



Der Sternepirat

1. Kapitel —Vorspiel—

Hell und feurig strahlte der mächtige Stern und sandte seine Lichtboten in das Universum hinaus. Fünf mehr oder weniger große Planeten umkreisten ihr Muttergestirn in unterschiedlichen Abständen — und viele Milliarden Meilen von der Sonne ›Magica‹ entfernt bildete eine formlose wolkige Schale aus Eis und Gesteinsbrocken die Grenze des Systems zum offenen Sternenmeer.

Hier — gefangen in der Dunkelheit und Einsamkeit am Rande des Nichts, bewegten sich die Frühgeburten aus der Entstehungszeit des Muttergestirns auf ihren ewig gleichen Bahnen und drehten sich dabei taumelnd um ihre Achse.

Sie vollendeten ihren Reigen um das ferne Zentrum in tausenden von Jahren — und hin und wieder stießen sie mit kleinen oder größeren Geschwisterbrocken zusammen und, gezogen von der filigranen Schwerkraft der fernen Mutter, torkelten dann mit zunehmender Geschwindigkeit in den inneren Lebenskreis hinein.

Kein intelligentes Wesen konnte erahnen was für Auswirkungen dieses Geschehen, weit ab der bewohnten Welten, haben mochte.

Wirklich keins?

Zeit: Vergangenheit — Gegenwart — Zukunft = Ewigkeit

Interessiert musterte die Schicksalsgöttin ›Atrophos‹ den Lebensfaden den sie soeben locker in ihrer Hand hielt und erkannte mit ihren feinen Sinnen intuitiv die großen schicksalsschweren Zusammenhänge die sich in der seltsamen Struktur dieses Fadens verbargen.

Nachdenklich betrachtete sie den seidig glänzenden Stoff, der aus dem Nichts der Ewigkeit gesponnen schien und vom sagemwobenen ›Baum des Schicksals‹ stammte. Lange sann sie vor sich hin und langsam dämmerte es ihr — nämlich die Erkenntnis, das sie diesen Faden eigentlich nicht in ihren Händen hätte halten sollen.

Mit einer, im wahrsten Sinne des Wortes, fadenscheinigen Bitte um einen Besuch bei ihm — den großen Gegenspieler, wollte der Vater der Lüge sie am heutigen Tag von ihrer Arbeit fernhalten.

War eine Schicksalsgöttin verhindert — übernahm in der Regel eine ihrer beiden Schwestern die Arbeit, leider nicht mit der gewohnten Gründlichkeit die ihr selbst bei der eigenen Tätigkeit zur Selbstverständlichkeit geworden war.

Sie war die Älteste und Mächtigste unter den drei Nornen und schlussendlich ging es um die Schicksale von intelligenten Lebewesen — und das war etwas so Bedeutungsvolles, das man es nicht oberflächlich erledigen durfte.

Aber weil sie keine Lust verspürte dem Fürst der Lüge gefällig zu sein und sie zudem einer inneren Eingebung nachgeben wollte, hatte sie sich kurzfristig gegen diesen Besuch entschieden.

Ihrer jüngeren Schwester ›Lachesis‹ wäre — auf Grund geringerer Erfahrung mit diesem Aspekt der Arbeit, wahrscheinlich nichts Ungewöhnliches an dem Faden aufgefallen — denn es war, musste ›Atrophos‹ ehrlicher Weise zugeben, in der Tat wirklich sehr schwer festzustellen was an dem Gewebe nicht in Ordnung war.

Die Bedeutung des Fadens zu erkennen erforderte einen intensiven Einblick in das Leben dieser Person und erst im Zusammenhang mit anderen Beziehungsfäden offenbarte sich der teuflisch schlaue Plan und das Muster das dahinter verborgen lag.

Für solche, weit in die Zukunft reichende und ausgeklügelte Machenschaften kam nur einer infrage — der Fürst der Lüge höchstpersönlich. Tief atmete ›Atrophos‹ ein und dankte der Zufallsgöttin ›Tyche‹ mit einem warmen Gedanken.

Endlich kam sie zu einer Entscheidung und nahm geistigen Kontakt zu einem der ›Wächter der Ewigkeit‹ auf und bat um Erlaubnis für einen Eingriff in das Schicksalsgefüge des Schöpferplans. Im Bruchteil eines Augenblicks übermittelte sie dem Hirten des Schicksals ihre Absicht und beendete dann die Verbindung.

Die Antwort ließ diesmal erstaunlich lange auf sich warten — aber nach einiger Zeit, die der Schicksalsgöttin wie eine Ewigkeit vorkam, meldete sich mit einem leisen Klopfzeichen der Wächter in ihrem Geist.



Der Sternenpirat

Eindeutig erkennbar an seinem individuellen Signum, dass nicht einmal der Fürst der Lüge zu fälschen imstande war — wie sie vermutete. Und, dessen war sich ›Atrophos‹ ziemlich sicher — es auch nicht versuchen würde, denn hinter den Wächtern stand der Schöpfer selbst.

›Deinem Ersuchen wird stattgegeben, ›Atrophos‹. Du kannst die erforderlichen Maßnahmen einleiten und wirst dich persönlich darum kümmern — das alles im Sinne des großen Plans umgesetzt wird. Wir raten dir daher dich selbst zu inkarnieren — damit du zeit- und ortsnah die notwendigen Dinge in die Wege leiten kannst. Übergib deine laufenden Arbeiten einer von uns legitimierten Kopie deiner Selbst — die wir dir unverzüglich schicken. Deren Aufgabe ist selbstverständlich, wie du sicher weißt, befristet bis zum Augenblick deiner Rückkehr. Die ›She´ek‹ dürfen keinesfalls die Herrschaft über das magische Universum erlangen — zu viel Schaden würde im Plan des Schicksals angerichtet, sollten sie mit ihrem Vorhaben erfolgreich sein. Und es wird vom Schöpfer selbst nicht hingenommen, wenn sein ›Alter Ego‹ versucht den ›She´ek‹ Zutritt in ein Universum zu verschaffen, für das sie im großen Plan nicht vorgesehen sind.‹

›Atrophos‹ frohlockte — endlich bekam sie die erhoffte Genehmigung für ihr Vorhaben und konnte dem großen Gegenspieler damit eine empfindliche Niederlage zufügen.

Dafür war sie allzu gern bereit als körperliche Inkarnation eine oder auch mehrere menschliche Zeitspannen auf dem besagten Planeten zu verbringen, um die Geschehnisse vor Ort zu beeinflussen und im Sinne des großen Plans zu lenken.

Sofort ging sie ans Werk und informierte ihre beiden Schwestern, die ihre Aufgaben weiterführen würden, bis eine Kopie ihres Selbst, von den ›Wächtern der Ewigkeit‹, erschaffen, als Ersatz eintraf.

Nachdem sie nochmals gründlich über ihren Plan nachgedacht hatte, setzte sie sich mit ›Chronos‹ dem Gott der Zeit in Verbindung — denn er musste ihr bei dem was sie vorhatte helfen.

Sie hatte zu dem sympathischen ›Chronos‹ ein gutes, sogar inniges Verhältnis und er würde ihre Bitte nicht abschlagen — zumal sie praktisch im Auftrag der Wächter handelte.

Der geistige Kontakt erfolgte schnell und hatte augenblicklich eine warme und herzliche Vertraulichkeit.

›Was kann ich für meine teuerste Freundin tun, meine liebe Atrophos?‹ erkundigte sich die warme Geiststimme von Chronos.

Sanft streichelte ›Atrophos‹ mit ihrem mentalen Fühler über das Bewusstsein ihres vertrauten Kollegen und gelegentlichen Liebhabers.

›Fühle dich umarmt, Chronos — du kannst mir helfen, unserem gemeinsamen Widersacher eine Niederlage beizubringen. Ich habe bereits die Erlaubnis der Wächter erhalten, eine Änderung im Schicksalsgewebe vornehmen zu dürfen. Mein lieber ›Chronos‹ — unser geschätzter `Freund´ ›Luzifer‹ plant eine große Sache — mit unerfreulichen Folgen für den Ablauf des vorgesehenen Schicksalsplanes, und nur durch Zufall bin ich darauf aufmerksam geworden. Nun — eigentlich ist meine Freundin ›Tyche‹ wohl schuld daran das aus der Einladung ›Luzifers‹ nichts geworden ist. Wenn mir die Bedeutung dieses Fadens entgangen wäre, würden wir das magische Universum mit großer Wahrscheinlichkeit an die ›She´ek‹ verlieren und das darf nicht geschehen — das hat mir der Wächter ausdrücklich bestätigt.

Nun — da wir von diesem hinterhältigen Plan erfahren haben und der Faden noch nicht zu Ende gesponnen ist, bleibt noch Gelegenheit diese Katastrophe zu verhindern. Wirst du mir helfen?‹

Die Antwort vom Gott der Zeit kam ohne Verzögerung und ließ durch eine zart angedeutete Vibration bereits auf eine gewisse Vorfreude schließen.

›Aber sicher doch, meine Liebe — wie könnte ich dir diese Bitte abschlagen. Vor allem, wenn es darum geht, unserem alten `Freund´ einen Denkkettel zu verpassen. Ihm einen seiner hinterlistigen Pläne zunichtezumachen ist doch immer ein Vergnügen für mich.

Sag mir was ich machen soll und betrachte es als erledigt. Und ja — was ich noch sagen wollte, meine Liebe — du kannst mich bei Gelegenheit mal wieder mit deiner körperlichen Anwesenheit erfreuen. Es wäre wieder einmal an der Zeit uns intensiv und ausgiebig miteinander auszutauschen. Ich habe dich ja seit Ewigkeiten nicht mehr persönlich gesehen, Ato — geschweige umarmt.‹



Der Sternenpirat

Die Schicksalsgöttin musste über seine Gedanken schmunzeln — denn Zeit und Ewigkeit waren ihm anvertraut und er konnte, in gewissen vorgegebenen Grenzen, über diese schöpferischen Elemente nach belieben verfügen und daher war diese Aussage zumindest zweideutig zu verstehen.

Sie lächelte still in sich hinein, dieser ›Chronos‹ — er konnte es nicht lassen, der alte und ewig junge Schürzenjäger versuchte stets sie oder einer ihrer Schwestern zu becirren — obwohl sie alle bereits ein mehr oder weniger intimes Verhältnis zu ihm unterhielten.

Das blieb bei dem engen Kontakt, den sie naturgemäß untereinander hatten, einfach nicht aus. Außerdem fand sie ihn als Mann ziemlich attraktiv und andere Gelegenheiten um sich angenehmen Sinnesfreuden hinzugeben waren in der Abgeschlossenheit ihrer außerdimensionalen Existenzblase bei Weitem nicht so reizvoll und interessant.

Aber sie musste Nachsicht walten lassen — denn obwohl er der Gott der Zeit war entgingen ihm solche Dinge oft in der Hektik seiner Arbeit und er wusste manchmal einfach nicht, mit wem er gerade ein Verhältnis unterhielt oder wie oft oder wie lange ...

Eindringlich erklärte sie ›Chronos‹ ihr Anliegen und dieser wieherte förmlich vor Vergnügen.

›So sei es, ›Atrophos‹ — lassen wir deinen Plan geschehen‹, und mit diesen Gedanken hob er die Uhr und ließ den Sand der Zeit rückwärts fließen.

Himmels Hammer

Dunkel ist mein Reich — und fern,
nur eisig Kälte spürt das eh'ern Herz.

Die Mutter nur ein weiter Stern,
mich friert — dem Berg aus Stein und Erz.

Als stummer Wächter meine Bahn ich zieh
und doch verstoßen bin für alle Zeit.

Ab und an ein Bruder flieht,
ich muss bleiben — bis in alle Ewigkeit.

Wärme würde mir die Mutter geben
und mein kaltes Herz erwecken.
Lasst mich — lasst mich zu ihr streben,
um ihre wahre Liebe zu entdecken.

Ein Stoß der mich zart berührt —
und sanft verspür ich der Mutter Ruf.
Ihr Licht ist es — das mich führt,
zu ihr — die mich gebar und schuf.

Lang, lang — wird die Reise sein,
aber was zählen schon die Jahre.
Irgendwann fühle ich der Mutter Schein
und werde ihre Liebe spür'n — die Wahre.

Eine Runde um die Mutter noch,
dann wird sie mich umarmen.
Ich eile immer schneller — und doch,
kennt das Schicksal kein Erbarmen.



Der Sternenpirat

Ein Geschwisterkind den Weg versperrt,
es will der Mutter Wärme nur für sich.
Ich kämpfe — hab tapfer mich gewehrt,
umsonst — er ist stärker denn als ich.

Voller Zorn brüll ich auf,
stürz mich auf den großen Bruder.
Immer schneller wird mein Lauf
und fahr hernieder auf das Luder.

Das Licht wird hell und immer heller;
und ich wühl mich tief in seines Leibes Kammer.
Der Schmerz wird heiß und immer greller,
aus und vorbei, er ist Amboss — ich der Hammer.

Zeit: Vergangenheit

Fern vom Muttergestirn verschob sich in der Wolke aus Geröll und erstarrten Gasen ein Energiequant um den Bruchteil einer Winzigkeit — was zur Folge hatte das sich die Bahn eines kleineren Gesteinsbrockens veränderte. Er war ein Winzling unter Millionen anderer Mitglieder seiner Familie aus Eis, Stein und Erz und hatte nur die Größe einer kleinen Hütte.

Jetzt trieb er langsam auf einen mächtigen Felsen von fast tausend Yard Durchmesser zu und stieß ihn sanft an. Von diesem Hauch einer Berührung geküsst, verließ der Berg aus Stein in den nächsten tausend Umläufen seine Jahrmillionen alte Bahn — nahm Kurs auf das ferne Zentrum und strebte unaufhaltsam diesem fernen Licht entgegen.

Es sollten viele Zeitalter vergehen, in denen der fliegende Berg mehrmals das helle Licht umkreiste — bis sich der uralte Felsen mit hoher Geschwindigkeit einer der inneren Welten näherte.

Und dann — wie es die Schicksalsgöttin ›Atrophos‹ geplant hatte, lag der Planet ›Joy‹ direkt auf seinem Kurs und würde die Vereinigung des Kindes aus Eis und Erz mit seinem Muttergestirn verhindern.

Noch war kein intelligentes Leben auf ›Joy‹ vorhanden — denn die Zeit der ›Gnork‹ oder der Menschen war noch nicht gekommen und lag noch Millionen von Jahren in ferner Zukunft.

Nur der Kontinent der dereinst ›Alurien‹ heißen sollte, hatte sich bereits aus der heißen Magma gebildet. Und ebenso erhoben sich unzählige Inseln aus dem weiten grünblauen Meer — in dem sich reichhaltiges Leben entwickelte.

Üppige Vegetation hatte sich über den ganzen Planeten ausgebreitet und dichte Wälder bedeckten das grüne Land — über das unzählige Säugetiere auf der Suche nach Nahrung umher streiften.

Alles schien im Einklang mit der Natur — bis eines Tages der Himmel über den fruchtbaren Savannen aufglühte und ein grelles Licht innerhalb weniger Sekunden wie eine feurige Lanze durch die Atmosphäre stieß.

Wie ein gigantischer Hammerschlag traf der glühende Felsbrocken auf den nördlichen Rand ›Aluriens‹ und bohrte sich tief in den Leib des jungen Kontinents — wo er mit sonnengleicher Urgewalt explodierte und im Umkreis von tausend Meilen und mehr alles Leben vernichtete.

Nichts vermochte der gigantischen Druckwelle standzuhalten und riesige Flutwellen jagten berghoch um die Welt und überfluteten noch auf der anderen Seite ›Aluriens‹ die großen Inseln. Gleichzeitig schoss eine gewaltige Feuersäule in die Höhe und riss abermillionen Tonnen von Wasser und pulverisierten Gesteins in den Himmel — und verfinsterte in den folgenden zwei Jahren die Welt, bis die unermüdlich hernieder strömenden Regenfälle den größten Teil des Staubes wieder aus der Atmosphäre holten.

In dieser Zeit der Agonie starben viele der Arten aus und es dauerte lange, bis sich die Überlebenden von diesem Ereignis erholt hatten. Das Klima ›Joys‹ hatte sich in dieser Phase der Dunkelheit merklich abgekühlt



Der Sternenpirat

und es dauerte Jahrzehnte, bis die Sonne ›Magica‹ ihr Kind wieder ausreichend erwärmt hatte.

Der Einschlag setzte die Wälder und Savannen in Brand und sterilisierte bis in mehrere Fuß Tiefe den Boden und hinterließ einen gewaltigen Krater mit einem Durchmesser von über zwanzig Meilen.

Die nachfolgenden Gesteinsbrocken schlugen eine zusätzliche, lang gestreckte Kerbe in die umliegende Hügelkette und schufen damit zugleich eine enge Schlucht die als natürlicher Kanal eine Verbindung zum alurischen Meer zur Folge hatte — was sich in späteren Zeitaltern noch als sehr nützlich erweisen sollte.

Durch diesen von Himmelskräften geschaffenen Kanal ergoss sich der Ozean und verdampfte noch tagelang in der Gluthölle, die am Grund des Einschlagkraters brodelte.

Doch die Unmengen an Wasserfluten kühlten letztendlich das Feuer und brachten die Lava zum erstarren — und die klaffende Wunde füllte sich und bildete einen ansehnlichen See von ungewöhnlicher Tiefe — der zudem außerordentlich rein und klar war.

Der metallische Kern des steinernen Riesen ruhte unversehrt im Untergrund und irgendwann — in hundert Jahrtausenden oder später, mochten neugierige ›Gnork‹ oder Menschen kommen — und forschen, suchen und dann erkennen, dass diese Katastrophe der Vorzeit einen wahren Schatz hinterlassen hatte — nämlich ›Obsidianerz‹ in reiner Form.

Es war das wertvollste Mineral nach dem kostbaren ›Sternenstaub‹, dass das magische Universum zu bieten hatte.

Mit Genugtuung hatte die Schicksalsgöttin das kosmische Geschehen zur Kenntnis genommen und war sich sicher das der finstere Widersacher keine Ahnung davon hatte das bei diesem Geschehen göttliche Kräfte der Gegenseite im Spiel waren — die damit den Plan des Fürsten der Lüge über den Haufen werfen konnten ...

Zeit: Gegenwart

... ungefähr fünf Millionen Jahre nach dieser kosmischen Katastrophe brachte die Sonne ›Magica‹ die eine Hälfte des Planeten zum leuchten und ›Kadmos‹ und ›Jaspar‹, die sich gegenseitig umkreisenden Zwillingss Monde von ›Joy‹, versanken hinter dem Horizont und spendeten der dunklen Seite der Welt ihr silbern und bläulich schimmerndes Licht.

In den tiefdunklen Wäldern ›Aluriens‹ regte sich im beginnenden Morgen langsam erwachendes Leben und die Tagschläfer verkrochen sich nun ihrerseits in sichere Verstecke, um auf die nächste Nacht zu warten.

Unheimliche Wesen begrüßten nun den neuen Tag und machten sich bereit ihren Teil des Tages mit jagen und verstecken zu verbringen. Nicht jedes Tier würde die kommende Nacht erleben — aber so ist die Natur, nur die Glücklichen und Gerissenen, die Vorsichtigen und Wachsamten überstanden den ständigen Kampf ums Dasein — jedenfalls so lange, wie Glück und Vorsicht anhielten.

In ›Fuxina‹, der Hauptstadt ›Aluriens‹, kehrten die letzten unverdrossenen Teilnehmer des nächtlichen Spiels in ihre Herbergen zurück, um ihren wohlverdienten Schlaf zu halten — während bereits die ersten Einwohner aus ihren Wonne- oder Albträumen erwachten, um sich auf ihr

Tagwerk vorzubereiten.

Nichts deutete darauf hin das dieser Tag anders werden würde als die vorherigen — aber es lag eine seltsame Spannung in der Luft, ein Knistern wie vor einem gewaltigen Gewitter.

Auf dem geräumigen Marktplatz hatten sich — wie eigentlich immer, ein ansehnliches Häuflein müde wirkender Spieler eingefunden, die bereits lebhaft die Ereignisse der letzten Nacht diskutierten und nebenbei ihre täglichen Besorgungen erledigten.

Der ›Basar‹ belebte sich — aber erst in den Abendstunden würde er vor Geschäftigkeit brodeln.

Tagsüber versorgten sich die Besucher des Marktes mit den normalen Notwendigkeiten die ein Alltag so mit sich bringt — denn ein Magen verlangt nach Speise, also muss frisches Brot, Gemüse, Fleisch und Fisch herbeigeschafft werden.

Gewürze dürfen nicht fehlen und natürlich nicht das kräftige dunkle Bier, für das ›Alurien‹ im ganzen bewohnten ›Arm‹ bekannt ist, und das zu jeder Tageszeit getrunken wird.

Die ersten Händler hatten in den frühen Morgenstunden ihre Stände aufgebaut oder besetzt — und breiten ihr



Der Sternepirat

vielfältiges Angebot an Waren aus. Unzählige Düfte erfüllen rasch die Luft und brachten menschliche und andere Nasen rasch an die Grenze ihrer Unterscheidungsfähigkeit.

Über offenen Feuern drehten sich mächtige Spieße auf denen kleine ›Büffelmufftis‹ aufgespießt waren und in der Hitze langsam garten.

An anderen Ständen leuchteten Obst und Gemüse in kräftigen Farben und verleiteten den hungrig Suchenden zum Verweilen und probieren.

Hübsche und hässliche Marktweiber priesen ihre Ware und versuchten gleichzeitig die der Konkurrenz schlecht zu reden. Der zunehmende Lärm von unzähligen schreienden Händlern, keifenden Marktfrauen und den immer anwesenden und herumjohlenden Bettelkindern machte es fast unmöglich ein normales Gespräch zu führen.

Im Zentrum des ›Basars‹ reckte ein gigantischer ›Drachenbaum‹ seinen Stamm fast fünfhundert Fuß in den Himmel und spreizte sein Astwerk wie einen riesigen Baldachin über einen großen Teil des Marktes — und gewährte den darunter liegenden Ständen damit Schutz vor Regen und Sonnenlicht.

Es hieß er sei schon mindestens tausendfünfhundert Jahre alt — gepflanzt von einem der Gründer ›Fuxinas‹, hatte er sich zu einem wahren Giganten entwickelt und wegen seiner Größe den passenden Namen bekommen — ›Großer Drache‹. Und wahrlich — diesen Namen verdiente der Baum, der mehr über die Geschichte ›Fuxinas‹ erlebt hatte, als jedes andere Lebewesen dieses Planeten.

Langsam näherte sich, von der westlichen Seite der Stadtmauer her kommend, eine männliche Gestalt einer Seitengasse, die zum ›Monolithen‹ führte — der auch das ›Orakel‹ genannt wurde.

Sie war von kräftiger Statur — mochte vielleicht sechseinviertel Fuß groß sein und trug auf dem Kopf einen dunklen Dreispitz, wie er bei Piraten durchaus nicht ungewöhnlich anzutreffen war.

Unter einer leicht verblichenen dunklen Weste trug der Mann ein blaues Hemd, dessen obere Knöpfe fehlten und eine ziemlich behaarte Brust offenbarten. Seine Kopf- und Brustbehaarung schienen nicht mehr dunkel zu sein — denn immer mehr silberne Fäden durchzogen das Haupthaar und gaben ihm das Aussehen einer silberfarbenen Löwenmähne.

Dies lies darauf schließen das der Mann nicht mehr in seinen jungen Jahren stand — und trotzdem wirkte er seltsam zeitlos. Ein objektiver Beobachter könnte ihn um die fünfzig Jahre schätzen — wohl eher darüber als darunter.

Die Haut wirkt dunkel gebräunt — so als wenn sie zu viel Sonnenlicht ausgesetzt worden war, die typische Farbe der ›Sternenfahrer‹.

Die derbe braune Hose saß straff am sehnigen Körper und wurde von einem breiten Ledergürtel um die immer noch schmalen Hüften gehalten — während die Füße in halbhohen weichen Lederstiefeln stecken, die unterhalb der Knie in umgeklappte Stulpen endeten, die an der Innenseite eingekerbt waren.

Der auffällige Gürtel war aus einem unbekanntem Leder gefertigt und mit etlichen kupferfarbenen Metallplättchen verziert — wobei die Schnalle selbst aus reinem Silber zu bestehen schien.

Seitlich des Gürtels befand sich eine Dolchscheide — nach Farbe und Maserung aus seltenem ›Orcaholz‹ und gut einen Fuß lang. Aus ihm ragte der auffällige Knauf einer Waffe, auf dem ständig die rechte Hand des Mannes ruhte.

Es schien eine alte Gewohnheit in diesem Verhalten zu liegen — so als ob der lange Dolch, fast schon ein Kurzschwert, zusätzliche Sicherheit gab. Auch möglich, das er aus langer Erfahrung heraus einfach darauf vorbereitet sein wollte auf eine Gefahr augenblicklich reagieren zu können — denn sein Blick schweifte ständig wachsam umher und betrachtete das Treiben um sich herum mit dem milden Verständnis eines erfahrenen Reisenden.

Seine Hände waren groß und kräftig — ohne aber Prankenhaft zu wirken und hatten deutliche Schwielen in den Handflächen. Und sie sahen aus als könnten er damit kraftvoll zuzupacken und eine Waffe sicher führen.

Trotzdem wirken die langen Finger durchaus feinnervig als



Der Sternenpirat

verstünden sie es auch mit filigraneren Dingen umzugehen als nur Dolch oder Schwert zu halten. Über der linken Schulter hatte er an einem breiten Riemen eine braune Ledertasche hängen, die augenscheinlich aus der gleichen Haut wie der Gürtel gefertigt war — und gut gefüllt zu sein schien.

Auffällig an ihm war nicht nur seine schulterlange sauber gestutzte Mähne, in der silberne Strähnen schimmerten, sondern die schwarze Augenkappe die sein rechtes Auge abdeckte — während das linke Auge einen tiefen Branton offenbarte.

Sein Gesicht war — abgesehen von der Abdeckung des Auges, durchaus ansehnlich und wurde von einem unrasierten Dreitagebart bedeckt. Der länglich geformte Kopf passte gut zu der kräftigen, aber nicht allzu großen Nase.

Darunter befand sich ein mittelgroßer Mund, der von samtweichen Lippen umrandet wurde, die bei so manchem Weib Herzklopfen verursachen dürften. Ab und zu verzog er sein Gesicht zu einem Lächeln und ließ dabei zwei Reihen leicht bräunlich gefärbter Zähne erkennen.

Möglicherweise war er Anhänger dieser süchtig machenden Räucherstäbchen, die neuerdings immer beliebter in ›Fuxina‹ wurden. Seine ungeschmückten Ohren, etwas ungewöhnlich für einen ›Sternenfahrer‹, schmiegt sich dicht an den Kopf und wurden vom Dreispitz teilweise leicht verdeckt.

Alles in allem wirkte sein Gesichtsausdruck offen, fast freundlich und nur leichte Neugier und oberflächliches Interesse an dem Treiben um sich herum waren dem einäugigem Blick zu entnehmen.

Ab und an nickt er grüßend zu einem Bekannten oder hübschen Marktweib hinüber — ohne das er in seinem Schritt langsamer wurde.

Insgesamt machte der Mann einen sehr selbstbewussten Eindruck und schien jemand zu sein, der wusste, wer er war und was er wollte. Niemand der auf Händel aus ist würde sich diesen Mann zum Streit aussuchen — diesen Eindruck vermittelte seine Erscheinung.

Aber er schien auf der Suche nach einer bestimmten Person zu sein — denn immer wieder wanderte sein prüfender Blick umher und nahm die Gestalten, die um ihn herum hin und her eilten, in Augenschein.

Doch ohne den Gesuchten ausfindig zu machen, näherte sich Piratenkapitän ›Hieronymus Stern‹, den um diesen Mann handelte es sich, seinem eigentlichen Ziel — dem ›Orakel‹.

Dieses Viertel der Stadt, dem er nun zustrebte, wurde vom hoch aufragenden ›Turm der Spiele‹ beherrscht — der sich groß und wuchtig über einhundert Fuß in die Höhe reckte und doch nur am Rande eines großen Platzes stand, obwohl er der zentrale Punkt von ganz ›Fuxina‹ war.

Auf der freien Fläche vor dem Turm drängten sich eine immer größer werdende Schar neugieriger Menschen und Angehörige anderer Rassen um einen uralten ›Monolithen‹.

Dieser von unbekanntem Erbauern hinterlassene ›Monolith‹, zeigte auf seinen vier glatten Seitenwänden aktuelle und vergangene Ereignisse in den vier gängigen Schriften der bewohnten Welten.

Er war ein quadratischer Würfel von dreißig mal dreißig Fuß und anscheinend ein massiver Block aus einem einzigen Fels — obwohl das Material aus dem der ›Monolith‹ bestand in ›Alurien‹ unbekannt war.

Außer wichtigen Vorkommnissen aus allen Regionen des Spiralarms, teilweise sogar Mitteilungen, die nicht einmal aus diesem zu stammen schien, wurden vor allem die Abläufe und Resultate des ›JIXX-Spiels‹ ausführlich angezeigt.

Es gab im unteren Bereich des ›Monolithen‹ auf jeder Seite eine mannshohe Fläche — auf der jeder Teilnehmer und Bewohner ›Fuxinas‹ seine eigenen Mitteilungen hinterlassen konnte. Dazu brauchte er sich nur vor die Fläche stellen und auf eine unbekannte, wahrscheinlich magische Weise wurden seine Gedanken auf den ›Monolithen‹ übertragen — immer in der richtigen Schrift und ohne jeglichen Fehler.

Nicht jeder Wunsch nach Veröffentlichung wurde angenommen und die Kriterien, nach denen das ›Orakel‹ entschied, entzogen sich bisher allen Untersuchungen der Gelehrten.

Wurden Nachrichten nach einiger Zeit nicht mehr gelesen, erlosch die Mitteilung nach und nach auf unerklärliche Weise. Es war als ob dem Würfel ein eigenes Bewusstsein innewohnte — denn die Schriften in größerer Höhe des ›Orakels‹ waren so groß, das sie vom Boden aus bequem und ohne Sehhilfe gelesen werden



Der Sternepirat

konnten — und wurden immer kleiner, je tiefer die Zeilen lagen.

Auf der Oberseite des Würfels fand man nur eine stilisierte Flasche in den felsigen Boden eingeritzt — und Weise und Gelehrte stritten seit Generationen über die Bedeutung dieses Zeichens.

Aber dies war im Augenblick für ›Stern‹ von untergeordneter Bedeutung. Er hatte eine Nachricht durch ein ›Botenwiesel‹ erhalten und suchte nun nach dem Auftraggeber — denn die Botschaft war ziemlich unklar gehalten und hatte eigentlich nur seine Neugier geweckt.

Sein Schiff, die Fregatte ›Sternenteufel‹, lag bereits seit einigen Wochen im ›geheimen Hafen‹, weil er und einige seiner Mannschaft Teilnehmer an den ›JIXX-Spielen‹ von ›Joy‹ waren. Und dieses Ereignis zog alle drei Jahre Tausende von Jixxsüchtigen in ihren Bann und somit nach ›Fuxina‹.

Die Stadt platzte, wie immer bei diesem Ereignis, aus allen Nähten und ›Stern‹ war froh, dass er seine Unterkunft an Bord des Schiffes hatte. Die Spiele hatten bereits begonnen und die Neugierigen um ihn herum studierten die Resultate. Nicht wenige fluchten erbärmlich, weil ihre Favoriten unterlegen waren — andere jubelten überschwenglich, hatten sie doch auf den Sieger getippt. Viele, eigentlich die meisten, der anwesenden Leser hatten Wetten abgeschlossen und nicht wenige verspielten dabei Hab und Gut.

›Stern‹ hatte heute Wettkampfpause und suchte auf der grünlich schimmernden Fläche nach einer Nachricht, die für ihn bestimmt sein mochte. Ja — und dort stand eine Mitteilung und sie konnte nur an ihn gerichtet sein, denn im Text verborgen war das Erkennungswort, das ihm das ›Botenwiesel‹ überbracht hatte.

›Heute Abend — zur Stunde der Eule, treffen wir uns an vereinbarter Stelle. Bringt mit um das ich euch gebeten habe und lasst zurück, was ihr mitbringen wolltet.‹

›Stern‹ runzelte die Stirn und dachte nach. Ja — er hatte vorgehabt seine Gefährtin ›Aurelia‹ zu dieser Zusammenkunft mitzunehmen, aber anscheinend sollte er stattdessen seine Waffenmeisterin ›Gysell Sadori‹ mitbringen.

Nun gut — für dieses Treffen würde er darauf eingehen, denn die Andeutungen waren hinreichend genug gewesen, um sein Interesse zu wecken.

›Und wer weiß‹, dachte er voller Hoffnung, ›vielleicht knüpften sich einige lukrative Aufträge an dieses Treffen.‹ Außerdem war die Absenderin der Botschaft keine Unbekannte — wenn ihm auch nicht persönlich bekannt. Nun — da er um die Stunde wusste, blieb ihm noch ausreichend Zeit sich um einige wichtige Dinge in der Stadt zu kümmern. Auch ein Piratenkapitän hat schließlich geschäftliche Angelegenheiten zu erledigen und so machte sich ›Stern‹ auf den Weg ins Händlerviertel, wo er ein einträgliches Gespräch mit ›Magnus‹, dem ›Faun‹, zu führen gedachte.

Der alte Gauner war sein wichtigster Abnehmer für Beute aller Art in ›Fuxina‹ und zahlte anständige Preise. Er war unbestritten auch der größte Hehler von ganz ›Alurien‹ und ein gewiefter Halunke.

Der schlaue Magnus war Angehöriger der Diebesgilde und zahlte enorme Mitgliedsbeiträge — mit denen er sich den Schutz der Gilde sicherte. Die Herrschenden versorgte er mit kleinen Präsenten und Aufmerksamkeiten und so ließen sie ihn Ruhe seine Geschäfte machen — solange er ihren eigenen nicht in die Quere kam.

Wechselseitige Beziehungen zu aller Nutzen war auch hier das Geheimnis des Erfolges — ein Beispiel, dem sich auch ›Hieronymus Stern‹ verpflichtet fühlte.

Lesen Sie [hier](#) die komplette Diskussion zu diesem Text ([PDF](#)).