

## B.41 Im UFO der Käfer

Haralds Version der

Expedition to the Barrier Peaks, Gary Gygax, Advanced Dungeons & Dragons, Dungeon Module S3, TSR 1982

### **Skaraböa darf nicht sterben – zumindest nicht das skarabische Volk!**

In Skaraböa, einer von intelligenten Käferwesen beherrschten Welt in einer der 15 Sphären der Nahen Chaosebene, gehen die Rohstoffe und die Nahrung zu Ende. Der durch die Umweltverschmutzung eingeleitete „Klimawandel“ führt zur unerbittlichen Ausrottung niederer blutspendender Lebensformen und sorgt für immer heftigere Verteilungskämpfe um die noch verfügbaren Mittel. Fürst Qufladhen hat deshalb ein hochentwickeltes riesiges Sphärenschiff ins Emyreum geschickt, um eine neue Heimat für sein Volk zu finden. Er selbst will in Skaraböa solange die Stellung halten, bis es gute Nachrichten von einer neuen Heimat gibt.

1543nL entdeckt das Sphärenschiff eine passende Welt (nämlich Midgard) in einer der 20 Sphären der Mittelwelten; diese Sphäre wird von den Elementen Wasser, Erde und Luft dominiert und bietet dem skarabischen Volk vermutlich allerbeste Überlebenschancen. Vor der Landung beobachtet die Besatzung die Lebensform, die diese Welt offenbar beherrscht, und zeichnet ihre Beobachtungen akribisch auf. Die gestaltwandlerischen Ober-Skaraber trainieren für die Übernahme dieser Welt und üben in ihrem Schiff die Verhaltensweisen der Menschen und deren Sprache (das alte Vallinga der Seemeister).

Natürlich informiert der Leiter der Expedition, Herzog Quflikzem, sein Heimatvolk ausführlich über seine Beobachtungen; da die Skaraber aber keine Magie kennen, sondern nur hochentwickelte Technologien, sind sie unsicher, ob sie eine Invasion riskieren oder lieber erst ihre Nachwuchsfrage lösen sollen. Die Jahre vergehen.

1551nL haben in Midgard längst die Vorbereitungen zum Krieg der Magier begonnen. Rhadamanthus entdeckt das skarabische Sphärenschiff und wittert ein Komplott feindlicher Seemeister. Er entschließt sich, mit Hilfe einiger Elementarmeister und der Hilfe eines Seemeisters namens Keraptis diese potenziell gegnerischen Truppen auszuschalten.

1552nL erleben die Skaraber einen überraschenden „Angriff“, den sie sich nicht erklären können. Ihr Sphärenschiff verliert plötzlich massiv an Flughöhe und ist nahezu manovrierunfähig, weil der entscheidende *Stab der Kontrolle* fehlt. Herzog Quflikzem kann noch das Schutzschild und das Selbsterhaltungsprogramm des Schiffs aktivieren sowie eine der beiden Landungssonden starten, dann bruchlandet das Schiff im Hochgebirge des Adlivun-Massivs. Herzog Quflikzem erwartet Hilfe von der Besatzung der Landungssonde und ordnet allen Insassen den Übergang in die Stasis an. Das Schiff überdauert ungestört die Zeit.

Die Besatzung der Landungssonde besteht aus einem Ober-Skaraber und 12 Unter-Skarabern. Sie suchen viele Jahre nach einem möglichst optimalen Landeplatz, damit sie dort ein Leitsignal an ihre Heimatwelt aussenden und gleichzeitig den Ankömmlingen einen guten Brutplatz bieten können. Ideal ist eine starke Linienkreuzung bei einer natürlichen Wasserquelle, auf der sich bereits von Natur aus ein Sternsaphir befindet (also ein dunkelblauer 4cm großer Kristall, der das Licht in einem dreizehnstrahligen Stern bricht).

Erst 1606nL zeigen die Instrumente der Landungssonde einen passenden Ort. Der Sternsaphir befindet sich in einer Felshöhle im Gestein des Akrogal, in der Nähe von Amanad. Die Landungssonde meldet die Zieldaten zurück zum Sphärenschiff; das dortige Notprogramm speichert die Koordinaten in der zweiten Landungssonde.

Zur eigentlichen Landung öffnet der skarabische Kapitän per manueller Steuerung ein Weltentor in der unmittelbaren Nähe des Sternsaphirs, doch „dank“ einer Fehlbedienung zerschellt die kugelförmige Landungssonde in der dortigen Höhle. Die skarabische Besatzung muss feststellen, dass sie im Fels gefangen ist. Schließlich tackert der Kapitän einen Unter-Skaraber an der Felswand oberhalb des Sternsaphirs fest und ernährt ihn mit etwas Blut aus dem Vorrat der Landungssonde; das skarabische Wundsekret fließt über und in den Saphir und sendet über die Linienkreuzung starke Leitsignale ins Emyreum.

Die Unter-Skaraber versetzen sich alle in Starre; der Ober-Skaraber füttert den getackerten Unter-Skaraber (und sich selbst) all die Jahrhunderte hindurch mit etwas Blut. Das Sekret fließt und fließt; doch eines Tages ist die letzte Blutration weg und der Ober-Skaraber fällt nun selbst in Starre. Der angetackerte Unter-Skaraber kann das aufgrund seiner Verletzung nicht mehr tun, gibt noch eine Zeitlang sein Sekret ab und vergeht schließlich; dabei zerfällt er zu Staub. Drei allerletzte Tropfen des Sekrets bleiben im Sternauge des Saphirs zurück und vertrocknen dort praktisch überhaupt nicht.

Für Rhadamanthus geht der Krieg der Magier nicht mit der Weltenspaltung in Ljosgard und Myrkgard zu Ende. Der Dunkle Meister ist längst „empyreisch“ geworden und geht seine eigenen Wege. Natürlich bemerkt er das seltsame „Funksignal“ der Skaraber und macht mit Hilfe seiner Diener den Ort des Senders ausfindig. Es gibt also noch weitere dieser „blauen Käferdämonen“! Seine Diener sorgen auch dafür, dass sich Rhadamanthus 1606nL persönlich in der Felshöhle umschauen kann, in der die Landungssonde zerschellt ist. Dem Dunklen Meister gelingt bei dieser Gelegenheit eine mentale Zwiesprache mit dem oberskarabischen Kapitän und erhält die erwartete Bestätigung, dass diese Dämonen die Untergebenen des Fürsten Qufladhen seien, dessen Suche nach einer neuen Heimatwelt mittlerweile auch anderweitig zu Rhadamanthus durchgedrungen ist. Die Käferdämonen im Akrogal gehen davon aus, dass sie entweder von Herzog Quflikzem oder von Fürst Qufladhen selbst gerettet werden; sie wollen ihren ausgezeichneten Sender-Standort deshalb keinesfalls verlassen.

Rhadamanthus hat nicht vor, die Skaraber zu retten, die schließlich nur eine Invasion seiner eigenen Welt im Sinn haben. Viel genialer erscheint es ihm, diesen Dämonenfürsten namens Qufladhen unter seine Kontrolle zu bekommen – und mit einer Kopie des Leitsignals von einer geeigneten Linienkreuzung aus würde ihm das vielleicht gelingen. Da er vor einiger Zeit eine äußerst kräftige Linienkreuzung unterhalb von Zapata<sup>1</sup> entdeckt hat, reift in ihm der Plan, Qufladhen dort festzusetzen. Der Dunkle Meister verbringt deshalb im Akrogal einige Zeit damit, alle Voraussetzungen dafür zu schaffen, anderswo eine Kopie des skarabischen Leitsignals ins Emyreum einspeisen zu können. Den Ort seiner Mühe lässt er nicht unbewacht zurück, als er sich anschließend nach Zapata begibt und dort im Schlangenmond jenes Jahres ein „Weltentor mit Leitstrahl“ aktiviert - just im selben Moment, als Fürst Qufladhen mit einem Sphärenleiter Kurs auf Ljosgard genommen hat, um dem Notsignal der Landungssonde zu folgen.

In dem Sphärenleiter des Fürsten befinden sich  $13 * 13 * 13 = 2197$  Skaraber! Mit dieser Truppe sollte es Qufladhen wirklich gelingen, jeden Widerstand irgendwelcher örtlichen Lebewesen zu beseitigen. Unterwegs bemerkt der Fürst den Leitstrahl des Dunklen Meisters, korrigiert den Kurs seines Sphärenleiters und steuert sein Gefährt nach Zapata. Dort verpatzt Rhadamanthus seinen geplanten Kontrollzauber und schleudert den Sphärenleiter mitsamt seiner Besatzung in eine Raum-Zeit-Blase; der Dunkle Meister selbst begibt sich von dannen, um sein Schicksal anderswo auf die Probe zu stellen.

Im Akrogal vermischt sich das blaue Käfersekret mit dem Quellwasser und sorgt in Amanad für ein blaues Wunder. Ein wandernder Priester entdeckt die neue Wasserstelle als erster; der Mann hat von 12 liebevollen weißhaarigen blauhäutigen nackten Jungfrauen geträumt, die in dem neuen Teich baden und voller lustvoller Neckereien sind, während ihnen eine riesige Gestalt unbestimmten Geschlechts – oder vielleicht nur ein Gesicht? – aus den Felsen heraus zusieht und dabei fast sehnsüchtig wirkt. Später entsteht hier das Freudenbad<sup>2</sup>.

2308nL gelingt dem durchs Emyreum trudelnden Sphärenleiter erstmalig das Andocken am Rand des zapatischen Weltentors. Zur Überraschung Qufladhens schafft es diemal eine Vorhut von 6 Unter-Skarabern, nach Midgard hinüberzuwechseln, ehe die Verbindung wieder abbricht. Der Dämonenfürst lernt daraus, beim nächsten Mal Maßnahmen zu treffen, um die Verbindung aufrechtzuerhalten.

Am 19. Schlangenmond 2407nL ist der 58. Zeitpunkt der Annäherung; diesmal wird das längere Andocken des Sphärenleiters von einer Abenteurer-Truppe vereitelt, die Fürst Qufladhen töten und das skarabische Gefährt zurück in die Raum-Zeit-Blase stoßen.

### **Ein letzter Auftrag für die Engelchen**

*Meine Engelchen! Bald ist es geschafft! Die meisten Aufgaben habt ihr schon erstklassig erledigt – jetzt erwartet euch nur noch das Finale. Dank KaNes Notizen weiß ich jetzt endlich ganz genau, wo sich das erstaunlich gut getarnte merkwürdige Weltengefährte der merkwürdigen Sphärenreisenden die ganze Zeit verborgen hat. Und mir entgeht eigentlich nur selten etwas, das mich interessiert. Aber egal, meine Engelchen, wir befinden uns schon direkt über dem Ort unseres Interesses, direkt über dem Adlivun-Gebirge, wie ihr euch bestimmt schon gedacht habt.*

*Dort unten hat sich dieses Gefährte – vielleicht nennen wir es einfach mal ein „Sphärenschiff“? - förmlich in den Felsen hineingezwängt. Sehr merkwürdig, in der Tat! Aber ich bin guter Dinge, dass es euch gelingen wird,*

<sup>1</sup> TGB B.36

<sup>2</sup> TGB B.37

*dieses Schiff wieder flottzumachen, meine Engelchen, denn im Grunde genommen ist eure Aufgabe wirklich kinderleicht. Ihr nehmt diesen Stab der Kontrolle mit und setzt ihn an passender Stelle ein – das Teil stammt aus diesem Schiff und muss ja wohl irgendwo fehlen, nicht wahr? Sollten Schwierigkeiten auftauchen – keine Panik! Schließlich bin ich immer bei euch und unterstütze euch gern mit meinem umfangreichen Wissen über Sphärenleiter.*

*Sobald ihr eure Aufgabe erledigt habt, werde ich euch gern als meine Gäste willkommen heißen. Gemeinsam sollten wir es ja wohl schaffen, dass ihr dieses Sphärenschiff in meine Gefilde steuert, denn schließlich seid ihr ja meine Engelchen, nicht wahr, auch wenn ihr mangels einer fundierten theologischen Ausbildung vielleicht noch gar nicht richtig kapiert habt, wieviel Wahrheit in dieser Anrede steckt, wenn man eure Zukunft bedenkt <muss unfreiwillig – fies - lachen>. Nun ja, lasst euch überraschen – ich meine, was anderes bleibt euch ja sowieso nicht übrig, hehehe. Auf gute Zusammenarbeit also! Und wie immer: Viel Erfolg!*

Shui wurde zum Einsatzleiter bestimmt und erfuhr das Hin-Wort: *Flotte Kiste*. Ein Rück-Wort gab es diesmal offensichtlich nicht. Zusammen mit Lindor, Ilmor Vasaron, OhMeiShe, Coiree, Hippodora und Gundar versetzte sich Shui also zum Zielort; nur Vämpi blieb auf der Fluglinse von Rhadamanthus zurück.

Und schon standen die Gefährten im eiskalten Hochgebirge auf einem Plateau unterhalb einer steilen und weitgehend kahlen Felswand. Hier hatte sich das Sphärenschiff offensichtlich senkrecht ins Gestein „gebohrt“; seine Hülle bestand aus einem nahezu unzerstörbaren fremdartigen Material (Chitinik). Das Gefährt war riesig; seine Rundung deutete auf einen Durchmesser von 160m hin, und während sich eine (große) Tür auf dem Niveau der Abenteurer befand, war eine andere (kleine) Tür nur nach einer Felskletterei in 60m Höhe zu erreichen.

Da die untere Tür nicht zu öffnen war, kletterte Ilmor hinauf; seine Freunde folgten ihm als Seilschaft. Kaum stand Ilmor vor der Tür, öffnete sie sich auch schon.

Die Schleuse des Raumschiffs war bereit für den Besuch außerskarabischer Lebensformen; dummerweise funktionierte aber die sensorische Prüfung der Ankömmlinge nicht.

### **Unterwegs im Raumschiff (Level 1, Peripherie)**

Kurze Zeit später befanden sich die Engelchen im Inneren des skarabischen Raumschiffs, das vollständig aus Chitinik erbaut worden war. Es stank widerlich nach Verwesung und ranzigem Fett.

Schnell hatten die Freunde verstanden, dass sie die Türen am besten mit schmalen farbcodierten Karten öffnen könnten – und mangels dieser Karten schritten sie an etlichen „schwarzen“ Türen vorbei durch den ersten dunklen Korridor rechts.

Hier entdeckten sie die ersten (von vielen) türlosen Räumen, in denen sich einst die proteinhaltigen Nahrungsvorräte der Skaraber in Chitinik-Beuteln und –Tuben befunden hatten. Jetzt war alles aufgequollen, aufgeplatzt oder zerfressen; zäher Klebschleim und dicke Schimmelteppiche quollen in den Korridor hinaus, und sogar rätselhafte Spuren (der vielbeinigen Käferlarven) waren im Schein ihrer Laterne zu sehen. Und mitten im Gang stand ein regloser 1m großer fassähnlicher Automat, der ihre Anwesenheit vollständig ignorierte.

Dieser Arbeits-Automat (Modell „R2D2“) war einfach defekt.

Shui erhielt plötzlich einen elektrischen Schlag, während die Anzeige in seiner Einsatzleiter-Brille flackerte und eine weibliche Stimme röchelte: „*Kurze Er – Kurze Er - ...*“ Dann

verstummte sie. Der Schutzschirm des Raumschiffs hatte die Engelchen von der Kontrolle Rhadamanthus befreit! Das war einerseits eine gute Nachricht, und Hippodora und Ilmor setzten sofort (straflos!) ihre Brillen ab (die anderen folgten ihrem Beispiel früher oder später ebenfalls); andererseits war das auch eine schlechte Nachricht, denn jetzt mussten sie selbst dafür sorgen, nicht zu verdursten oder zu verhungern.

Zunächst gab es jedoch einen ersten Kampf – gegen sieben blaue Käferlarven, die in den vergammelten Nahrungsvorräten auf der Suche nach Essbarem unterwegs gewesen waren, jetzt aber die Anwesenheit der Blutsklaven bemerkt hatten. Die 2m langen und 20cm durchmessenden vielfüßigen „Würmer“ verfügten über ein schwaches Lähmungsgift, stellten aber für die Gefährten keine ernste Gefahr dar und wurden schnell getötet.

Im „Wurmschleim“ fanden die Freunde eine braune Türkarte. Mit ihr ließen sich zwar nicht die orangefarbenen Türschlösser öffnen, aber die schwarzen funktionierten. Die Räume dahinter waren mit Schläuchen, Röhren und Kästen vollgestopft, und in ihren Zentren waren blaue Käferpuppen (1m lang, 50cm Durchmesser) angestöpselt, die hier regungslos auf ihre Metamorphose warteten.

Die Freunde beschlossen, diese Puppen abzustöpseln – und alarmierten dadurch den Schiffscomputer. Er schickte einen seiner drei derzeit registrierten Polizei-Automaten los, eine 1m durchmessende blaue chitinik-gepanzerte Kugel, die beim Rollen ein rotes Blinklicht abstrahlte. Solange sie rollte, war sie dank der lamellenartig übereinanderliegenden Schichten ihres Panzers hervorragend geschützt; sobald sie stehenblieb, entrollte sie sich zu einem 2m großen käferartigen Automaten mit sechs Greifern, die allesamt mit Laserpistolen bestückt waren.



Die Freunde staunten nicht schlecht, als sie von diesem Automaten mit schmerzhaften Lichtblitzen beschossen wurden. Aber ehe sie sich noch eine Kampfstrategie ausdenken konnten, rollte sich der Automat wieder zusammen, steckte dabei ein paar weitgehend wirkungslose Hiebe der Gefährten ein und rollte schließlich in den Gang zurück, aus dem er gekommen war.

Der Schiffscomputer hatte dem Automaten den Befehl erteilt, die Störung zu beseitigen, aber galt das auch für Blutsklaven, die von der in Notstarre befindlichen Besatzung dringend benötigt wurden? Aufgrund gewisser irreparabler Schäden in der Peripherie dieses Geschosses des Raumschiffs hatte der Schiffscomputer keine Sensoren, um die Ankömmlinge selbst genauer zu identifizieren. Der Polizei-Automat rollte deshalb zurück zur Zentrale, um seine Beobachtungsdaten dem Schiffscomputer zwecks Auswertung mitzuteilen.

Die Freunde verfolgten den Automaten nicht, sondern ein Teil von ihnen entstöpselte lieber noch weitere Puppen (während sich der andere Teil durch Meditation auf die kommenden Aufgaben vorbereitete), ehe sie dieser Tätigkeit angesichts der Unmengen an Puppen überdrüssig wurden.

Sie erforschten einen ins Zentrum führenden Gang und wurden plötzlich von einem aggressiven Arbeits-Automaten mit blitzartigen Energiestößen attackiert.

Auch dieser Arbeits-Automat war defekt.

Die Gefährten zerstörten den Automaten und entdeckten in seinem Inneren eine orangefarbene Türkarte und einen merkwürdigen kurzen Stab, dessen Spitze auf Knopfdruck sumnte und äußerst schnelle ruckelnde Kreisbewegungen ausführte.

Das war ein Ultraschall-Schraubenzieher (Modell Dr. Who).

Hinter der nächsten Tür befanden sich zwei größere Räume, die wie valianische Besprechungszimmer eingerichtet waren (mit beigefarbenen Chitinik-Möbeln). Hier standen und saßen insgesamt 8 völlig regungslose blaue nackte (und haarlose) 2m große Menschen, die offenkundig Zwitterwesen waren (Busen und Penis). Ilmor betrat den Raum als erster, und plötzlich wurde das nächste Wesen übergangslos aktiv und griff den Waldläufer mit seinen blauen Klauen an!

Der Ober-Skaraber war durch die Anwesenheit von Blut aus der Notstarre erwacht und wollte seinen Durst stillen.

Ilmor zog sich beim folgenden Kampf ein Stück zurück, um keine weiteren Gegner „aufzuwecken“ – und der einzelne Skaraber war freilich keine echte Gefahr für die Freunde. Nachdem sie ihn getötet hatten, verwandelte er seine Gestalt und wurde zu einem blauen Riesenkäfer.

Zwei Polizei-Automaten rollten langsam durch den Gang auf die Gruppe der Abenteurer zu. Sobald die Freunde das Geräusch vernommen hatten, eilten sie in den nächsten Raum und versteckten sich dort hinter der Tür.

In diesem Raum hatte die Besatzung vor der Notstarre aus durchsichtigen Chitinik-Beuteln ihren roten Saftproviant gesaugt; jetzt herrschte hier nur noch ein wildes Chaos – und sämtliche Beutel waren zerfetzt und leer.

Die Polizei-Automaten entdeckten die Abenteurer nicht und begannen jetzt durch die Gänge dieses Sektors zu patrouillieren.

Die Abenteurer begannen die violetten und die orangefarbenen Türschlosser dieses Sektors mit ihrer orangefarbenen Türkarte zu öffnen. Manche der Räume waren leer, aber in den meisten befanden sich erstarrte blaue Käfer in der Größe von Bernhardiner-Hunden. Die Freunde

verzichteten in jedem Fall darauf, die Dämonen zu „wecken“, und schlossen die Türen schnell wieder.

Diese Käfer waren die Unter-Skaraber.

Bei ihren Untersuchungen wurden die Freunde natürlich von einem Polizei-Automaten aufgespürt, der sie aber nicht sofort beschoss, sondern ein blaues Hologramm über seinen Kopf projizierte, das den *Stab der Kontrolle* zeigte, der sich langsam um seine eigene Achse drehte! Außerdem ertönte „von irgendwoher“ eine verzerrt klingende Stimme, die in altertümlichem Vallinga die folgenden Worte formulierte: „*Zweibeinweichi! Befehl! Abgeben Teilersatz! Nichtfolgen Strafe!*“

Die Eindringlinge hatten nämlich inzwischen schon einen Bereich des Schiffs betreten gehabt, in dem die Sensoren des Schiffscomputers noch funktionierten. Der Schiffscomputer wusste jetzt, dass Blutsklaven das Schiff betreten hatten und im Besitz eines wesentlichen Bestandteils seiner Steuerzentrale waren. Oberste Priorität war für ihn deshalb die Bergung dieses Bestandteils, von dessen Funktionstüchtigkeit er sich bereits drahtlos überzeugt hatte.

Die Gefährten wollten – trotz dreimaliger Aufforderung – den Stab der Kontrolle nicht herausrücken, worauf sie unter Beschuss genommen wurden. Da sich jetzt auch noch ein zweiter Polizei-Automat hinzugesellte, flüchteten die Abenteurer in die nächstgelegenen Räume und trennten sich dabei (Lindor und OhMeiShe versteckten sich in einem anderen Raum als der Rest). Die Polizei-Automaten stellten sich im Gang auf und warteten ab.

Die Blutsklaven hatten keine Möglichkeit, in Notstarre zu verfallen, das wusste der Schiffscomputer. Selbstverständlich hatte er die Außentüren des Schiffs abgesperrt – und die beste Strategie erschien es ihm nun, einfach abzuwarten, bis die Blutsklaven so kraftlos sein würden, dass er sich ohne Risiko den gewünschten Stab holen könnte.

Shui war mit der Trennungs-Situation absolut unzufrieden und entschloss sich zu einem mutigen Alleingang; er spurtete zur Tür jener Kammer, in die seine beiden Gefährten geflüchtet waren, und öffnete sie mit der Türkarte – unter kräftigem Beschuss aus einem Dutzend Laserpistolen! Glücklicherweise (für ihn) war die Zielgenauigkeit der Automaten recht beschränkt, aber Shui bezahlte die Wiedervereinigung der Truppe dennoch mit schweren Verletzungen.



Da die Polizei-Automaten immer etwas Zeit zum Ein- bzw. Aufrollen brauchten, ehe sie sich fortbewegen konnten, gelang es den Freunden, sich jetzt gemeinsam hinter eine Tür zu flüchten. Dort kümmerte sich Lindor um die

Wunden Shuis – während die anderen hören konnten, wie sich die Polizei-Automaten im Gang rechts und links vor der Tür in Kampfstellung brachten – und dann die Tür öffneten!

Nachdem sich die Blutsklaven noch immer weigerten, den gewünschten Stab auszuhändigen, kam es jetzt zu einem harten Kampf gegen die Automaten, wobei sich schnell zeigte, dass diese im Nahkampf erhebliche Probleme hatten, ihre Laserpistolen wirksam auf ihre Gegner auszurichten. Trotz ihrer Chitinik-Panzerung waren die Automaten nicht immun gegen die Waffen der Eindringlinge – und sie wurden zerstört.

Die Freunde gewannen dadurch zwei rote Türkarten sowie zwölf Laserpistolen. Diese seltsamen Waffen ließen sich recht einfach bedienen (zielen und abdrücken) und zerstörten das Chitinik (und die Panzerung der Skaraber) offenkundig viel wirksamer als die (magischen) Waffen der Abenteurer. Kleine blaue Lichter an den Pistolen zeigten an, wieviel Lichtblitze diese dämonischen Artefakte noch abgeben konnten. Die Gefährten wurden ab sofort zu Pistolenschützen.

Während die Freunde in einem Raum eine weitere Verschnaufpause einlegten, schickte der Schiffscomputer seinen letzten funktionstüchtigen Polizei-Automaten auf Inspektionstour.

Die Freunde wollten „ihren Sektor“ nun gewissenhaft zu Ende absuchen und den defekten (passiven) Arbeits-Automaten zerstören, der nach wie vor regungslos im Gang herumstand. Das taten sie auch (und gewannen einen weiteren Ultraschall-Schraubenzieher und eine weitere rote Türkarte), mussten aber auch den dritten Polizei-Automaten zerstören, was ihnen ebenfalls gelang.

In einem Raum standen zwei erstarrte Unter-Skaraber in der Nähe einer flachen Schale, die mit einem Schlauch verbunden war, der aus der Wand herauskam. In der Schale steckten einige blaue Mikroarten, und weitere lagen darum verstreut herum. Diese „Ladestation“ interessierte die Abenteurer momentan aber nicht.

Die Gefährten betrachteten sich den zweiten Schacht, der in die Tiefe des Raumschiffs hinabführte; im Gegensatz zum ersten Schacht, der gleich hinter dem Eingang gelegen hatte, war dieser Schacht nicht außer Betrieb; hier fuhren zwei Transportbänder mit Greif- oder Tritthaken mit hohem Tempo hinauf und hinab. Die Benutzung dieses Beförderungssystems wirkte (zurecht) riskant – und die Freunde hatten (glücklicherweise) keine Lust, weitere Geschosse des riesigen Raumschiffs aufzusuchen, ohne das erste Stockwerk komplett kennengelernt zu haben.

Glücklicherweise deshalb, weil der Schiffscomputer nach der Bruchlandung die Verbindung zu seinen externen Einheiten (Automaten und Einrichtungen aller Art) verloren hatte; ein ausführlicher Besuch der Blutsklaven in den unteren Stockwerken hätte zur Aktivierung neuer Betriebsmittel führen können und ihren weiteren Aufenthalt mit zusätzlichen Gefahren gespickt.

Also auf in den nächsten Sektor! Auch hier interessierten sich die Gefährten zunächst für die Peripherie und mussten mit ihren Laserpistolen einige Käferlarven abknallen, die im Gang herumgeschleimt hatten. Dann gelangten sie durch eine mit rotem Schloss gesicherte Tür in ein valianisches Speisezimmer mit Chitinik-Möbeln. In einem Schrank lagen neben zerborstenen Glaskaraffen auch sechs gasdicht verkorkte durchsichtige Chitinik-Fläschchen mit roten Flüssigkeiten. OhMeiShe probierte ein paar Tröpfchen und vergiftete sich leicht.

Die speziellen Tränklein gehörten zur Saftbar von Herzog Quflikzem und waren selbstverständlich nicht für den menschlichen Verzehr geplant gewesen.

In einem Nachbarraum ruhten 7 Unter-Skaraber in Transport-Starre. OhMeiShe weckte durch seine Anwesenheit leichtsinnigerweise die Käferdämonen auf und sorgte damit für den nächsten Kampf. Die Gefährten gewannen ihn mühelos (auch dank ihrer Laserpistolen).

Andere Nachbarräume waren valianisch eingerichtet; hier gab es ein Schlafzimmer (mit zwei erstarrten Unter-Skarabern), ein Speisezimmer, einen begehbaren Kleiderschrank mit alten valianischen Roben, einen Empfangsraum und ein Besprechungszimmer; hier fanden die Abenteurer drei orangefarbene Türkarten sowie ein seltsames Gerät, das sie als „Rückspiegel“ bezeichneten und mitnahmen.

Außerdem gab es hier graue Türschlösser, die sie nicht öffnen konnten.

Die östliche Peripherie des Schiffs hatten die Freunde jetzt erkundet. Sie standen an der nördlichen Türschleuse des Raumschiffs – und erwartungsgemäß öffnete sich diese nicht für sie (und falls doch, hätte sie nur den Blick auf die Felswand freigegeben). Unerwartet ertönte aber eine Stimme: *„Zweibeinweichi! Befehl! Abgeben Teilersatz! Nichtfolgen Strafe! Folgen Zentrale! Folgen Zentrale!“*

Hier führte ein weiterer betriebsbereiter Schacht in die Tiefe, aber die Gefährten wollten das Stockwerk nach wie vor nicht verlassen und begaben sich in den nächsten Sektor. Dort mussten sie einige Larven töten – und merkten schnell, dass das gesamte Gebiet von Dutzenden, wenn nicht Hunderten weiterer Larven bevölkert wurde. Sie kehrten um und nahmen jetzt einen Korridor, der zum Zentrum des Stockwerks führte.

### **In der Zentrale des Raumschiffs (Level 1)**

In den zentralen Räumen des Raumschiffs entdeckten die Gefährten als erstes die skarabischen Laboratorien zur Untersuchung von Bodensstoffen, Pflanzen und Tiere (incl. Menschen). Danach fanden sie den Wartebereich für skarabische Heilprozesse (ohne den Sinn dieser Räume zu verstehen).

Schließlich kamen die Freunde zum Polizei-Quartier. Die Polizei-Automaten hatten freilich schon ihren Dienst quittiert, aber man konnte sich immerhin noch die gitterförmigen rötlichen Kraftfelder der Zellen ansehen. Und es gab hier eine Chitinik-Kiste mit rotem Türschloss, die zwei Gasmasken, etliche Schlafgas-Granaten und zwei Nadler-Pistolen enthielt. Die Freunde nahmen diese unbekanntenen dämonischen Artefakte an sich.

In einem Nebenraum stießen die Gefährten auf einen Ober-Skaraber, der sofort aus seiner Notstarre erwachte und einen „Rückspiegel“ ergreifen wollte – aber er brach unter den Laser-Schüssen der Freunde tot zusammen und verwandelte sich in einen Riesenkäfer. Dabei verlor er eine graue Türkarte!

Damit konnten die Freunde endlich graue Türschlösser öffnen. Sie taten das zunächst in der Zentrale und kamen zuerst in ein Waffenlager, in dessen Chitinik-Regalen etliche Nadler-Pistolen, Laser-Pistolen und „Rückspiegel“ lagen. Außerdem lagen hier zahlreiche blaue Mikrokarten und einige seltsame Drähte aus rotem Chitinik. Die Gefährten steckten „den ganzen Kram“ ein.

In einem Nachbarraum fanden sie 100 essbare Fett-Riegel sowie etliche Trinkampullen und einige Sprühdöschen; außerdem lag hier ein seltsames flaches Kästchen, auf dessen Bildschirm die Arbeits- und Polizei-Automaten zu sehen waren.

Die Funktion des Kästchens erschloss sich den Abenteurern nicht. Mit dieser Fernbedienung konnte man die Automaten außer Betrieb setzen.

Nun ja, (ziemlich widerlich schmeckendes) Essen hatten sie also gefunden. Gegen den Durst der Gefährten half das freilich überhaupt nicht.

Kurz darauf standen sie nun wirklich im Zentrum dieses Stockwerks, in der eigentlichen Kommandozentrale des Raumschiffs. Der große Bildschirm zeigte nur grauen Nebel, und die u-förmige Konsole (mit vielen Schaltern, Tastern und Reglern) hatte an zentraler Stelle ein hässliches Loch (wie hineingebrannt oder herausgesprengt). Bestimmt hatte sich einst der *Stab der Kontrolle* hier befunden!

Der Schiffscomputer war alarmiert. Die Blutsklaven waren in die Zentrale eingedrungen, ohne strenge Bewachung oder Beaufsichtigung! Er konnte nichts dagegen tun und schwieg deshalb angestrengt. Das Schlimmste, was ihm passieren konnte, war, dass die Eindringlinge die Selbstzerstörung einleiten würden – und das Beste, dass sie den *Stab der Kontrolle* einsetzen würden.

Die Gefährten hüteten sich, irgendwelche unbekannt Knöpfe zu drücken. OhMeiShe weigerte sich strikt, den Stab der Kontrolle auch nur versuchsweise in das Loch zu stecken. Gundar war empört. Rhadamanthus hatte ihnen genau diesen Auftrag erteilt, und jetzt, am Ziel ihrer Mission, wollten sie ihn nicht erfüllen? Eine engagierte Diskussion begann.

Die Mehrheit der Abenteurer wollte das Raumschiff keinesfalls zum Dunklen Meister steuern, sondern die Gelegenheit nutzen, um ihm endlich zu entfliehen. Das Adlivun-Massiv befand sich zwar im hohen Nord-Osten Midgards (südlich der Sednasee), zwischen Moravod und Medjis, und damit einige 1000 km nördlich KanThaiPans, aber immerhin würden sie hier die Möglichkeit haben (nachdem sie die einsame und wilde Bergwelt verlassen hatten), auf Wegen und Straßen in die Heimat von Shui und OhMeiShe zu ziehen. Da Shui seiner Göttin TsaiChen eine Queste gelobt hatte, war er sehr stark für diesen Plan. OhMeiShe hatte nichts dagegen, solange er vorher die Sex-Tropfen aus dem Saphir des Akrogal-Massivs (in den Küstenstaaten) bergen konnte. Insofern neigte er fast dazu, Gundar recht zu geben – aber andererseits wollte auch er sich von diesem ätzenden Engelchen-Job befreien, trotz der Belohnungen, die ihnen der mächtige Seemeister Rhadamanthus schon zugeteilt hatte.

Der Schiffscomputer lauschte (besorgt) der Unterhaltung. Vielleicht würde ihn ja einer der Blutsklaven um Hilfe bitten? Doch das passierte nicht.

Während der erregten Diskussion gab es zwei Erkenntnisse. Erstens entdeckte OhMeiShe bei einem Blick in das Konsolenloch, dass der für den *Stab der Kontrolle* passende Sockel völlig verschmort war. Hier konnte man den Stab also sowieso nicht einbauen!

Der Sockel war natürlich austauschbar, sofern man einen Ultraschall-Schraubenzieher besaß. Und einen Ersatz hätte es im Raumschiff auch gegeben, in der Landungssonde #2 nämlich. Aber das wäre eine andere Geschichte geworden...

Zweitens entdeckte Hippodora, wie man mit den „Rückspiegeln“ (eigentlich Plasma-Strahlern) schießen konnte – und Ilmor Vasaron spürte am eigenen Leib, welche schmerzhaften Wunden diese Energieblitze verursachen konnten. Er nahm der Culsu-Dienerin diesen versehentlichen Treffer aber nicht weiter übel, da sie jetzt deutlich mehr mit den skarabischen Waffen anfangen konnten; Ilmor selbst schoss mit der Nadlerpistole einige engfokussierte Chitinik-Nadeln in die nächste Wand und freute sich über eine weitere wirksame Fernwaffe (über kurze Distanz).

### Weiter unterwegs im Raumschiff (Level 1)

Schließlich waren sich alle über die vier nächsten Schritte einig.

1. Schritt: Auch die letzten Zweifler nahmen jetzt (unbeschadet) ihre nutzlosen Brillen ab.
2. Schritt: Die ganze Gruppe machte sich auf den Weg zu der vor vielen Stunden entdeckten „Ladestation“. Dort töteten sie die beiden Unter-Skaraber (dank ihrer neuen Bewaffnung völlig problemlos) und schlossen dann erst im Nebenraum den Energieschlauch an die Ladeschale an, ehe sie die gefundenen „energielosen“ Mikroarten in die passenden Schalen-Sockel einfügten. Damit hatten sie alles getan, um später möglicherweise weitere „magische Munition“ für ihre skarabischen Waffen zu haben.

Doch die Ladestation war defekt; die Abenteurer hatten alles richtig gemacht, aber es gab trotzdem keine neue Munition, auch später nicht.

3. Schritt: Die ganze Gruppe machte sich auf den Weg zu den mit grauen Türschlössern gesicherten „valianischen Räumen“.

- In einem Ankleidezimmer entdeckten sie ein kleines Raumschiff-Modell aus Platin (1000 GS).
- In einem Wohnzimmer fanden sie ein Schmuck-Kästchen mit Edelsteinen (1000 GS) sowie einen mit alten valianischen Frauenkleidern „behängten“ Ober-Skaraber, den sie flugs töteten. Er hatte eine graue Türkarte bei sich.
- In einem Schlafzimmer fanden sie einen kompletten Satz von Türkarten, eine Nadlerpistole, einen durchsichtigen Quitinik-Beutel mit Rohdiamanten (15.000 GS) und einen ähnlichen Beutel, der eine knetbare beigefarbene Masse enthielt und aus dem eine Lunte herausragte (wie die beiden kanthanischen Abenteurer sofort erkannten, denn OhMeiShe und Shui hatten in ihrer Heimat schon viele Feuerwerke gesehen, auch wenn sie selbst nichts von der Kunst des LiYao verstanden).
- Auf einem Schreibtisch lag ein in altertümlichem Vallinga beschriftetes Pergament mit drei Texten.

*Skaraböa darf nicht sterben! Unsere Mission ist völlig klar – Fürst Qufladhen hat keinen Zweifel daran gelassen. In unserer Heimat ist der Klimawandel unerbittlich, und die saftspendenden Lebensformen sterben leider viel zu schnell dahin. Unser Schiff wird eine neue Heimat finden, und dann kann der Umzug ins gelobte Land beginnen!*

*Endlich – wir haben eine passende Welt entdeckt! Und wir haben sie bereits ausführlich studiert! Unsere Elite kann schon die Gestalt dieser armseligen Zweibeiner annehmen – und ihre Sprache und ihr gesamtes Verhalten haben wir anhand einiger Exemplare ebenfalls schon sehr gut studieren und ausprobieren können. Mich hat das auf die Idee gebracht, auch dieses sogenannte Schreiben auszuprobieren, eine interessante Übung, gar kein Vergleich mit unserem eleganten Skarabisch. Fast ein Fall für forsches Fühlerfieber!*

*Fürst Qufladhen ist informiert. Diese Zweibeiner verfügen ab und zu über seltsame Fähigkeiten, für die unsere skarabische Wissenschaft keine Erklärung hat. Damit besteht ein gewisses unkalkulierbares Risiko für unsere Invasion – vielleicht sollten wir lieber erst die Brutfrage lösen? Wir werden das demnächst mit den Offizieren besprechen. Wir haben schließlich nur zwei Landungs sonden!*

4. Schritt: Die ganze Gruppe lief zum letzten unerforschten Raum im Zentrum des Raumschiffs. Unterwegs interessierte sich einer der Gefährten „nur mal so“ für einen der verschleimten Seitenkorridore – und schon bekamen sie es mit zwölf aggressiven Larven zu tun, die sie dank ihrer skarabischen Waffen mit wenig Mühe ausschalten konnten.

Die Gruppe änderte ihren Plan. Sie erforschten zunächst den fehlenden Sektor auf dieser Ebene des Raumschiffs und stellten fest, dass praktisch die Hälfte des Stockwerks von einer Unmenge von Larven besiedelt wurde. Es wäre ein (tödlicher) Fehler gewesen, dort sämtliche Räume erforschen zu wollen, denn die blutgierigen und blutwitternden Larven hätten sich von allen Seiten zu Hunderten auf die willkommenen Saftlieferanten gestürzt. Außerdem erprobte Ilmor Vasaron (mit Gasmasken) eine der Gasgranaten an ein paar Unter-Skarabern aus, die in ihrem Raum dank seiner Anwesenheit zunächst aus der Starre erwachten, ehe sie durch das farb- und geruchlose Schlafgas wieder einschlummerten (und von Ilmor getötet wurden).

Anschließend zogen sich die Gefährten in eine leere Kammer des ersten erforschten Sektors zurück und legten eine von ersten Durstgefühlen geplagte Ruhepause ein. Hippodora hielt Wache – aber es ereignete sich nichts.

Der Schiffscomputer verfügte im Augenblick über keine Automaten, konnte also nichts unternehmen. Nur (ein wenig) Blut konnte die Notstarre der skarabischen Besatzung unterbrechen (oder der Befehl der Selbstzerstörung, den sich der Schiffscomputer aber nicht selbst geben durfte).

Mit (halbwegs) frischen Kräften begab sich die Gruppe wieder ins Zentrum des Raumschiffs, öffnete die Tür zur letzten dort unerforschten großen Kammer – und entdeckte den Terminalraum mit zahlreichen großen Bildschirmen und komplizierten Steuerpulten. Hier waren acht Ober-Skaraber erstarrt; einer von ihnen trug auf seinem haarlosen Menschenkopf zwei große Fühler.

Das war Herzog Quflikzem, der Kapitän des Raumschiffs und der Anführer der skarabischen Expedition.

Die Gefährten schleuderten Gasgranaten in den Raum, ehe sich die Tür wieder schloss. Ihre kurze Anwesenheit hatte aber bereits genügt, die besonders empfindsamen Fühler dieser Elite-Skaraber zu kitzeln, um sie aus ihrer Notstarre zu erwecken. Und das Schlafgas war natürlich nur für niedere Kreaturen gedacht, beispielsweise für aufmüpfige Unter-Skaraber. Ober-Skaraber waren selbstverständlich immun dagegen.

Während einer der Ober-Skaraber begann, sich mit dem Schiffscomputer zu verständigen, stürzten sich die anderen zur (einzigen) Tür ihres Raums, um sich auf die Bringer des begehrten Saftes zu stürzen.

Überrascht mussten die draußen wartenden Gefährten feststellen, dass ihr Schlafgas eine äußerst weckende Wirkung gehabt hatte, denn die blauen nackten Zwitterwesen wollten sich förmlich durch die Tür drängen, um sich mit ihren Klauen auf sie zu stürzen. Trotz ihrer skarabischen Bewaffnung



hatten die Freunde durchaus Mühe, alle Gegner zu bezwingen; der härteste Widersacher war natürlich Herzog Quflikzem, der zusätzlich zu seinen Klauen auch mit seinen Kopffühlern violette Blitze abfeuern konnte, die erheblichen Schaden anrichten konnten; zu seinem Pech hatte er aber wenig Erfolg mit seinen Angriffen. Der Herzog versuchte die Blutsklaven in altertümlichem Vallinga zur Aufgabe ihres Widerstands und demütiger Saftspende zu bewegen, aber das half ihm natürlich nichts.



Da der Schiffscomputer keine Automaten zu Hilfe schicken konnte, gewannen die Freunde diesen Kampf. Auf dem zuletzt aktivierten Bildschirm lief ein kurzer Film in Endlosschleife.

Der Bildschirm zeigt Midgard von weit oben, als plötzlich das Bild heftig wackelt und daraufhin das Land schnell an Größe zunimmt, während das Bild heftig herumwackelt.

Dann schaltet das Bild um auf die Steuerzentrale des Raumschiffs; hier stehen einige Ober-Skaraber (einer davon mit Kopf-Fühlern) herum bzw. halten sich an der Konsole fest, in deren Mitte ein hässliches Loch zu sehen ist, aus dem dunkler Rauch aufsteigt. Der Skaraber mit den Kopf-Fühlern bedient mit hohem Tempo irgendwelche Knöpfe und Regler auf der Konsole.

Dann schaltet das Bild um zu einem hallenartigen Raum, in dem sich eine von Röhren und Schläuchen umgebene große bläulich blinkende Kugel befindet. Von einer Seite eilen plötzlich zwölf Unter-Skaraber und ein Ober-Skaraber auf die Kugel zu und verschwinden irgendwo unter ihr.

Dann sieht man die große Kugel eine Zeitlang blinken. Und plötzlich ist sie fort – die Schläuche und Kabel torkeln allein herum.

Das Bild wechselt erneut; man sieht acht Ober-Skaraber in dem Terminalraum, in dem sich die Abenteurer gerade befinden. Der Skaraber mit den Kopf-Fühlern drückt irgendetwas an seiner Konsole. Danach erstarren sämtliche Skaraber. Das Bild wird dunkel.

## Der Heimflug der Engelchen

Die Gefährten legten in „ihrem Schlafraum“ eine kurze Verschnaufpause ein, um sich von den Strapazen des Kampfes wenigstens etwas zu erholen, und um den nächsten Schritt zu beraten. Da sie mittlerweile alle durstig waren, einigten sie sich darauf, das Raumschiff vorübergehend zu verlassen, um im Gebirge nach einer Quelle oder nach Schnee oder Eis zu suchen, um ihren Durst zu stillen.

Erwartungsgemäß öffnete der Schiffscomputer nicht die Tür der Außenschleuse, sondern reagierte mit der Aufforderung: „*Zweibeinweichi! Befehl! Abgeben Teilersatz! Nichtfolgen Strafe! Folgen Zentrale! Folgen Zentrale!*“

Shui und OhMeiShe hatten sich schon auf diesen Moment vorbereitet. Sie legten den Sprengstoff-Beutel an der Außentür ab und beschwerten ihn mit allerlei schweren skarabischen Gerätschaften aus massivem Chitinik. Dann entzündete OhMeiShe die Lunte – und alle liefen ein Stück weg, um den vermeintlichen Sicherheitsabstand einzuhalten. Zwei Chitinik-Wände und über 30m Korridor sollten gewiss reichen, lautete ihre Experten-Ansicht. Schließlich wollten sie ja nur ein Loch in die Tür sprengen, um ins Freie klettern zu können, nicht wahr?

Der Chitinik-Sprengstoff wusste aber nichts von diesem Plan. Als er nach einigen Minuten explodierte, verrichtete er sein Werk genau nach Vorschrift und atomisierte sämtliche Materie in einem Umkreis mit 30m Radius. Der (unglaubliche, aber wahre) Zufall wollte es, dass sich die Gefährten genau am Rand dieser Zone absoluten Schadens aufgehalten hatten, also nicht automatisch pulverisiert wurden. Die Druckwelle und die Trümmerteile sorgten freilich trotzdem für schwere bis schwerste Verletzungen. Coiree und Lindor waren jenseits aller üblichen Heilversuche tot [-9 bzw. -7 LP], und Gundar und Hippodora lagen im Sterben [-1 bzw. 0 LP]. Wundersamerweise hatten die beiden kanthanischen „Experten“ schwer verwundet überlebt [je 2 LP], und dem blutüberströmten Ilmor ging es sogar noch am besten [3 LP]. Er flößte den Toten insgesamt drei der mächtigsten Heiltränke ein, die die Gruppe besaß (Adsey Chrödios Trank der starken Heilung – „*wenn sonst nichts mehr hilft*“), und sie wurden ebenso gerettet wie der Rest der Gruppe.

Nachdem sie keine echten Engelchen geworden waren, besahen sich die immer noch unter Schock stehenden Gefährten (nach einer längeren Pause, in der sie keinerlei Begegnungen mit irgendwelchen Skarabern hatten) das gewaltige Loch, das jetzt in der Außenhülle des Schiffs klaffte. Im Schein des Sonnenlichts konnte man erkennen, dass sich oberhalb des jetzigen Stockwerks nur noch die kuppelförmige Spitze des Raumschiffs befand, während in der Tiefe weitere Stockwerke in das herausgesprengte Loch mündeten; Level 2 befand sich 5m tiefer (und war nur 1,5m hoch), Level 3 befand sich 10m tiefer (und war 4m hoch). Und Level 4 lag 30m tiefer – dort hatte auch die Pulverisierung des Raumschiffs geendet.

Während die Mehrheit der Abenteurer direkt aus dem Raumschiff hinausklettern wollte, um durch die Berge in Richtung menschlicher Zivilisation zu marschieren (und Wasser zu trinken), forderte Gundar seine Gefährten auf, sich die unteren Geschosse des skarabischen Fluggefährts zumindest einmal „ganz grob“ anzuschauen. Vielleicht gab es dort unten die tollsten Schätze zu entdecken? Und außerdem gab es in 60m Tiefe bekanntlich eine Tür in der Außenhülle. Man könnte also nach einer kurzen Inspektion bestimmt bequem dort unten ins Freie spazieren – und sollte es noch skarabische Gegner geben, würde das nicht so gefährlich sein, dank der vielen skarabischen Waffen, die sie jetzt selbst nutzen konnten.

Widerstrebend willigten seine Gefährten schließlich in dieses Vorhaben ein. Sie seilten sich also zum Level 4 hinab und sahen unterwegs:

- im dunklen und niedrigen Level 2 gab es keinerlei Wände, nur ein Wirrwarr aus Rohren und Schläuchen und Maschinen aller Art; dieses Geschoss war offenkundig die Versorgungsebene für Level 1
- vom Level 4 bis zum Level 3 hinauf befand sich ein gewaltiger (20m hoher) zylindrischer Hohlraum von etwa 100m Durchmesser, in dessen Seitenwänden sich etwa hunderttausend Eikammern befanden, zusammen mit einem Gewirr von Versorgungsschläuchen und Drähten; ein Teil der Eikammern war offenbar bei der Bruchlandung zerstört worden; überall befanden sich stinkender Schleim und vergammelte Massen pflanzlichen oder tierischen Ursprungs
- im Level 3 gab es einen geländerlosen ringförmigen Umgang, von dem aus man hinab auf die Eikammern und die stinkenden Überreste der Larvenbrut-Kolonie schauen konnte; zwischen dem Umgang und der Außenhülle des Raumschiffs befanden sich Räume, in denen einst Nährlösungen in großen Chitinik-Kanistern gelagert waren, die über Pumpen und Röhren in der Aufzuchtstation versprüht worden waren
- im Level 4 befand man sich am Rand des ein paar Meter tiefer liegenden Bodens des Innen-Hohlraums; der einstige (tiefe!) Nährlösungsteich war eine dunkle Schleimmasse, in der man Tausende von teilweise angefressenen Larven und andere stinkende Moderklumpen erkennen konnte; in den Außenkammern befanden sich weitere Vorratsbehälter und Mischer und Häcksler für Nährstoffe aller Art sowie Kontrollstationen und kraftfeldgeschützte Laborflächen zur Überwachung der gesamten Kolonie; da die überlebenden Larven diesen Bereich weitgehend verlassen hatten, mussten die Gefährten keinen Kampf bestehen

Vom Level 4 führten breite und äußerst steile Rampen 30m hinab zum Level 6. Einen Level 5 (das Versorgungsgeschoss für Level 4) gab es ebenfalls, aber der Zugang dorthin war nur über spezielle Aufzüge möglich, und diese blieben unentdeckt.

Nach einiger Diskussion erklärten sich die Gefährten bereit, Gundar seilgesichert an einer Rampe hinab zum Level 6 zu lassen. Er löste sich dort unten vom Seil und betrat die riesige Halle, die nur von den Wänden und Maschinen des Teichbehälters im Zentrum des Raumschiffs unterbrochen wurde. Er entdeckte hier zwei identische 15m hohe Aufbauten aus Chitinik-Gerüsten mit einer Unmenge an Schläuchen, Röhren und Maschinen; während sich im Inneren der einen Anlage eine 14m durchmessende bläulich blinkende Kugel auf einer 1,5m hohen Chitinik-Halterung befand, fehlte diese Kugel in der anderen Anlage. Dort waren nur die Halterung und die herabbaumelnden Schläuche und Leitungen zu sehen.

Interessant! Gundar kroch unter die blinkende Kugel und sah eine runde Einstiegsöffnung mit einem Kreislamellen-Verschluss – und ein graues Türschloss. Sehr interessant!

Gundar sah sich außerdem nach dem Ausgang aus dem Raumschiff um. Dort war ein großer Raum, der mit einem violetten Türschloss versehen war. Der Waldläufer entschied sich dafür, diese Tür nicht zu öffnen, und aktivierte deshalb nicht die Wachmannschaft (12 Ober-Skaraber und 6 Polizei-Automaten). Eine gute Entscheidung!

Nach seiner Rückkehr zu den Gefährten begann die nächste erregte Diskussion, die damit endete, dass Hippodora und Shui die Rampe oben sicherten, während ihre Freunde nach unten gingen. Ilmor öffnete den Einstieg in die Kugel, die tatsächlich die Landungssonde #2 des Raumschiffs war.

Im Inneren befand sich ein großer Bildschirm vor einer Bedienkonsole mit zahlreichen Knöpfen und Schaltern (und einem Drehstuhl mit Lehne für den Kapitän der Landungssonde). Dahinter befanden sich insgesamt zwölf Stühle mit elastischen Gurten zum Ansnallen der Passagiere und (leeren) Transportboxen für Ausrüstung und Nahrungsmittel.

In der Bedienkonsole befand sich ein Loch mit einem unverschmorten Sockel, der sich für den *Stab der Kontrolle* perfekt geeignet hätte. Ein Knopf blinkte bläulich. Auf dem Bildschirm war eine Karte von Midgard zu sehen – und im Gebiet der Küstenstaaten gab es einen blinkenden blauen Punkt.

Die Freunde kehrten zu Shui und Hippodora zurück, um ihre Diskussion fortzusetzen.

- Gundar forderte seine Gefährten auf, Mut zum Risiko zu haben. Rhadamanthus würde vermutlich keine Kontrolle über diese skarabische Landungssonde haben, d.h. sie würden seiner Ansicht auf elegante Weise zum Ausgangspunkt im Akrogal zurückkehren. Und falls nicht? Nun denn, so schlecht waren diese Aufträge doch gar nicht gewesen! Es hatte Schätze und Belohnungen gegeben, nicht das Schlechteste für einen Abenteurer. Und bestimmt würde sich auch eine andere Gelegenheit ergeben, dem Dunklen Meister zu entfliehen.
- OhMeiShe schwankte. Einerseits wollte er gern Gundar glauben, dass der schnellste Weg zurück in den Akrogal durch einen Flug zu schaffen wäre (und er wollte dort unbedingt die ersehnten Sex-Tropfen in sein Fläschchen füllen), andererseits beunruhigten ihn die mahnenden Stimmen seiner Freunde. Schließlich entschied er sich gegen Gundars Vorschlag.
- Hippodora lehnte jegliche Nutzung dieses skarabischen Teufelswerks entschieden ab. Eine Aktivierung der Landungssonde würde die Gruppe – als Engelchen – wieder zurück in die Fänge des Dunklen Meisters befördern. Und diesem ganzen Irrwitz konnten sie dadurch begegnen, dass sie sich auf Wanderschaft durchs Gebirge machten und Raumschiff Raumschiff sein ließen. Warum also ein unnötiges Risiko eingehen? Jedes andere Vorgehen wäre völlig unvernünftig.
- Shui war ganz Hippodoras Meinung. Da er obendrein sowieso ins TsaiChen-Tal wollte, war er entschieden gegen einen riskanten Flug in die falsche Richtung. OhMeiShe müsste halt ohne Sex-Tropfen seinen Mann stehen, der sollte sich nicht so anstellen.
- Coiree war ebenfalls der Meinung, dass der Flug mit der Landungssonde zu gefährlich wäre.
- Lindor enthielt sich der Stimme; als Heiler der Gruppe würde er ihnen auf jedem Weg folgen, um für ihre Gesundheit zu sorgen.
- Ilmor schwieg (wie meistens bei solchen Abstimmungen).

Die Freunde beschlossen, sich zu trennen. Gundar verabschiedete sich von ihnen und kletterte erneut hinab zum Level 6; eine graue Türkarte hatte er bei sich, den *Stab der Kontrolle* aber nicht. Sollte der Abflug nicht klappen, wollte er seinen Gefährten hinterherlaufen.

Seine Gefährten kletterten inzwischen aus dem Loch in der Hülle des Raumschiffs hinaus ins Gebirge – und sahen sich zum ersten Mal überhaupt in der Umgebung des Raumschiffs um. Dabei fanden sie schnell eine kleine Quelle mit köstlichem eiskaltem Wasser – und sie erkannten, dass sie sich auf einem Felsplateau befanden, von dem sie weder höher klettern noch in die Tiefe hinabsteigen konnten. Sie waren in der Bergwelt des Adlivun gefangen! Wenn Gundar schon fortgeflogen war, hatten sie jetzt ein wirklich massives Problem!

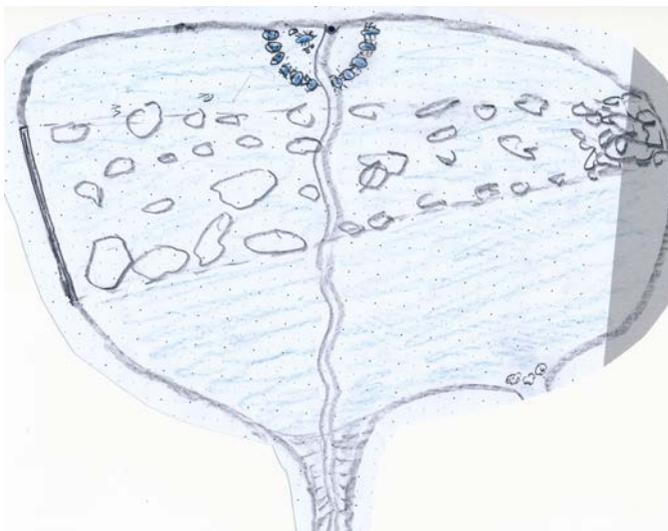
Aber Gundar war nicht fortgeflogen. Nachdem er in der Landungssonde Platz genommen und den blauen Knopf gedrückt hatte, hatte ihm der Bildschirm zunächst den blauen blinkenden Punkt in vergrößerter Darstellung gezeigt (ein regelmäßiges Dreizehn-Eck auf einer Kreuzung vieler Linien), während eine Art von Countdown in Form eines kleiner werdenden Balkens am rechten unteren Bildrand ablief. Dieser Balken blieb plötzlich stehen – und der Bildschirm zeigte ein loses Kabel, das auf der Innenwand von Level 6 in etwa 10m Höhe nicht in der zugehörigen Fassung steckte.

Als die Gefährten also wieder zusammen waren, machten sie sich im ansonsten ruhigen Level 6 auf die Suche nach dem losen Kabel – und Hippodora schwebte mit ihrer Rabenrobe in die Höhe und steckte das Kabel ein.

Jetzt konnte der Rückflug beginnen. Die Gefährten setzten jetzt sogar den *Stab der Kontrolle* in den Sockel ein. Er rastete ein, und der Bildschirm zeigte ein Fenster, das offenbar irgendeine Eingabe erwartete (das Administrator-Passwort natürlich) – da keine Eingabe erfolgte, wurde der Stab auch nicht zur Flugsteuerung aktiviert. Aber der blaue Knopf funktionierte. Die Sonde wurde abgekoppelt – und landete perfekt in der bekannten Felshöhle im Akrogal-Massiv.

Diesmal hatte kein übermotivierter Skaraber an einem *Stab der Kontrolle* manuell herumhantiert – die Automatik der Landungssonde funktionierte tadellos.

### Zurück in Amanad



Der Bildschirm zeigte den Gefährten die bekannte Felshöhle<sup>3</sup>.

Skaraber waren hier keine zu sehen. Das Aussteigen aus der Sonde erwies sich zunächst als unmöglich, da sich direkt unter dem Ausstieg der Felsboden befand. In der linken unteren Ecke des Bildschirms war ein Käfer zu sehen, der Kniebeugen machte – und als Ilmor auf die Idee kam, den *Stab der Kontrolle* auf und ab zu bewegen, gelang es ihm, die Sonde ein Stückchen über dem Boden schweben zu lassen.

<sup>3</sup> TGB B.37

Jetzt durften sie endlich aussteigen!

OhMeiShe eilte zum Sternsaphir und füllte die drei Tropfen des blauen Wundsekrets in sein Spezialfläschchen. Danach stemmten die Freunde den Saphir selbst aus der Felsenknolle und packten ihn ein, ebenso wie das skarabische Nagelgewehr, das dem Ober-Skaraber gehört hatte, der sie damals bei ihrem ersten Besuch dieser Höhle damit beschossen hatte.

Die drei nackten hübschen Mädchen mit bodenlangen glatten weißen Haaren und blauer Haut standen noch immer vor einer 2m breiten Nische in der Felswand und wirkten... ..irgendwie abwartend. Die Gefährten hatten keine Lust auf einen weiteren Kampf und ließen die Wächterinnen des Dunklen Meisters in Ruhe.

Keine schlechte Idee – neun der zwölf kampfstarken Wesen warteten nämlich unsichtbar darauf, die Deppen zu umzingeln.

Die Freunde kehrten durch die verzweigten Höhlen zurück zur Wintergrotte. Diese mussten sie einzeln betreten – und alle wurden zurück auf den Marmorsockel der ehemaligen Alpanu-Statue in der Tempelruine der Badestätte von Amanad versetzt.

Tharu Akaro freute sich einerseits sehr, seine seit zwei Nächten „verschollenen Gäste“ wiederzusehen, war aber auch enttäuscht, als er hörte, dass die blaue Farbe und die stimulierende Wirkung seines Badewassers dauerhaft vorbei sein würden. Nun denn, da würde er wohl seine Preise senken müssen! Schade, das würde Arbeitsplätze kosten. Aber Hauptsache, es würden keine weiteren tödlichen Unglücksfälle mehr passieren!

Es war der 9. Tag des Luchsmondes des Jahres 2408 nL.

In den folgenden drei Nächten setzten sich Coirees Träume fort, ehe sie endeten:

#7

Es gibt zwei Leuchtfeuer! Sie kommen von der gleichen Welt, und nicht nur das – sie liegen recht nah beieinander! Neben dem schwachen vertrauten Signal empfangst du nun auch ein deutlich stärkeres, das allerdings auch deutlich verzerrt ist. Offenkundig haben die Pioniere einen besseren Ankerplatz gefunden! Du änderst den Kurs dementsprechend.

#8

Weiterhin keine Signale vom Sphärenschiff! Du befürchtest, dass da etwas äußerst schiefgelaufen ist. Es wäre falsch, dein ganzes Volk zu riskieren! Du musst dir erst selbst einen Überblick verschaffen. Deshalb machst du dich mit einer kleinen Mannschaft auf den Weg ins Unbekannte, vom Leuchtfeuer der Expedition geleitet.

#9

Dein Lebensraum ist in Gefahr! Die Saftspender sind fast ausgerottet, und der Klimawandel verschlechtert sowieso die Überlebenschancen für alle. Als Fürst bist du verantwortlich für die Zukunft deines Volkes, und verantwortlich hast du auch gehandelt: die Expeditionen sind nun schon lange Zeit unterwegs, und zumindest eine hat jetzt Erfolg gehabt, wenigstens teilweise. Während es keinerlei Signale vom Sphärenschiff gibt, sendet die Besatzung der Landungssonde die lange erhofften Leitsignale. Es gibt also Hoffnung auf eine neue Heimat! Dein Name wird in den Chroniken mit Bewunderung und Stolz vermerkt werden: Qufladhen, der Weltenwanderer!