

# Unverkäufliche Leseprobe

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung von Text und Bildern, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.



Den Großteil seiner Kindheit verbrachte *THiLO* in der elterlichen Buchhandlung. Anschließend schaute er sich in Afrika, Asien und Mittelamerika um, bevor er mit Freunden als Kabarett-Trio »Die Motzbrocken« durch die Lande zog. Heute lebt *THiLO* mit seiner Frau und vier Kindern in Mainz und schreibt neben seinen Romanen Geschichten und Drehbücher. Im Alter von 12 bis 14 Jahren zockte er die Vor-, Vor-, Vor-, Vorgänger von Fortnite und anderen Spielen auf seinem Commdore 64.

*Juul Adam Petry*, Jahrgang 2006, jagte mit seinen Freunden schon im Kleinkindalter mit Stöcken bewaffnet durch die Wälder. Dabei lernte er eine wichtige Lektion: Ein Krieger weiß auch, wann er sich zurückziehen muss. Wie bei einer guten Fußballmannschaft kann ein Sieg nur durch die richtige Mischung von Angriff und sicherer Deckung gelingen – eine Taktik, die er auch als begeisterter Spieler von Fortnite anwendet.

*Weitere Informationen finden sich auf [www.fischerverlage.de](http://www.fischerverlage.de)*

THiLO mit Juul Adam Petry

# **DER VERRÄTER VON STORMY STATION**

**Cold Blood Cooper's  
Mission Four**

Mit Illustrationen von Stefani Kampmann  
und Timo Müller-Wegner

FISCHER Taschenbuch

Aus Verantwortung für die Umwelt hat sich der Fischer Kinder- und Jugendbuch Verlag zu einer nachhaltigen Buchproduktion verpflichtet. Der bewusste Umgang mit unseren Ressourcen, der Schutz unseres Klimas und der Natur gehören zu unseren obersten Unternehmenszielen.

Gemeinsam mit unseren Partnern und Lieferanten setzen wir uns für eine klimaneutrale Buchproduktion ein, die den Erwerb von Klimazertifikaten zur Kompensation des CO<sub>2</sub>-Ausstoßes einschließt.

*Weitere Informationen finden Sie unter: [www.klimaneutralerverlag.de](http://www.klimaneutralerverlag.de)*



Originalausgabe

Erschienen bei FISCHER Kinder- und Jugendtaschenbuch

Frankfurt am Main, Mai 2020

Epic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Epic, Epic Games, Fortnite, das Logo von Fortnite sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Epic Games, Inc. in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern.

**Kein offizielles Fortnite-Produkt. Nicht von Epic Games genehmigt oder mit Epic Games verbunden.**

© 2020 S. Fischer Kinder- und Jugendbuch Verlag GmbH,  
Hedderichstr. 114, D-60596 Frankfurt am Main

Innenillustrationen: Skizzen von Timo Müller-Wegner

Reinzeichnungen von Stefani Kampmann

Coverillustration: Skizze von Timo Müller-Wegner

Reinzeichnung von Stefani Kampmann

Umschlaggestaltung von Norbert Blommel, MT-Vreden, unter Verwendung einer Illustration von Stefani Kampmann und Timo Müller-Wegner

Satz: Dörlemann Satz, Lemförde

Druck und Bindung: GGP Media GmbH; Pöbneck

Printed in Germany

ISBN 978-3-7335-0652-0

**Wir** schreiben das Jahr 2117. An die Folgen der Katastrophe, die 98 Prozent der Weltbevölkerung ausgelöscht hat, haben sich alle beinahe schon gewöhnt.

Es gibt kein frisches Wasser? – Trinken wir eben aus Pfützen.

Auf den Feldern wächst nichts zu essen? – Ernähren wir uns eben von gebratenen Ratten.

Es gibt keine bewohnbaren Häuser? – Ziehen wir eben in Höhlen oder graben Stollen.

Uns ist langweilig? – Gehen wir eben mit unseren Knarren raus und sorgen für Spaß ...

Die letzte dieser Regeln wird allerdings nur von den mörderischen Clans angewandt, die die Welt tyrannisieren. Ihnen geht es bei ihren Raubzügen aber nicht nur darum, Angst und Schrecken zu verbreiten. Sie machen Jagd auf wertvolle Rohstoffe, Altmetall oder Waffen in den Händen von verrottenden Skeletten – oder frischen Leichen.

Von ihrem Loot bekommt der Clanführer einen gehörigen Anteil. Der mächtigste von ihnen ist Mad Mike Molotov. Von immer wechselnden Lagern aus zieht er seine Strippen. Mal schickt er eine Hundertschaft Krieger auf Raubzüge in friedliche Siedlungen. Mal versklavt er gerechte Menschen und schickt sie zu knochenbrecherischer Arbeit in die Minen. Ihn zu fangen oder gar auszuschalten ist bisher noch niemandem gelungen.

Doch Marcellus, so etwas wie der König der Gerechten, gibt die Hoffnung nicht auf. Hoffnung allein jedoch reicht bei einem Schurken wie Mad Mike nicht. Monatelang tüftelte Marcellus mit zwei Technikern an einer Superwaffe, die dem Planeten ein für alle Mal Frieden bringen würde. Nun sind die Pläne dafür fertig, und seine Männer und Frauen könnten mit dem Bau beginnen. Was noch fehlt, sind die Bauteile. Vieles lässt sich einigermaßen leicht auftreiben, wie Blech, Stahl und Schrauben. Doch einige Teile sind extrem selten. Nur mit den richtigen Kontakten in die Unterwelt der Verbrecher sind sie zu beschaffen. Oder mit roher Gewalt.

Zu diesem Zweck hat Marcellus seinen besten Krieger zu sich bestellt: dich.

Du bist Bob »Cold Blood« Cooper, eine Kampfmaschine auf zwei Beinen. Fünf Tiere, mit denen du dich vergleichen würdest? Du bist stark wie ein Gorilla, furchtlos wie ein Jaguar, cool wie ein Eisbär, geschmeidig wie eine Katze, ausdauernd wie ein Wildpferd und schlau wie ein Fuchs. Deshalb merkst du auch sofort, dass das eben sechs Tiere waren. Aber ... wer hätte schon den Mut, dich auf diesen Fehler aufmerksam zu machen?

Deine Lebensaufgabe besteht darin, die gerechten Menschen zu schützen, egal mit welchen Mitteln. Oft geht ihr zu zweit auf Patrouille: deine Knarre und du. Rund um die Uhr versuchst du, die Mitglieder der Clans von den Siedlungen fernzuhalten.

Mal liegst du zwanzig Stunden regungslos mit deiner Sniper in einem stinkigen Kanalrohr. Mal räucherst du mit Hilfe einer Hand voll Granaten ein Räubernest aus.

Und manchmal, nur so zum Spaß, legst du dich mit einem ganzen Clan auf einmal an.



So wird dein Name auf zwei Arten ausgesprochen: voller Achtung und Bewunderung bei den Gerechten, voller Furcht und Abscheu bei den Schurken. Die einen wollen dir ein Denkmal bauen, die anderen ein Grab schaufeln.

Und von Zeit zu Zeit hat Marcellus Spezialaufträge für dich.

Daher wunderst du dich nicht, als eine kurze Mitteilung von ihm an deine Tür genagelt ist.

Eine Stunde später findest du dich am verabredeten Ort ein. Es ist eine einfache Bretterbude, die aussieht, als würde sie der nächste Wind umhusten. Du gehst hinein und schließt die wackelige Tür.

Der Raum ist leer, bis auf einen Stuhl mit drei Beinen und einen rußigen Kamin. Du gehst zu dem Kamin, trittst in die Feuerstelle und drehst einen Stein in der Wand zur Seite.

Der Boden unter dir gibt nach und jagt wie ein Fahrstuhl in die Tiefe. Unten empfängt dich bereits Marcellus. Er trägt den Schwarzherz-Skin, aufgelevelt zum Untoten Geisterpiraten. Bei ihm ist Schali, noch grün, einer der Techniker und

Helfer. Vendetta, der zweite, schwirrt irgendwo anders herum.

»Willkommen«, haucht Marcellus.

Du nickst nur als Antwort.

»Du kannst gern ein wenig fröhlicher dreinschauen«, sagt Marcellus, ohne selbst zu lächeln.

»Wir haben es geschafft. Die Pläne für die Superwaffe sind fertig.«

Du nickst ein zweites Mal. Marcellus hat dir von seinen Forschungen erzählt. Nun bist du gespannt, wie das Ding aussehen wird.

Schali geht zu einem Hyper-Beamer und aktiviert ihn.

»Hier ist er, der Atomic Shrinker«, trompetet die Banane. »Sein Strahl lässt jedes Wesen, jede Waffe und jedes Bauwerk, die in seine Schussweite kommen, auf die Größe eines Sandkorns schrumpfen.«

Marcellus selbst hat die Ehre, den Computer anzuschalten. Die Bilder, die der Beamer an die Wand wirft, sind atemberaubend.

»Was ist das?«, stammelt Schali.

Von der weißen Wand grinst Vendetta zu euch

herab. Er macht den Bananas-Tanz. Aus seinen Ärmeln und Hosenbeinen sausen euch scheinbar Bananen entgegen – das war eindeutig der falsche Datenstick.

»Lass mich raten«, sagst du. »Niemand von euch hat Vendetta heute schon gesehen?«

Marcellus verzieht das Gesicht.

»Und wer außer dir hat die Macht, den Atomic Shrinker zu bauen?«

Marcellus schweigt, aber die Antwort kennst du auch so: Mad Mike Molotov.

Jemand muss Vendetta aufhalten, bevor er den richtigen Datenstick an Mad Mike übergeben kann. Jemand wie du ...

**Du musst herausfinden, wo Mad Mike Molotov sich aufhält, und quetschst ein paar Verbrecher aus. → Lies weiter auf Seite 11**

**Du folgst Vendettas Spur, solange sie noch heiß ist. → Lies weiter auf Seite 13**

**Mit** einer gehörigen Portion Wut im Bauch verlässt du das Labor von Marcellus. Es gibt ein paar Dinge, die dir heilig sind. Vertrauen gehört absolut dazu. Du vertraust Marcellus, er vertraut dir – ohne Einschränkungen. Ähnlich war es sicher mit dem Techniker im Vendetta-Skin. Doch dieser Typ hat Marcellus' Vertrauen missbraucht. Für dich ist das ein schlimmeres Verbrechen als Mord. Klar, dass du nicht nur die Pläne zurückholen willst. Du hast dem Kerl auch ein paar Takte zu sagen.

Zuerst hastest du zu deiner Behausung zurück und ziehst einen Skin über, der zur heutigen Aufgabe passt: Bunker Jonesy, dazu eine Spitzhacke als Waffe. Mit ihr bist du bereits 99 Prozent aller Krieger überlegen. Aber 1 Prozent Restrisiko ist dir natürlich noch zu groß. Du wirst dir ein paar Feuerwaffen besorgen, gleich, auf der Map.

Als du zum Flugbus rennst, flattert dir der

lange Bart um den Bauch. Im letzten Moment springst du auf den Bus, er hebt ab und bringt dich und ein paar stinkige Kanalratten in Menschengestalt ins Einsatzgebiet.

Wo versteckt sich Mad Mike? Wohin ist Vendetta abgehauen, um ihm die Pläne für den Atomic Shrinker zu übergeben? Du wirst es in einer Verbrecherhochburg herausfinden, die den schaurigen Namen Knife Nights trägt: Messernächte.

Hier sitzen die Klängen lockerer als woanders die 10-Cent-Stücke. Auf eine ehrliche Haut kommen hundert Verbrecher.

**Du landest in der übelsten Gasse. → Lies weiter auf Seite 15**

**Du steuerst deinen Gleiter an den Rand der Siedlung, in die Wüste. → Lies weiter auf Seite 18**

**Wie** immer passt du deinen Skin der Aufgabe an, die du zu erledigen hast. Die Jagd nach Vendetta wird nicht sportlich, nicht lässig, nicht cool und schon gar nicht lustig. Du erwartest blutige Fäuste, jaulende Knochen und rauchende Colts. Deshalb schlüpfst du in den Skin Bunker Jonesy. Er verrät jedem auf den ersten Blick: Ich bin roh, ungestüm und bestimmt nicht zum Scherzen aufgelegt. Und einen zweiten Blick wird es für niemanden geben ...

Im Flugbus unterhältst du dich mit dem Busflieger. Mit deiner speziellen Verhörmethode bekommst du von ihm die Info, die du brauchst.

Vendetta hat am Morgen einen Bus auf die Map genommen, verrät der Pilot dir gerne. Er ist auf Ackerland abgesprungen, das sich Frantic Farms nennt.

Zum Dank für die Information versuchst du, dem Kerl am Steuer des Busses den Zeigefinger

wieder gerade zu biegen. Aber weil er dabei die halbe Map zusammenbrüllt, überlässt du die Sache lieber den Ärzten.

Über Frantic Farms springst du ab. Im freien Fall siehst du Maisfelder, Gemüseäcker und ungemähte Wiesen. Im Zentrum des Ganzen stehen vier Gebäude dicht beisammen. Zwei davon sind Wohnhäuser, eines ein Stall und das vierte ein Silo, in dem zu besseren Zeiten sicher einmal Korn gelagert worden ist.

**Du steuerst ein Maisfeld an. Von dort kannst du dich ungesehen den Häusern nähern. → Lies weiter auf Seite 22**

**Du lenkst den Gleiter direkt auf das Dach des Stalls. → Lies weiter auf Seite 20**