

## A.12 Tamoachan

Harold Johnson & Jeff R. Leason, AD&D-Abenteuer, TSR 1981 (Dungeon Module C1)  
<Originaltitel *The Hidden Shrine of Tamoachan*>  
incl. Intermezzo: Jürgen Hartmetz, Goldenbrief-Abenteuer, VF&SF 1986 (*Im Sog des Bösen*, GB 7)

Copyright © 2003 by Harald Popp.

Herbst und Winter des gleichen Jahres verbrachten die Freunde in Corrinis. Eine alte Bekannte war mit dem letzten huanischen Handelsschiff, der Silbernen Meerjungfrau, angekommen: Huracan! Sie und Sirena schmiedeten schon eifrig Pläne für das nächste Abenteuer, denn Huracan hatte zufällig von einer geheimnisvollen Tempelpyramide an der Südküste Nahuatlax erfahren, die sie nun mit Hilfe der Gefährten erforschen wollte.

Einige Tage nach einem heftigen Sturm war in Pfortlpmf, in der Nähe von Huracans Dorf, die Leiche eines Mannes an die Küste getrieben, in dessen priesterlichen Gewändern sie eine wasserdichte Schriftrollenhülle gefunden hatten. Sie enthielt eine einfache Karte ("hier liegt der Olmanentempel Tamoachan, der Camazotz, dem Fledermausgott, geweiht ist"), ein bescheidenes "Wörterbuch" olmanisch-huanisch, einen Brief der Hohepriester Nahuatlax, in dem sie den Empfänger aufforderten, im gesamten Land nach alten Quellen und Erzählungen über das vergangene Olmanenreich zu suchen, und ein unvollendetes Schreiben, an diese Hohepriester adressiert, in dem erregt von Tamoachan und dem dortigen Tempel gesprochen wurde, dessen unheiliger Existenz ein Ende bereitet werden müsste.

Huracan war das friedliche Leben in Pfortlpmf bereits wieder langweilig geworden, und da ihr Volk dank der guten Handelsbeziehungen zwischen ihrer Blutsschwester Smtrll und dem Huaner Ucuah Canul nun durchaus auch einige Goldstückchen gut gebrauchen konnte, entschloss sie sich, ihre alten Kampfgefährten auf ein neues Abenteuer mitzunehmen. Bestimmt gab es in diesem Tempel Schätze zu holen!

Der milde Winter verging, und als die Silberne Meerjungfrau Corrinis zu ihrer Heimfahrt verlies, waren mit Huracan zusammen Borthor-Bartl, Sirena, Zargos, Lingana, Kerloas und Minar an Bord. Seit die unerschrockene Huracan dem Kapitän vor einigen Jahren bei einer beginnenden Meuterei durch ihr beherztes Eingreifen das Leben gerettet hatte, verband die beiden eine tiefe Freundschaft. Der Kapitän war deshalb gern bereit, die Freunde an der gewünschten Stelle an der huanischen Südküste mit einem kleinen Boot abzusetzen; sie vereinbarten, dass er vier Wochen später sie dort auch wieder abholen würde.

Ihre Seereise verlief ohne Zwischenfälle, und endlich kam die von dichtem Urwald bedeckte Südküste Nahuatlax in Sicht. Mit Hilfe ihrer Karte fanden sie problemlos eine geeignete Anlegestelle für ihr kleines Boot, und nach einem schwülwarmen, schweißtreibenden Tagesmarsch entlang kleiner Wildpfade durch ein schier unwegsames Dschungel-Dickicht aus Lianen, Gestrüpp und Urwald-Baumriesen erreichten sie die Ruinenstadt Tamoachan.

Ihren Augen bot sich ein einziges Wirrwarr aus umgestürzten, überwucherten Steinmauern und einzelnen, mit dicken Pflanzenschichten bedeckten Steinquadern - die Natur hatte sich ihren Lebensraum zurückerobert! Mit einiger Mühe war noch die ursprüngliche Anlage der Stadt zu erkennen: sternförmig liefen einst Hauptstraßen, jetzt weitgehend trümmerfreie "Täler", von einem großen Platz nach allen Seiten weg. Dort erhob sich eine 30m hohe Stufenpyramide, auf der sich ein zerfallener Tempel befand: sie waren am Ziel ihrer Reise.

Vorsichtig kletterten die Freunde auf den verwitterten Stufen einer ehemaligen Treppe zu der Tempelruine hinauf. Von dem Gebäude stand vor allem noch die mächtige Rückwand, auf der

im Vollrelief ein riesiges Fledermauswesen mit ausgebreiteten, klauenbewehrten Flügeln und einem weit aufgerissenen Maul dargestellt war; davor stand ein Altarstein, aus dessen Seiten ebenfalls steinerne Fledermausflügel in die Luft ragten.

Die Gefährten suchten geraume Zeit vergeblich nach einem Eingang in die Pyramide und kamen schließlich auf die Idee, das man vielleicht seine Hand in das aufgesperrte Fledermausmaul stecken müsste, um so irgendeine Geheimtür zu öffnen - sie hatten damit ja schon ihre Erfahrungen! Kerloas erklärte sich mutig zu einem Versuch bereit: die "Fledermaus", natürlich eine Darstellung der Gottheit Camazotz, biss mit ihren nadelspitzen Fangzähnen zu, und sein kostbares Zwergenblut begann in einen verborgenen Behälter in der Rückwand zu tropfen. Außerdem konnten die verblüfften Freunde hören, wie Stein auf Stein knirschte - ganz so, als würde sich gleich die gesuchte Geheimtür öffnen.

Nun fingen auch die riesigen Flügel der Fledermaus plötzlich an, lederartig und sehr beweglich zu wirken, und die Krallen drohten, den armen Zwerg von hinten her zu zerfleischen. Kerloas war entschieden dafür, das Experiment abubrechen, ehe er verblutet war, und nach einigen verzweifelten Versuchen gelang es ihm, seinen Arm aus dem Maul loszureißen; hell pulsierte sein Blut aus der zerfetzten Schlagader!

Zu seinem Glück hielt damit auch der gesamte Mechanismus inne, und seine Freunde konnten ihn gefahrlos in Sicherheit bringen und verbinden. Etwas später war erneut Knirschen zu hören, das Maul der Fledermaus öffnete sich wieder, die Flügel versteinerten - offenbar war die Anlage wieder scharf wie zuvor.

Die Freunde waren sich einig: ein anderes Opfer müsste her! So steckten sie am Morgen des nächsten Tages den Arm einer gefangenen Meerkatze in das Fledermausmaul, ohne sich von den spitzen Angstschreien des gequälten Tiers beunruhigen zu lassen. Der Erfolg gab ihnen recht, denn das blutige Tieropfer wurde ebenso angenommen, und sie hatten tatsächlich eine Geheimtür gefunden, einen Eingang in die seit Jahrhunderten unberührte Pyramide.

### **Die erste Expedition**

Mit kalter Routine erforschten die Gefährten das unterirdische Labyrinth aus Gängen, Räumen und riesigen Hallen. Wo steckte bloß das verdammte Gold, das - sie wussten doch Bescheid! - in jeder Pyramide zu stecken hatte!? Denn zunächst fanden sie nur Fallen und Gefahren.

Da saß in einem geheimen Raum, hinter einem Vorhang aus Muscheln und Holzperlen verborgen, eine geheimnisvolle Gestalt regungslos auf einem Thron - Zargos Elfenschwert Gurthrauk warnte mit seinem bläulichen Schimmer vor einer großen Gefahr, und sie wagten es vorerst nicht, dort weiter zu forschen.

Da war hinter einer riesigen Jadeplatte eine Kammer, in der ein mumifizierter Kentaur ein paar Tonkrüge bewachte. Er griff sie plötzlich mit einem langen Bronzespeer an, wurde aber mühelos überwältigt und zerstört; in den Tonkrügen waren bloß Kieselsteine.

Da war ein geheimnisvoller Raum, den sie von oben her erreichten, als sie sich einen Schacht hinabseilten: Auf einer bunt gestalteten Landschaft auf dem Fußboden standen viele kleine Tonfiguren herum, die Menschen bei den unterschiedlichsten Tätigkeiten darstellten. Es handelte sich um ein Bild Miktlans, des Landes der Toten in der olmanischen Mythologie.

Die Landschaften zeigten Hügel, Wüsten, Grassteppen, Feuer und Lava, Eis, Sümpfe und einen schwarzen Abgrund (klar, die Hölle).

In jedem Bereich des Raums lauerte eine andere Art der Magie darauf, dass ein unvorsichtiger Fuß den Boden dort berührte. Wieder einmal hatten die Freunde Glück, den als Minar sich als erster abgeseilt hatte und den Hügelbereich unter sich betrat, erhielt er zwar einen kräftigen magischen Stoß, doch er purzelte nicht etwa in einen anderen Bereich des Raums, sondern schwang an seinem Seil ohne Gefahr über dem Boden hin und her. Sie fanden so bald heraus, welche Teile man betreten durfte, und meisterten diese Aufgabe also ohne Schaden.

Da war ein riesiger Drache, der plötzlich hinter einer geheimen Steintür hervorschoss, als sie sich gerade unterhalb dieser Tür auf einer langen Treppe befanden. Panik brach aus - und verwandelte sich in Heiterkeit, als sie merkten, dass es nur ein angeketteter Steindrache auf Rollen war.

Da war ein riesiger Raum, dessen Wände zum Teil eingestürzt waren, und in dem eine Riesenschlange ihr Nest gebaut hatte. Sirena zähmt das Ungetüm im Handumdrehen.

Da war ein Raum, in dem ein eigenartiges Gewächs, ähnlich einer blätterlosen Weide mit langen dünnen Zweigen, in einem wassergefüllten Becken stand, von Rattenskeletten umgeben ("aha, ein Greifer", riefen die erfahrenen Freunde aus, denn Zargos hatte ihnen schon seit Jahren das Gesamtwerk des Timelorner Poeten Pietro Antonios vorgelesen, "*Meine Reisen in Xanthia und Anderer Unfug, treulich notieret und säuberlich in vielen Bänden dokumentieret, verfasst zur Mehrung Eures Wissens und Meines Wohlstandes*").

Natürlich betraten sie daraufhin den Raum nicht, und das war gut so, denn die 24 Tentakel des Greifers - man sieht, Lesen kann Leben retten - waren eine tödliche Gefahr, die Zargos mit einer wohlgezielten Feuerkugel beendete.

Da war ein Raum, in dem es von ausgestopften Hauskatzen nur so wimmelte; dort entpuppte sich eine tigerköpfige Männerstatue als eine Art Werjaguar, die wieder ohne besondere Probleme vernichtet wurde. Hier stießen sie auch auf einen Geheimgang, der mit Runen verziert war, die auf ein drohendes Unheil hinwiesen. Natürlich war ihr Interesse geweckt, und sie gelangten auf einen kurzen Korridor mit je einer Tür an seinen Enden und einer Doppeltür in der Mitte. Die Griffe der Doppeltür waren mit einer goldenen Kette und einem großen Goldsiegel gesichert, das zweifelsohne die Abbildung eines BalRok zeigte. Unmittelbar vor der Tür war der Steinfußboden geschmolzen (!) und zeigte einen Krallenabdruck, wie er, so das einmütige Urteil von Zargos und Sirena, durchaus von einem dieser gefürchteten Dämonen stammen könnte. Die deutlich zu spürende böse Ausstrahlung der ganzen Umgebung bestärkte sie, hier zunächst nicht weiter zu forschen - einem echten BalRok wollten sie möglichst nicht begegnen.

Dann war da ein von Erdeinbrüchen halb zugeschütteter Raum, in dem sie von einer Unmenge Ratten angegriffen wurden. Die Biester zeigten sich zwar recht bissig, doch da die Freunde im Umgang mit diesen Gegnern schon recht vertraut waren, beunruhigte sie dieser Angriff kaum. Da geschah das Unfassliche: Lingana wollte einem besonders kratzbürstigen Exemplar ausweichen, stolperte dabei unglücklich über einen Erdbrocken, stürzte, und brach sich das Genick! Gut, dass die anderen Freunde ihr bald darauf einen Wunder-Heiltrank auf die leblosen Lippen träufeln konnten - das Geschenk des ranabarischen Gramanen war wirklich unbezahlbar!

Da war ein Raum, ebenfalls schon halb eingestürzt, in dem wimmelte es von Feuerkäfern. Zunächst beschossen die Freunde die hartgepanzerten Riesenkäfer und konnten auch einige erlegen; doch aus den Rissen der Wände krabbelten immer neue Gegner, und die Gefährten, von ihren bisherigen Erkundungen nun doch schon angeschlagen, kehrten entnervt um.

Sie wollten sich eine Ruhepause vor der Pyramide gönnen, doch vorher, im Vorbeigehen, noch einmal die "BalRok-Türe" ansehen. Sie war - erwartungsgemäß - unverändert. Borthor-Bartl beschloss, eine der beiden anderen Türen des Korridors auszuprobieren (die das Symbol der Unendlichkeit trug), drückte die klemmende Tür auf, trat ein - und verschwand! Nach kurzer Beratung entschlossen sich die übrigen Freunde, dem Halbling zu folgen, um die Gruppe nicht durch Teilung zusätzlich zu gefährden - denn bestimmt war das ja bloß ein Transmitter, oder? Sie hatten recht, und fanden sich in einem unbekanntem Teil der Pyramide wieder.

Nun schon sehr müde, suchten sie nur noch schleunigst nach einem Ausgang, und fanden tatsächlich eine alte Steintreppe, die unter einer von Sträuchern überwucherten Hausruine ins Freie führte. Sie wollten schon erleichtert nach oben steigen, als sie an einer Seitenwand des Ganges einen Stein bemerkten, der offensichtlich erst nachträglich in die Wand eingefügt worden war. Schlagartig erwachte ihr Interesse - bisher hatten sie ja noch keinen nennenswerten Gegenstand gefunden. In stundenlanger Schinderei, bei der sie ihre letzten Kraftreserven aufbrauchten, legten sie den 2m \* 1m großen Stein frei und schoben ihn langsam nach innen.

So entdeckten sie schließlich die Grabkammer von Tloques-Popolocas Yohualli-Ehecatl, eines olmanischen Vampirs. Da Huracan einige olmanische Grabinschriften in der Kammer entziffern konnte, die jeden Eindringling aufs Eindringlichste warnten, gingen die Freunde äußerst vorsichtig ans Werk. Behutsam öffneten sie den Stein-Sarkophag, in dem die Überreste des Vampirs lagen, und erblickten entzückt, in und um sein grünlich schimmerndes Gerippe verstreut, eine Menge kleiner Perlen und Halbedelsteine. Endlich hatten sie einen kleinen Schatz gefunden, und sie sackten ihn ein.

Gefährlich wurde es erst, als Lingana sich auch an dem Gerippe selbst zu schaffen machte, und die Jademaske, die den Totenschädel bedeckte, und das goldene Halsband mit der Abbildung einer Fledermaus an einem Anhänger entfernte. Beides waren mächtige Artefakte, deren Magie ausreichte, den Vampir wirksam und dauerhaft zu bannen. Kaum waren sie entfernt, da erwachte Tloques-Popolocas Yohualli-Ehecatl zu neuem "Leben": der Staub in seinem Sarkophag verdichtete sich in Windeseile, und schon begann er sich aufzusetzen und nach blutvollen Opfern Ausschau zu halten.

Wie gelähmt hatten die Freunde das grausige Schauspiel beobachtet, doch nun hieß es handeln, bevor es zu spät war! Im zweiten (und letztmöglichen) Versuch gelang es Lingana, dem Vampir das Halsband wieder überzustreifen - wahrlich Rettung in letzter Sekunde!

Jetzt reichte es den Gefährten endgültig, sie verließen die Pyramide und kehrten am frühen Morgen in ihr Lager zurück, um sich auszuruhen.

### **Intermezzo**

Sirena, Huracan und Borthor-Bartl fühlten sich noch zu munter, um sich zum Schlafen niederzulegen, und verspürten Lust, auf eigene Faust in der Ruinenstadt herumzusehen. Sie entdeckten tatsächlich einen gut erhaltenen "Keller"-Eingang, der von einer geheimnisvollen

Tür versperrt wurde. Huracan konnte die olmanische Inschrift entziffern, die ein Rätsel enthielt:

*Was hinter diesem Orte,  
gewann ich diesem Orte.  
Mein Name ist das Wort,  
das öffnet den Weg zum Hort.  
Doch mich zu erraten,  
lass ich Dir vielleicht noch 50 Jahr,  
vielleicht nur wenig Stunden;  
doch wisse, Freund, wer mich gefunden,  
erriet mich nie;  
das glaube mir!*

Die Tür öffnete sich, als sie das Lösungswort "Tod" aussprachen, und sie erblickten einen unbeschädigten Steingang, den sie natürlich augenblicklich betraten: bestimmt gab es hier einen tollen Schatz zu holen! An einer Treppenfalltür vorbei, die Borthor-Bartl rechtzeitig bemerkt und durch Umlegen eines kleinen Hebels entschärft hatte, und durch einen Gang, dessen Wände sich mit jedem weiteren Schritt zu verengen schienen, gelangten sie in ein großes Zimmer, in dessen vier Ecken bleiche Todeskrieger Wache hielten. Mit einiger Mühe konnten sie diese besiegen, und durch einen weiteren Gang, der mit einer Pfeilfalle und einer Fallgrube gesichert war, kamen sie, schon etwas lädiert, schließlich in einen äußerst merkwürdigen Raum.

Es war ein schlichter, kreisrund gemauerter Raum, in dessen Mitte auf einer 1,50m hohen Steinsäule eine Flamme leuchtete, in der ein goldener Schlüssel schwebte; eine olmanische Inschrift stand auf der Säule: *Nur aus dem Schweigen war das Wort, nur aus dem Dunkel das Licht.*

Was war zu tun?

Wie die Freunde gleich richtig vermuteten, konnte man den Schlüssel nicht einfach aus der Flamme nehmen, und bei jedem Versuch, ihn zu erwischen, tanzte er blitzschnell zur Seite. Nach einigen Angelversuchen gaben sie diese Methode auf und probierten stattdessen, eine verbale Lösung des Rätsels zu finden; doch was sie auch laut und nachdrücklich aussprachen oder konzentriert dachten, nichts half.

Eine genaue Untersuchung der Säule ergab, dass sie möglicherweise nach oben oder unten bewegt werden konnte, doch reichten ihre bescheidenen Kräfte dafür nicht aus. Langsam verzweifelten die Freunde, denn obwohl kein Ausgang in diesem Raum zu sehen oder zu finden war, waren sie überzeugt, dass es hier noch weiter gehen musste. Ihre zermarterten Köpfe glühten bereits vor - ungewohnter? - Anstrengung, bis sie sich endlich darin erinnerten, wie sie Einlass in die Olmanenpyramide gefunden hatten - Blut war der Eintrittspreis gewesen! Also fingen sie zögernd an, ihr eigenes kostbares Blut in die Flamme zu träufeln, und tatsächlich begann sich die Säule allmählich zu senken. Schließlich erlosch die Flamme, und der Schlüssel fiel klirrend zu Boden. Gleichzeitig wurden in der Wand die Umrisse einer Tür sichtbar, die der Schlüssel natürlich öffnete.

Dahinter lag ein Raum, in dem zwei Stein-Sarkophage standen. Sie waren kaum eingetreten, als schon die Abdeckplatte des einen Sarkophags von innen zur Seite geschoben wurde und ein Mumie herausstieg, die in einer Hand einen kräftigen Eschenstab hielt.

Während die Freunde noch unschlüssig überlegten, ob sie angreifen oder verschwinden sollten, begann die Mumie, mit ihrem Stab auf sie einzuschlagen. Schon nach dem ersten Treffer bemerkten sie schmerzhaft und deutlich, dass sie es hier mit einem Meister des Kampfstabs zu tun hatten, der in der Lage war, einen Gegner ohne große Mühe schon mit einem Schlag zu töten! Sie entschlossen sich deshalb zu fliehen, doch ehe sie ihr Vorhaben noch in die Tat umsetzen konnten, brach Sirena unter einem weiteren wuchtigen Schlag der Mumie zusammen! Entsetzt bemerkten Borthor-Bartl und Huracan, dass sich nun auch der zweite Sarkophag-Deckel zur Seite schob, und sich darin eine weitere Mumie aufrichtete!

Sie gaben verzweifelt ihr Letztes, um vielleicht doch noch rechtzeitig zu fliehen. Während der Halbling seinen braven Kampfhund Wist auf die dreinschlagende Mumie hetzte, die gerade der am Boden liegenden Sirena den Garaus machen wollte, versuchte Huracan, diese aus dem Raum herauszuziehen. Das Manöver gelang, doch eine weitere Gefahr drohte: die zweite Mumie war nicht aus ihrem Steinsarg geklettert, sondern hatte eine *Feuerkugel* herbeigezaubert, die sich ihnen nun näherte!

Huracan und Wist rannten schnell weg, und auch Borthor-Bartl, dem der Rückweg von der wild um sich schlagenden Mumie versperrt war, schaffte es, sich unter ihren Schlägen hindurch zu ducken und fortzuspringen. Augenblicklich danach explodierte die *Feuerkugel* und zerstörte die erste Mumie!

Was war geschehen? Nun, die Olmanen hatten hier bei lebendigem Leib zwei Hohepriester des Camazotz bestattet, deren ständige Zwietracht damals beinahe zu einem Bürgerkrieg der Olmanen selbst geführt hätte. Nun, nach einigen Jahrhunderten, hatte sich der Rachewunsch des zweiten Hohepriesters endlich befriedigt, er hatte den ersten endgültig beseitigt und konnte nun in Ruhe verwesen.

Nach einer langen Verschnaufpause wagten Borthor-Bartl und Huracan einen erneuten Blick in den Sarkophag-Raum; da alles ruhig und friedlich blieb, versuchten sie, die einzige weitere Tür des Raumes zu öffnen. Sie schafften es und standen in der Schatzkammer des Priestergrabs. Gold, Diamanten und Spruchrollen waren ihr Lohn, und überglücklich steckten sie alles ein. Dann kehrten sie mit der halbtoten Sirena in ihr Lager zurück, wo sie am Morgen des nächsten Tages ankamen.

Die Gefährten hatten sich schon Sorgen um die drei gemacht, und waren entsetzt, als sie die schlimmen Verletzungen Sirenas sahen. Ohne ihre fähige Heilerin wollten sie keinesfalls erneut in die Pyramide eindringen, und sie beschlossen, Sirena (und Kerloas zerbissenen Arm) erst einmal gesundzupflegen. Zeit genug hatten sie ja, denn "ihr" Handelsschiff würde ja erst in gut drei Wochen wieder am vereinbarten Treffpunkt sein. So verbrachten sie die Zeit mit Jagen und Faulenzen - und sie fingen sich eine weitere Meerkatze.

### **Die zweite Expedition**

Endlich war es soweit, und mit dem üblichen Opfer drangen sie wieder in die Pyramide ein; nur Lingana dachte mit Schaudern an die schrecklichen Ratten und zog es vor, lieber draußen auf ihre Freunde zu warten. Diese hatten vor allem die rätselhafte BalRok-Tür im Sinn, doch wollten sie diesmal alles ganz genau untersuchen und nichts auslassen.

So befreiten sie erst einmal versehentlich einen gefangenen Luftelementargeist, der nach kurzem Kampf kleinlaut (die lange Gefangenschaft hatte ihn schon sehr geschwächt!) das Weite suchte.

Sie besuchten erneut die geheimnisvolle Gestalt hinter dem Vorhang aus Muscheln und Holzperlen, und Borthor-Bartl, der als erster neugierig hinter den Vorhang blickte, sah verblüfft, dass es eine männliche Figur war, die einen Kopfschmuck aus Federn trug, in den Händen ein goldenes Zepter mit einem silbernen Adlerkopf an einem und silbernen Adlerkrallen am anderen Ende hielt, und - deren Gesicht dem seinen bis ins letzte Detail glich!

Verwundert traten auch seine Gefährten näher, doch im Halbling hatte bereits der Sinn fürs Praktische sein Erstaunen überwunden, und er nahm das Adlerzepter an sich. Im gleichen Moment hatte er das Gefühl, sein Schädel würde zerspalten - doch er irrte sich (und hatte wieder, kaum wundert es einen noch, unverschämtes Glück): die Statue hinter ihm zerbröckelte langsam zu Staub. Der Hobbit konnte nicht ahnen, dass er soeben den Angriff eines Nahals unbeschadet überstanden hatte.

Nahals sind eine bestimmte huanische Variante des Wandergeistes; sie übernehmen andere Lebewesen mit allen ihren Gedanken und Erinnerungen, so dass nach außen hin zunächst nicht erkannt werden kann, ob jemand das Opfer eines Nahals geworden ist; ganz allmählich wird der Nahal dann darauf hinarbeiten, eine Vielzahl von Lebewesen, möglichst Freunde seines Opfers, zu töten; er ist erlöst, wenn eine bestimmte Zahl an Toten erreicht ist. Im vorliegenden Fall hatte das Zepter den Nahal an die Steinstatue gebunden, und kaum war er befreit worden, griff er auch schon an - doch so kläglich versagt hatte bisher wohl kaum einer seiner Genossen!

Endlich standen die Freunde wieder vor der BalRok-Tür. Sollten sie es wagen, das Siegel zu brechen und in den unheimlichen Raum einzutreten? Da sich die letzte Tür des Korridors, auf der ein Bär abgebildet war, als heimtückische Falle herausstellte, der sie mit knapper Not entkamen (statt sich zu öffnen, stießen scharfe Messer aus der Tür auf das ahnungslose Opfer...), blieb den neugierigen Abenteurern wohl nichts anderes übrig. Auch die olmanische Inschrift des Siegels (Vorsicht! Hinter dieser Tür wartet der Tod!) schreckte sie nicht ab.

Vorsichtig öffneten sie mit einem Seil die Tür, und fünf Armbrustbolzen schwirrten an ihnen ungefährlich vorbei. Hinter einer säulengestützten Vorhalle, deren Seiten-wände von etwa 20 Kriegerstatuen aus Ton flankiert wurden, erblickten die Freunde eine Art von Modellstadt des ehemaligen Tamoachan: eine Unmenge kleiner Häuser, Lagerhallen, Tempel und Pyramiden, dazu Flüsse, Weiden, Wälder, Berge, usw. Auf einem "See" war ein Holzfloß zu sehen, dessen Form stark an einen Drachen erinnerte, und das einen kleinen kupfernen Sarg trug.

Während die Freunde noch zögernd nähertraten, schritt Zargos, dessen Gurthrauk zu schimmern begonnen hatte, mutig vorwärts. Kaum hatte er die Säulen der Vorhalle hinter sich gelassen, als zwischen diesen plötzlich *Feuerwände* erschienen und den wackeren Elfen von der restlichen Gruppe abschnitten. Doch Zargos hatte gar keine Zeit, sich um die heißen Flammen in seinem Rücken zu sorgen, denn gleichzeitig war aus dem kupfernen Sarg ein eigenartiger Rauch entwichen, der nun die Gestalt eines BalRoks annahm und mit einer schwingenden Feuerpeitsche rasend schnell näherkam. Gurthrauk, der "Dämonentod", leuchtete so hell wie noch nie! Zargos wusste, das sein letztes Minütlein gekommen war, denn gegen einen BalRok gab er sich keine Chance, doch er wollte sein Leben so teuer wie möglich verkaufen, und so umklammerte er fest sein Langschwert und stellte sich dem fürchterlichen Gegner.

Die anderen Freunde waren zunächst vor Entsetzen gelähmt, und da ihnen die *Feuerwand* jede Sicht auf Zargos versperrte, befürchteten sie erst einen Angriff der Tonkrieger. Sie fingen deshalb eifrig an, die Tonstatuen zu zerschlagen, die sich das ohne Gegenwehr gefallen ließen. Sirena versuchte vergeblich, eine *Eiswand* neben die *Feuerwand* zu stellen, um diese so auszulöschen. Erst als Kerloas die Idee hatte, den hohlen Rumpf einer Tonstatue als

Verbindungstunnel durch die *Feuerwand* zu schieben, begannen sie wieder Hoffnung zu schöpfen.

Obwohl es höllisch heiß war, riskierte Borthor-Bartl, die enge Tonröhre zu durchkriechen, und er kam wohlbehalten auf der anderen Seite an. Zargos hatte den Kampf seines Lebens geführt, und sein mächtiger Gegner hatte bereits einige fürchterliche Streiche Gurthrauks einstecken müssen! Fast sah es schon so aus, als würde der Elf den ungleichen Kampf doch noch für sich entscheiden, da beendete ein grausamer Hieb der Feuerpeitsche sein Leben.

Borthor-Bartl kam gerade noch rechtzeitig, um mitanzusehen, wie Zargos tot zu Boden sank, und sein Gegner mit höhnischem Gelächter im Nichts verschwand. Im gleichen Moment verschwand auch die *Feuerwand*, und bestürzt eilten die Gefährten zu Zargos Leiche. Keine Frage, ein weiterer Wunder-Heiltrank musste spendiert werden! Zargos war kurz darauf wieder guter Dinge, und sein Kampf mit dem BalRok gehörte bald darauf zu einer seiner beliebtesten Geschichten.

Er konnte freilich nicht ahnen, dass er "nur" einem niederen Dämon gegenübergestanden hatte, der die Gestalt eines BalRoks angenommen hatte. Er war seit Jahrhunderten hier gefangen gewesen; der Tod eines Opfers hatte ihn nun befreit.

Natürlich durchsuchten die Freunde in aller Ruhe den Raum und fanden eine stattliche Zahl von Halbedelsteinen und Perlen und Jadeschmuck. Damit hatten sie aber auch genug von dem Umherkriechen in unterirdischen Pyramiden, und sie kehrten schon vorzeitig zum vereinbarten Treffpunkt an der Südküste zurück. Die Silberne Meerjungfrau holte sie planmäßig ab und brachte sie alle wohlbehalten nach Corrinis zurück; nur Huracan verabschiedete sich schon vorher von ihren Freunden. Der Kapitän hatte ihre Beute dank seiner Beziehungen unterwegs günstig verschachern können, und so waren die Freunde, als sie endlich in ihrer Heimatstadt anlangten, mit dem Erfolg ihres Ausflugs ganz zufrieden.