

BASTEI MADDRA^X

DIE DUNKLE ZUKUNFT DER ERDE

Verschollen
in der Zeit



Vollständige E-Book-Ausgabe
der beim Bastei Verlag erschienenen Romanheftausgabe
Lübbe Digital und Bastei Verlag in der Bastei Lübbe GmbH & Co. KG

© 2012 by Bastei Lübbe GmbH & Co. KG,
Köln

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

ISBN 978-3-8387-2117-0

Sie finden uns im Internet unter

www.bastei.de

oder

www.luebbe.de

GRÜNDER

Gustav H. Lübbe († 1995)

Geschäftsführung:

Stefan Lübbe (Vorsitzender)

Cheflektor: Dr. Florian Marzin

Verantwortlich für den Inhalt

Lektorat: Michael Schönenbröcher

VERLAG UND REDAKTION

Bastei Lübbe GmbH & Co. KG

Schanzenstraße 6 – 20, 51063 Köln

Telefon: 0221/8200-0 – Telefax: 0221/8200-3450

Erfüllungsort: Köln

Gerichtsstand:

Das für den Verlagssitz zuständige Gericht.

Alle Rechte an diesem Romanheft vorbehalten.

Die Bastei-Romanhefte dürfen nicht verliehen oder zu
gewerbsmäßigem Umtausch verwendet werden.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und andere
Beiträge übernimmt der Verlag keine Haftung.

Unverlangten Einsendungen bitte Rückporto beifügen.

Der Preis dieses Bandes versteht sich einschließlich
der gesetzlichen Mehrwertsteuer.

Titelbild:

Jan Balaz

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 versetzt 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 gestaltwandlerischen *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! Als der Streiter zur Erde kommt, versuchen die Gefährten einen Teil eines Steinflözes, der allem Lebendigen die Energie entzieht und es versteinert, mit dem Flächenräumer in die Masse des Streiters zu versetzen. Der Flächenräumer, eine Waffe der Hydriten am Südpol, lag lange brach; alle 1000 Jahre entstand durch die unkontrollierte Entladung der Energiespeicher eine Zeitblase in ihm.

Das Team nimmt den Kampf auf: Matt Drax, Xij Hamlet, die in sich die Geister unzähliger früherer Leben trägt, die Hydriten Gilam'esh und Quart'ol, der geniale Erfinder Meinhart Steintrieb und der Android Miki Takeo. Dazu

stößt noch Grao'sil'aana, einer der wenigen Daa'muren, die beim Abflug des Wandlers auf der Erde blieben. Er hatte auf den 13 Inseln die Macht übernommen und die frisch gekrönte Königin Aruula in einer Höhle eingesperrt. Doch die kommt frei und reist mit ihrem alten Freund Rulfan zum Südpol, um Matt zu warnen. Dabei sind die beiden entzweit: Im Kampf gegen *Mutter*, einem winzigen Teil des lebenden Flözes, kam durch ihre Schuld Matts Tochter Ann ums Leben.

Zunächst gelingt es den Gefährten nicht, den Streiter zu vernichten: Der Flächenräumer ist nicht ganz geladen, als sie den Schuss auslösen müssen. Er krepirt und erschafft eine neue Zeitblase! Erst scheint der Streiter getroffen, doch es war nur eine Schockwelle, die ihn für drei Stunden paralyisiert. Dann setzt er seinen Weg zur Erde fort. Unter seinem Einfluss regieren weltweit Tod und Wahnsinn. Auch Aruula und Rulfan sterben. Als die kosmische Entität die Oberfläche des Planeten auf der Suche nach dem Wandler, dessen Essenz sie wie ein Drogensüchtiger braucht, vernichtet, bleibt Matt, Xij und Grao nur die Flucht durch die neue Zeitblase.

Sie stellen bald fest, dass sie durch Parallelwelten reisen. Wann immer eine Zeitblase entstand, hat sie eine neue Zeitlinie eröffnet. Bei einem dieser Sprünge geraten sie in den *zeitlosen Raum* zwischen den Welten, in dem Archivare technische Errungenschaften aller Epochen sammeln. Sie geben ihnen ein Gerät mit, das den Flächenräumer in Minutenschnelle aufladen kann. Als sie endlich wieder an ihrem Aufbruchsort landen, kommen sie in jenem Augenblick an, in dem die Zeitblase entstanden ist: drei Stunden, bevor sich der Streiter vom Mond löst! Als der frühere Matt auf die Ladestandanzeige des Flächenräumers aufmerksam wird, löst er einen weiteren Schuss aus, und diesmal gelingt es, einen Teil des Flözes in den Streiter zu versetzen. Der versteinert – doch im Todeskampf reißt er

den Mond auf und schleudert die Trümmerstücke Richtung Erde.

Durch die Änderung im Zeitablauf sind auch Aruula und Rulfan gerettet und die Kriegerin will mit Grao abrechnen. Matt erreicht, dass er nur verbannt und in die Eiswüste geschickt wird.

Mit dem Mondshuttle fliegen Matt Drax und Miki Takeo einem 500 m durchmessenden Mondmeteoriten entgegen – und der AKINA, einem marsianischen Raumschiff, das offenbar führerlos auf die Erde zukommt. Der Schrei des sterbenden Streiters hat die Besatzung getötet, aber Matt will das Schiff nutzen, um das Trümmerstück vom Erdkurs abzubringen. Doch da rast von der Erde eine Atomrakete heran, verfehlt die AKINA nur knapp und zerlegt den Brocken. Woher kam sie? Takeo errechnet als Ausgangspunkt Kourou in Französisch-Guayana. Doch bevor sie dorthin fliegen, muss Matt noch eine Entscheidung treffen: zwischen Aruula und seiner neuen Liebe Xij Hamlet. Als er sich für Letztere entscheidet, verlässt Aruula ihn und bleibt vorerst mit Rulfan und Vogler auf Canduly Castle.

In Kourou stoßen Matt, Xij und Miki Takeo auf eine Gesellschaft, die uralten Riten folgt und so den Weltraumbahnhof der ESA instand hält. Takeo gelingt es, weitere Abfangraketen zu starten und die meisten Trümmer abzuwehren. Unter denen, die durchkommen, ist ein Brocken, der neben Canduly Castle einschlägt und den Keller zum Einsturz bringt. Aruula wird beinahe gelähmt, als sie Rulfans Familie mit ihrem Körper abschirmt.

Gleichzeitig wird auch Matt verletzt, von einer Schlange. Indios mit Totemtieren um den Hals überfallen Kourou, um Waffen zu erbeuten. Miki Takeo bringt einen Peilsender an einem der Gewehre an. Das Signal führt sie nach Mexiko – erst nach Cancún an der Nordostküste, wo sie auf Roboter treffen, die die Schlangenmenschen überfallen, um deren Too'tems zu rauben, und dann auf deren Fährte zur

Westküste nach Campeche – wo das Mondshuttle von einer EMP-Welle getroffen wird und abstürzt!

Auf der Flucht, bei der sie Takeo in einem Schlammloch zurücklassen, geraten Matt und Xij in die Gewalt eines Indio Stammes, deren Mitglieder ebenso verzerrt sind wie die Umgebung. Ein sprechender Teddybär ist dort das Gesetz. Als die beiden endlich fliehen können, ist das Shuttle verschwunden und sie werden von den wartenden Robotern eines mysteriösen „Großen Herrn“ geschnappt.

Verschollen in der Zeit

Erinnerung

Das Universum zerrt mit der Kraft eines Schwarzen Lochs an mir. Ich werde durch die Passage gerissen. Der Aufprall, der folgt, ist nicht weniger mörderisch. Ich reiße die Augen auf, ringe um Atem. Meine Lungen scheinen zu implodieren. Mein Gehör empfängt Laute, die ebenso verzerrt und surreal sind wie die Umgebung, in die es mich geschmettert hat. Und über allem schwebt die lähmende Erkenntnis, was mir widerfahren ist.

Dass ich unrettbar verloren bin. Weil nichts und niemand diesen rasenden Verfall meiner Sinne und Kräfte wird stoppen können.

Ich bin so gut wie tot!

Kurz zuvor

Der Sog ist übermächtig. Eben noch stehe ich inmitten endloser Reihen von Dreibeinstativen, auf denen die Artefakte der Zeiten lagern – da kollabiert unvermittelt einer der Durchgänge. Ich werde gepackt und mitgerissen.

Alles geht rasend schnell. Mein Körper fühlt sich an wie eine gummiartige Masse, an der tausend Hände gleichzeitig zerren. Der zeitlose Raum entfernt sich von mir – oder ich mich von ihm. Ein schlauchartiger Tunnel verschlingt mich – und speit mich im nächsten Augenblick schon wieder aus.

Mit mörderischer Wucht krache ich gegen Stein und habe das Gefühl, buchstäblich daran zu zerbrechen. Das Fleisch meines Körpers dämpft die Geräusche, mit denen Knochen bersten, Sehnen reißen, Gelenke auskugeln. Dennoch dröhnen die Laute ohrenbetäubend in meinem Schädel.

Ich suche Halt an den Kanten der Steinquader, gegen die es mich geschmettert hat, aber meine Gliedmaßen gehorchen mir nicht, wischen nur unkontrolliert über die knirschende Oberfläche, während mein Bewusstsein immer noch im Tunnel zu stecken scheint, der es meinem Leib entreißen und in die Unendlichkeit entführen will.

Unter mir ächzt das Bauwerk, über dessen Stufen ich hinabgerollt bin, ehe ich zum Liegen kam. Es ächzt und rumort, als wäre es der Pfropfen auf einem Vulkan, der verzweifelt zu verhindern versucht, dass Tod und Vernichtung entweichen und die Umgebung mit Asche und Lava überziehen.

Was ich im ersten Moment für Druck halte, der von innen heraus an der Struktur der Pyramide rüttelt, ist in Wahrheit jene andere Kraft, die schon mir zum Verhängnis wurde. Nun zerrt sie mit ihren Klauen aus Gravitation nicht nur an der Stufenpyramide, an deren Fuß ich liege, sondern auch an allem, was diesen primitiven Bau in weitem Umkreis umgibt.

Selbst mein Geist ist dem Sog unterworfen. Jeder Gedanke scheint sich gegen die mörderische Anziehungskraft zur Wehr zu setzen, die alles um mich herum verzerrt – und allmählich auch mich selbst! Dabei sollte ich doch durch den Armreif geschützt ...

Geschockt starre ich auf mein leeres Handgelenk. Der Controller ist verschwunden!

Ich verliere das Bewusstsein – zeitlupenhaft langsam. Der Schmerz, der in meinem zerschmetterten Körper wütet, begräbt mich unter einer Decke, die sich schwer über mich senkt und schließlich erstickt.

Der letzte Eindruck, den ich mit ins Vergessen nehme, ist der eines hellen Lichts, das an der stumpfen Spitze der Pyramide aufgleißt und im nächsten Moment wieder erlischt. Dann wird es auch dunkel um mich, unendlich finster und still.

So, schießt mir ein letzter Gedanke durch den Sinn, muss es noch *vor* Anbeginn der Zeiten gewesen sein ...



Zur selben Zeit, im Zentrum der Gewalten

Er erschien von einer gleißenden Aura umgeben – eine Art des Reisens, an die er sich inzwischen längst gewöhnt hatte.

Tom Ericson orientierte sich kurz, konsultierte sein Pad und las die Werte des entarteten Tores ab, das alles im weiten Umkreis in den Untergang zu reißen versuchte. Dann traf er die Gegenmaßnahmen, die ihm nach gut zwei Dutzend Einsätzen im Auftrag der Archivare bereits in Fleisch und Blut übergegangen waren. Die Routine half ein wenig, den Schrecken der bedrohlichen Situation zu mindern. Trotzdem – gewöhnen würde er sich daran nie.

Mit den technischen und semibiologischen Errungenschaften aus der DOMÄNE der Archivare

stemmte er sich gegen die Urkräfte, die alles verformten und verzerrten, was nicht temporär geschützt war wie er.

Er war der Fels in der Brandung, hatte das Gefühl, mit beiden Füßen in mindestens einem Dutzend verschiedener Parallel-Universen gleichzeitig zu stehen ...

... und in jedem von ihnen das in dieser Situation einzig Richtige zu tun.

Tom öffnete das Behältnis, das er bei sich trug, entnahm ihm mit einer Zange den lebenden Stein und schleuderte ihn gegen das entartete Tor, das zur Gravitationshölle geworden war.

Das Siegel breitete sich aus, wuchs augenblicklich den Rändern entgegen, bis es die gesamte Fläche abgedeckt hatte. Es wellte sich an einem seiner Ränder nur noch einmal kurz, als streiche eine heftige Böe darüber, dann erstarrte es – und die zerstörerischen Kräfte erloschen. Gleichzeitig verschob sich dank der Tachyonen, die der Stein gierig in sich aufnahm, das Zeitfeld über dem Portal, geriet aus der Phase – und verschwand aus dieser Wirklichkeit.

Sekunden darauf verschwand auch Tom Ericson in einem strahlenden Leuchten, das ihn zurück in die DOMÄNE brachte. Bis das nächste Tor außer Kontrolle geraten würde, war alles wieder gut.

Einzelschicksale wie das eines glücklosen Archivars, der durch das Tor gerissen und dessen Verschwinden aus dem zeitlosen Raum noch nicht bemerkt worden war, nicht eingerechnet ...



Erinnerung

Als ich zu mir komme, hat sich der Gravitationssturm gelegt. Wind umschmeichelt meinen geschundenen Leib, eine feuchtwarme Brise, und selbst diese sachte Berührung

facht den Schmerz wieder an. Ich schlage die Augen auf – und finde mich unter einem sternenübersäten Firmament. Die fernen Sonnen sind hell genug, dass ich die hohen Wipfel der Bäume erkennen kann, die um die Lichtung mit der Pyramide aufragen.

Ich lausche, aber außer dem Wind, der sich in den Ästen und Blättern verfängt, ist da kein einziges Geräusch. Die Pyramide selbst liegt wie ein abstraktes Mahnmal bleigrau im Sternenglanz.

Über ihr und der Umgebung herrscht die Stille des Todes, der – das wird mir bewusst – mich schon sicher hat, obwohl ich noch atme. Die Schmerzen, die mich durchtoben, sind kaum zu ertragen. Kein einziger Knochen scheint noch heil zu sein in meinem Leib. Wahrscheinlich habe ich innere Blutungen, an denen ich qualvoll verenden werde, zumindest wenn ich hier bleibe, in einer Welt, die mich so wenig will, wie ich sie – in die ich nicht gehöre und die alles daran setzt, mich wieder loszuwerden.

Der sicherste Weg, das zu schaffen, ist, mich umzubringen.

Dagegen muss ich mich wehren.

Muss ...

Mein Blick wandert meinen Arm entlang, bis hin zum Handgelenk. In der unsinnigen Hoffnung, mich getäuscht zu haben. Aber es ist wahr: Der Armreif, der als Einziges das Tor öffnen könnte, ist verschwunden. Er muss beim Aufprall zerbrochen und abgefallen sein.

Wie soll ich ohne ihn zu den Meinen gelangen, die mir einzig noch helfen können?

Eine weitere Wahrheit schleicht sich in meine Gedanken: Wenn der Sog aufgehört hat, muss es gelungen sein, das Tor zu versiegeln! War dies das gleißende Licht: die Ankunft desjenigen, der das entartete Tor zum zeitlosen Raum von dieser Seite aus verschloss?

Und darauf folgend die Erkenntnis: Wenn das Tor versiegelt ist, kann ich es dann überhaupt wieder öffnen,

um zurück in den zeitlosen Raum zu gelangen? Darauf gibt es keine Antwort, denn niemand hat es je versucht.

Überhaupt fehlt es mir an Antworten. Ich habe keine Vorstellung, *wo* genau oder *wann* ich in diesem Augenblick bin, in welche Epoche es mich geschleudert hat – aber alles, was ich sehe und was meine anderen Sinne intuitiv erfassen, spricht dafür, dass es die *falsche* ist. Keine, in der es Mittel und Wege gibt, Verletzungen wie die meinen zu heilen.

Ich fühle mich tatsächlich wie zerbrochen. Als hätte mich etwas wieder und wieder gegen Fels geschmettert, wie eine Puppe in Kinderhand, an der angestaute Aggression ihr Ventil findet.

Mich schaudert, als ich daran denke, dass auch die Epoche, in der ich gelandet bin, von Aggressivität beherrscht sein kann. Vieles spricht dafür, dass ich in ein *dunkles* Zeitalter gefallen bin. Aber kann es denn überhaupt noch schlimmer kommen als das, was mir bereits widerfahren ist? Wohl kaum.

Ich schließe die Augen, nur für ein paar Atemzüge, die sich rasselnd durch meinen Brustkorb quälen, und ich sehe mich, wie ich ohne jede Hast den zeitlosen Raum durchmesse und ankommende Gegenstände prüfe, katalogisiere, deponiere ... Seit ich denken kann, war dies meine Aufgabe, meine Bestimmung. Wenn ich müde bin, lege ich mich schlafen. Wenn ich durstig bin, trinke ich. Wenn ich hung-

Schmerz, der mich wie eine glühende Klinge vom Kopf bis zu den Zehen durchbohrt, wirft mich aus meinem Wachtraum, aus der Essenz meiner Sehnsucht, in die ich mich zu flüchten versucht habe.

Die Wahrheit lässt sich nicht betrügen. Ich *bin* dem Tode geweiht. In dieser *Welt* bin ich ein Anachronismus, der keine Überlebenschance hat.

Ich habe kein Gefühl dafür, wie lange es dauert, bis mir bewusst wird: Ich starre immer noch auf mein leeres