

BASTEI **MADDRA**X
DIE DUNKLE ZUKUNFT DER ERDE

**Die Beute
des Archivars**

Inhalt

[Cover](#)

[Impressum](#)

[Was bisher geschah](#)

[Die Beute des Archivars](#)

[Leserseite](#)

[Zeittafel](#)

[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: [Jan Balaz](#)
Autor: [Jo Zybell](#)
E-Book-Produktion:
César Satz & Grafik GmbH, Köln

ISBN 978-3-8387-2306-8

www.bastei-entertainment.de

www.lesejury.de

www.bastei.de

WAS BISHER GESCHAH

Am 8. Februar 2012 trifft der Komet „Christopher-Floyd“ die Erde. Die Erdachse verschiebt sich 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 die Spur zur Erde aufgenommen hat! Als der Streiter ankommt, versetzen die Gefährten einen Teil eines Steinflözes, der allem Lebendigen die Energie entzieht und es versteinert, mit dem Flächenräumer, einer Waffe der Hydriten am Südpol, in die Masse des Streiters. Im Flächenräumer entsteht alle 1000 Jahre durch die unkontrollierte Entladung der Energiespeicher eine Zeitblase.

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 letzten Daa'muren auf

der Erde. Er hatte auf den 13 Inseln die Macht übernommen und die frisch gekrönte Königin Aruula in einer Höhle eingesperrt. Doch sie kommt frei und reist mit ihrem Freund Rulfan zum Südpol, um Matt zu warnen. Dabei sind die beiden entzweit: Im Kampf gegen *Mutter*, ein winziger 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 aufgeladen. Der Schuss krepirt und erschafft eine neue Zeitblase! Durch die Schockwelle ist der Streiter für drei Stunden paralysiert, 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 binnen Minuten aufladen kann: das *Magtron*. Sie kommen in jenem Augenblick wieder an ihrem Aufbruchsort an, in dem die Zeitblase entstand: drei Stunden, bevor sich der Streiter vom Mond löst! Diesmal gelingt es, einen Teil des Flözes in den Streiter zu versetzen. Der versteinert – doch im Toteskampf schleudert er Mondtrümmer 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 Drax und Takeo einem riesigen Mondmeteoriten entgegen – und der AKINA,

einem Mars-Raumschiff, das führerlos auf die Erde zuhält. Der Schrei des sterbenden Streiters hat die Besatzung getötet. Matt will mit dem Schiff das Trümmerstück vom Erdkurs abbringen. Doch da rast von der Erde eine Atomrakete heran und zerlegt den Brocken. Sie kam aus 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 dank uralten Riten den Weltraumbahnhof der ESA in Schuss hält. Sie starten weitere Raketen und wehren die meisten Trümmer ab. Doch einer schlägt neben Canduly Castle ein und bringt den Keller zum Einsturz. 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. Takeo bringt einen Peilsender an einem der Gewehre an. Das Signal führt nach Mexiko – erst nach Cancún an der Nordostküste, wo sie auf Roboter treffen, die die Schlangemenschen überfallen, um deren Too'tems zu rauben, und dann zur Westküste nach Campeche – wo das Mondshuttle von einer EMP-Ladung 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 fliehen können, ist das Shuttle verschwunden und sie werden von den Robotern eines mysteriösen „Großen Herrn“ geschnappt. Er ist einer der Archivare aus dem zeitlosen Raum, der 2521 hier strandete und das Schlangengift zum Überleben braucht, obwohl es sein Denken verändert. Durch einen Hirnscan bei Matt

erfährt der Archivar vom Magtron. Das will er haben, um das Tor in seine Dimension zu öffnen! Er nimmt das Shuttle und fliegt nach Schottland, wo Rulfan das Magtron für Matt aufbewahrt. In der Zwischenzeit befreit der wieder erwachte Miki Takeo seine Gefährten und sie können sich absetzen, bevor der „Große Herr“ zurückkehrt.

Die Beute des Archivars

von **Jo Zybell**

McMeggan hatte nichts gegen Fremde, wirklich nicht. Er bereitete sogar den Fenstertisch vor, als er die beiden Gestalten den Hügel herauf steigen sah. Dass es Fremde sein mussten, schloss er daraus, dass sie nicht auf dem Weg von Süden her, sondern über den alten Pfad von Osten kamen. Seit hundert Wintern nutzte den keiner mehr. Der führte nämlich vom *LakeBlack* herauf zu McMeggans Schänke, und am *Lake Black* hausten fleischfressende Hexen. Das wusste eigentlich jeder, der noch all seine Sinne beisammen hatte. Nur halt Fremde nicht. Oder Idioten.

McMeggan stutzte. Und wenn die zwei Gestalten nun fleischfressende Hexen waren?

Er hob die beiden Stühle vom Tisch und knallte sie in die Bierpfütze, die sich unter dem Fenster gesammelt hatte, beugte sich dann über den Tisch und äugte zum Fenster hinaus. Plötzlich bekam er es ganz schön mit der Angst zu tun. Die beiden Fremden marschierten nur noch zweihundert Schritte entfernt auf seine Schänke zu. Ganz genau sah McMeggan hin – und atmete auf: keine Hexen. Zu groß, zu kräftig gebaut, nicht bleich genug, und rote Haare hatten sie auch nicht.

Andererseits: Es waren Weiber. Wann hatte er zuletzt Weibern Biir gezapft? Oder einen Uisge ausgeschenkt? Je länger McMeggan über diese Frage nachdachte, desto weniger wollten ihm die beiden Fremden da draußen gefallen.

Hinter ihm tat es einen dumpfen Schlag, und McMeggan fuhr erschrocken herum. Der Tisch neben dem Ofen war mit einem Mal verwaist. McMeggan lugte auf den Boden neben dem Ofen: Einer seiner letzten vier Gäste, die sich noch in der Schankstube aufhielten, lag dort und schnarchte. Wie die anderen auch.

Er fasste sich ans Herz, atmete tief durch und schüttelte den schweren Schädel. „Man hat’s nicht leicht als Schänkenwirt, verflucht noch eins.“

Hochgewachsen war er und breitschultrig, und ein dicker grauer Haarzopf lag auf seiner Schulter. Er wog ungefähr zweihundertzwanzig Pfund und sein Unterkiefer sah aus wie das Hufeisen eines Ackergauls. McMeggan liebte seine Heimat und er liebte die Menschen seiner Heimat, doch Hand aufs Herz: Es waren schon kauzige, wortkarge und abergläubische Gewächse, die sich da im scootischen Hochland am Leben erhielten. Und er, McMeggan, war eines dieser kauzigen, wortkargen und abergläubischen Gewächse.

Die Tür wurde aufgestoßen und er fuhr herum. Die Fremden! Da standen sie hintereinander auf der Schwelle – Weiber, wie er es schon vermutet hatte, aber immerhin

keine Hexen. Eher Kriegerinnen. Die langen Griffe von Schwertern, die sie auf dem Rücken trugen, ragten ihnen über die Schultern! Fremdländische Weiber mit Beidhandschwertern? Das konnte Ärger bedeuten.

„Noch geöffnet?“ Die erste Kriegerin trat ein. Sie hatte kohlrabenschwarzes Haar, eine krumme Nase und eng zusammenstehende Augen. „Stinkt irgendwie säuerlich hier.“ Sie sprach ein gebrochenes, aber verständliches Englisch.

McMeggan starrte sie an, denn ihr schwarzer Pelzmantel fiel an den Knopfleisten auseinander und ihre Brüste wölbten sich darunter vollkommen unbedeckt. Und bei allen Göttern des Hochlandes, das waren ... nun ja, sie waren nicht zu übersehen, wahrhaftig nicht. Und McMeggan sah genau hin.

„Die Tür war offen, Gorguuna“, sagte die Zweite hinter der Ersten, eine mit kräftiger tiefer Stimme. „Der Wirt steht noch im Laden herum, es stinkt nach Kotze und dem Zeug, das sie hierzulande trinken, also ist geöffnet. Geh schon rein jetzt.“

„Ich will doch nicht unhöflich sein, Helgaaja“, sagte die Erste. „Bin ja nur Gast hier und die meisten Hocker stehen schon auf den Tischen.“ Ihr Blick richtete sich auf McMeggan. „Bist du der Wirt?“ McMeggan nickte. „Kriegen wir noch etwas zu essen und zu trinken bei dir?“ McMeggan nickte wieder und deutete auf die beiden Stühle vor dem Fenstertisch.

Die hintere Kriegerin schob die Vordere in den Schankraum. „Sehr gesprächig ist der nicht.“ Sie war kleiner und sehniger und hatte dunkelblondes Lockenhaar, schulterlang. Wie das gesträubte Gefieder eines jungen Greifen sah es aus, und das Gesicht darunter war kantig, hohlwangig und schmaläugig. „Ich bin Helgaaja, das ist Gorguuna, und solltest du auch über deinen Namen nicht reden wollen, mach uns wenigstens was zu essen.“

Irgendwas.“ Sie bückte sich und äugte unter die Tische zu den Schnarchenden.

„Was hast du denn so zu trinken?“, wollte die Große namens Gorguuna wissen.

„Uisge, Biir, Gootmelk, Wasser.¹⁾ McMeggan.“

„McMeggan?“ Gorguuna runzelte ihre breite Stirn. „Was ist das denn für ein Gesöff?“

„Das bin ich. Mein Name.“

„Er heißt McMeggan, Gorguuna. Bei Wudan, bist du heute schwer von Begriff!“ Die Dürre namens Helgaaja besah sich noch immer die selig Schnarchenden. „Kerle. Und auch sonst ziemlich dreckig hier.“ Sie blickte sich um und deutete auf den runden Tisch in der Mitte. „Nimm die Stühle dort runter, McMeggan. Da will ich sitzen.“

McMeggan tat, was sie verlangte. Er hatte nichts gegen Fremde, wie gesagt. Nur die Riesenschwerter, die wollten ihm nicht gefallen. „Wasser“, verlangte Helgaaja, und Gorguuna: „Gootmelk.“ Eine ungewöhnliche Bestellung, aber warum nicht? McMeggan verschwand in seiner kleinen Küche, briet Fleisch an, machte Rübenbrei warm, schenkte Wasser und Ziegenmilch in Becher.

Zurück im Schankraum, deckte er auf. Sie hatten ihre Mäntel abgelegt und ihre Schwerter gegen den Nachbartisch gelehnt. Beide trugen nichts oben herum, gar nichts. Nicht üblich in dieser Gegend, aber irgendwie auch nicht unangenehm. Fand McMeggan.

„Danke“, tönte Helgaaja, die Kleinere, Dünnere mit ihrer dunklen rauen Stimme. „Und nun sag uns, wo Canduly Castle liegt.“

„Canduly Castle?“ Sie kamen ihm ziemlich neugierig vor, die Fremden. Das gefiel McMeggan nicht. „Weiß nicht.“

„McMeggan weiß es nicht“, hörte er auf dem Rückweg in die Küche Gorguuna sagen. „Soll ich die anderen wecken und sie fragen?“

„Ich mag keine besoffenen Kerle“, erwiderte Helgaaja.

Später, als er ihnen das Essen brachte, verlangten sie, dass er sich zu ihnen setzte. Helgaaja tippte ihm mit dem fettigen Finger an die Brust. „Also noch mal, McMeggan – Canduly Castle soll hier in der Gegend sein. Musst du doch kennen, bei Wudan!“

„Hier gibt es schon die eine oder andere Burg“, wich er aus.

„Wir suchen eine namens Canduly Castle, kapiert? Sie gehört einem gewissen Rulfan.“

„Rulfan, hm?“ Je neugieriger jemand sich gebärdete, desto weniger sollte man ihm verraten, so war es Sitte hier oben in den Highlands.

„Eine schöne Kriegerin von den Dreizehn Inseln ist bei ihm zu Gast“, sagte Gorguuna. „Aruula heißt sie. Hast du vielleicht von ihr gehört?“

„Oder vom Sohn des Burgbesitzers: Juefaan“, fügte Helgaaja an. „Kennst du den?“

McMeggan schüttelte stumm den Kopf.

„Na gut, muss ja nicht gleich sein“, winkte die Blonde ab. „Denk einfach darüber nach, bis wir mit dem Essen fertig sind, ja? Ich frage dich dann noch einmal.“

Sie aßen und tranken und begannen in einer Sprache miteinander zu reden, die McMeggan nicht kannte. Die Weiber kamen ihm immer unheimlicher vor. Andererseits hatten sie schöne Brüste. McMeggan stand trotzdem auf, um das Geschirr abzuwaschen und die Schänke auszukehren.

„Canduly Castle“, sagte Helgaaja und zog ihn wieder auf den Stuhl hinunter. „Sitzen bleiben und nachdenken.“

Weniger aus Furcht als mehr aus Verblüffung sank McMeggan wieder auf den Stuhl zurück. Weiber wie die hatte er noch nie erlebt. Er betrachtete sie und fragte sich, wo sie wohl herkommen mochten. Sie hatten nach einer Aruula von den Dreizehn Inseln gefragt. Kamen sie