

**HENDRIK M. BEKKER
ALFRED BEKKER**

DIE KRIEGE DER GALAXIS

1000 SEITEN SPACE OPERA

**ZEHN SCIENCE FICTION
ABENTEUER**

Die Kriege der Galaxis: Zehn Science Fiction Abenteuer

Alfred Bekker and Hendrik M. Bekker

Published by Cassiopeiapress/Alfredbooks, 2017.

Inhaltsverzeichnis

[Title Page](#)

[Die Kriege der Galaxis](#)

[Copyright](#)

[Commander Reilly #1: Ferne Mission](#)

[Übersicht über die Serie "Chronik der Sternenkrieger"](#)

[Copyright](#)

[Kapitel 1: Am Anfang des Weges](#)

[1](#)

[Kapitel 2: EIN KIND DER GÖTTER](#)

[1](#)

[2](#)

[Kapitel 3: AUFBRUCH](#)

[1](#)

[2](#)

[3](#)

[4](#)

[5](#)

6

7

8

Kapitel 4: GEHEIMNISSE

1

2

3

4

Kapitel 5: HYPOTHESEN

1

2

3

4

Commander Reilly #2: Raumschiff STERNENKRIEGER im Einsatz

Übersicht über die Serie "Chronik der Sternenkrieger"

Copyright

Kapitel 1: TRÜMMER IM ALL

1

2

3

4

5

6

7

8

Kapitel 2: DIE WSSARR

1

2

3

4

Kapitel 3: SPUREN IM NICHTS

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Kapitel 4: SPIDER II

1

2

3

4

5

6

7

8

EPILOG: Der Alleinige

Eroberer der Galaxis: Rivalisierende Mächte - Acht Abenteuer

COPYRIGHT

Eroberer der Galaxis Band 1: Jäger

Prolog:

Kapitel 1: In die Tiefe

Kapitel 2: Der Gesetzlose

[Kapitel 3: Der Auftrag](#)

[Kapitel 4: Der Deal](#)

[Kapitel 5: Die Bombe](#)

[Kapitel 6: Sotus](#)

[Kapitel 7: Jede gute Tat wird bestraft](#)

[Kapitel 8: Heilung](#)

[Eroberer der Galaxis Band 2: Kosmische Beute](#)

[Prolog:](#)

[Kapitel 1: Tiere der Tiefe](#)

[Kapitel 2: Krankenstation](#)

[Kapitel 3: Der aus dem Totenreich](#)

[Kapitel 4: In der Enge](#)

[Kapitel 5: Der Anführer](#)

[Kapitel 6: Die ANTARKTIKA](#)

[Kapitel 7: Der Jäger und seine Beute](#)

[Eroberer der Galaxis Band 3: Angriff der Chadrana](#)

[Prolog:](#)

[Kapitel 1: Ein kurzer Besuch zuhause](#)

[Kapitel 2: Der Ring](#)

[Kapitel 3: Wagnisse](#)

[Kapitel 4: Die Ankunft](#)

[Kapitel 5: Heimweg](#)

[Die JARNAXA Teil 1](#)

[Die JARNAXA Teil 2](#)

[Eroberer der Galaxis: Der Tod im Blut \(Extra-Erzählung\)](#)

[1](#)

[2](#)

[3](#)

[4](#)

[5](#)

[Eroberer der Galaxis: Die erste Mission der EURYTION](#)

[1](#)

[2](#)

[3](#)

[4](#)

[5](#)

[6](#)

[7](#)

[8](#)

[9](#)

[10](#)

[11](#)

[12](#)

[13](#)

[14](#)

[Eroberer der Galaxis 4: Die Entfesselung der Kriegshunde](#)

[Copyright](#)

[Prolog:](#)

[Kapitel 1: Die Heimat](#)

[Kapitel 2: Die neue Ordnung](#)

[Kapitel 3: Fremde Riten](#)

[Kapitel 4: Ein unerwarteter Sieg](#)

[Kapitel 5: Das Gefühl des Sieges](#)

[Kapitel 6: Der verrückte Fremde](#)

[Further Reading: 30 Sternenkrieger Romane - Das 3440
Seiten Science Fiction Action Paket: Chronik der
Sternenkrieger](#)

[Also By Alfred Bekker](#)

[Also By Hendrik M. Bekker](#)

[About the Author](#)

[About the Publisher](#)



Die Kriege der Galaxis



Von Alfred Bekker & Hendrik M. Bekker

Eine unendliche Galaxis, gewaltige Sternenreiche, unfassbare Intrigen und heraufdämmernder Krieg - darum geht es in den Science Fiction Abenteuern dieses Buches.

Dieses Buch enthält folgende Science Fiction Abenteuer.:



COMMANDER REILLY 1: Ferne Mission

Commander Reilly 2: Raumschiff Sternenkrieger im Einsatz

Eroberer der Galaxis Band 1: Jäger

Eroberer der Galaxis Band 2: Kosmische Beute

Eroberer der Galaxis Band 3: Angriff der Chadrana

Eroberer der Galaxis: Die Jarnaxa Teil 1

Eroberer der Galaxis: Die Jarnaxa Teil 2

Eroberer der Galaxis: Der Tod im Blut (Extra-Erzählung)

Eroberer der Galaxis: Die erste Mission der EURYTION

Eroberer der Galaxis Band 4: Die Entfesselung der Kriegshunde



Copyright

E in CassiopeiaPress Buch: CASSIOPEIAPRESS, UKSAK E-Books und BEKKERpublishing sind Imprints von Alfred Bekker

© by Author / Titelbild: Steve Mayer mit Adelind/Pixabay
Diese Ausgabe entstand im Arrangement mit der Edition Bärenklau, herausgegeben von Jörg Munsonius, Bärenklau.

© dieser Ausgabe 2017 by AlfredBekker/CassiopeiaPress, Lengerich/Westfalen.

Alle Rechte vorbehalten.

www.AlfredBekker.de

postmaster@alfredbekker.de



Commander Reilly #1: Ferne Mission



Chronik der Sternenkrieger

Science Fiction Roman von Alfred Bekker

Der Umfang dieses Buchs entspricht 133 Taschenbuchseiten.

Im Jahr 2234 übernimmt Commander Willard J. Reilly das Kommando über die STERNENKRIEGER, ein Kampfschiff des Space Army Corps der Humanen Welten. Die Menschheit befindet sich im wenig später ausbrechenden ersten Krieg gegen die außerirdischen Qriid in einer Position hoffnungsloser Unterlegenheit. Dem ungehemmten Expansionsdrang des aggressiven Alien-Imperiums haben die Verteidiger der Menschheit wenig mehr entgegenzusetzen, als ihren Mut und ihre Entschlossenheit.



ALFRED BEKKER IST EIN bekannter Autor von Fantasy-Romanen, Krimis und Jugendbüchern. Neben seinen großen Bucherfolgen schrieb er zahlreiche Romane für Spannungsserien wie Ren Dhark, Jerry Cotton, Cotton reloaded, Kommissar X, John Sinclair und Jessica Bannister. Er veröffentlichte auch unter den Namen Neal Chadwick, Henry Rohmer, Conny Walden, Sidney Gardner, Jonas Herlin, Adrian Leschek, John Devlin, Brian Carisi, Robert Gruber und Janet Farell.



Übersicht über die Serie “Chronik der Sternenkrieger”



In chronologischer Reihenfolge

Einzelfolgen:

Commander Reilly 1: Ferne Mission (Handlungszeit 2234)

Commander Reilly 2: Raumschiff STERNENKRIEGER im Einsatz

Commander Reilly 3: Commander im Niemandsland

Commander Reilly 4: Das Niemandsland der Galaxis

Commander Reilly 5: Commander der drei Sonnen

Commander Reilly 6: Kampf um drei Sonnen

Commander Reilly 7: Commander im Sternenkrieg

Commander Reilly 8: Kosmischer Krisenherd

Commander Reilly 9: IN VORBEREITUNG

Terrifors Geschichte: Ein Space Army Corps Roman (Handlungszeit 2238)

Erstes Kommando: Extra-Roman (Handlungszeit 2242)

Erster Offizier: Extra-Roman (Handlungszeit 2246)

Chronik der Sternenkrieger 1 Captain auf der Brücke (Handlungszeit 2250)

Chronik der Sternenkrieger 2 Sieben Monde

Chronik der Sternenkrieger 3 Prototyp

Chronik der Sternenkrieger 4 Heiliges Imperium

Chronik der Sternenkrieger 5 Der Wega-Krieg

Chronik der Sternenkrieger 6 Zwischen allen Fronten

Chronik der Sternenkrieger 7 Höllenplanet

Chronik der Sternenkrieger 8 Wahre Marsianer

Chronik der Sternenkrieger 9 Überfall der Naarash

- Chronik der Sternenkrieger 10 Der Palast
Chronik der Sternenkrieger 11 Angriff auf Alpha
Chronik der Sternenkrieger 12 Hinter dem Wurmloch
Chronik der Sternenkrieger 13 Letzte Chance
Chronik der Sternenkrieger 14 Dunkle Welten
Chronik der Sternenkrieger 15 In den Höhlen
Chronik der Sternenkrieger 16 Die Feuerwelt
Chronik der Sternenkrieger 17 Die Invasion
Chronik der Sternenkrieger 18 Planetarer Kampf
Chronik der Sternenkrieger 19 Notlandung
Chronik der Sternenkrieger 20 Vergeltung
Chronik der Sternenkrieger 21 Ins Herz des Feindes
Chronik der Sternenkrieger 22 Sklavenschiff
Chronik der Sternenkrieger 23 Alte Götter
Chronik der Sternenkrieger 24 Schlachtpläne
Chronik der Sternenkrieger 25 Aussichtslos
Chronik der Sternenkrieger 26 Schläfer
Chronik der Sternenkrieger 27 In Ruuneds Reich
Chronik der Sternenkrieger 28 Die verschwundenen
Raumschiffe
Chronik der Sternenkrieger 29 Die Spur der Götter
Chronik der Sternenkrieger 30 Mission der Verlorenen
Chronik der Sternenkrieger 31 Planet der Wyyryy
Chronik der Sternenkrieger 32 Absturz des Phoenix
Chronik der Sternenkrieger 33 Goldenes Artefakt
Chronik der Sternenkrieger 34 Hundssterne
Chronik der Sternenkrieger 35 Ukasis Hölle
Chronik der Sternenkrieger 36 Die Exodus-Flotte
(Handlungszeit 2256)
Chronik der Sternenkrieger 37 Zerstörer
Chronik der Sternenkrieger 38 Sunfrosts Weg (in
Vorbereitung)



SAMMELBÄNDE:

Sammelband 1: Captain und Commander
Sammelband 2: Raumgefechte
Sammelband 3: Ferne Galaxis
Sammelband 4: Kosmischer Feind
Sammelband 5: Der Etnord-Krieg
Sammelband 6: Götter und Gegner
Sammelband 7: Schlächter des Alls
Sammelband 8: Verlorene Götter
Sammelband 9: Galaktischer Ruf



SONDERAUSGABEN:

Der Anfang der Saga (enthält "Terrifors Geschichte",
"Erstes Kommando" und

Chronik der Sternenkrieger #1-4)

Im Dienst des Space Army Corps (enthält "Terrifors
Geschichte", "Erstes Kommando")



DRUCKAUSGABE (AUCH als E-Book):

Chronik der Sternenkrieger: Drei Abenteuer #1 -12 (#1
enthält Terrifors Geschichte, Erstes Kommando und Captain
auf der Brücke, die folgenden enthalten jeweils drei Bände
und folgen der Nummerierung von Band 2 "Sieben Monde"
an.)

Ferner erschienen Doppelbände, teilweise auch im Druck.



Copyright

E in CassiopeiaPress Buch: CASSIOPEIAPRESS, UKSAK E-Books und BEKKERpublishing sind Imprints von Alfred Bekker

© by Author

© dieser Ausgabe 2017 by AlfredBekker/CassiopeiaPress, Lengerich/Westfalen.

Alle Rechte vorbehalten.

www.AlfredBekker.de

postmaster@alfredbekker.de



Kapitel 1: Am Anfang des Weges

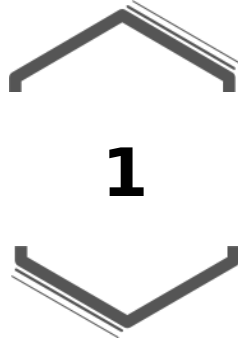


Nichts hatte ihn je so so fasziniert wie die Sterne.
Die Sterne und die Unendlichkeit des Raums.
Unendlich viele Welten.

Nur einen verschwindend geringen Bruchteil davon
würde er er je besuchen können.

Aber allein dieser winzige Bruchteil war es wert, zu den
Sternen zu fliegen.

Es sollte sein Traum werden.
Und sein Leben.



“Eines Tages werde ich der Kommandant seines Raumschiffs sein”, sagte der Junge. “Eines Tages...”
“Natürlich wirst du das”, sagte sein Vater. “Denn eines Tages wirst du die Flotte der Reilly-Raumflotte erben. Unsere Schiffe fliegen bis in den hintersten Winkel der Humanen Welten. Und darüber hinaus.”
“Auch ins Niemandsland?”
“Auch ins Niemandsland.”
“Und in das Reich der K’aradan?”
“Auch in das Reich der K’aradan.”
“Auch über das K’aradan-Reich hinaus?”
“Das K’aradan-Reich ist riesig, mein Junge.”
“Wie riesig?”
“Es durchmisst über 1000 Lichtjahre.”
“Dann ist überhaupt noch niemand bis auf die andere Seite des K’aradan-Reichs gekommen?”
“Zumindest kein Mensch.”
“Vielleicht einer von den Saurier-Aliens?”
“Die Saurier-Aliens heißen Fulirr.”
“Meinst du, ein Raumschiff der Fulirr ist schon bis auf die andere Seite des K’aradan-Reichs gekommen?”
“Das weiß ich nicht. Aber im Moment dürfte wohl kein Fulirr-Schiff bis dorthin kommen.”
“Warum nicht?”
“Weil die K’aradan mit den Fulirr im Krieg sind und sie nicht durch ihr Raumgebiet lassen werden.”
Der Name des kleinen Jungen war Willard.

Willard J. Reilly.

Willard und sein Vater standen an der transparenten Fieberglas-Wand der Reilly-Terminal-Raumstation im Erdorbit. Man konnte ins All hinaus sehen. Der Mond war beeindruckend nahe.

Willard hatte sich etwas vorgenommen.

“Ich werde eines Tages Kommandant eines Raumschiffs”, sagte er noch einmal.

“Natürlich wirst du das”, wiederholte sein Vater.

“Aber ich meine damit kein Reilly-Schiff. Keinen Handelsraumer und keinen Passagier-Transporter und auch keinen Frachter.”

“Ach, nein?”

“Ich will Commander eines Kriegsschiffs beim Space Army Corps werden.”

“Warum das denn?”

“Damit die Planeten sicher sind und man ohne Gefahr zu allen Systemen reisen kann, die zu den Humanen Welten gehören.”

Sein Vater schwieg einen Moment.

“Das sehen wir noch”, sagte er.

“Nein, das ist es, was ich will! Ich bin entschlossen dazu, später mal auf die Space Army Corps Academy auf Ganymed zu gehen!”

Sein Vater legte ihm eine Hand auf die Schulter.

“Du hast etwas Schlimmes erlebt. Und deshalb bist du jetzt entschlossen, ein Sternenkrieger zu werden.”

“Das wird sich nicht mehr ändern. Tut mir leid, aber dann wird eben irgendwann mein Bruder die Reilly-Raumflotte leiten müssen.”

“Dein Bruder, Willard, wird das niemals tun.”

“Und warum nicht?”

“Weil er...- *anders* ist.”

“Anders als ich?”

“Anders als die meisten Menschen.”

“Vielleicht bin ich auch anders”, sagte der Junge. “Anders als du denkst.”

“Hör zu, irgendwann wirst du erkennen, dass es unsinnig ist, in eine andere Flotte einzutreten, wenn man seine eigene Flotte befehligen kann.”

“Glaubst du?”

“Ja.”

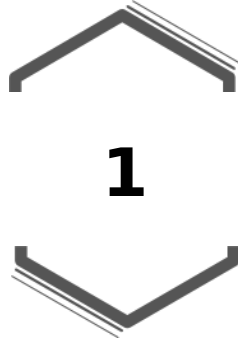
Sie schwiegen einen Moment.



Kapitel 2: EIN KIND DER GÖTTER



Viele irdische Jahre später...
Auf einer anderen Welt.
Weit entfernt vom Sol-System, dem Zentrum des Bundes
der Humanen Welten.



Der Flussbezwinger.
So nannte man dich, aber man hat dir den Namen genommen und du unterliegst dem Fluch der Götter des Eisvulkans, wenn du ihn, entgegen dem Willen deines Stammes, weiter benutzt...

Die Gestalt blieb stehen, stand in dem etwa minus hundert Grad Celsius kalten Wind. Handgroße Methantropfen regneten aus einem schmutzig-braunen Himmel. Sie fielen langsam. Die dichte, vorwiegend aus Stickstoff und Schwefelverbindungen bestehende Atmosphäre sorgte für diesen sehr langsamen Regen. Die Schwerkraft von gerade 0,6 g tat ein Übriges dazu.

Die großen Tropfen zerplatzten, wenn sie den aus schmutzigem, steinhartem Eis bestehenden Boden berührten. Rinnsale von flüssigem Methan sammelten sich zu kleinen, sich wieder verzweigenden Bächen, die durch das unwirtliche Eisrelief mäanderten. Ein Teil des Methans versickerte in den Eisspalten. Ein anderer Teil würde sich zu immer größeren Rinnsälen und Bächen sammeln, die zu wahren Strömen zusammenfanden, welche sich am Ende wiederum in das glitzernde Meer ergossen, das am Horizont wie ein funkelndes Band aufschien.

Dein Weg ist jetzt nicht mehr weit!, dachte das zottelige, mit insgesamt sechs Extremitäten ausgestattete Wesen. Dein Hunger wird ein Ende haben, wenn du das Ufer erreichst... Die Zeit ist günstig.

Ein Arm schnellte vor und fing einen der langsam herabsinkenden Methantropfen auf, der irgendwo weit über ihm in einem braun-grauen Wolkengebirge kondensiert sein musste. Aber das alles waren Dinge, über die dieses Wesen nicht Bescheid wusste, die es nicht einmal für natürliche Prozesse hielt, sondern für Gnadenerweise des *Großen Wolkenspeiers*, wie der Oberste unter den Göttern genannt wurde, die oben auf den unglaublich hohen Gipfeln der Eisvulkane residierten und den Sterblichen die Gesetze gegeben hatten.

Gesetze, gegen die du verstoßen hast, du Unglücklicher!

Der Whuuorr spürte einen angenehmen Reiz der Nervenendungen auf der Innenfläche jener achtfingerigen Riesenhand, mit der er den Methantropfen gefangen hatte. Der Tropfen zerplatzte. Der Großteil dessen, was auf seiner Handfläche gelandet war, spritzte einfach weg, teilte sich in winzig kleine Tropfen.

Aber in der Höhlung in der Mitte der Handinnenfläche blieb genug von diesem kostbaren Nass übrig, um es einer der beiden Öffnungen zur Aufnahme von Nahrung zuzuführen.

Ein Whuuorr-Junges bekam schon von klein auf beigebracht, wie man Tropfen fing, denn das aus den schmutzigen Wolkengebirgen herausregnende Methan schmeckte einfach anders als die Flüssigkeit, die man vom Boden aufnehmen konnte. Manchmal war das Methan in einigen Seen mit wenig Flüssigkeitsaustausch so giftig, dass man es nicht trinken konnte. Mit den Tropfen, die vom Himmel fielen, passierte dies nie.

Der Whuuorr sog die Flüssigkeit begierig durch seine zweite Essöffnung in sich hinein und stieß dabei ein wohliges Knurren aus.

Das ist gut, dachte er. Wirklich gut... Der Weg hier her war so lang und einsam... Da war es dringend nötig, wieder etwas zu trinken!

Der Whuuorr war drei Meter hoch, hatte ein kräftiges und ein zartes Paar Arme, deren achtfingrige Greifhände mit langen Krallen bewehrt waren, die sich allerdings auch einfahren ließen. Die Beine waren verhältnismäßig kurz und mit sehr großen Füßen ausgestattet, die auch auf glatten Eisflächen einen sicheren Stand ermöglichten.

Von Kopf bis Fuß war der Whuuorr mit einem dichten, zotteligen Fell bedeckt, das auch die beiden Mundöffnungen mit den Beißwerkzeugen überwucherte. Nur die großen dunklen Augen blieben frei. Zwei befanden sich in tiefen Höhlen an den Seiten. Ein Drittes wuchs am Ende eines Fortsatzes, der oben auf der Schädeldecke seinen Ausgangspunkt hatte und sich in alle Richtungen schwenken ließ. Der Whuuorr konnte daher den Blick wenden, ohne unbedingt den großen Kopf drehen zu müssen.

Flussbezwinger hatte man ihn genannt, weil kein anderer Whuuorr seines Stammes in der Lage gewesen war, so breite Flüsse zu überqueren wie er. Dazu benutzte er die lange Gräte eines Riesenflossers, die er mit seinen beiden linken Greifhänden fest umklammert hielt. Der Whuuorr, der früher von seinem Stamm Flussbezwinger genannt worden war, benutzte diese Riesenflosser-Gräte auch als Waffe. Entweder gegen kriegerische Artgenossen oder gegen unerbittliche Räuber, auf deren Speiseplan durchaus auch ein Whuuorr zu finden sein konnte. Die Eiswürmer zum Beispiel, die sich tiefe Tunnel in das steinhart gefrorene und zu bizarren Formen vor Äonen erstarrte Eis bohrten, um dann urplötzlich an die Oberfläche zu stoßen, wenn sie glaubten, dass sich dort gerade etwas befand, was ihre Verdauungsorgane zu verarbeiten vermochten.

Du hattest einen Namen und wenn es auch ein Frevel sein mag, deinen alten weiter zu benutzen und von dir selbst als Flussbezwinger zu sprechen, so kann es doch kein Unrecht sein, wenn du dir selbst einen Namen machst.

Klar und eindeutig stand dieser Gedanke im Bewusstsein des Whuuorr.

Das erschreckte ihn im ersten Moment, denn bislang hatte er es sich strikt verboten, über diese Möglichkeit auch nur nachzudenken.

Wenn du die Gesetze der Vulkangötter brichst, wirst du alles verlieren, was deine Seele ausmacht!, so erinnerte sich der Whuuorr an den Text einer Überlieferung, die unter seinem Volk von Generation zu Generation weitergeben worden war.

Dein Selbst wird verschwinden, denn ohne die Gemeinschaft bist du nichts als ein namenloser, zum Untergang verurteilter Schatten!, so ging der Text weiter, den der Schamane seines Stammes immer und immer wieder rezitiert hatte. So oft, dass der Whuuorr jedes Wort davon nicht nur auswendig kannte, sondern tatsächlich verinnerlicht hatte.

Das zottelige Wesen hob drei Fäuste, während es den Riesenflosser-Grätenspeer lediglich mit der zarten Hand auf die linke Seite nahm.

Drei Fäuste richtete das Wesen gen Himmel und stieß einen tiefen, grollenden Laut aus, der sich mit dem Donner vermischte, der jetzt aus den schmutzigbraunen Wolkengebilden hervordrang und beinahe wie eine Antwort auf sein Ansinnen wirkte. Ein Ansinnen, das jeder Whuuorr-Schamane als Blasphemie empfinden musste.

„So hört denn, ihr Götter!“, schrie das Wesen in einer Sprache, die vor allem aus dunklen, grollenden Kehllauten zu bestehen schien, die abwechselnd ein- und zweistimmig aus den beiden Schlünden des Whuuorr hervorgebracht wurden. „Hört, was euch derjenige zu sagen hat, den sein Stamm und seine Sippe einst den Flussbezwinger, Sohn des Flussbezwingers und Sohnessohn eines weiteren Flussbezwingers nannte! Obwohl mir bitteres Unrecht geschah, werde ich die Gerechtigkeit der Götter akzeptieren. Wer weiß schon, wozu sie gut sein mag! So werde ich auch den Namen, den mein Stamm mir einst übereignete und den ich mir durch Taten verdiente, wie es

unser Brauch ist, nicht länger tragen. Denn den Zorn der Götter will ich nicht erregen – aber ein namenloser Schatten will ich auch nicht sein!“

Ein Augenblick des Schweigens folgte. Einige Höhensegler kreisten über der Uferzone des Meeres. Ihre schrillen Laute waren unüberhörbar. *Sie essen das, was für dich, namenlosen Narren, bestimmt ist!*, wurde es dem Whuuorr klar.

„Nennt mich den *Alleinigen!*“, rief der Whuuorr und reckte wütend den Riesenflosser-Grätenspeer empor. „Nennt mich von nun an den *Alleinigen*, denn allein auf mich gestellt bin ich, weil mein Stamm mich verflucht hat!“

Sich selbst einen Namen geben...

Warum nicht?

Eigentlich war es das Vorrecht des Schamanen, dies zu tun. Aber wenn er allein auf sich gestellt überleben wollte, musste er sei eigener Schamane und sein eigener Jagdgefährte sein. Ein Schauer erfasste ihn. Was konnte er fürchten? Den Zorn des *Großen Wolkenspeiers*?

Vielleicht.

*Worauf wartest du? Auf eine Antwort der Götter? Aber sie schweigen. Wie aber ist ihr Schweigen zu bewerten? Als stillschweigende Zustimmung? Als ein Gewähren lassen? Oder als Ausdrucks des Zorns... Nein, es ist vielleicht eher Verachtung, was da zum Ausdruck kommt. Du bist eine Antwort nicht wert. Nicht einmal eines Blitzes, der dich erschlägt, hielten der Große Wolkenspeier und seine Götterkameraden dich für würdig. Aber warum solltest du sie nicht auf die Probe stellen? Warum nicht die Götter versuchen, auch wenn es die Überlieferung verbietet? Du kannst nichts mehr verlieren. Alles, was du zu gewinnen vermagst, ist eine Erlösung von der Qual – jener speziellen Art der Qual, die eigens für dich, der du dich jetzt den *Alleinigen* nennst, geschaffen wurde.*

Der Alleinige wandte sich gen Osten, wo der Blaue Riese aufging. Er würde zwei Drittel des Himmels ausfüllen und für

Licht sorgen. Gleichzeitig ging im Westen der Rote Riese unter. Dunkelheit gab es auf dieser Welt nicht. Allenfalls eine kurze Phase der Dämmerung, in der dann die Monde und ein paar Sterne zu sehen waren, bevor deren Licht von einem der beiden Riesen überstrahlt wurde.

Gegen das Licht des aufgehenden Blauen Riesen hob sich ein gewaltiger Vulkankrater ab.

Das war der *Große Wolkenspeier* – für die Whuuorr mehr als nur ein hoher Berg, dessen Gipfel zumeist durch einen Kranz von Methanwolken verhängt wurde.

„Wenn das, was ich tue, Frevel ist, dann zeig es mir, *Großer Wolkenspeier*, und vernichte mich! Du hast die Macht dazu!“

Seine Worte verhallten.

Der Alleinige wandte sich wieder in Richtung des Meeres.

Was geschehen soll, geschieht, dachte er. Wie hatte der Schamane immer gesagt? *Deine Geschichte ist schon erzählt...* Ja, so musste es wohl sein.

Vorsichtig setzte er einen der großen, achtzehigen und notfalls sogar greiffähigen Füße vor den anderen.

Aus der Ferne war das leise Rauschen des Meeres zu hören.

Die Götter können nicht gegen mich sein. Sonst hätten sie mich zweifellos vernichtet.

Die Anspannung verflog langsam.

Der aus seiner Schädeldecke hervor wachsende Augenfortsatz schwenkte etwas herum und sondierte den Horizont. Ein erfahrener Sammler wandte sich immer dorthin, wo die meisten Höhensegler am Himmel zu sehen waren.

Die beiden Monde standen am Himmel. Sie bewegten sich am Firmament, schwebten dahin wie riesige Kugelwolken. Der blaue Mond schimmerte sehr viel deutlicher durch die Wolkendecke hindurch als der etwas kleinere und unregelmäßige zweite Trabant, der eine

schmutzig-braune Farbe hatte und sich damit kaum von den Wolken abhob.

Die Monde zogen das Meer mit sich. Dieses Phänomen war auch den Whuuorr bekannt.

Es war Flut kam.

Und das bedeutet, dass ich mich beeilen muss, wenn ich heute noch etwas zu essen bekommen will!, meldete sich eine eher praktisch veranlagte Stimme in ihm.

Der Whuuorr spürte schon eine ganze Weile die untrüglichen Zeichen, die ihm signalisierten, dass er Hunger hatte. Ein schmerzhaftes Drücken war in seinem Brustkorb zu spüren.

Schnell muss es jetzt gehen. Sehr schnell. Sonst hat die Flut alles überdeckt...

Bei Flut am Meeresufer auf Nahrungssuche zu gehen war nicht ungefährlich.

Wenn sich Priele bildeten, die einem den Rückweg abschnitten, war man verloren.

Der Alleinige hatte das während seiner bisherigen Lebensspanne bereits bei mehr als einem Dutzend Stammesgenossen erlebt.

Normalerweise wurden immer einige Stammesmitglieder dazu abgestellt, das Meer zu beobachten und darauf zu achten, dass den Sammlern der Weg nicht abgeschnitten wurde.

Du wirst nur auf dich selbst achten können - oder die Götter, die du so verflucht hast, tun es, weil sie dich für ein amüsanter Spielzeug halten oder aus noch düsteren Motiven...

Der Alleinige fing sich noch ein paar Methantropfen aus der Luft und saugte sie förmlich in sich hinein. Dann setzte er zu einer Art Spurt an.

Die großen Füße waren sehr trittsicher. Die krummen, sehr stämmigen O-Beine entwickelten einen erstaunlich eleganten Laufstil. Mit großen Sätzen bewegte sich der Alleinige auf die sich nähernde Küstenlinie zu. Das Rauschen

des Meeres wurde immer lauter. Es betäubte schließlich die Ohren. In unmittelbarer Ufernähe war eine Verständigung innerhalb eines Sammlertrupps nicht mehr auf akustischem Weg möglich. Es blieb nur die Möglichkeit, sich gegenseitig Zeichen zu geben. Aber da bei den Whuuorr allein drei Augen vollkommen unabhängig voneinander agieren konnten, bestand stets die Möglichkeit, eins von ihnen zur Beobachtung des Zeichengebers abzustellen.

Auf welche Zeichen wirst du jetzt achten? Auf die der Götter? Verlass dich nicht auf sie. Du kannst dich nur auf deine eigenen Fähigkeiten verlassen, denn du bist der Alleinige....

Ihm war bewusst, dass er in allem umdenken musste.

Wie oft hatte er den Schamanen und andere, ältere Mitglieder des Stammes sagen hören, dass ein auf sich allein gestelltes Überleben in der Wildnis vollkommen unmöglich war.

Während seines bisherigen Lebens hatte es der Alleinige insgesamt dreimal erlebt, dass ein Mitglied des Stammes wegen der Verletzung eines oder mehrerer Gesetze aus dem Stamm ausgeschlossen, seines Namens beraubt, verflucht und für immer verbannt wurde.

Die meisten derer, denen dieses Schicksal widerfahren war, hatte der Stamm später auf seinen Wanderungen gefunden. Die Kälte hatte sie zu steinharten Skulpturen des Todes erstarren lassen. Zu Sinnbildern der Verfehlung und der Sünde, die dann den jüngeren Stammesmitgliedern vom Schamanen stets als warnende Beispiel vorgehalten wurden.

Wer Zwietracht in den Stamm hineinträgt, der wird so enden!, hatte der Alleinige die Worte des Schamanen noch gut in Erinnerung.

Jetzt hallten sie immer dutzendfach in seinem Kopf wieder und ergaben mit ungezählten weiteren Erinnerungen ein buntes Kaleidoskop. Einen chaotischen Chor von Stimmen, kombiniert mit Bildern, Szenen, Eindrücken...

Nie zuvor hatte der Alleinige das Gefühl gehabt, derart intensiv zu leben und zu empfinden. Jede Nervenfasern seines Körpers schien extrem überreizt zu sein.

Du wirst dich an diesen Zustand gewöhnen, glaubte er. Zumindest hoffte er es.

Die Monde verschwanden am Himmel, als der Blaue Riese zur Hälfte aufgegangen war und den gesamten östlichen Horizont wie eine gewaltige, leuchtende Kuppel überspannte. Für Stunden würde jetzt das Licht des Blauen Riesen, jenes der Monde dermaßen überstrahlen, dass diese nicht zu sehen waren. Allenfalls an sehr diesigen, Wolken verhangenen Tagen konnte man die Umrisse der beiden Monde als grauweiße Konturen dann trotzdem noch am Himmel ausmachen. Aber jetzt hellte sich das Wetter auf.

Die Wetterwechsel an der Küste des großen Binnenmeeres waren sehr heftig.

Der Alleinige hatte inzwischen die eigentliche Uferzone erreicht. Flüssiges Methan wurde durch den enormen Druck der gewaltigen Flüssigkeitsmasse durch die Spalten und Ritzen im Eis hindurch getrieben und quoll überall aus der Oberfläche heraus.

Die Uferzone war oft ein Zwitter zwischen Land und Meer. Aber genau deswegen gab es hier so viel zu finden. Manchmal ließ die Flut sogar einen Riesenflosser zurück, der nicht schnell genug in tiefere Gewässer zurückgekehrt war und sich dadurch in Sicherheit gebracht hatte.

Die Tiere waren so groß, dass ihr eigenes Gewicht sie erdrückte, wenn sie nicht in einem Bad aus Methan schwimmen konnten. Sie verendeten elendig oder wurden von Whuuorr-Sammlergruppen getötet.

Aber auch kleinere Lebensformen waren auf dem steinharten Eis zurückgeblieben, versuchten, in kleineren Pfützen zu überleben, bis die Flut zurückkehrte und sie wieder in das Meer hineinholte.

Aber die Whuuorr waren nicht die einzigen, denen die Gezeiten der Binnenmeere als Nahrungslieferant dienten.