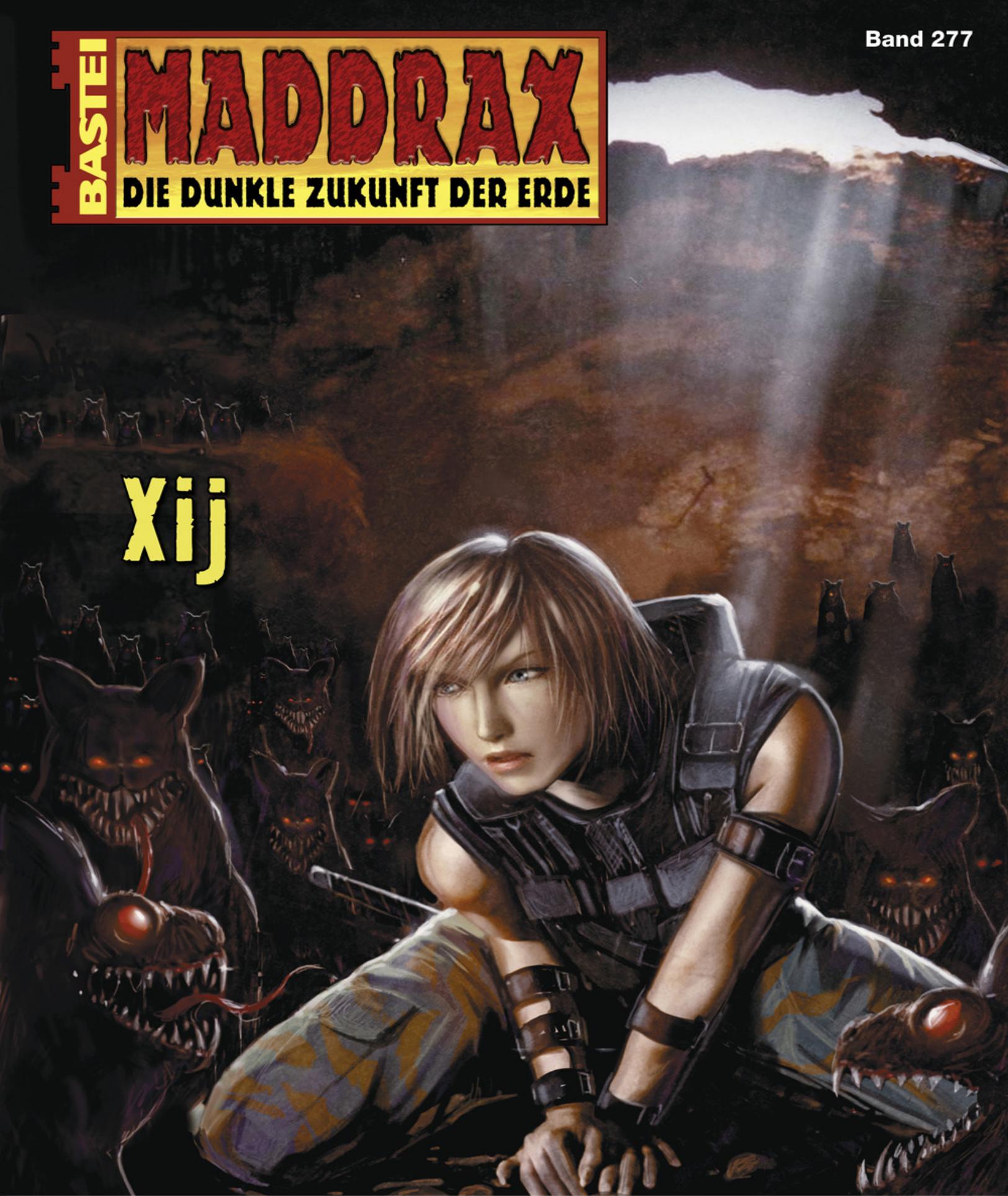


**BASTEI**

# MADDRAKX

**DIE DUNKLE ZUKUNFT DER ERDE**

**Xij**



# Inhalt

Cover

Impressum

Was bisher geschah

Xij

Leserseite

Zeittafel

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: [Ronald M. Hahn](#)

E-Book-Produktion:

César Satz & Grafik GmbH, Köln

ISBN 978-3-8387-0576-7

[www.bastei-entertainment.de](http://www.bastei-entertainment.de)

[www.lesejury.de](http://www.lesejury.de)

[www.bastei.de](http://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 verschränkt 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!

Menschen versteinern durch ein Siliziumwesen, das, von Harz ummantelt, im Kiel eines Schiffes steckt. Aus der Tiefe der Erde geholt, geriet es einst in den Zeitstrahl und ernährte sich dort von Tachyonen, bis es mit der Blaupause einer Karavelle kollidierte und, halbstofflich geworden, aus dem Strahl fiel. Seitdem absorbiert es Lebensenergie, um wieder an Substanz zu gewinnen. Als Zuträger dient ihm die schattenhafte Besatzung des Schiffes. Auch Matts Staffelkameradin Jennifer Jensen wird in Irland zu Stein, und ihre gemeinsame Tochter verschwindet spurlos. Auf der Suche nach ihr erkrankt Aruula. Als befreundete Marsianer auftauchen, willigt Matt ein, dass diese die

Suche fortführen. Auf dem Mars will er die Regierung für den Kampf gegen den Streiter gewinnen.

In der Zwischenzeit entsteht am Südpol eine neue Gefahr: In einer uralten Waffenanlage verbindet sich ein bionetisches Wesen mit General Arthur Crow, Matts Gegenspieler. Als genetische Chimäre macht es sich auf den Weg ...

Zurück vom Mars - wo ein fast vier Mrd. Jahre alter Hydree aus einer Zeitblase durch den Strahl zur Erde fliehen konnte - landen Matt und Aruula im Mittelmeer. Eine Kontaktaufnahme mit der Mondstation scheitert. Ihre Reise führt sie über Rom und Monaco bis zum Volk der 13 Inseln, Aruulas Heimat - wo sie auf den Daa'muren Grao'sil'aana treffen, ihren Erzfeind, der aber geläutert scheint und Frieden schließt. Sie ahnen nicht, dass die Schatten der Tachyonenspur von Matt und Aruula gefolgt sind, während ein weiterer Schatten auf dem Mond alle Marsianer versteinert. Die Lage scheint aussichtslos - bis es Matt, Aruula und Grao gelingt, das Steinwesen mit ihren Tachyonen stofflich zu machen und vom Schiff zu trennen. Im gleichen Moment kehrt das Leben in die Versteinerten zurück - doch sie verhalten sich merkwürdig. Das äußert sich am radikalsten bei den Marsianern auf dem Mond: Anstatt zum Mars zurückzukehren, bringen sie das Raumschiff auf der Erde zum Absturz!

# Xij

von **Ronald M. Hahn**

***Ich. Ein unterdrücktes Räuspern. Na und? Gleich bist du tot. Dann weiß es niemand mehr. Ein Grinsen zum dunklen Himmel hinauf. Abwarten. Dicht an den Waldboden gepresst. Die Luft angehalten. Die Bluthunde aus der Heimat sind nicht fern. Man hört ihr verhaltenes Keuchen. Ihre Stiefel lassen den Untergrund vibrieren. Sie hängen seit Monaten an deiner Fährte. An ihrer Spitze Thodrich, der Kettenhund. Sie stehen im Sold deines hodenlosen Oheims. Und jetzt, hier am Ende der Welt, am östlichsten Zipfel des einst als Großbritannien bekannten Inselreiches, will er es wissen ...***

Deswegen schmiegst du dich an den Boden, ans stechende Tannennadelbett. Nur deswegen lauschst du dem Pochen deines Herzens, das der drohenden Gefahr zum Trotz ums Verrecken nicht leiser schlagen will.

Werden sie dich schnappen? Werden sie dich hier, im Wald, in der Fremde, aufspießen? Werden ihre Armbrustbolzen dich durchbohren? Wird dein Blut die Erde tränken? Wirst du, noch ehe das Mondlicht erloschen ist, monströsen Bestien als Speise dienen?

„Pssst ...“

Schon tritt einer von Thodrichs Bluthunden ins Licht. Der Blödmann verwechselt dich mit einem seiner Genossen. Bevor der Mond ihm sagt, wie sehr er irrt, fliegst du hoch und trittst seine Nase zu Brei.

Wie dumm, dass er wie am Spieß schreit und sein Rudel alarmiert, das nun – Gefahr erkannt – durchs Dunkel fegt, zur Quelle des Geschreis hin.

Der Scherge lässt die Armbrust fallen, geht aber nicht zu Boden. Während das Blut aus seinen Nasenlöchern spritzt, reißt er sein Schwert heraus und faucht: „Stirb!“

Der nächste Tritt lässt Zähne fliegen. Der dürre Patron ist aber kein Schwächling: Seine Klinge durchschneidet die Luft. Ringsum kracht knochentrocken das Unterholz. Stiefelschritte lassen den Boden vibrieren. Stimmen rufen sich Positionen zu.

Der Wald hört Namen: Alveen, Horatz, Oimil. Und andere.

Dein Gegner ist einäugig.

Ohne das Zweite sieht man schlechter. Deine geballte Rechte lässt sein Auge schwellen.

Wüste Flüche. Einauge dreht sich mitsamt Waffe wie ein Derwisch im Kreis. Es ist *die* Gelegenheit, ihm ins Kreuz zu treten und das Schwert zu entreißen. Logisch, dass es nicht ohne Biss in den Unterarm geht. Einauges neuerlicher Schrei hallt durch die Nacht. Er stürzt mit gebrochener Nase in den Dreck.

Du schenkst ihm keinen weiteren Blick. Die Zeit ist anderweitig zu nutzen: Abtauchen. Den Kopf gesenkt. Die Klinge in der Hand.

Die Wälder von Croobai sind dichter als Roobur sie beschrieben hat. Sie nehmen dich auf. Umhüllen dich mit Büschen und Unterholz.

Die Stimmen der Bluthunde werden schwächer. Irgendwann verblassen sie. So wie das ohnehin spärliche Licht.

Die Wolken am Himmel werden zum Teppich. Filtern den Mondschein, bis er erlischt.

Dein Herz schlägt wild. Deine Knie zittern. Heißer Zorn heizt dich auf. Deine Gedanken rotieren. Du bist dem Tod entwischt. Es könnte öfter passieren ... Du bist nicht oft älter als zwanzig geworden. Liegt es an der zunehmenden Erfahrung? Je näher die Bluthunde kommen, umso stärker wirst du? Zum Teufel mit Thodrich und seinem Rudel. Zum Teufel mit ihnen allen!

Es geht bergauf. Bergauf. Bergauf. Hohes Gras, Büsche, monströse Findlinge säumen den Weg. So sehr du den Rücken auch krümmst: Die Flora kennt keine Gnade. Dornen stechen, elastische Zweige peitschen dich. Baumwurzeln behindern im Dunkel jeden Schritt. Und *BAUTZ!* liegst du auf der Schnauze, hast den Mund voller Erde. Und Schmerzen im Knie.

Ein Schwarm schwarzer Vögel flattert auf. Klatschende Schwingen. Empörtes, heiseres Geschrei.

Du liegst am Boden, tastest dich ab. Was gebrochen? *Nein.* Aufatmen. Überall Knistern und Rascheln. Haben diese mutierten Mistkrähen nichts Besseres zu tun, als deinen Standort zu verraten?

*Ich muss Abstand zwischen uns bringen.*

Auf. Und weiter. Im Schweinsgalopp. Den Kopf gesenkt. Einen Arm im Vorhalt, um peitschende Zweige abzuwehren. So geht es die Hügelkuppe hinauf, grasbewachsenes Land, auf dem Bäume mit breiten Kronen wachsen.

Der Himmel reißt auf. Silbernes Licht fällt herab. Du stehst da wie Daltrey im August 1969 in Woodstock. Nur dein Haar ist kürzer. Wie hast du damals geheißen? Wie alt warst du da? Wie jung bist du gestorben?

*Als wenn ich keine anderen Sorgen hätte.* Umgeschaut. Auf dem Hügel: keine Gefahr. Korrektur: keine Gefahr zu *erkennen*. Unten: Wald, wie gehabt. Und: Still und starr ruht ein See. Es ist eher ein Teich, aber nach Süßwasser steht dir der Sinn. Die Feldflasche muss auch mal wieder gefüllt werden ...

Also: Kopf eingezogen, den Hang runter.

In der Rechten: Einauges Schwert. Aus welchem Loch ist er wohl einst gekrochen? Hat Thodrich ihn vom Kontinent mitgebracht, oder ist er ein einheimischer Söldner? Was gefällt diesen Typen daran, Menschen zu verfolgen und abzuschlachten? Die Welt ist doch so groß und bunt. Man könnte sie erschließen. Was verlockt Halsabschneider wie Thodrich und Einauge, ein Hundeleben zu führen?

Du hast sie abgeschüttelt. In deinem Bauch ist ein Gefühl von Heiterkeit. Du musst dich zusammenreißen, um nicht wie ein dummes Kind loszukichern.

Ein Glucksen aber kannst du nicht unterdrücken.

Die Strafe folgt auf dem Fuße: ein sorgloser Schritt, der etwas auslöst.

*Twänggg!* Es reißt dir die Beine unter dem Hintern weg - und dich selbst in die Luft.

Eine Schlinge würgt den rechten Unterschenkel. Mit dem Kopf nach unten hängst du an einem Seil, das irgendwo oben an einem Baum befestigt ist.

Finstere Gestalten, die aus den Büschen springen. *O nein! Zu früh gefreut!* Wie viele sind es? Zwei? Drei? Vier?

Schadenfrohes Kichern. Eine Faust haut auf deine Schläfe. Du siehst den Orion-Nebel - wie damals, in der Sternwarte, in der Kit Lambert dir begegnet ist.

Einauges Klinge zerfetzt die Luft.

Erschreckte Laute. Der Schläger springt zurück. Eine unflätige Verwünschung trifft dein Ohr.

„Was ist das, verflucht noch mal?“

Auch ohne Tageslicht erkennt man, dass deine Häscher nicht Thodrichs Truppen sind. Aufatmen. Man braucht aber auch keinen Meteorologen, um zu erkennen, woher der Wind weht. Manchmal ist der Weg vom Regen in die Traufe wirklich nicht sehr weit.

„Ein Piig auf zwei Beinen, Miz Axya ...“

Ein glockenhelles Lachen. „Ein *mageres* Piig, wenn du mich fragst, Toom.“

Es kann von Vorteil sein, nur aus Haut und Knochen zu bestehen.

Das Gelächter einer Frau. Dass sie näher kommt, gefällt dir nicht. Hat sie keine Angst vor der Klinge?

„Wer bist du, mageres Piig?“

Ihre Aussprache ist abenteuerlich vernuschelt. Aber nicht ungewöhnlich in diesen Zonen. Sprache lebt. Man muss sich anpassen. Gerade als Einwanderer.

Also versuch es mit Höflichkeit: „Wer seid ihr?“

„Ich hab zuerst gefragt, Bengelchen.“

Wieder ein leises Kichern. Du brauchst ein paar Sekunden, um zu erkennen, dass du es bist, der kichert.

„Man nennt mich ... Xij.“

„Und in Wirklichkeit heißt du *wie*?“

Kurzes Nachdenken. *Wenn du wüsstest, Schätzchen.* Doch Namen sind Schall und Rauch, wie Herr Goethe sagt. Kurzes Räuspern, dann: „Xij Hamlet.“ *Da habt ihr was zum Nachdenken.* Noch ist die Gefahr nicht gebannt. Noch sind Thodrichs Schergen auf deiner Spur. Der Oheim ist rachsüchtig. Und er hat Grund dazu. „Und du?“

Ringsum empörtes Schnauben. Du ahnst, was nun alle denken: Wie kann die Rotznase sich erdreisten ...?

Die Frau kommt noch näher. Sie hat keine Angst vor dem spitzen Eisen, das sich vor ihrer Nase bewegt.

„Ich bin Axya von Loxlee.“ Sie ist klug. Sie weiß, dass sie am längeren Hebel sitzt; dass du gegen ihren Trupp nicht siegen kannst. Irgendwann steigt das Blut dir in den Kopf. Dann wirst du ohnmächtig. Oder gibst auf.

*Miz* nennt man in diesen Breitengraden nur Menschen, die etwas zu *sagen* haben.

Wer mag sie sein, diese Miz Axya? Ist sie von Adel? Wohl kaum: Ihre Begleiter – drei Männer – sind ungepflegt, bärtig und abgerissen. Sie riechen auch nicht sehr gut. Sie sind das typische Gesindel, das im Wald haust und dem Adel das Leben erschwert.

Axya ist zwar sauber, aber auch sie wirkt reichlich verwildert. Sie trägt Stiefel und Wildlederzeug. Eine Räuberbraut? Schon eher.

Und sie ist verdammt flink! Ihre Hand zuckt hoch. Ein Messer blitzt auf. Bevor du schreien kannst, weil die Angst vor einem neuerlichen Tod dich packt, hat sie das Seil zerschnitten, das dich an den Baum bindet.

Du fällst. Und was noch schlimmer ist: mit dem Kopf nach unten. Dass dein Genick nicht bricht, ist kein Wunder, sondern das Resultat vieler Übungen.

Doch als du auf dem Boden liegst und dich abrollst, stürzen sie sich auf dich. Sie wollen nicht, dass du aufspringst und mit der Klinge ausholst. Sie wollen keine Köpfe rollen sehen. Einauges Schwert wird dir von Axya aus der Hand getreten.

Jetzt bist du aber *wirklich* wütend! Es scheppert und knirscht. Die Männer, die sich deiner annehmen, sind mit Metall und Leder bekleidet. Dem Ersten trittst du in die Nüsse. Er schreit auf. Der Zweite will dich, kaum dass du auf den Beinen stehst, in den Schwitzkasten nehmen.

Da ist er aber schief gewickelt: Ein Ellbogen rammt in seine Magengrube. Der Mann spuckt sein Abendessen aus. Und während er sich, beide Hände auf den Bauch gepresst, abwendet, wirft sich der Dritte fluchend auf dich. Miz Axya steht, die Arme vor der Brust verschränkt, am Rand des

Geschehens und beobachtet die Rauferei mit einem ironischen Lächeln.

Eine Faust trifft dein Kinn. Dein Kopf fliegt nach hinten. Der zweite Gegner wirft sich von hinten auf dich. Als du abtauchst, sinkt er in die Arme des dritten, der ihm den Schwinger verpasst, der dir zgedacht war. Er geht zu Boden - und wirft den ersten Mann um, der sich gerade aufgerappelt hat und rachedurstig Ausschau hält.

Diese Tölpel sind eine Blamage für jede echte Bande. Dies scheint auch Miz Axya zu denken, die sich nun vor den schnaufenden dritten Mann stellt und dir mit erhobenen Armen zeigt, dass sie keine Waffe hat. „Hört mit dem Unsinn auf!“

Du schaust sie an. Wenn man auf den Beinen steht, hat man ganz andere Perspektiven: Miz Axya ist hübsch.

„*Ich* hab nicht angefangen.“ Du stehst so sprungbereit da wie eine Katze, hast Einauges Klinge längst erspäht. Ein Satz, und du könntest sie in der Hand haben und ...

„Wir sind zwar auf der Jagd, aber wir jagen keine Menschen. Es sei denn, es sind Vasallen des Propheten.“

„Des Propheten?“

Miz Axyas Begleiter rappeln sich stöhnend auf und betasten ihre Schrammen. Fiese Blicke treffen Xij: *Wir sprechen uns noch, Rotzlöffel! Ich brech dir alle Gräten!*

„So nennen wir ein Arschloch, das sich für den Gesandten des Herrn hält.“ Miz Axya macht eine abfällige Handbewegung. Die Männer spucken aus.

„Des Herrn?“

Axya spuckt auch. „Der Herr, der angeblich über den Wolken haust. Wir glauben nicht, dass es ihn gibt. Deswegen glauben wir auch nicht an den Propheten. Er ist unwichtig. Wir werden ihn irgendwann in tausend kleine Stücke hacken und an die Gerule verfüttern. Die gibt es in diesen Wäldern reichlich.“ Sie deutet zu Boden. „Hier gibt’s überall Erdhöhlen, in denen sie hausen.“