

BASTEI
MADDRAKX
DIE DUNKLE ZUKUNFT DER ERDE



Verschollen

Inhalt

[Cover](#)

[Impressum](#)

[Was bisher geschah](#)

[Verschollen](#)

[Leserseite](#)

[Zeittafel](#)

[Roman im Roman](#)

[Cartoon](#)

[Vorschau](#)

BASTEI ENTERTAINMENT

Vollständige E-Book-Ausgabe
der beim Bastei Verlag erschienenen Romanheftausgabe

Bastei Entertainment in der Bastei Lübbe AG
© 2015 by Bastei Lübbe AG, Köln

Verlagsleiter Romanhefte: Dr. Florian Marzin
Verantwortlich für den Inhalt

Lektorat: Michael Schönenbröcher

Titelbild: Arndt Drechsler

Autor: [Mia Zorn](#)

E-Book-Produktion:
César Satz & Grafik GmbH, Köln

ISBN 978-3-8387-0563-7

www.bastei-entertainment.de

www.lesejury.de

www.bastei.de

WAS BISHER GESCHAH

Am 8. Februar 2012 trifft der Komet „Christopher-Floyd“ die Erde. In der Folge verschiebt sich die Erdachse und ein Leichentuch aus Staub legt sich für Jahrhunderte um den Planeten. Nach der Eiszeit bevölkern Mutationen die Länder und die Menschheit ist - bis auf die Bunkerbewohner - auf rätselhafte Weise degeneriert. In dieses Szenario verschnübelt es den Piloten Matthew Drax, dessen Staffel beim Einschlag durch ein Zeitphänomen ins Jahr 2516 gerät. Nach dem Absturz wird er von Barbaren gerettet, die ihn „Maddrax“ nennen. Zusammen mit der telepathisch begabten Kriegerin Aruula findet er heraus, dass Außerirdische mit dem Kometen - dem *Wandler* - zur Erde gelangt sind und schuld an der veränderten Flora und Fauna sind. Nach langen Kämpfen mit den *Daa'muren* und Matts „Abstecher“ zum Mars entpuppt sich der Wandler als lebendes Wesen, das jetzt erwacht, sein Dienervolk in die Schranken weist und weiterzieht. Es flieht vor einem kosmischen Jäger, dem *Streiter*, der bereits seine Spur zur Erde aufgenommen hat!

Rätselhafte Todesfälle ereignen sich im postapokalyptischen Euree: Menschen versteinern durch eine unbekannte Macht, die man die „Schatten“ nennt. Schon zwei Mal sind Matt und Aruula auf Versteinerte gestoßen, bevor sie auch in Irland diese schrecklich Entdeckung machen müssen: Hier lebten Matts Staffelkameradin Jennifer Jensen und ihre gemeinsame Tochter Ann sowie sein Freund Pieroo. Der Barbarenhäuptling und Jenny sind versteinert, von Ann fehlt jede Spur. Matt und Aruula machen sich auf die Suche nach ihr.

Als nach Wochen Aruula schwer erkrankt, werden sie von zwei Freunden geortet und mit einem Shuttle abgeholt: von Clarice Braxton und Vogler, zwei Marsianern, die Matthews Tachyonenstrahlung angepeilt haben. Matt Drax sieht in der Marsregierung einen potenziellen Verbündeten gegen den *Streiter* und will zusammen mit Aruula zum Mars fliegen, während eine Crew der Mondbesatzung unter Tartus Marvin Gonzales die Suche nach Ann fortsetzt. An Bord der CARTER IV, die dank neuer Antriebe und günstiger Planetenkonstellation die Reise in nur drei Monaten absolvieren will, ist - betäubt - auch ein Mutant, der auf einer philippinischen Insel entdeckt wurde und der in den Augen anderer jede Wunschgestalt annehmen kann. Der Daa'mure Grao, der den Endkampf in Afra überlebt hat, ahnt nicht, dass „Mefju'drex“ die Erde verlassen hat. Als der Todesrochen Thgáan ihn birgt, macht er sich auf die Suche nach Drax. Sein erstes Ziel ist Aruulas Heimat, die 13 Inseln - wo er eine unverhoffte Läuterung durchlebt. Währenddessen holt Matts Freund Rulfan, der in Schottland geblieben ist, die Vergangenheit ein: Seit fünf Jahren schon ist eine als Killerin auf seiner Fährte, die in ihm einen Engel sieht und sich ihm unterwerfen will. Daran hat Rulfan, frisch verliebt in die Tochter des Verwalters seiner Burg, jedoch kein Interesse. Es kommt zu dramatischen Ereignissen, in denen Ninian mörderisch wütet, bis sie ihren Irrtum erkennt und wieder verschwindet.

Verschollen

von Mia Zorn

11. Dezember 2525, Corcaich an der Südküste Irlands
Grau und trüb spannte sich der Himmel über der Küste. Es roch nach Salz und Schnee. Der Wind jagte kleine Sandhosen über den Strand und trieb feuchte Kälte hinauf zu Fletschers Aussichtspunkt. Der hagere Zweimetermann rührte sich nicht. Obwohl seine Glieder schon ganz steif waren und Durst ihn quälte, wagte er den Platz am Waldhang nicht zu verlassen. Gebannt starrte er auf das Meer. Der schwarze Punkt, den er vor Stunden am Horizont entdeckt hatte, war größer geworden; dennoch konnte er nicht erkennen, was er darstellte. Auf jeden Fall kein Handelsschiff und auch keines der Schmugglerboote, mit deren Besatzung er Tauschgeschäfte treiben konnte. Überhaupt glich er nichts, was Fletscher je gesehen hatte.

Es schien nicht mehr und nicht weniger zu sein als ein gigantischer Schatten, dessen Konturen in ständiger Bewegung waren. Narrten ihn denn seine Augen? Oder spielte sein Kopf wieder verrückt? Doch so sehr er auch starrte, die Umrisse des Dinges flatterten wie schwarze Stofffetzen im Wind. Der Riesenschatten eines Meeresmutanten? Oder doch nur Treibgut? *Zu groß für Treibgut.* Der Techno aus Leeds spuckte aus. Er ärgerte sich, weil er kein Fernglas besaß. Gleichzeitig beunruhigte ihn der Gedanke an die bald einbrechende Dunkelheit. War es erst einmal stockfinster, würde er bis zum nächsten Morgen warten müssen, um herauszufinden, mit was er es zu tun hatte.

Doch durfte er überhaupt warten? Musste er nicht sofort handeln? Mit unsicherem Blick musterte er das Ding, das nur noch wenige Meilen vor der Bucht über den Atlantik heran flirrte. Fast schien es so, als berührte es kaum die Oberfläche des Wassers. Dennoch rollten mächtige Bugwellen vor ihm her. Der Wind nahm mit jeder Länge, die sich der Schatten näherte, zu. Als wollte er die Ankunft der unheimlichen Erscheinung vermehren, brüllte sein Heulen in Fletschers Ohren. Dem Techno aus Leeds stellten sich sämtliche Nackenhaare auf. Er spürte etwas, das er schon lange nicht mehr gespürt hatte: Angst.

„Ein Bunkermajor kennt keine Angst“, krächzte er mit heiserer Stimme. Gleichzeitig tastete er nach dem Dolch an seinem Gürtel. Doch der Griff der Waffe beruhigte ihn keineswegs. *Mach dir nichts vor, Robin Fletscher. Mit dem Messerchen erschreckst du höchstens kleine Kinder. Und Bunkermajor bist du schon lange nicht mehr. So lange schon, dass du dich kaum noch erinnern kannst, wie es war, in einem Bunker zu leben. In einer warmen Behausung, in der dein Name und Titel noch etwas galten.*

„Still!“, zischte Fletscher, als stünde sein innerer Spötter leibhaftig neben ihm. Grimmig sah er an sich herunter: Der knopflose Ledermantel ähnelte mehr einem

Lumpen denn einem Kleidungsstück, und die Uniform darunter starrte vor Dreck. Seine Stiefel waren von der salzigen Erde angefressen und mit Lederschnüren umwickelt, damit sie nicht auseinanderfielen. Aus den löchrigen Handschuhen ragten dunkle, gebogene Fingernägel von der Länge kleiner Tierkrallen.

Nein, nichts an ihm erinnerte mehr an den strahlenden Bunkermajor von einst. An den kampferprobten Techno aus Leeds, den es auf seinen Weg nach London in diese gottverlassene Gegend an der Südküste Irlands verschlagen hatte. Bald vier Jahre war das nun her.

Damals hatte er sich der Allianz im Kampf gegen die außerirdischen Invasoren am fernen Kratersee anschließen wollen. Doch auf ihrem Weg nach London gerieten er und sein Kampfgefährte George Buck in eine tödliche Falle wilder Barbaren. Sie zerstörte ihr Gefährt und kostete dem Waffenbruder das Leben. Fletscher überlebte. Es gelang ihm sogar, die Angreifer zu unterwerfen. Doch sein Plan, sich von ihnen nach London führen zu lassen, scheiterte.¹⁾

Die Erinnerungen daran waren nebulös. Deutlich war nur der Tag, als er auf seinem weiteren Weg irgendwo in Waals auf die blonde Frau stieß: Jenny! Die schönste und klügste Frau unter der Sonne. Wie er selbst stammte sie aus einer Bunker-Community, war gebildet und aufgrund widriger Umstände mit ihrer kleinen Tochter in die Wildnis geraten. Doch trotz dieser Gemeinsamkeiten lehnte sie Fletschers Avancen, die er ihr damals machte, ab. Schlimmer noch: Anstatt sich ihm anzuschließen, zog sie es vor, mit dem stinkenden, haarigen Barbaren Pieroo zusammenzubleiben.

Was auch immer Jenny Jensen in der Vergangenheit widerfahren war, es musste sie durcheinandergebracht haben. Davon war Fletscher zutiefst überzeugt. So unterließ er keinen Versuch, die schöne Frau wieder auf den rechten Weg zu führen. Doch weder gelang es ihm, die

Bunkerfrau zu überzeugen, noch diesen hässlichen Schwarzbart Pieroo aus dem Weg zu räumen. Bei dem Versuch, den Barbaren zu töten, wäre Fletscher beinahe selbst ums Leben gekommen. Eine fehlende Ohrmuschel und Narben auf Schulter und Brust erinnerten ihn schmerzlich daran.

Dennoch hielten die Ereignisse jener Tage ihn nicht davon ab, Jenny bis an die Südküste Irlands zu folgen. Konnte er sie nicht besitzen, wollte er wenigstens in ihrer Nähe sein. Gemeinsam mit der kleinen Ann und dem hässlichen Schwarzbart bewohnte sie hier ein Anwesen im nahegelegenen Corcaich.

Besessen von der blonden Frau, schlich Fletscher fast täglich zu ihrem Haus. Es reichte ihm, sie aus der Ferne zu beobachten. Sie war seine Göttin und sein Schatz, den es zu bewachen galt. Und der Tag würde kommen, an dem Jenny begriff, dass sie zu ihm gehörte. Zu dem Techno aus Leeds.

Bis es so weit war, fristete er sein Dasein in einer Höhle in den Klippen. Ernährte sich von dem, was Meer und Wald hergaben, und trieb Handel mit den Seeleuten, die hier ab und zu auftauchten, oder mit den Scones in dem mehrere Kilometer entfernten Blarney. Während die Bewohner von Corcaich ihm wenig Beachtung schenkten, drohte Jennys Schwarzbart ihm regelmäßig Prügel an, sobald er ihn nur in der Nähe des Anwesens entdeckte.

So war im Laufe der vergangenen Jahre aus Fletscher ein Einsiedler geworden, der seinem Äußeren längst keine Aufmerksamkeit mehr widmete und die Eigenart entwickelt hatte, ständig Selbstgespräche zu führen.

„Du brauchst jetzt einen kühlen Kopf, Robin Fletscher! Bevor du Alarm schlägst, musst du wissen, was das da unten ist!“ Entschlossen zerrte er seine Mütze tiefer in das vernarbte Gesicht und stierte aufs Meer. Inzwischen bewegte sich der Schatten nicht mehr vorwärts. Wie eine züngelnde Riesenechse kauerte er auf den Wellen.

Gleichzeitig lösten sich drei dunkle Punkte von ihm und strebten in Richtung Land. Sie waren schnell. *Unglaublich schnell!* Der einstige Bunkermajor trat unwillkürlich einen Schritt zurück. *Boote?* Er lauschte. Doch kein Motorengeräusch war zu hören. Nur das Heulen des Windes, der mit jäher Heftigkeit an den Rockschoßen von Fletschers abgewetzten Ledermantel riss. Indessen jagten die Punkte wie schwarze Vögel heran.

Plötzlich kam dem Mann aus Leeds ein schrecklicher Gedanke: Was, wenn das dort unten Piraten waren, die in irgendeinem Hafen von der *blonden Göttin aus Corkaich* gehört hatten? Von seiner Jenny! Panisch fuhr er sich durch den Bart. Vorbei war es mit kühlen Überlegungen. Auch wenn er die Punkte nicht eindeutig als Boote identifizieren konnte, war die Sache für ihn sonnenklar: In seinem Geiste sah er wilde Freibeuter, die Corkaich überfielen, um ihm seinen Schatz zu rauben.

Seinen Schatz, für den er sein einstiges Leben aufgegeben hatte. Der ihn in einsamen Nächten manchmal fast um den Verstand brachte und den er wie seinen Augapfel hütete. *Jenny!* Der Techno aus Leeds stieß einen heiseren Fluch aus. Beseelt von der Vorstellung, dass die Piraten Jennys Haus überfielen, machte er auf dem Absatz kehrt und rannte in den Wald. „Ihr werdet sie nicht bekommen“, keuchte er. „Niemals!“



Anheimelnd lagen die Hütten und Häuser von Corkaich im Dämmerlicht des anbrechenden Abends. Aus den Kaminen kräuselten sich kleine Rauchfahnen, und warmes Licht drang aus den Fenstern. Viele der Bewohner hatten sich schon zum Abendessen in die Häuser zurückgezogen. Manche versorgten noch das Vieh in den Ställen und ein

Dutzend Ratsleute saßen auf dem Marktplatz mit dem Dorfältesten zusammen. Nach einem schrecklichen Albtraum plagten den Alten schlimme Vorahnungen, was das Schicksal Corkaichs betraf. Während die Versammelten beschlossen, die nächtliche Wache zu verstärken, wehte draußen ein kräftiger Südwind dicke graue Wolken heran.

„Schnee“, flüsterte Ann Drax, die zur gleichen Zeit am anderen Ende des Dorfes die Wolken betrachtete. Eingemummelt in einen Mantel aus purpur gefärbtem Schafsfell stand sie beim Brunnen im Hof des kleinen Anwesens, das ihrer Mutter Jennifer Jensen und ihrem Ziehvater Pieroo gehörte. Zwischen Mütze und Wollschal lockten sich hellblonde Haarsträhnen um ihr rundes Gesicht. Sie reckte die kleine Stupsnase und schnupperte. Eindeutig! Schneeeruch lag in der Luft. „Wie Mum es gesagt hat. Heut Nacht wird es schneien“, rief sie vergnügt.

Der schwarze Hofhund spitzte die Ohren. Er kauerte zu ihren Füßen und blickte erwartungsvoll auf den braunen Fellmuff vor Anns Brust, in dem sie eben das Holzspielzeug hatte verschwinden lassen. Wahrscheinlich hoffte er, das Kind würde sein Spiel fortsetzen, bei dem es sich mit dem Spielzeug in der Hand von ihm jagen ließ.

Doch noch war das Mädchen ganz und gar mit seiner Freude über den bevorstehenden Schnee beschäftigt. Am liebsten wäre es ins Haus gelaufen, um ihrer Mum die Wolken zu zeigen. Jedoch schrieb ihre Mutter gerade in das ledergebundene Buch und es war nicht ratsam, sie dabei zu stören. Pieroo konnte sie ihre Entdeckung auch nicht mitteilen. Ihr Ziehvater war schon seit Stunden bei einer Versammlung auf dem Marktplatz. *Probleme besprechen.*

Die Neunjährige seufzte. Es würde also noch dauern, bis sie mit den Neuigkeiten herausplatzen konnte. So lange musste sie sich eben weiter mit dem Schwarzen die Zeit vertreiben. Also zog sie den Holzflieger aus ihrem Muff. „Jagen wir den Kometen!“, rief sie dem Tier zu ihren Füßen

zu und streckte ihre Arme in die Luft. Dann rannte sie mit dem geschnitzten Flugzeug brummend und summend um den Brunnen und vorbei an dem aufgebockten Boot, an dem Pieroo den ganzen Herbst gebaut hatte.

Fröhlich kläffend folgte ihr der Schwarze. Immer wieder reckte er seinen zotteligen Körper und schnappte nach dem Holzgebilde in Anns Hand. Doch das Mädchen wich jedes Mal geschickt aus und die Verfolgungsjagd begann aufs Neue. Doch plötzlich verharrte der Hund mitten im Spiel. „Was ist los, Schwarzer?“ Überrascht sah das Mädchen den Hund an, der reglos am Brunnen stand. Er hob seinen struppigen Schädel und spitze die Ohren. Wachsam glitt sein Blick über die angrenzende Schafsweide. Irgendetwas schien er dort zu wittern.

Ann fielen die Wildkatzen ein, die jedes Jahr bei eisigen Temperaturen die Wälder verließen, um im Dorf das eine oder andere Schaf zu reißen. Doch noch war es zu früh für deren Beutezüge. Kurzerhand stopfte sie den Flieger in ihren Muff und rannte zu der Steinumfriedung des Hofes, deren Sims ihr bis unter das Kinn reichte. Neugierig beobachtete sie die Umgebung dahinter.

In der eingezäunten Koppel drängten annähernd sechzig Schafe ihre flauschigen Körper aneinander. Kein einziger Laut war von ihnen zu hören. Sie schienen zu dösen. Abseits der Koppel ragten die Stämme einzelner Bäume aus der Erde. Wie knorrige Riesenfinger streckten sie ihre blattlosen Äste gen Himmel. In unregelmäßigen Abständen knarrte und knirschte es, wenn Windböen gegen ihr Gehölz drückten. Begleitet wurden diese Geräusche von einem Rascheln, das von der Brabeelenhecke hinter den Baumriesen kam. Die Hecke erstreckte sich bis zu dem abschüssigen Pfad, der hinauf in die Wälder führte.

Huschte dort nicht ein Schatten? Ann kniff die Augen zusammen. Doch so sehr sie auch stierte, sie konnte nichts weiter entdecken als das ferne Gestrüpp, das sich unter dem Ansturm des immer stärker werdenden Windes