wurmloch, dem die vier knapp entkommen können. Kein lebender Organismus kann sich dem punktuellen Riss im Raum-Zeit-Gefüge weiter als einen Kilometer nähern, ohne zu kollabieren.

Juefaan rät Xaana, sich Rulfan anzuschließen, der einen neuen *Hort des Wissens* errichten will. Er selbst reist weiter mit Matt und Aruula, bis sie in Südfrankreich auf einen Trupp Schwarzer Philosophen treffen und zweierlei erfahren: dass deren Hauptquartier, das "Schwarze Kloster", irgendwo im Himalaja liegen soll – und dass ein weiterer Statthalter nach Washington entsandt wurde, in dessen Beschreibung Matt eindeutig seinen alten (und toten) Erzfeind Professor Dr. Jacob Smythe erkennt! In einigen Wochen schon soll er die Herrschaft über die Hauptstadt an sich reißen. Matt macht sich mit Aruula sofort auf den Weg, während Juefaan dem Hinweis auf das Schwarze Kloster nachgehen will und mit dem Transporter der Philosophen nach Nepal aufbricht.

Es stellt sich heraus, dass die Schwarzen Philosophen den Kommunikator benutzen, um ihre Roboter mit den Geistern der echten Verstorbenen zu bestücken. Um dem ein Ende zu machen, kehrt Matt nach New Orleans zurück. Als er das Artefakt an sich bringt, bekommt er Kontakt zu seiner verstorbenen Tochter Ann, die ihm hilft, den

Durchgang ins Jenseits zu schließen.

In Waashton schließlich geht der Kampf gegen Crow und Smythe in die Endrunde: Der Crow-Android wird vernichtet, Smythe verschwindet – aber auch Matt ist eine Woche lang nicht auffindbar. Als Aruula ihn aus den Händen von Gangstern befreit, ahnt sie nicht, dass die Philosophen Quart'ol in einer virtuellen Realität dazu gebracht haben, mit Hydritentechnik einen Klon von Matt anzufertigen. So fallen ihnen die weiteren Artefakte, die Matt und Aruula aufstöbern, in die Hände – auch der Meng-âmok, eine Waffe, die nach zehn Stunden Inkubationszeit Menschen in Berserker verwandelt! Mit einem weiteren Artefakt, einem Transporttuch, wird sie zum Schwarzen Kloster transferiert. Dabei setzt man einen nicht-organischen Gegenstand auf das Sendetuch und es kommt zeitgleich aus dem Empfangstuch heraus; eine Art Transmitter also. Das Kloster nimmt Kurs auf Agartha.

Dort ist Juefaan inzwischen eingetroffen und will es mit den Schwarzen Philosophen und deren Anführer, dem Schwarzen Mond aufnehmen. Mawe Öser, so sein Name, lebt in einer Gedankensphäre, nachdem er seinen Körper verloren hat. Nach Quart'ol fällt ihnen nun auch Rulfans Sohn in die Hände.

Derweil folgt der Smythe-Roboter weiter Matt und Aruula. Als er Matthew bei einem Angriff mit einem Blitzstab im Nacken trifft, brennt der Speicherkristall durch, auf den die Schwarzen Philosophen Matts falsche Erinnerungen gespeichert hatten. Jetzt erst wird auch Matt selbst klar, dass er ein Klon ist. Zusammen mit Aruula befreit er sein Original und opfert sich selbst dabei.

Die beiden machen sich auf den Weg nach Nepal, benutzen dabei die Artefakt-Ortung von Juefaans Symbiont und stoßen zum Hauptquartier der Schwarzen Philosophen vor, die sich als fliegendes Kloster entpuppt. Auf ihrem Weg werden sie von geheimnisvollen Helfern unterstützt, von denen eine junge Frau – eine Chinesin namens Maylin, die aus einer Höhlenzivilisation stammt und ihr Leben dem Kampf gegen die Schwarzen Philosophen gewidmet hat – die letzte Etappe in einem restaurierten Flugzeug mit ihnen reist.

Sie befreien Quart'ol und Juefaan, der endlich das Mittel gegen Jairs Hirnparasiten an sich bringen kann und zusammen mit Quart'ols Körper

mit PROTO nach Schottland zurückkehrt. Der Geist des Hydriten blieb nämlich im Körper der Rechten Hand Mawe Ösers im Kloster zurück und sabotiert nun den Flug nach Agartha.

Im Schottland hat sich Xaana dem *Hort des Wissens* angeschlossen und will, nachdem es misslingt, das Tor in Stonehenge erneut zu öffnen, in einem Schutzanzug das Wurmloch im CERN untersuchen. Vielleicht ermöglichen dessen Energien den Weg in den zeitlosen Raum. Doch Xaana kommt nicht zurück. Und Rulfan stirbt im Hort an Altersschwäche.

Später gelangt der Smythe-Roboter zum Hort und gibt sich als Cyborg der Amarillo-Enklave aus. Ihm ist es gelungen, durch eine Nahtod-Erfahrung Kontakt zu dem verstorbenen Rulfan zu erlangen, und er will nun im Hort des Wissens auf Matt und Aruula warten, deren Spur er verloren hat. Doch auch er erliegt der Lockung des Wurmlochs – und verschwindet ebenso wie Xaana.

Am anderen Ende der Welt gelingt es Matt, Aruula und Maylin nicht, zu verhindern, dass ein Stoßtrupp der Schwarzen Philosophen in Agartha eindringt. Das gelingt dank des unauffälligen Empfangstuchs, durch das ihnen der Meng-âmok nachgeschickt wird.

Auch Ira und Grao befinden sich in Agartha. Sie haben von einem Astronomen in Astana erfahren, dass sich der Mond der Erde annähert – die drastischen Auswirkungen konnte auch Juefaan auf seinem Weg nach Euro am eigenen Leib erleben. Der Astronom stammt aus Agartha und nimmt die beiden mit, als er in die Heimat zurückkehrt. Die beiden Gestaltwandler geben sich als seine Kinder aus, nachdem Grao den Alten umbringt, fliegen aber auf und werden eingekerkert.

Nun hilft Ira, den Stoßtrupp zu überrumpeln, bevor der die Berserker-Waffe abfeuern und die Bevölkerung verstrahlen kann. Die nachfolgenden Schwarzen Philosophen laufen ins offene Messer und der Schwarze Mond wird von Maylin in deren Körper gelockt. Sie stirbt und nimmt auch Öser mit in den Tod. Der Sieg wäre vollkommen, hätte der Stoßtrupp nicht das Empfangstuch in Agartha-Stadt versteckt und wäre einigen Philosophen nicht mit einem Luftschiff die Flucht gelungen. Sie fliegen in Richtung CERN, von dem sie dank Juefaan wissen, um das Sendetuch über das nur faustgroße Wurmloch zu werfen und so Agartha



doch noch das Verderben zu bringen. Matt folgt ihnen mit einem zweiten Luftschiff; mit an Bord sind Aruula und die beiden Daa'muren.

Erst denkt Matt, die Schwarzen Philosophen wollten nach Glasgow, um mit den dortigen Reenschas den Hort anzugreifen, doch als er Juefaan und Co. warnt, erkennt er ihr wahres Ziel: das CERN. Sie fangen das Luftschiff ab, und Aruula liest aus den Gedanken eines der Philosophen, was sie vorhatten: Der Crowley-Roboter, der Juefaans Attacke überstanden hat, soll das Sendetuch über das Wurmloch werfen. Sie können mit neu gefertigten Schutzanzügen Crowley kurz vor der Anomalie stoppen – und trauen ihren Augen nicht: Vor dem Wurmloch steht Matts alter Jet, mit dem er in diese Zeit kam. Wie unter einem Zwang steigen sie ein – und werden in das Wurmloch gezogen...

In einer fernen Zukunft gelingt es Tom Ericson und Xij, ihrer Tochter zu folgen. Für sie sind seit Xaanas Sprung nur Minuten vergangen, aber da das Tor Energie verloren hat, kommen sie zwei Jahre nach ihr an: 2546. Der Mond steht übergroß am Himmel, es herrscht ein wahres Wetterchaos. Sie schlagen sich zum *Hort des Wissens* durch, wobei sie einer Gruppe Technos um einen gestrandeten Archivar begegnen, die sie mitnehmen. In Sorge um Xaana machen sie sich zum Wurmloch auf und dringen mit Hilfe eines Schutzschirms, den der Archivar aufbaut, in die Todeszone ein – aus der ihnen plötzlich Matthew Drax entgegenkommt und sie mit den Worten empfängt: "Ihr... ihr müsst mit mir kommen! Um die Erde zu retten, müsst ihr mitkommen!"

Was ist damals passiert? Der Jet entpuppte sich als Täuschung, um Matt und Aruula in eine Transportkapsel zu locken. Sie passieren ein Wurmloch und kommen auf Terminus heraus, einer von zwanzig Monden in einem Ringplanetensystem. Dort herrschen die "Friedenswahrer", die Spezies aus allen Ecken des Universums entführen, um sie Tests durchlaufen zu lassen. Mit Hilfe einer Rebellentruppe von Toxx – die einzige gigantische Stadt auf dem ansonsten unwirtlichen Mond – entkommen die beiden den Häschern der Friedenswahrer und finden heraus, dass die Raumanzüge, die sie tragen, gegen die Strahlung schützen, die von einem Turm im Zentrum ausgeht und alle ihr früheres Leben vergessen

lässt.

Aruula erhält von der Carnat Kra'rarr ein "Haustier", einen neugeborenen Schnurrer, der aber mit einem Chip versehen ist, durch den eine "graue Eminenz" - Hochwürden - die beiden im Auge behält. Er opponiert gegen die Friedenswahrer und hilft ihnen bei ihrem Tun. Er besitzt ein "Zeitgift", das die Zeit für eine Stunde extrem verlangsamt - außer für den, der es sich injiziert hat.

Matt und Aruula versuchen eine Spur von Xaana zu finden und erhalten einen Hinweis auf ihr Tagebuch, das in der "Kaverne der vergessenen Bücher" aufbewahrt werden soll. Hier wird im Geheimen alles Wissen der Völker in Toxx archiviert. Xaanas Weg endet laut ihrem Tagebuch im "Transferturm" in der Stadtmitte.

Auf dem Weg dorthin stößt Aruula telepathisch auf die Spur der Saven, ein Volk, das von den Friedenswahrern unterirdisch eingekerkert wurde. Ihnen gelingt es, der ahnungslosen Aruula einen "Waretayl" einzuimpfen, der in einen der Herrscher schlüpfen soll, sobald sie auf diese treffen, und der dann ihr Gefängnis öffnen soll.

In einen anderen isolierten Stadtteil, wo offenbar eine Katastrophe stattgefunden hat, finden Matt und Aruula die Überreste einer humanoiden Spezies - und durchsichtige Folien. Als sie hindurchblicken, sehen sie wie durch ein Holo-Fenster eine Chronik der Pancinowa. Sie erfahren von den ersten Siedlern auf Terminus und wie sich die Friedenswahrer, auch "Initiatoren" genannt, durch Technologie-Diebstahl zu den heutigen Herren entwickelten. Als diese merkten, was vor sich ging, planten sie einen Genozid, bevor die Pancinowa zur Gefahr wurden. Die Kontras, eine Gegenpartei unter den Friedenswahrern, bekommen davon Wind und wollen den Völkermord verhindern - vergeblich.

Matt und Aruula benutzen Hochwürdens "Zeitgift", um sich für eine Stunde im Turm zu bewegen, ohne entdeckt zu werden. Dort befinden sich auch Hochwürden und Kra'rarr; Ersterer wird wahnsinnig, Letztere ihrer Erinnerungen beraubt. Dies droht auch Matt und Aruula, die trotz der Anzüge nicht mehr ausreichend vor der intensiven Strahlung geschützt sind. Ein Kontra hilft ihnen, von Terminus zu entkommen. Da löst sich das Geistwesen der Saven aus Aruula und springt auf den Rebellen über, damit der die Barriere um das Gebiet der Saven öffnet, was

einen Krieg auf Terminus bedeuten würde.

Ob es dazu kommt, erfahren Matt und Aruula nicht mehr. Sie kommen samt Schnurrer auf dem Wassermond Aquus an. Ihre Erinnerungen an die Erde wurden gelöscht. So schließen sie sich dem Dreen Mi-Ruut an, der einen Test durchläuft: vom Nord- zum Südpol zu reisen. Währenddessen taucht auch Kra'rarr auf Aquus auf; sie wurde von den Friedenswahrern darauf "programmiert", Maddrax und Aruula aufzuspüren.

Nach einigen Abenteuern gelangen sie auf eine Insel, wo Obsidiane abgebaut werden, die von den Initiatoren als Tauschware für die Technik der "Weichflossler" benutzt werden, die auf Aquus heimisch sind, außerdem das Metall Mintan, das zwecks weiterer Verschickung zum Südpol gebracht werden muss. Matt, Aruula und Mi-Ruut übernehmen eine solche Lieferung, laufen aber auf einer schwimmenden Korallenbank auf – und werden von den Weichflosslern gerettet, die sich als Hydree entpuppen – also Ahnen der Hydriten, die seit Urzeiten auf der Erde leben! Sie sind es auch, die den dreien ihre Erinnerungen zurückgeben. Die Hydree sind eine friedliche Rasse, die sich gegen das Volk der Polatai wehren, die von den Initiatoren hier angesiedelt wurden. Matts Wissen um die Hydriten macht sie zu Verbündeten.

Anschließend setzen sich Matt und Aruula wieder auf die Fährte Xaanas. Sie wollen am Südpol den dortigen Transferturm benutzen, wo Kra'rarr sie angreift, aber von einem Hydree-Geistwanderer vom Einfluss der Initiatoren befreit wird. Als Rache sprengt das Wolfsmädchen den Turm in die Luft, nachdem sie Mi-Ruut zum Mond Botan transferiert hat, wo er seine Reise fortsetzen will, und Matt und Aruula zusammen mit der Ladung Mintan nach Binaar, ein Maschinenmond, wo das Metall verarbeitet wird.

Dort treffen sie unverhofft auf den Smythe-Roboter, dessen Gedächtnis zwar ebenfalls gelöscht wurde, der es aber dank eines Backups wiederherstellen konnte. Er bekämpft Matt und Aruula in der alternativen Realität eines *dunklen* Washington, wo er allerdings den Kürzeren zieht und erst mal in seiner eigenen VR gefangen bleibt.

Auf Binaar gibt es Roboter, Cyborgs, Androiden – aber auch völlig fremdartige, lebende Maschinen, die in Clans agieren. Und – was nie-

mand ahnt – auch robotische Avatare der Initiatoren, die sich bereits auf die Suche nach den beiden Menschen gemacht haben. Auf der Flucht vor ihnen geraten Matt und Aruula an eine Schwarmintelligenz aus Myriaden winziger Spinnen-Kügelchen, die jede Form annehmen können: One. Sie befreien ihn und sichern sich so seine Hilfe.

Zeitgleich findet ein Gipfeltreffen dreier Clan-Bosse statt; sie haben Smythes' Verschwinden registriert und wissen, dass die beiden Organischen involviert waren. Sie fürchten, dass die Menschen herausfinden, wozu sie das Mintan verwenden: nämlich zum Bau eines Stadt-Raumschiffs, mit dem sie von Binaar fliehen wollen. Um die Gefahr zu eliminieren, schnappen sie sich Matt, Aruula, den Schnurrer und auch einen Ableger von One, denn die "Exxus" steht kurz vor dem Start. Jacob Smythe, gerade seinem VR-Gefängnis entkommen, setzt sich auf Matts Fährt, und auch er gelangt an Bord, bevor das Raumschiff sich aus dem Mond löst.

Bei den Herrschern des Ringplanetensystems hat sich inzwischen die Erkenntnis durchgesetzt, dass sich die Erdbewohner – bzw. deren Gehirne – für ihre Zwecke am besten eignen könnten: nämlich einen Mentalschirm zu betreiben, der ihren Planeten schützt. Vor Äonen hatten sie selbst diese Aufgabe inne, bis sich ihre Hirne so weit verändert hatten, dass sie Ersatz brauchten. Der scheint nun gefunden.

Umblende zur Erde: In Hykton, der Hauptstadt der Hydriten, scheitert Quart'ols Petition, den Menschen bei der globalen Katastrophe beizustehen und ihnen Wohnraum unter Wasser anzubieten. Enttäuscht macht er sich in einer Transportqualle auf, um "Plan B" in Angriff zu nehmen.

Da erreicht der Initiator Starnpazz in Form eines mit rudimentären menschlichen Gesichtszügen modifizierten Avatars durch das Wurmloch im CERN die Erde. Er soll Vorbereitungen treffen, bei bestätigter Kompatibilität möglichst viele Menschen nach Novis, einen der Monde, zu transferieren. Um das Wurmloch im CERN mobil zu machen, muss vor Ort eine Transportplattform gebaut werden; dazu sucht er nach technisch versierten Baumeistern. Starnpazz hat aber noch eine andere Agenda: Er gehört den Kontras an und sucht als solcher nach einem

Weg, den Absturz des Mondes zu verhindern – denn nur so kann die Menschheit überleben und sich gegen ihre Versklavung wehren. Hilfe erhofft er sich von den Marsianern, die momentan aber noch unerreichbar für ihn sind.

Starnpazz verfügt über rudimentäre Informationen aus den Erinnerungen von Matt, Aruula und Xaana – und weit genauere von Jacob Smythe. So hat er Anhaltspunkte, wo er höher entwickelte Enklaven auf der Erde findet; die Agarther zum Beispiel. Allerdings kennt er nicht die genauen Koordinaten, und die braucht er, um mit seinem Sprungfeld-Generator (SFG) dorthin zu reisen. Außerdem verfügt Starnpazz über einen Biodatenscanner – ein Gerät, mit dem man einen Menschen auslesen kann. Das Opfer wird paralysiert und kann sich später nicht an die Gedächtnislücke erinnern.

In Waashton soll sich ein Android namens Miki Takeo befinden, dessen robotischer Verstand beim Bau der Plattform hilfreich wäre. Starnpazz erfährt, dass Takeo nach El'ay an der Westküste Meerakas aufgebrochen ist, um mit den Hydriten von Sub'Sisco über Schutzräume unter dem Meer zu verhandeln. Mit seinem SFG kommt Starnpazz nicht lange nach ihm dort an, schaltet den Androiden durch einen Mini-EMP ab und versucht dessen Datenspeicher auszulesen. Dabei wird er erwischt und versetzt sich im letzten Moment nach Sub'Sisco, wo er auf Quart'ol trifft – dessen "Plan B" es war, die Unterwasserstadt für eine größere Anzahl Menschen bewohnbar zu machen. Zudem erfährt er von dem Hydriten, dass sich im *Hort des Wissens* in Britana zwei Marsianer aufhalten. Haben die vielleicht Verbindung zu ihrem Heimatplaneten? Starnpazz muss sich Gewissheit verschaffen!

Im Hort gibt er sich als Zukunftsmensch aus der Domäne aus, der geschickt wurde, die Menschheit zu retten. Leider hatten die Marsianer aber schon seit fast zwei Jahrzehnten keinen Kontakt mehr zum Mars. Dafür weiß Juefaan mehr über Agartha und versorgt ihn mit den Koordinaten.

Auch dort gibt sich Starnpazz als Wesen der Domäne aus, wo im Strom der Zeit die Katastrophe erkennbar war und Pläne für eine Maschine angefertigt wurden, die den Mond in seinen Orbit zurückbringen soll. Die Agarther beginnen mit dem Bau, während Starnpazz auf den

Ringmond zurückkehrt. Dort arbeitet er an einem Plan, Verbindung mit dem Mars aufzunehmen.

Auf der Exxus gelingt es Robot-Smythe, das One-Fragment mit einem Virus zu impfen, damit es ihm die Kontrolle über das Raumschiff verschafft. Matt und die Stadtoberen versuchen ihn auszutricksen – mit dem Ergebnis, dass die Exxus führerlos auf den Planetenring zustürzt! Matt und Aruula benutzen mit dem Schnurrer ein Beiboot, um zum Ringplaneten zu fliegen. Das aber geht schief; das Shuttle gerät ins Schwerfeld des Mondes Botan und stürzt ab. Smythe schlägt es mit dem Liebesroboter Lybreyz in eine provisorische Rettungskapsel. Von dort sieht er den Planeten "flackern", als die Exxus den Ring touchiert und auf ihm aufschlägt, bevor die Kapsel in die Weiten des Alls hinaustrudelt.

Auf Botan folgt – wie einst Xaana – Mi-Ruut seiner vorgegebenen Reiseroute und beobachtet den Absturz des Beiboots. Botan ist eine wunderschöne pflanzliche Hölle, in der die von den Initiatoren auch hier angesiedelten Polatai Jagd auf die schmetterlingsähnlichen Botaaner machen. Die Polatai bewegen sich auf Diskussen, die auf einem Magnetfeld schweben; eine Transportmöglichkeit, um zum hiesigen Transferturm zu gelangen! Doch zuvor wird Matt im Schlaf von einer Rinde überwuchert und pflanzlich kopiert. Als auch Aruula vereinnahmt werden soll, gelingt es ihr, telepathischen Kontakt zu dem Mond aufzunehmen, der ein einziger großer Organismus ist. Und sie spürt eine vertraute Präsenz in diesem "Gleichklang": Xaana! Auch sie wurde von Botan okkupiert.

Rettung in letzter Sekunde kommt vom eintreffenden Mi-Ruut, der Aruula befreit. Dabei greift Matt, der sich als Klon entpuppt, ihn an. Gemeinsam holen Aruula und Mi-Ruut den echten Matt Drax aus seinem Gefängnis. Auf ihrem weiteren Weg durch den Dschungel stoßen sie auf ein Lager der Polatai, belauschen sie und erfahren, dass sowohl die Absolventen der Initiatoren-Tests als auch jene, denen "der Gleichklang den Verstand zerschossen hat", hier festsitzen, weil wegen einer "Saven-Krise" die Transfertürme gesperrt wurden. Was ist auf Terminus vorgefallen?

Als eine Armee von Klonen das Lager angreift, fliehen die Gefährten und erreichen eine Gegend mit kränklichen und verfaulten Pflanzen und

einem See gefüllt mit einer fauligen zähen Substanz. Auf einer kargen Insel liegt... Xaana! Oder vielmehr ihr ebenfalls verfaulter Pflanzenklon. Der Schnurrer wittert die echte Xaana – sie lebt! Xaana erzählt, wie sie auf ein Wesen namens Vokatulp stieß, das Probanden wie sie mit falschen Versprechen köderte und für seine Experimente missbrauchte. Er löste auf Botan eine Seuche aus, die sogar den Mond selbst ansteckte! Da verdüstert sich der Himmel; ein Sturm bricht los! Und etwas Fremdes greift nach dem "Geist von Botan"...

Rückblende zu Terminus: Nachdem die Saven aus ihrem Kerker befreit wurden, übernahmen sie binnen kürzester Zeit den ganzen Mond. Die Initiatoren sahen keine andere Möglichkeit, als ihn zu isolieren und den Transferturm zu sprengen. Nun versuchen die Saven einen neuen Turm zu erschaffen, um den Ringplaneten zu erreichen und sich an den Initiatoren zu rächen.

Eigentlich bestehen die Saven nur aus zwei Konzepten, wie Yin und Yang (hier heißen sie Plagmahl und Kurzmüh). Sie halten das Gleichgewicht der Saven, bis ihre Anzahl so groß wird, dass sie wieder auf die ursprünglichen beiden Konzepte zusammenschrumpft; ein immer wiederkehrender Schöpfungsakt.

Nun aber kommt ein neuer Save dazu, dank der Verschmelzung mit Aruula. Von ihr stammt das bislang unbekannte Konzept der Menschlichkeit und Liebe, das sich in Kara Labherz manifestiert und das Gleichgewicht stört. Sie stecken also in einer Krise, als ein Avatar der Initiatoren auftaucht und ihnen einen Vorschlag unterbreitet: Heimkehr durch das Wurmloch, wenn sie zuvor Botan heilen. Dahinter stecken die Kontras unter der Führung des Gremialsleiters Enkluu, die an den limentreuen Initiatoren vorbei sowohl Botan als auch die Spezies der Saven retten wollen.

Kurzmüh und Plagmahl lassen sich von Labherz überzeugen, dass es keinen besseren Weg gibt. Dabei hintergehen sie sowohl die Initiatoren als auch Labherz: Sie schmuggeln – wie schon bei Aruula – einen Waretayl in den Geist des Avatars, der unbemerkt mit ihm zurückkehrt und Enkluu okkupiert. Der muss sich fügen. Er richtet eine Energieweiche ein, um die Saven von Terminus direkt ins Wurmloch zu transportieren,

doch dazu braucht es ungeheure Mengen an Energie. Die ziehen die Saven aus den Bewohnern von Toxx, was die Stadt entvölkert.

Aufgelöst in reine Bewusstseine, durchqueren Plagmahl, Kurzmüh und Labherz einen Tunnel aus Licht, werden jedoch zurückgeworfen, da ihr Volk den Ausgang versperrt hat. Enkluu, von dem Waretayl befreit, leitet sie geistesgegenwärtig nach Botan um. Er nimmt Kontakt mit den geschwächten Saven auf und bietet ihnen mit Botan eine neue Heimat, wenn sie den Mond retten und dort bleiben. Die drei willigen ein.

Botan ist im Aufruhr. Während Kurzmüh und Plagmahl das Labherz-Konzept unterdrücken, überfluten ihre Manifestationen Botan mit Saven, die aber verdorren, befallen von der Krankheit. Doch die Verschmelzung hat einen weiteren Saven hervorgebracht: Ehm Ziemlos. Das neue Konzept vereint die Fähigkeiten Botans in sich und heilt den Mond.

Unsere Helden setzen sich über den Transferturm nach Aquus ab, wo die Hydree auch Xaana ihre Erinnerungen zurückgeben sollen.

Auf dem Ringmond verfolgen Enkluu und das Gremial mittels Fernsonden, dass der Mond dabei ist, sich mit Hilfe der Saven selbst zu heilen. Man versucht seinen Geist zu kontaktieren, was aber scheitert. Nur zu gern verhängt Enkluu eine vorläufige Quarantäne über Botan, bis geklärt ist, ob die Saven weiterhin eine Gefahr darstellen.

Auf Aquus erfährt Matt aus der Historie der Hydree von dem Beiboot eines gewaltigen Raumschiffs, mit dem die Fischmenschen vor Äonen auf diesen Planeten kamen; so wohl auch auf den Mars und auf die Erde! Mit diesem Shuttle könnte er sich frei im System bewegen und endlich Verbindung zu den Initiatoren aufnehmen. Bis es gefunden und geborgen ist, erleben er und seine Freunde etliche Abenteuer, an deren Ende aber der erfolgreiche Start steht.

Als Matt die Initiatoren anfunkelt und die Notlage der Erde durch den abstürzenden Mond schildert, schlagen diese ein Treffen auf Mesis vor. Man will ihnen den terraformten Mond als "Musterhaus" präsentieren. Mesis ist die Heimat einer entführten Spezies, deren Gehirne nach denen der Initiatoren für den Betrieb des Mentalschirms geeignet waren, nun aber ebenfalls nachlassen.



Matt steuert das Schiff durch eine Lücke in der massiven Wolkendecke, die den Mond umgibt und unter der stetes Dämmerlicht herrscht. Das Empfangskomitee besteht aus Avataren, als Messisaner getarnt. Doch die Kontras wissen, dass die Menschen getäuscht werden sollen, und sprengen die einzige IAS-Station ("Inkognito-Avatar-Steuerung") des Ringmonds. So unterbrechen sie die Verbindung zu den Avataren, die wie tot umfallen. Echte Messisaner, die Zeuge wurden, glauben, die Neuankömmlinge hätten sie umgebracht.

Die Kontras schleusen einen ihrer Leute über einen selbstgebauten IAS-Anzug in einen der Avatare ein. Der allerdings kommt zu spät, um Matt, Aruula und Xaana aufzuklären, denn sie mussten vor den aufgebrachten Messisanern fliehen. Sie wissen nicht, was schiefgelaufen ist, sehen den Transferturm aber als einzigen Ort, wo sie neuen Kontakt zu den Initiatoren bekommen können. Der Kontra folgt ihnen.

Nachdem die Initiatoren mangels Avataren drei ihrer Leute nach Messis transferiert haben, entwickelt sich eine Jagd auf die Menschen, die unsere Freunde in wundersame und tödliche Situationen – von einer Ernte unter den massiven Wolken, der Begegnung mit "Verschwörungstheoretikern" bis zum Drogenrausch durch Pilzsporen – bringt. Dabei kommt der Schnurrer ums Leben.

Auf dem Mars hat man seit dem letzten Besuch von Matt und Aruula und nach Ende des Bürgerkriegs die Sprache der Hydree entziffert, kann endlich die Zeitstrahlanlage reparieren und die Ankunftszeit auf der Erde auf nur wenige Stunden Verzögerung einstellen. Man entdeckt eine unterirdische Anlage, die vor Milliarden Jahren dazu diente, das Wachstum von Pflanzen explosiv zu beschleunigen, aber nur von einem Hydree bedient werden kann. Das könnte die Marsianer vor den ständig drohenden Hungerkatastrophen bewahren. Ein Linguist soll auf der barbarischen Erde nach einem Hydriten suchen, während man ein Raumschiff losschickt, das beide zum Mars zurückbringt.

Die Reise des Linguisten fällt mit Starnpazz' zweitem Besuch auf der Erde zusammen, diesmal – da es momentan keine Avatare gibt – in seiner wahren Gestalt, die wie ein klassischer "Grey" aussieht. Die Zeit drängt, die Menschen zu deportieren und anzusiedeln. Starnpazz kon-

trolliert die Fortschritte der Transportplattform bei den Agarthern, dann erfährt er über die beiden Marsianer im *Hort des Wissens* von einem der ihnen, der nach einem Hydriten sucht. Da kann Starnpazz aushelfen; er weiß, dass sich Quart'ol in Sub'Sisco aufhält, und bringt ihn mit dem SFG dorthin. Dafür verlangt er eine Passage zum Roten Planeten. Es gelingt ihm, Quart'ol zu überzeugen.

Doch nach dem Flug zum Mars muss er mit ansehen, wie Quart'ol beim Versuch, die Genesis-Anlage zu starten, scheitert. Die Hydriten sind genetisch nicht mehr Hydree genug. Auch Starnpazz' Anliegen, den Erdmenschen Asyl zu gewähren, wird abgelehnt – vorerst. Denn Starnpazz weiß, wo ursprüngliche Hydree zu finden sind: in seinem Heimatsystem auf dem Mond Aquus! Er schließt einen Deal mit den Marsianern: Er "besorgt" ihnen einen Hydree, dafür schaffen sie mit ihren Raumschiffen genau das Kontingent an Menschen von der Erde zum Mars, das mit der Anlage und den damit neuen Ernteflächen ernährt werden kann. Ein erstes Schiff wird auf den Weg geschickt.

Starnpazz kehrt durch den Zeitstrahl zurück zur Erde und von dort mit dem Wurmloch zum Ringmond, im Gepäck die Botschaft, dass die Transportplattform bald bereit sein wird. Quart'ol bleibt auf dem Mars und erforscht das Erbe seiner Ahnen.

Auf Messis erreichen Matt, Aruula und Xaana den Transferturm und finden dort die Wahrheit heraus: dass die Initiatoren nur an den Gehirnen der Menschen interessiert sind. Dann aber werden sie von den Verfolgern einkassiert. Mit Hilfe der Methode, die sie auch auf Terminus anwenden, löschen die Initiatoren die partiellen Erinnerungen der Menschen. Sie werden wieder in das Hydree-Beiboot verfrachtet, wo sie denken, eine harte Landung hätte ihnen nur einige Minuten Bewusstlosigkeit beschert. Nachdem man ihnen das "Musterhaus" Messis gezeigt hat, diesmal ohne störende Kontras, finden Gespräche statt, in denen Matt, Aruula und Xaana das Angebot unterbreitet wird, einen Großteil der Menschheit zu retten, bevor ihr Mond mit der Erde kollidiert. Dazu muss Matt seine Artgenossen nur überzeugen, sich dem Wurmloch anzuvertrauen. Der Transfer wird zum Mond Novis stattfinden, den Aruula und Xaana unterdessen inspizieren sollen. Änderungen in Fauna, Flo-

ra und Lebensbedingungen könnten angepasst werden.

Matts Begleiter bei seinem Besuch auf der Erde wird ein Initiator namens Starnpazz sein, der schon zweimal dort war, um Daten zu sammeln. Doch als der von der Erde zurückkehrt und Enkluu Bericht erstattet, fliegen die Kontras auf. Enkluu wird verhaftet, Starnpazz gelingt die Flucht nach Aquus – und Matt bricht allein auf, in seinem alten Schutzanzug, den die Initiatoren geborgen haben.

Die Ankunft auf der Erde ist ein Schock für Matthew. Man schreibt das Jahr 2546; hier verging mehr Zeit als im Ringplanetensystem! Der Absturz des Mondes wird schon in einigen Monaten stattfinden. Überraschenderweise erwarten ihn Tom Ericson und Xij am Rand der Todeszone – und gemeinsam erleben sie ein Zeitphänomen: Plötzlich verschwindet der Archivar, der bei den beiden war, und eine Sekunde später können sie sich nicht mehr an ihn erinnern. Zwei verschiedene Realitäten scheinen sich zu überlappen! Oder hatte Matt eine Halluzination?

Von Unwettern begleitet, machen sie sich im Amphibienpanzer PROTO auf zum *Hort des Wissens*. Dort erläutert Matt seinen Plan, die zivilisierten Gebiete der Erde aufzusuchen, um deren Bewohner vom Exodus nach Novis zu überzeugen. Hilfe verspricht ein Initiator, der per SFG zu ihnen stößt: Hordelab, der Starnpazz' Stelle eingenommen hat. Um diese Enklaven zu finden, bringt man einen alten Kommunikationssatelliten mit einem Trägerballon in die Stratosphäre.

In der Folge besuchen Matt, Tom, Xij und Hordelab jene Enklaven, die sich auf den Funkruf hin melden, und verteilen Sender an sie, mit denen die Transportplattform sie anpeilen kann. Die Auswahl fällt nicht leicht, aber die Gemeinschaft auf Novis muss harmonisch sein, um von den Initiatoren geduldet zu werden. Außerdem kann ja nur ein winziger Teil der Menschheit gerettet werden.

In Agartha, wo sich Hordelab per SFG über den Stand der Bauarbeiten informieren will, gibt es Probleme, weil sich seine Angaben von denen Starnpazz' unterscheiden. Der Initiator wird inhaftiert, der SFG und die Energiezelle für die Plattform konfisziert, doch die Daa'muren Grao und Ira fühlen sich ihm auf rätselhafte Weise verbunden, befreien ihn und ermöglichen ihm mit dem Sprungfeldgenerator die Flucht.

In der Zwischenzeit reisen Matt, Xij und Tom durch Europa. Im türkischen Izmir treffen sie auf eine militärische Enklave, deren Oberhaupt Colonel Kormak die Züge eines Despoten trägt, mit Siragippen experimentiert und die Bevölkerung unterdrückt. Matt verweigert ihm den Peilsender und setzt sich mit PROTO ab. Das nimmt Kormak ihm übel, überfällt den Bunker von Bodrum und tauscht dessen Besatzung gegen seine Leute aus. Als Matt und seine Freunde dort auftauchen, scheint nichts dagegen zu sprechen, ihnen einen Sender zu überlassen.

Auf Aquus sucht der geflüchtete Starnpazz nach den Hydree - und wird am Nordpol gleich von den Polatai kassiert. Ein Dreen und eine Carnat befreien ihn: Mi-Ruut und Kra'rarr. Als sie ihn zu ihrem Versteck bringen, wartet dort ein Hydree, Kommandant Wang'kul. Starnpazz ist begeistert und begleitet die drei. Er freundet sich mit Wang'kul an, der sich freiwillig meldet, als Starnpazz sein Anliegen vorträgt, einen Hydree zum Mars zu bringen, um den Wüstenplaneten zu begrünen; er will auch mehr über seine Brüder im Solsystem in Erfahrung bringen. Doch wie sollen sie zum Wurmloch in Sonnennähe gelangen, das sie zur Erde bringen kann? Das ist nur mit dem Transferturm auf dem Ringmond möglich...

... oder mit einem zweiten, der fast vergessen ist. Als den Initiatoren vor über 5000 Jahren klar wurde, dass sie in absehbarer Zeit den Bedarf an frischen Gehirnen nicht mehr aus den eigenen Reihen würden decken können, suchten sie nach anderen geeigneten Völkern. Dafür benutzten sie ein Wurmloch über der Sonnenachse und die Technik eines Fremdvolkes. Auf dem Mond Portal errichteten sie einen Transferturm, groß genug, um die Distanz bis zum Wurmloch zu bewältigen, gingen jedoch zu ehrgeizig vor, "überluden" den Turm und führten dadurch eine Katastrophe herbei. Seitdem ist der Mond von einem raumzeitlichen Wabern umgeben und steht unter Quarantäne. Der neue, verbesserte Transfer-turm wurde auf dem Mond innerhalb des Planetenrings errichtet. Die alte Anlage könnte aber immer noch funktionieren.

Starnpazz und Wang'kul reisen zum Transferturm am Südpol von Aquus, der gerade wieder aufgebaut wurde, und von dort zum verbotenen Mond Portal. Sie schlagen sich in einer unwirtlichen Landschaft zum

Transferturm durch und springen mit einer Transportkapsel zum Wurmloch und von da aus zur Erde, wo das Raumschiff vom Mars inzwischen eingetroffen ist.

Auf dem Roten Planeten angekommen, setzt der Hydree die Genesis-Maschine in Gang, und man erlebt deren erste Auswirkungen auf die Natur – und auf jene Menschen, die sich dem Sporenregen ausgesetzt hatten und deren mentale Kräfte potenziert werden. Die "*Saat*" entsteht, ein Zusammenschluss der Mutierten.

Jetzt kommt heraus, dass Gonzales, der Befehlshaber der Flotte, die Raumschiffe zur Evakuierung der Menschen nach kurzer Zeit zurückbeordert hat. Er betreibt den Sturz der Regierung und weiß das Volk, das die Menschen auch nicht wollte, auf seiner Seite. Wang'kul, Starnpazz und Quart'ol müssen fliehen, denn Gonzales hat entschieden, nicht nur die Anlagen der Alten zu schließen, sondern auch die drei unter "Hausarrest" zu stellen.

Wang'kul ist nicht ganz bei sich. Seit der Verschmelzung mit der DNA der Ur-Hydree fühlt er sich, als wäre er mit unsichtbaren Ketten an den Mars gebunden, erzählt seinen Kameraden aber nichts davon.

Die *Saat*-Bewegung um ihren Anführer Umeko tritt auf der Stelle. Die Gemeinschaft ist zu klein, um ihre Ziele durchzusetzen. Jetzt kommt Umeko auf die Idee, mit Wang'kuls Hilfe die Genesis-Tanks mit den Sporen in seine Gewalt zu bringen, um Gonzales zu einem Handel zu zwingen.

Am Tag der Entscheidung nehmen sie die gesamte Tunnelfeldanlage ein. Starnpazz und Quart'ol drängen darauf, mit dem Zeitstrahl zur Erde zurückzukehren, doch Wang'kul will noch nicht gehen. Er nötigt seine Gefährten, die Reise ohne ihn anzutreten, und ahnt bereits, dass er sein Versprechen, bald nachzukommen, brechen wird.

Wang'kul verschafft der *Saat* Zugang zu den Tanks und gibt Umeko damit das Druckmittel in die Hand, mit Gonzales an den Verhandlungstisch zu treten. Der *Saat*-Anführer droht damit, die Anlage erneut zu aktivieren, um aus dem Mars einen Planeten voller Mutanten zu machen.

Gonzales gibt nach und unterzeichnet eine Erklärung, die die Stadt Utopia und die Tunnelfeldanlage der *Saat*-Gruppierung überschreibt und als eigenständiges Territorium anerkennt. Gleichzeitig erlässt er

aber ein Dekret, das jedweden Handel mit Utopia verbietet. Soll Umeko doch sehen, wie er in den Ruinen genügen Material und Nahrung auf-treiben kann.

Die *Saat* zieht jubelnd in Neu-Utopia ein. Dabei ist Umeko Ehren-mann genug, den Hydree ziehen zu lassen. Gegen seinen Willen nimmt Wang'kul einige Justierungen am Zeitstrahl vor und wird nach dem Ein-tritt an einen gänzlich fremden Ort gebracht, der sich wie *Heimat* anfühlt.

Auf der Erde sind die aus Agartha geflohenen Daa'muren und Hordelab wieder zu Matt, Xij und Tom gestoßen, die ein Signal aus dem ehemali-gen Syrien empfangen, wo sie in die Falle einer alten Bekannten laufen: die Hydritin E'fah, die sich an Matt rächen will. Als sie erkennen, dass die angebliche Techno-Enklave nicht existiert, gibt es einen Kampf auf Leben und Tod, den Grao gewinnt. Danach will der Initiator mit Matts Hilfe die Agarther überzeugen, die Transportplattform herauszurücken, doch Matthew besteht darauf, erst nach Meeraka zu springen, um dort weitere Techno-Enklaven zu finden.

Grao und Ira aber haben durch E'fah von einer Siedlung mit Daa'mu-ren in Indien erfahren, die damals den Abflug des Wandlers verpasst haben. Diese Enklave wollen sie finden, um auch ihre Landsleute nach Novis retten zu können. Matt überlässt den beiden PROTO mit der Auf-lage, danach Kurs auf Agartha zu nehmen, um sich dort mit ihnen zu treffen. Doch die Daa'muren-Enklave erweist sich als zu radikal; letztlich stellt sich sogar Grao gegen seine Brüder.

Auf Novis schlagen sich Aruula und Xaana mit den Terraformern unter dem Ingenieur Maltuff herum, um bestmögliche Verhältnisse für die Menschen zu schaffen. In einer "Geisterstadt" – provisorische Unterkünf-te, die den ersten Siedlern als Behausung dienen sollen – scheint es zu spuken. Aruula und Xaana gehen dem nach und entdecken, dass die Schwarmintelligenz One dahintersteckt, die sich, um von Binaar zu ent-kommen, als "Baumaterial" nach Novis geschmuggelt hat. Aruula berich-tet One vom Schicksal seines Exxus-Ablegers.

Nachdem sie in Meeraka einige Enklaven mit Peilsendern versorgt ha-

ben, springen Matthew und Hordelab mit dem SFG nach Agartha, wo Grao und Ira schon auf sie warten. Mit Matt als Leumund werden Hordelabs Aussagen akzeptiert und der König rückt auch die Energiezelle heraus, allerdings weigern sich die Agarther, ihren Stadtstaat zu verlassen. Im CERN legt Hordelab das Wurmloch mittels mitgebrachter Sprengsätze frei und materialisiert die Plattform direkt darunter. Es wird von einem Dämmfeld umfassen, sodass man sich gefahrlos im Umfeld aufhalten kann.

Nun springen sie mit der Plattform von Peilsignal zu Peilsignal und evakuieren die entsprechenden Enklaven - darunter auch die in Bodrum. So gelangen Kormak und seine Rechte Hand Vasraa nach Novis. Sofort beginnt der Colonel zu intrigieren und sich bei den Initiatoren anzubiedern, um einen Grundstein für seine spätere Machtposition zu legen.

Parallel dazu entführen die Initiatoren erste Menschen, um deren Gehirne zu testen, so auch Frau und Kind eines Mannes namens Kilian. Außerdem trifft Aruula auf eine Schwester von den Dreizehn Inseln, die unter den Evakuierten war: Eileen, deren Lauschsinn durch die Wurmloch-Passage Schaden genommen hat: Sie kann ihn nicht mehr "abschalten" und empfängt ständig die Eindrücke der Menschen im weitem Umkreis, was sie an den Rand des Wahnsinns treibt. Mit einer Geistverschmelzung versucht Aruula ihr zu helfen und kann ihren Lauschsinn ein wenig dämpfen.

Nach den ersten Evakuierungen kommt es in San Antonio, Texas, zur Katastrophe: Eine Gruppe Rev'rends hat von "Satansknechten" erfahren, die die Menschen in Höllengefilde entführen wollen. Es kommt zu einer gewalttätigen Auseinandersetzung, in deren Verlauf die Transportplattform zerstört wird. Die Eindämmung des Wurmlochs kollabiert und macht einen Radius von 10 km zur Todeszone. Es kommt zu einer Überladung, die auf Hordelabs mobilen Sprungfeldgenerator überspringt. Matt, Tom und Xij, die bei ihm waren, werden an verschiedene Orte versetzt und verlieren temporär ihr Gedächtnis. Es dauert Tage, bis sie sich erinnern und wiedertreffen.

Hordelab aber bleibt verschollen; ihn hat es schwerer erwischt. Er irrt ohne Erinnerung durch das postapokalyptische Roswell und gerät in die

Fänge einer UFO-Sekte, die den Greys (aus alten Büchern und Filmen) huldigt und eine fliegende Untertasse nachgebaut hat, die aber natürlich nicht fliegt. Sie glauben, Hordelab sei die Vorhut Außerirdischer, die sie vor dem abstürzenden Mond retten würden, und zwingen ihn, das UFO flugfertig zu machen.

Matt, Tom und Xij suchen einen Weg, um nach der Zerstörung der Plattform die Verbindung nach Novis wiederherzustellen. Sie schlagen sich nach El'ay durch und benutzen Miki Takeos einzigen weltraumtauglichen Gleiter, um lotrecht ins Wurmloch zu fliegen. Sie gelangen ins Ringplanetensystem, wo sie dank der Umleitung am Sonnenpol gleich auf Novis landen. Dort treffen sie auf Kilian, der seine Familie sucht. Und sie erfahren, dass Colonel Kormak von den Initiatoren zum Stadthalter von Novis Prime ernannt wurde.

Aruula hat nachgeforscht und glaubt, dass die Initiatoren sie belügen; außerdem sieht sie immer wieder Geistbilder wie von gelöschten Erinnerungen, als wäre der Plan die Versklavung der Menschen. Matt berichtet dem Gremial vom Angriff der Rev'rends und dem Ausfall der Plattform. Ihm wird mitgeteilt, der Bau einer zweiten Plattform würde zu lange dauern und damit sei die Evakuierung beendet. Dann wird er nach Novis zurückgebracht. Der Kontakt zu den Kontras, hinter denen Aruula die Gegenspieler der linientreuen Initiatoren vermutet, steht auf seiner Liste ganz oben. Und gleich an zweiter Stelle die Entmachtung von Colonel Kormak.

Mit Ones Hilfe befreit Matthew einige Kontras aus ihrer Gefangenschaft auf dem Ringmond. Währenddessen opfert sich Kilian, um herauszufinden, was mit den Entführten passiert. Da er dabei ein Armband aus einem One-Ableger trägt, erfahren die anderen das schreckliche Geheimnis: Die Initiatoren entnehmen den Opfern die Gehirne, während die Körper zu Nahrungsbrei verarbeitet werden. Kurz vor der Entnahme löst sich das Armband und dringt in sein Gehirn ein, um sich in das Netzwerk einzuschleusen. So bleibt Kilians Persönlichkeit erhalten. Er wird zur "Fünften Kolonne" im Hirnnetzwerk der Initiatoren und kann dank One von innen gegen das System agieren.



Die befreiten Kontras bestätigen: Die Menschen werden als Hirnspender für einen Mentalschirm gebraucht, wie die Messianer vor ihnen. Sie bitten Matt darum, die Menschen auf Novis zu überreden, sich als Gegenleistung für die Rettung ihrer Spezies freiwillig der Großen Aufgabe hinzugeben. Das will man den Initiatoren unterbreiten, damit diese im Gegenzug alles versuchen, das kollabierte Wurmloch in San Antonio abzuschirmen, sodass vor dem Absturz des Mondes weitere Transporte durchgeführt werden können.

Matt ist erschüttert, doch gleichzeitig ist ihm klar: Entweder stirbt ein Großteil der Menschheit oder zumindest ein paar überleben. Er will wissen, wozu die Gehirne gebraucht werden, doch mehr können ihm die Kontras dank einer genetischen Sperre nicht verraten. Sie sehen aber eine Möglichkeit, Matt umfassender zu informieren: in der entvölkerten Stadt Toxx.

Mit dem Gleiter machen sie sich auf den Weg nach Terminus, wo die Kontras einen geheimen Stützpunkt unterhielten. Dort schließen sie Matt an eine Maschine an, mit der er die angebliche Geschichte des Systems zu sehen bekommt: Sie erzählt von einem Planeten mit vielen Monden. Als er durch eine Katastrophe zerbricht – er kristallisiert von innen heraus und die Trümmer bilden den Ring –, ziehen die Initiatoren auf seinen innersten Mond und umhüllen den Planeten mit einem Mentalschirm, der die Strahlung und das tödliche Licht des Kristalls abhält. Dieser Schirm wird mit Geisteskraft betrieben, den Gehirnen von Initiatoren, die sich dafür opfern. Denn erlischt der Schirm, wird alles Leben im System vernichtet.

Matt nutzt eine Gelegenheit, noch andere Datenfiles zu öffnen. Er stößt dabei auf eine Protokolldatei, in der Starnpazz dem Gremial vorschlug, Exxus durch ein Wurmloch in seiner Bahn zu versetzen. Dieser Vorschlag wurde jedoch als zu riskant verworfen, aber es wäre wohl technisch möglich.

Außerdem erfährt er, dass die Pancinowa quasi die Erfinder der Wurmlochtechnologie sind. Vielleicht kann diese Rasse ihnen helfen, den Mondabsturz zu verhindern!

Zurück auf Novis, schließt Matt einen Deal mit den Kontras: Wenn sie

ihm eine Passage nach Cancriss ermöglichen, der Heimatwelt der Pancinowa, kümmert er sich um freiwillige Hirnspender. Matt, Aruula und eine Initiatorin namens Scyprana reisen mit zwei Kapseln durch das von One umprogrammierte Sonnentor nach Cancriss, während die Schwarzmintelligenz im Transferturm bleibt, um alle Spuren zu verwischen und "einen Fuß in der Tür zu behalten".

Allerdings gelangen sie nicht nach Cancriss, sondern werden in eine "Dyson-Sphäre" umgeleitet, mit der sich die Pancinowa unliebsame Besucher vom Hals halten – Hunderte von Schiffen inzwischen. Scypranas Kapsel landet weit von Matt und Aruula entfernt. Sie suchen nach ihr und gleichzeitig nach einer Möglichkeit, zu entkommen. Schließlich finden sie heraus, dass die Sonne im Zentrum der Sphäre kalt ist und ein Wurmloch beherbergt. Ein organisierter Stoßtrupp nimmt die Zentrale ein und erzwingt die Ausreise aller gestrandeten Raumschiffe und Spezies, während Matt und Aruula nur weiter nach Cancriss wollen. Die Pancinowa laden sie ein – um sie vor Gericht zu stellen.

Auf Cancriss sind Wurmlöcher alltäglich und allgegenwärtig, und das soziale Leben findet in den "Gestaden" statt, einer Art implantiertem Internet. Auf die beiden Menschen hat die Strahlung der Wurmlöcher einen euphorisierenden Effekt, der sie durchdrehen und ausbrechen lässt. In ihrer Not flüchten sie sich in einen unterseeischen Naturpark, wo das Wasser die Strahlung abschirmt. Damit ist eine Verständigung möglich, und die Pancinowa sichern ihre Hilfe zu, wenn Aruula bei ihnen bleibt. Sie wollen ihren Lauschsinn untersuchen, der sie fasziniert und dessen genetische Aufschlüsselung allen helfen könnte, die bislang inkompatibel zu den Gestaden sind.

Aruula bringt dieses Opfer, um die Erde zu retten, wird später aber von Eileen ersetzt, die hofft, dass die Pancinowa ihren außer Kontrolle geratenen Lauschsinn heilen können.

Die Macht Colonel Kormaks auf Novis wächst derweil erschreckend an; auch die Rebellen, denen Xij, Xaana und Tom angehören – und sogar Aki, einer von Kormaks Männern, der sich in Xaana verliebt hat –, können nicht verhindern, dass die Initiatoren ihn mit Waffen ausrüsten und für ihre Pläne einspannen. Immer noch verschwinden Menschen; die Ge-

hirnernte läuft auf vollen Touren. Dabei hatte Xij inzwischen eine geniale Idee: Was, wenn man statt auf menschliche Hirne auf jene von Klonen zurückgreift? Die Hydriten verfügen über diese Technik! Die seelenlosen Körper könnten beliebig reproduziert werden und die Siedler so in Frieden leben. Doch Kormak verhindert eine Kontaktaufnahme – bis Matt mit einer Crew der Pancinowa ins Ringplanetensystem zurückkehrt. Er rettet seine Freunde im letzten Moment und unterbreitet den Kasynari Xijs Vorschlag. Sie stimmen zu; damit ist Kormak abserviert und muss aus Novis Prime fliehen. Vasraa übernimmt seinen Posten.

Zur Verwirklichung beider Pläne – der Klonfabrik und dem "Projekt Mondsprung" – müssen die Gefährten zurück auf die Erde. Die Pancinowa, die mit den Kasynari den Genozid an ihren Vorfahren aufarbeiten, machen es möglich. Matt, Xij und der Pancinowa Hyicus reisen zur Hydritenstadt Vernon. Dabei begleitet sie Quart'ol, der zusammen mit Starnpazz vom Mars zurückgekehrt ist. Sie ringen der Obersten Sly'tar die Zusage ab, auf Novis eine Klonfabrik zu errichten, wo die Siedler als Genspender fungieren können.

Zwei andere Pancinowa berechnen derweil die Voraussetzungen, um den Mond mittels eines mobilen Wurmlochgebers in seinen alten Orbit zu versetzen. Wegen der Größe des Objekts braucht es zwei große Radioschüsseln, die Matt im Very Large Array (VLA) lokalisiert, einem Satellitenpark in New Mexico. Tom, Xij und die Pancinowa bereiten dort alles vor.

Noch einmal reisen – nun mit Hilfe eines Wurmlochs – Quart'ol und Starnpazz zum Mars, um nach Wang'kul zu sehen. Sie müssen feststellen, dass sich der Freund zu einem Ur-Hydree mit gewaltigen Kräften entwickelt hat, der endlich für Frieden auf dem Mars sorgt und einem uralten Geheimnis auf der Spur ist. Hier ist nun seine Heimat; die beiden kehren zur Erde zurück.

In der Zwischenzeit haben die Initiatoren auf dem Ringmond Matts Gehirns scan ausgewertet und Unfassbares entdeckt: Dieser Mensch und auch Aruula sind bereits einem Oqualun (oder Wandler) auf der Erde begegnet – und einem Streiter, den sie vernichten konnten! Damit fällt

die genetische Sperre, die sie bislang hinderte, ihnen die Wahrheit zu sagen: Ihr Planet kristallisierte nicht; unter dem Mentalschirm befindet sich ein weiterer Wandler! Der Scheinplanet verbirgt seine Ausstrahlung vor den Streitern, die ihre Beute über Lichtjahre wittern können. Die Kasy-nari sind – wie die Daa'muren – ein Dienervolk des Wandlers.

Durch den Scan haben sie auch von der Waffe erfahren, die den Streiter tötete: den Flächenräumer der Hydriten, mit dem Matt ihn damals versteinerte, indem er einen lebenden Stein in den kosmischen Feind versetzte. Diese Waffe *müssen* sie haben! Während also die Vorbereitungen für den Mondsprung vorangehen, birgt Matt den Flächenräumer aus dem Eis der Antarktis, und Aruula holt ein weiteres Stück Stein aus dem Flöz bei Stralsund. Der Flächenräumer wird auf einem Asteroiden im Planetenring installiert.

Dann ist es endlich soweit! Matt, Aruula, Quart'ol und die drei Pancinowa machen sich beim VLA bereit, zwei Wurm Löcher zu öffnen, die den Mond bei der nächsten Umrundung versetzen sollen, während Xij und Starnpazz ins Ringplanetensystem zu Tom und Xaana zurückzukehren wollen und dabei eine ganze Bibliothek auf Mikrofilmen mitnehmen. Danach soll das Wurmloch in San Antonio geschlossen werden, damit es keine Interferenzen mit denen beim VLA gibt.

Doch sie haben die Rechnung ohne Kormak gemacht. Der Colonel konnte in den Transferturm auf dem Ringmond eindringen und will sich zur Erde absetzen, gerade als Xij das Wurmloch mit dem Gleiter von der Gegenseite her durchfliegt. Als das Wurmloch deaktiviert werden soll, blockiert Kormak es unwissentlich – was zu einer kosmischen Katastrophe führt...

© Bastei Lübbe Verlag, April 2019

*Eine Weitergabe ist nicht gestattet, Ausdruck und/oder Kopie nur für den persönlichen Gebrauch.*