

Einleitung

In den ersten Kapiteln werden die beiden Protagonisten, Mara und Jax, eingeführt (Mara: Seiten 1 – 12, Jax: Seiten 13 – 38). Parallel dazu entfaltet sich das Setting der Geschichte: Die harten Lebensbedingungen in den Ferronex-Minen stehen im starken Kontrast zum luxuriösen Alltag in der Konzernmetropole Celestadt. Leser*innen erhalten erste Einblicke in die dystopische Welt, die Machtstrukturen der drei dominierenden Konzerne sowie die Bedeutung des Rohstoffs Ferronex (Seiten 13 – 28). Während Maras Überlebenskampf in den Minengebieten und ihr Alltag mit ihrer kleinen Tochter Ellie geschildert werden, wird zugleich Jax' dekadenter Lebensstil als Konzern-Erbe dargestellt – ein Leben zwischen Macht, Arroganz und innerer Leere. Jax' Unternehmen Mercer Genetics führt insgeheim Genversuche an den ahnungslosen Minenarbeitern durch.

1. Plotpoint

Mara erhält die Nachricht, dass sie „ausrangiert“ wird – so bezeichnen die Konzerne die Verbannung aus den Minen, bei der Menschen ihrem Schicksal in der Wildnis überlassen werden (Seiten 42 – 53). Gemeinsam mit ihrer kleinen Tochter Ellie muss sie fliehen. Auf der Suche nach Nahrung gelangen die beiden zu einem abgelegenen Gehöft. In einem der Häuser stoßen sie auf einen sadistischen Bewohner, der sie mit einer Waffe bedroht und ankündigt, ihr Ellie wegzunehmen. Aus Angst und Verzweiflung ersticht Mara den Mann – und wird daraufhin von den übrigen Bewohnern des Gehöfts verfolgt. Die Flucht durch den Wald endet, als zwei fremde Männer auftauchen: Rufus und Nabil. Zu diesem Zeitpunkt ist weder Mara noch dem Leser klar, ob die beiden eine Rettung oder eine neue Bedrohung darstellen (Seiten 70 – 84).

Auch Jax muss seine vertraute Welt verlassen. Nachdem er Opfer einer Intrige geworden ist, scheitert seine geplante Exekution durch einen glücklichen Zufall (Seiten 60 – 64). Es gelingt ihm, sich in seine Villa zu retten und schließlich mithilfe eines kleinen Flugzeugs aus Celestadt zu fliehen. Sein Ziel: Nova Bastion – von dort aus will er in die ehemaligen USA reisen, um bei seinem Onkel, dem Leiter eines weiteren Biotechnologieunternehmens, unterzukommen und zu arbeiten (Seiten 85 – 108).

Ein Holokommunikator hält ihn mit seinem alten Butler Samuel in Kontakt, der als seine Kontaktperson in Nova Bastion fungiert. Die Hoffnung auf Einlass in die Stadt beruht auf einer kleinen Netzwerkkarte, versteckt in einer Plastikskulptur eines DNA-Strangs. Sie gewährt Zugriff auf interne Daten von Mercer Genetics, die Jax als Verhandlungsmasse nutzen will (Seiten 95 – 98).

Doch der Fluchtplan scheitert: Das Flugzeug stürzt ab, der Kommunikator wird beschädigt (Seiten 109 – 111). Jax überlebt – und schlägt sich monatelang allein durch die Wildnis (Seiten 109 – 155). Schließlich wird er von zwei Männern der berüchtigten Bikergang von Beatrix, der selbsternannten Königin des Chaos, aufgegriffen und zu deren Basis verschleppt (Seiten 159 – 174).

Hauptteil

Mara und Ellie werden von Rufus und Nabil nach Eichenfels gebracht – ein abgelegenes Dorf, das verstoßene Minenarbeiter aufnimmt, medizinisch versorgt und ihnen Schutz bietet. In dieser Gemeinschaft wächst Mara über sich hinaus: Aus der jungen Mutter wird eine entschlossene, kampferprobte Frau, die bereit ist, Verantwortung zu übernehmen. Zwischen Mara und Nabil entwickelt sich eine tiefe Freundschaft. Nabil ist der Sohn des Chefs von Prometh Mining, hat sich aber freiwillig von seiner Familie und den Konzernen gelöst. Dies erfährt der Leser aber erst zu einem späteren Zeitpunkt. Eichenfels steht unter stetiger Bedrohung durch Beatrix' Bikergang, der zahlenmäßig überlegen und besser bewaffnet ist. Um einen offenen Konflikt zu vermeiden, geht Eichenfels ein brüchiges Abkommen ein: Das Dorf liefert Strom – erzeugt durch reparierte Windräder – und Nahrungsmittel, während Beatrix im Gegenzug medizinische Vorräte bereitstellt. Mara übernimmt als starke und selbstbewusste Stimme der Gemeinschaft die Rolle der Verhandlungsführerin gegenüber Beatrix. Diese zeigt sich beeindruckt von Maras Auftreten. Allerdings erkrankt Ellie in Eichenfels schwer, eine Spätfolge der Genmanipulationen durch Mercer Genetics (Seiten 224 – 231).

Unterdessen wird Jax, seit seiner Gefangennahme durch Beatrix, monatelang ausgefragt und gedemütigt. Einmal im Monat hört er die Stimme einer Frau – Mara –, die mit Beatrix verhandelt, ohne zu wissen, wer sie ist. Nach sechs Monaten lässt Beatrix ihn frei, doch nicht ohne ihn zuvor brutal zusammenschlagen zu lassen – just an dem Tag, an dem Mara erneut zur Verhandlung erscheint. Beatrix weiß genau: Mara hilft Verletzten (Seiten 174 - 220, 241).

Und genau so kommt es: Mara findet den schwer verletzten Jax und bringt ihn – ohne seine wahre Identität zu kennen – nach Eichenfels, wo er medizinisch versorgt wird (Seiten 221 - 223, 241 – 248). Erst später erfährt sie, dass es sich bei dem Fremden um Jaxon Mercer, den früheren CEO von Mercer Genetics, handelt – jenes Unternehmens, das für die Erkrankung ihrer Tochter verantwortlich ist. Entsetzt und voller Zorn will sie ihn töten. Doch Jax eröffnet ihr, dass es möglicherweise eine Chance gibt, Ellie zu retten. In einem verlassenen Ort namens Dětín befinden sich sein Kommunikator und die Zugangskarte zum Netzwerk von Mercer Genetics. Er hatte diese dort versteckt bevor er von Beatrix' Männern verschleppt worden war. Auf diesem Netzwerk, so erklärt er, befindet sich das medizinische Wissen, das für eine Heilung entscheidend sein könnte. Mara entscheidet sich schweren Herzens gegen die Rache – und für die Hoffnung. Sie verschont Jax und beschließt, gemeinsam mit ihm nach Dětín aufzubrechen. Dass Jax insgeheim plant, die Karte zu nutzen, um wieder in die Konzernwelt zurückzukehren, verschweigt er ihr (Seiten 277 – 284).

Während der gemeinsamen Reise durch das zersplitterte Land werden sie immer wieder mit Gefahren konfrontiert. Als Mara in einer brenzligen Situation von Jax gerettet wird (Seiten 320 – 323), beginnt das angespannte Verhältnis zwischen ihnen sich langsam zu verändern. Gegenseitiges Misstrauen weicht ersten Momenten des Verständnisses – und beide beginnen zu erkennen, dass sie mehr miteinander verbindet, als sie jemals gedacht hätten (Seiten 327 – 348).

In Dětín wird Mara mit der Wahrheit konfrontiert: Jax hat die Reise nicht nur unternommen, um Ellie zu helfen – er wollte mithilfe der Karte auch einen Weg zurück in die Konzernwelt finden. Für Mara fühlt es sich an wie ein Verrat. Tief enttäuscht erkennt sie, dass sie nur ein Mittel zum Zweck gewesen ist. Doch Jax macht ihr klar, dass Ellies einzige Überlebenschance in Nova Bastion liegt, wo die nötige medizinische Infrastruktur vorhanden

ist. Schweren Herzens stellt Mara ihre Überzeugungen zurück und entscheidet sich für das Leben ihrer Tochter. Sie beschließt, Jax zu helfen, weil sie weiß, dass sie gemeinsam mit Ellie nach Nova Bastion gelangen muss (Seiten 390 – 396).

Jax ist von Maras Enttäuschung tief getroffen. Zum ersten Mal wird ihm bewusst, dass er echte Gefühle für sie entwickelt hat – doch obwohl ihn Schuld und Scham plagen, gelingt es ihm nicht, sich von seiner Vergangenheit zu lösen oder sich vollständig zu verändern (Seiten 402 – 407, 409 – 411).

Die beiden müssen sich erneut an Beatrix wenden, denn nur sie ist in der Lage, Jax' beschädigten Kommunikator zu reparieren (Seite 387). Beatrix repariert ihn behält das Gerät jedoch – und Jax erfährt, dass sein Onkel ihn nicht mehr sehen will. Seine letzte Hoffnung auf Rückkehr in die alte Welt zerbricht vorerst (Seiten 420 – 432).

Mara beginnt hinter Jax' lockerer Fassade die tiefe Unsicherheit und innere Zerrissenheit zu erkennen, die er so krampfhaft zu verbergen versucht. Trotz allem, was zwischen ihnen vorgefallen ist, will sie ihm helfen – aus Mitgefühl, nicht aus Pflicht (Seiten 426 – 436).

Doch Beatrix stellt sie beide vor eine grausame Entscheidung: Der reparierte Kommunikator wird ihnen nur ausgehändigt, wenn sie Nabil als Faustpfand an Nova Bastion ausliefern. Die Stadt plant, über Nabil Druck auf seinen Vater, Karim Al Rashid, auszuüben. Beatrix versucht Jax zu beeinflussen, indem sie ihm vorgaukelt, dass ihn Nova Bastion aufnehmen würde – wenn er sich bereiterklärt, Nabil auszuliefern. Für Mara bedeutet diese Entscheidung ein moralisches Dilemma: Entweder sie rettet ihre Tochter – oder sie verrät den Menschen, der ihr in Eichenfels zum engsten Vertrauten geworden ist (Seiten 444 – 450).

Mara weigert sich, die grausame Entscheidung zwischen ihrer Tochter und ihrem besten Freund zu treffen. Stattdessen schmiedet sie einen Plan: Sie will Beatrix täuschen, um alleine nach Eichenfels zurückkehren und Nabil rechtzeitig warnen zu können. Doch dafür braucht sie Jax an ihrer Seite. Sie konfrontiert ihn offen – macht ihm klar, dass wahre Liebe bedeutet, Opfer zu bringen. Wenn seine Gefühle echt sind, muss er bereit sein, sich endgültig von seiner Vergangenheit zu lösen. Nach innerem Ringen entscheidet sich Jax – gegen seine alte Welt und für Mara (Seiten 451 – 460).

2. Plotpoint und Höhepunkt

Mara erkennt schließlich, was Beatrix' wahre Absicht war: Die Entscheidung zwischen Ellie und Nabil war kein bloßes Druckmittel – sondern ein Test. Beatrix wollte herausfinden, ob Mara fähig ist, harte und gnadenlose Entscheidungen zu treffen – eine Eigenschaft, die sie von ihrer potenziellen Nachfolgerin erwartet. Beeindruckt von Maras Haltung, ernennt sie sie offiziell zu ihrer designierten Nachfolgerin (Seiten 240, 438 - 439, 488, 493, 494 - 501).

Mara geht zum Schein auf das Angebot ein – in Wahrheit nutzt sie die Gelegenheit, um nach Eichenfels zurückzukehren und Nabil zu warnen (Seiten 502 – 528). Als sie erneut zu Beatrix' Basis zurückkehrt, lernt sie Siegfried kennen, den Anführer der internen Opposition innerhalb der Bikergang. Er und weitere Mitglieder sind unzufrieden mit Beatrix' brutaler Herrschaft. Nach dem geplanten Sturz Beatrix' fasst Mara einen weitreichenden Entschluss: Sie will die Rolle der Königin des Chaos nicht nur übernehmen – sondern neu definieren. Statt Gewalt und Plünderung soll die Gang künftig als Schutztruppe für Eichenfels dienen (Seiten 535 – 540).

Gemeinsam mit Jax lockt Mara die Beatrix-loyalen Biker unter einem Vorwand nach Eichenfels und führt sie dort in eine vorbereitete Falle. Nach einem harten Gefecht gelingt es, sie zu besiegen. Anschließend brechen Mara, Jax, Kämpfer aus Eichenfels zu Beatrix' Basis auf. Dort helfen ihnen Siegfrieds Unterstützer, um dort die verbliebenen Widerstände niederzuschlagen. Inmitten der Kämpfe kommt es zum entscheidenden Duell zwischen Mara und Beatrix. Beatrix ist die Stärkere und schlägt Mara zu Boden. Als sie zum finalen Schlag ausholt, taucht Jax auf – und tötet Beatrix, um Mara das Leben zu retten (Seiten 541 – 591).

Schluss

Mara wird offiziell zur neuen Königin des Chaos ernannt, entscheidet sich jedoch, die Führung der Bikergang für die Dauer ihres Aufenthalts in Nova Bastion zunächst an Siegfried zu übergeben (Seiten 615 - 619). Jax trifft eine bewusste Entscheidung: Er begleitet Mara und Ellie nicht, weil er weiß, wie wichtig es ist, dass Mara die Zeit mit ihrer Tochter ungestört nachholen kann (Seiten 570 - 571, 600). So trennen sich ihre Wege fürs Erste – Mara fliegt mit Ellie nach Nova Bastion, während Jax in Eichenfels zurückbleibt (Seiten 622 - 628).