

## Aberrant-Chronik: Ezechiël

### 1. Abenteuer – Los Angeles, USA / Anomalien, Deutschland:

Im Auftrag der katholischen Kirche ist Kardinal Ezechiël in Los Angeles unterwegs und observiert den Mafia-Lieferant Markus Holz. Dabei trifft er auf weitere Novas, die ebenfalls hinter ihm her sind: Ghost, seines Zeichens Gestaltwandler, dessen Eltern von einer Gruppe Terroristen entführt wurde, mit denen Holz irgendwie in Verbindung steht. Pitch ein ziemlich brutaler Typ, der nicht davor zurückschreckt jeder der ihm im Weg ist zu töten. Justice, ein Nova der das Gleichgewicht der Welt anzustreben versucht.

Gemeinsam finden sie heraus, dass Holz für eine Gruppe Drogen weiterleitet. Bei seinem Lieferanten scheint es sich eben um jene terroristische Gruppe zu handeln, die vor kurzem in Tunesien Urlauber als Geiseln genommen haben, zu denen eben auch Ghosts Eltern gehören. Holz letzter Aufenthaltsort war Anomalien, ein Landstrich in Deutschland, indem sich die skurrilsten Wesen seit dem Entstehen der Novas mehr oder minder versammelt haben um ihren eigenen skurrilen Staat zu gründen.

So reisen Ezechiël, Justice, Ghost und Pitch nach Anomalien. Dort kommen sie der Sache aber nicht wirklich näher, bis sie auf Dr. Lutz Iver treffen, dem Bürgermeister von Anomalien. Um an Informationen zu kommen erledigen sie für ihn einen Auftrag. In der Nähe treibt eine Novahexe namens Enidan ihr Unwesen, die es zu stoppen gilt. Die Novas akzeptieren und treten gegen sie in die Offensive. In einem Kampf um die Realität gelingt es ihnen schlussendlich aber, sie zu besiegen und ihrer Herrschaft ein Ende zu setzen.

Iver sagt ihnen, dass es sich bei der terroristischen Gruppe um die Gamorra-Brüder handelt. Es sind drei an der Zahl – Sum, Kazen und Wei – die ihren Sitz auf Madagaskar haben, welches sie selber in Gamorra Island umbenannt haben und hermetisch abgeriegelt ist. Schon in jungen Jahren haben sie sich verdient gemacht und die Herrschaft über die gesamte Insel an sich gerissen. Und nun scheinen sie nach der Weltherrschaft zu streben. Iver übergibt den Novas Flugtickets von Anomalien nach Sansibar, um von dort aus zu versuchen nach Gamorra Island zu gelangen. Diese bedanken sich und fliegen los.

### 2. Abenteuer – Kairo, Ägypten:

Zwischenlandung in Kairo. Die Novas lernen Pablo, ebenfalls Nova und Beherrscher kennen. Mit seiner Hilfe reisen sie, nachdem Pitch mal wieder Amok gelaufen ist und durch Ezechiël gestoppt werden musste nach Tunis, Tunesien. Dort nimmt die Geiselnahme, bei der auch Ghosts Eltern gefangen gehalten worden sind, dramatische Wendungen. Ein Großteil der Geiseln ist mittlerweile in Richtung Sansibar unterwegs, um von dort nach Gamorra Island verschifft zu werden.

In Tunis angekommen tritt Ezechiël mit der Kirche in Kontakt. Auch erfährt er, dass Pitch die negative Manifestation der Ängste seines Alter Egos Simon Staffinski ist und verspricht ihm zu helfen, doch Pitch lässt dies nicht zu. Daher konzentrieren sich Ezechiël, Justice, Pitch, Pablo und Ghost weiter auf ihren Auftrag.

Sie nehmen mit dem tunesischen Militär Kontakt auf. Die Novas treffen sich mit dem Anführer der Militäreinheit, die kurz davor ist, das Gebäude, indem sich die restlichen Geiseln befinden zu stürmen. In dem Moment, wo die Novas im klar machen wollen, dass es sich aller Wahrscheinlichkeit nach um eine Falle handeln muss, da die Geiseln schon weg sind, werden sie auch schon von einer Armee von Klonnovas angegriffen, deren Hauptkraft in Quantumbällen liegt. Der Kampf beginnt.

Doch es gibt Verluste. Unter den Armeeleuten sterben etliche und auch in den Reihen der Novas kommt es zu einem Zwischenfall. Im Eifer des Gefechts beharkten sich Pitch und Justice, sodass letzterer ersteren angreift und dieser sich in seine menschliche Gestalt verwandelt und abstürzt. Dabei wird Simon Staffinski querschnittsgelähmt und Pitch selber geht dabei verloren. Zu einem großen Preis ist Simon aber geheilt.

Als Konsequenz verlässt er die Gruppe, will aber in Zukunft als Förderer dieser im Hintergrund aktiv bleiben. Auch Pablo verabschiedet sich, um einen direkten Weg nach Gamorra Island zu finden.

### 3. Abenteuer – Tunis, Tunesien:

Ezechiël, Justice und Ghost befinden sich in Tunis, um von dort aus mit Hilfe eines Learjets der Kirche den Geiseln nach Sansibar zu folgen. Jedoch musste sich Justice nach dem letzten Kampf bezüglich seines Angriffes auf Pitch in einer Kneipe betrinken und im Rausch kommt es zu einer Schlägerei, in der er einen Unschuldigen desintegriert. Die katholische Kirche und auch die Gesetzgebung Tunesiens übergibt die Urteilsverhandlung Ezechiël, der sich Justice annimmt und erst einmal den Auftrag als höchste Priorität vorgibt. Doch Justice wird sich bei nächster Gelegenheit einem Tribunal in Rom gegenüber verantworten müssen, zu dem er auch bereit ist, da er mit dem, was er getan hat nicht klar kommt.

In Sansibar angekommen schaffen Ezechiël, Justice und Ghost es nicht, die Geiseln vor der Verschiffung abzufangen. Zu allem Übel will sich ein junger Nova dem Team anschließen, weil es cool findet: Lightning Bolt besitzt ungeheure Schnelligkeit und die sorgt nur meist dafür, dass er im Handeln schneller ist, als im Denken.

Aber die Novas finden einen Plan: Während Justice unsichtbar vorfliegt, um das Schiff zu sabotieren, verwandelt sich Ghost in eine U-Boot und Lightning Bolt mimt seinen Antrieb, während Ezechiël im inneren Platz nimmt. Nachdem Justice das Schiff sabotieren konnte, holen die anderen auf und auf dem Schiff entbrennt ein Kampf, doch schnell gelingt es Ezechiël, Justice, Lightning Bolt und Ghost die Klonnovas außer Gefecht zu setzen und tatsächlich die Geiseln zu befreien. Unter ihnen auch die Eltern von Ghost.

Wieder in Sansibar müssen sie aber feststellen, dass sie sich durch diese Aktion einen Feind geschaffen haben: In einer Videobotschaft auf allen Kanälen verspricht Sum Gamorra, einer der Gamorra-Brüder 1.000.000 Dollar für jeden Kopf, den er von den Novas Ezechiël, Justice und Lightning Bolt bekommt. Jedoch ist dieses Angebot auf ein Monat befristet.

### 4. Abenteuer – Sahib, Indien:

Aufgrund des auf ihnen ausgesetzten Kopfgeldes planen Ezechiël, Lightning Bolt und Uriel (wie sich Justice nun nennt) in die Offensive zu gehen. Über Quellen der katholischen Kirche und einer privaten Quelle von Uriel finden sie heraus, dass sich Sum Gamorra zurzeit in Sahib, Indien befindet. Während Ghost nun alleine versucht einen Weg nach Gamorra Island zu finden, schließt sich den restlichen Dreien wieder Pablo an, der es nach eigenen Angaben mit Hilfe eines Hippie-Schiffes geschafft hat, nach Gamorra Island zu gelangen.

Mit einem Learjet der katholischen Kirche machen sich also Ezechiël, Lightning Bolt, Uriel und Pablo auf den direkten Weg von Sansibar nach Indien, werden jedoch während des Fluges von zwei Novas angegriffen. Uriel nimmt sich ihrer an und kann einen außer Gefecht setzen und den anderen gefangen nehmen. Bei ihm handelt es sich um Trusk, einen reptilienartigen Nova, der im Auftrag der rechten Hand von Sum Gamorra, ein Nova namens Phoenix unterwegs ist, um die Novas zu töten. Daraufhin fassen Ezechiël, Lightning Bolt, Uriel und Pablo den Plan, diesem Phoenix eine Falle zu stellen und über ihn an Sum Gamorra heranzukommen.

Durch Pablos geistige Beherrschungsfähigkeiten kontaktiert Trusk Phoenix nach der Landung in Sahib, um ihn zwei Köpfe zu übergeben. Zwei Stunden später, die Novas haben sich mittlerweile in Position gebracht, erscheint Phoenix in einer Limousine sowie zur Absicherung mit zwanzig jener Novaklone, die mittlerweile Flying Blaster Ninjas genannt werden. Nachdem Trusk Phoenix einen Koffer mit einem Fußball übergeben hat, greifen die Novas mit Hilfe des Überraschungsmomentes an. Phoenix kann sofort von Uriel festgesetzt werden, werden die Flying Blaster Ninjas unter dem Feuer des Angriffes zügig fallen. Doch kurz vor Ende der Schlacht, steigt ein weiterer Phoenix aus der Limousine und macht sich mit Hilfe eines Flächenfeuerzaubers auf sich aufmerksam. Doch dann kann er direkt durch Lightning Bolt und vier von ihm geworfenen Billardkugeln außer Gefecht gesetzt werden.

So gelingt es ihnen den Kampf zu beenden und Phoenix festzusetzen, um nun Sum Gamorra direkt in eine Falle zu schicken.

## 5. Abenteuer – Siam, Indien:

In der folgenden Nacht haben Uriel und Pablo ein Zusammentreffen mit der Kopfgeldjägerin Sarina, die Pablo jedoch tötet. Währenddessen bewacht Ezechiël Phoenix. Zusätzlich schließt sich Ghost der Gruppe wieder an, dem es gelungen ist an eine Liste von Kopfgeldjägern heranzukommen, die hinter ihnen her sind.

Nichtsdestotrotz machen sich Ezechiël, Uriel, Pablo, Ghost und Lightning Bolt mit einem Van auf nach Siam. Dort angekommen machen sich Pablo mit Bewachung von Lightning Bolt und Ghost daran Phoenix zu einem ihrer Teammitglieder umzuprogrammieren. Währenddessen setzt sich Ezechiël mit Alexander Dawson auseinander, dem zum ersten Mal heruntergefahrenen Uriel. Er hat Probleme sich an Uriels Erlebnisse zu erinnern, aber Ezechiël hilft ihm dabei, sich zu konzentrieren und eine Verwandlung in Uriel hilft Alexander dabei. Anschließend gehen sie über die Kirche und einem Sozialprogramm für Drogensüchtige dem Drogentransport von Sum Gamorra nach. Sie finden heraus, wo der Hauptumschlagspunkt ist, und dass Sum sich damals durch extreme Novakräfte, die die ganze Stadt erschütterten ein Machtvakuum im organisierten Verbrechen schuf, welches er dann ausfüllte. Er wird als „Das Biest“ bezeichnet, bedingt durch seine Novagestalt, einem riesigen Orang-Utan-ähnlichem Wesen.

Folgender Plan wird aufgestellt: Phoenix, der mittlerweile nach kurzem Zwischenfall umprogrammiert wurde, sowie Pablo und Ghost in Gestalt eines anderen Kopfgeldjägers gehen zu Sum in diesem Hafengebäude, wo die Drogen gelagert werden und nehmen Ezechiël, Lightning Bolt und Uriel als Gefangene mit, bis sie auf Sum treffen. Dann soll der Angriff erfolgen.

Der Plan geht soweit auf, doch bevor den Novas klar ist, ob Sum vor ihnen steht, beginnt der Kampf schon. Einem Kloner gelingt es, Sum zu klonen und mit diesem Klon haben die Novas genug zu tun, während sich Ezechiël um die Novasoldaten kümmert. Leider gelingt es den echten Sum zu fliehen, doch der Drogenumschlagspunkt ist aufgefliegen und der Kloner in Diensten Sums konnte in Gewahrsam der Kirche genommen werden. Phoenix ging beim alle dem drauf. Also insgesamt ein Teilerfolg.

## 6. Abenteuer – Gizeh, Ägypten:

Über den gefangen genommenen Kloner finden die Novas dank Pablos Kräften einiges heraus: In Notfällen besitzt Sum Gamorra in Gizeh, Ägypten eine Notfallbasis, in die er sich wahrscheinlich zurückgezogen hat. Zusätzlich kommen die Novas an die wertvolle Information, dass Sum eine Silberallergie besitzt. Mit Hilfe dieser Informationen machen sich die Novas daran, den vernichtenden Plan gegen Sum Gamorra zu schmieden.

In Ägypten angekommen, obliegt es Ghost die Umgebung der Basis auszuspionieren, während Ezechiël die Daten des Vatikans auswertet. Pablo hingegen versucht Informationen zu sammeln und gelangt schlussendlich an einen Skarabäussektenführer namens Ragul Nasan, dessen Sekte ihn aufgrund seines halben Skarabäusaussehens für wichtig hält. Daher scheint sich Pablo irgendwie dieser Sekte anzuschließen.

Dann dringt Ghost vorbei an insektoiden Wachen in die geheime Basis mit dem Aussehen eines der geklonten Soldaten ein und kann tatsächlich bestätigen, dass sich Sum Gamorra in dieser befindet. Dann wird der Plan, sich in den Konferenzraum zu warpen und einen direkten Angriff auf Sum Gamorra zu tätigen mit Uriels Warptor in die Tat umgesetzt. Doch etwas geht schief und Sum gelingt es erneut sich zurückzuziehen und in seine Novagestalt zu verwandeln. Es entbrennt ein Kampf und nur dank Lightning Bolts Schnelligkeit gelingt es, Sum tatsächlich mit Silber zu verletzen und schlussendlich zu töten. Die Basis wird dem Feuer überlassen und die Novas begeben sich im Angesicht des Erfolges nach Rom.

## 7. Abenteuer – Rom, Vatikan / Moskau, Russland:

Die Novas befinden sich in Rom, wo sich Uriel auf seine Gerichtsverhandlung vorbereitet. Ezechiël hat die nötigen Informationen an den zuständigen Justikar namens Dr. Reed Calli übergeben, während Lightning Bolt versuchen will, Uriels Verteidigung zu übernehmen, was aber glücklicherweise auffliegt. Seitdem ist dieser verschwunden, vermutlich sind seine Ferien vorbei. Zusätzlich erhalten die Novas die Information, dass vier Stunden zuvor eine Zelle der Gamorra in einem Nachbardorf von Siam ausgelöscht wurde, wobei es keine Überlebenden gab.

Dann beginnt Uriels Verhandlung und zu aller Überraschung erscheint Pitch, von dem alle dachten, es würde ihn nicht mehr geben. Doch nach einigen Zweifeln scheint es keinen Hinweis auf eine Täuschung zu geben, sodass er nach recht heftigem Streitgespräch mit Uriel angehört wird und Uriel dahingegen entlastet, da er ihn in die Situation gebracht hat, gegen ihn zu kämpfen und somit auch den Gewaltausbruch auf sich nimmt. Daher wird Uriels Verhandlung bis auf weiteres verschoben.

Dann erhalten die Novas eine Nachricht, dass es in Moskau zu einem Großangriff der Gamorra-Soldaten gekommen ist. Mit Hilfe von Uriels Warptor begeben sich Uriel, Pitch, Pablo, Ghost, Ezechiël und einige weitere Novas des Vatikans in die Innenstadt von Moskau, um den entstandenen Schaden des Angriffes einzudämmen. Während Ezechiël mit Hilfe von himmelnahen Flächenfeuern einen Großteil der Angreifer vom Himmel holen kann und sich dann um die Eindämmung der von den Novas gemachten Bränden und deren Eindämmung kümmert, gehen Uriel, Pitch und Ghost als Drache in den Nahkampf, um die zerstreuten Soldaten anzugreifen. Pablo hingegen will von seinem neuen Skarabäusgott ein Wunder erbitten, doch irgendwie geht das schief. Insgesamt war es ein heftiger und verlustreicher Kampf, der jedoch gestoppt werden konnte. Im Anschluss erfolgte die logistische Unterstützung und Evakuierung der Verletzten hauptsächlich auf den Petersplatz im Vatikan. Insgesamt gab es über 1 Millionen Toten, darunter fast alle Novas des Vatikans.

Zu allem Überfluss folgt daraufhin eine Ansprache von Kazen Gamorra, der Terror einfach nur als persönlichen Spaß deklariert und die Novas um Ezechiël dafür verantwortlich macht, da er mit dem Angriff auf Moskau auf den Tod seines Bruders Sum reagiert hat. Die Welt soll nun die Novas ihm ausliefern, wenn nicht auch die Städte Los Angeles und London in Brand gesetzt werden sollen. Uriel und Pablo ziehen sich zurück.

## 8. Abenteuer – Insel vor Gamorra Island:

Die Novas müssen untertauchen, jedoch nicht ohne vorher noch Informationen vom Vatikan zu erhalten, die diese von dem gefangenen genommenen Klonnova von Sum erhalten haben. Auf einer kleinen Insel vor Gamorra Island soll es eine große Fertigungsanlage der Gamorra geben, die wie Gamorra Island selber von einem Schutzschild umgeben ist. Der Verdacht liegt nahe, dass auf dieser die Klonsoldaten gezüchtet werden und es ist gar möglich, dass sich Wei Gamorra in dieser Anlage befinden könnte. Nach längerem Hin und Her entscheiden sich Ezechiël, Pitch und Ghost die Anlage auszuspionieren und anschließend wenn möglich in die Luft zu sprengen, wozu Pitch am liebsten eine Atombombe benutzen möchte, jedoch an keine herankommt.

Mit Hilfe eines U-Bootes des Vatikans gelangen die drei Novas in die Nähe der Insel und während Ezechiël und Pitch in diesem warten, macht sich Ghost daran, die Insel zu infiltrieren. Nach einigen Hürden gelingt es ihm tatsächlich in der Anlage wichtige Informationen zu sammeln. Wie sich herausstellt ist es den Gamorra gelungen eine zweite Generation der Klonsoldaten zu erstellen, die über verbesserte Kräfte und zusätzlich über Gürtel verfügen, die eigene Schilde für die Novas produziert. Ghost gelingt es, einen dieser Gürtel mitzunehmen.

Zusätzlich gelingt es ihm, den Generatorraum zu finden und mit Hilfe der mitgenommenen Sprengladungen zu sabotieren, doch die Anlage scheint über ein ausreichendes Notstromaggregat zu verfügen, sodass der Schirm nur kurz flackert.

Ghost macht sich zurück zum U-Boot, wo Praetorian mittlerweile in den Nahkampf gegen eine starke Übermacht an Klonnovas verwickelt ist, jedoch aufgrund der neuen Schilde ziemlich hilflos wirkt, sodass den Novas erst einmal nicht weiteres übrig bleibt, als zu fliehen. Ihnen gelingt es über Umwege zurück nach Rom zu gelangen und dort liefert Ghost die gesammelten Daten ab.

## 9. Abenteuer – Los Angeles, USA:

Verteidigung von L.A.

Pitch nennt sich von nun an Praetorian und sieht in sich ein Gegenstück zu Uriel.

Gruppe New Horizon (Anführer: Black Eye)

General Hawk

4.000 Klonkrieger; Hälfte von Ezechiël außer Gefecht gesetzt

neue Taints

## 10. Abenteuer – Rom, Vatikan / Insel vor Gamorra Island:

neues Teammitglied: Flora, einen junge aber effektive Katzengestaltwandlerin

Uriel zurück und muss für Schwert Blackeye töten (böser Bastler); Zusammenarbeit mit Pitch

Gegenangriff, Wei Gamorra stirbt

Schild fällt

## 11. Abenteuer – Rom, Vatikan / Gamorra Island

Cerebrus (Attentäterin von Kazen)

Praetorian, Uriel und Ezechiël werden von Virus infiziert. Aus dem Blut der Attentäterin kann Praetorian geheilt werden, für Uriel und Ezechiël reicht es nicht.

Ihnen bleiben 48 Stunden, bis sich ihre Novakräfte aufgelöst haben.

Im Geist von Cerebrus finden die Novas eine abgelegene Forschungsstation, in der eine Anlage zur Herstellung eines Gegenmittels zu finden ist. Doch vieles deutet darauf hin, dass es sich um eine Falle zu handeln scheint. Nichtsdestotrotz entscheiden sich die Novas dort hin zu reisen.

Robotspinnen

## 12. Abenteuer – Gamorra Island

Die Großoffensive gegen Gamorra Island startet. Vereinigte Truppenverbände marschieren auf Gamorra Island ein und kämpfen sich durch den Widerstand der Einheimischen bis kurz vor die Hauptstadt durch, die als einziges noch mit einem Schild geschützt wird.

Während sich Uriel um die Südseite der Insel kümmert, leitet Praetorian ein Kommando, welches ein Trainingsgeländer der Gamorra angreifen soll. Ihm unterstehen ierzig Soldaten, sowie die Novas Volt, ein Missionar aus Mozambique mit Elektrokräften, Phantom, ein judendlicher Gestaltwandler aus New York, sowie Benuga, eine blaue, stumme Bogenschützin aus den Kreisen der New Horizon. Nach einigem Widerstand, auch durch einen Telekineten, der bisher immer verhindert hat, dass ein Bombenangriff auf das Trainingslager erfolgreich war, gelingt es Praetorian das Lager einzunehmen. Er verliert einige seiner Soldaten, sowie die Nova Benuga.

Währenddessen erhält Ghost den Auftrag zur Infiltration der Hauptstadt, um dort den Schild außer Funktion zu setzen. Dazu muss der das Kernkraftwerk der Hauptstadt so sabotieren, dass es sauber herunterfährt, jedoch nicht neu gestartet werden kann. Als Munitionskiste auf einem Jeep gelangt er durch den Schild in die Hauptstadt und begibt sich als Katze zum örtlichen Kernkraftwerk und observiert dieses erst einmal.

Ezechiël findet währenddessen in einer kleinen Forschungsanlage heraus, dass es den Gamorras gelungen ist, einen Klon von ihm zu erstellen. Da es auch einen Klon von Uriel gibt, dieser jedoch nicht mehr lebt, geht er davon aus, dass die notwendige DNA den Gamorra durch die Gegengiftnanlage übermittelt wurde. Um sich von seinem Klon zu unterscheiden, ritzt er sich ein Kreuz auf die Stirn.

Ghost gelingt es im Kernkraftwerk als ein Mitarbeiter bis zur Kontrollanlage vorzudringen und diese zu sabotieren. Nach einiger Zeit fällt tatsächlich in der gesamten Hauptstadt der Strom aus und schlussendlich auch der Schutzschirm. Ghost begibt sich zurück zum Brückenkopf, wo mittlerweile auch Ezechiël, sowie Praetorian zusammen mit Phantom und Volt zurückgekehrt ist.

Der Bomberangriff auf Hauptstadt erfolgt, während sich Ezechiël um eine vierzigköpfige Schar der Novakrieger kümmert. Nach längeren Straßenschlachten gelingt es tatsächlich, die Hauptstadt einzunehmen. Gamorra Island wird wieder nach dem Sturz der Gamorras parlamentarisiert und in Madagascar Island umbenannt. Kazen Gamorra, sowie der Klon Ezechiëls bleiben jedoch verschollen.