



Der Sternenpirat

Der Sternenpirat - Kurze Übersicht über Handlungsrahmen und Örtlichkeiten.

Mein Name ist ›Hieronymus Stern‹, Piratenkapitän der Fregatte ›Sternenteufel‹.

Ich bin in der Geschichte, die in diesem Buch geschrieben steht, einer der Hauptakteure — und hier, liebe Leser, gebe ich euch einen kleinen Überblick über Aufbau und Hintergrund des ›Magischen Universum‹.

Es scheint ein Paralleluniversum zu dem Euren zu sein — wenn auch teilweise sehr abweichende Naturgesetze herrschen.

Ihr kennt Technik, Maschinen und dieses seltsame Etwas, das ihr ›Elektrizität‹ nennt, dies ist uns vollkommen unbekannt — wir nutzen dafür praktizierte Magie.

Magier, Zauberer und Alchemisten sind bei uns anerkannte Berufe — bei denen es natürlich, wie bei euch auch, böse und gute gibt.

Die bewohnten Welten befinden sich in einem der herrlichen Spiralarms unserer Milchstraße, und diese Region wird allgemein der ›Arm‹ genannt. Es gibt jede Menge bewohnter Planeten — und nicht auf allen leben Menschen oder deren entfernten Abkömmlinge.

Regen Handel herrscht zwischen den teilweise weit auseinanderliegenden Sternsystemen und ein wenig profitiere ich davon, weil der Beruf des Piraten natürlich das Ausrauben von Handelsschiffen voraussetzt. Die hauptsächlich vorherrschenden Regierungsformen sind Monarchien, Theokratien, Händlervereinigungen, Despotien und viele Mischformen davon — reine Demokratien sind eher selten.

Technisch und gesellschaftlich gesehen befinden wir uns ungefähr auf einem Stand, der dem des ausgehenden 18. Jahrhunderts auf eurer Erde entspricht. Leibeigenschaft, Sklaverei und Ausbeutung entsprechen durchaus euren Gepflogenheiten. In der Regel sind die Berufe in Gilden zusammengefasst und diese achten sehr darauf, dass ihre Rechte nicht beschnitten werden.

Fremde Rassen verkehren mehr oder weniger problemlos mit den Menschen, teilweise bewohnen sie sogar denselben Planeten und leben harmonisch zusammen.

Sternenfahrten durch das Meer der Sterne, die erst Handel untereinander möglich machen, werden durch den magischen ›Sternenstaub‹ ermöglicht.

In eine Lebensblase gehüllt, segeln Galeonen, Klipper und Fregatten von Stern zu Stern und wassern mit Hilfe von Magie auf den Ozeanen der Planeten, um ihre Fracht zu löschen und neue aufzunehmen.

Auf ›Joy‹, im System ›Magica‹, bin ich oft anzutreffen. Ich habe hier einen Hehler, ›Magnus der Faun‹, der mir meine Beute zu fairen Preisen abnimmt und immer mal ein interessantes magisches ›Artefakt‹ für mich im Angebot hat.

Außerdem finden in ›Fuxina‹, der Hauptstadt von ›Alurien‹ alle drei Jahre die Meisterschaften der ›JIXX-Spiele‹ statt, an denen ich gerne teilnehme.

Und hier, geneigte Leser, hat sich letzgens Merkwürdiges ereignet. Eine Schamanin vom Volk der ›Pangäer‹ sprach mich an und berichtete von seltsamen Ereignissen.

Unheil drohe der Welt der Spiele — dunkle Mächte, verborgen unter dem Deckmantel der Tempelsekte ›Die Heiligen der letzten Tage‹, planten angeblich die Übernahme von ›Joy‹. Sie wollten die Herrschaft über die Spiele erlangen und Einfluss gewinnen über die unzähligen ›JIXX-Spieler‹, die allein wegen dieser Spiele von allen möglichen Welten her nach ›Alurien‹ reisen — denn die Meisterkrone des ›JIXX‹ genießt überall im ›Arm‹ allerhöchstes Ansehen und ist mit wertvollen Privilegien ausgestattet. Eine Zauberin namens ›Murania‹



Der Sternenpirat

brachte den Stein ins Rollen — und nun suchen wir Verbündete im Kampf gegen diese heimtückischen ›Rotröcke‹, wie die Angehörigen des Tempels auch genannt werden. Außerdem suche ich, zusammen mit meiner Gefährtin, der wunderbaren ›Aurelia‹, nach deren verschollenen Tochter ›Mylinda‹ — und es mehren sich die Hinweise, das der Tempel hierbei seine Finger im Spiel hat ...

Begleitet uns bei dieser abenteuerlichen Suche — sie führt in die Tiefen der Unterwelt ›Aluriens‹, bis hin zu weit entfernten Sternensystemen.

Kommt mit ins System Mephisto zum Planeten ›Elixier‹, wo es das ›Wasser des Lebens‹ gibt und nach ›Pandora‹, wo das Geheimnis der ›Orcastäbe‹ verborgen ruht ...

Lernt den böartigen ›Widersacher‹ kennen, diesen unheimlichen Mann mit der Maske — der nicht nur die Vernichtung seiner Gegner plant, sondern selbst die Herrschaft innerhalb der Tempelsekte anstrebt ...

Erlebt die gefährvolle Suche nach ›Mylinda‹ und wie der Tempel sich ihrer bemächtigen will, um sie als Preis für finstere Mächte zu opfern ...

Lernt die finsternen Katakomben kennen und fürchtet ›Klumpfuß‹, den Folterknecht des ›Widersachers‹. Und dann gibt es noch das rätselhafte ›Phantom‹ — ein verfluchter Geist aus der Vergangenheit, der mehr über die Geschichte ›Aluriens‹ weiß, als jeder Lebende. Sein Wissen über die ›Gnork‹ verhelfen uns zum Erfolg ...

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