

A.17 Tempel der Feuerpriester

Bernd Lindenberger & Jürgen Pecher, Mythos-Abenteuer, VF&SF 1980 (Mythos 6)

Copyright © 2003 by Harald Popp.

Die Freunde hielten sich in Argyra nur kurz auf und machten sich dann auf den beschriebenen Weg zu dem verborgenen Tempel des Nathok-Kults. Ohne besondere Schwierigkeiten folgten sie dem immer schmaler werdenden Pfad, der sie in eine einsame Bergregion Chryseias führte; außer gelegentlich vorbeiziehenden Ziegen- oder Schafhirten war niemand zu sehen.

Am Morgen des vierten Tages trafen sie auf einen ältlichen Händler vor einem schwarzen Zelt, der seltsamerweise in dieser verlassenem Gegend Amulette verkaufen wollte, Amulette gegen das Monster Kalkor, das hier irgendwo sein Unwesen treiben sollte. Sirena wunderte sich sehr über den merkwürdigen Mann und zweifelte an seiner Identität, und als Zargos begann, einen Zauberspruch aufzusagen, um die Natur seines Gegenübers zu überprüfen, verschwand dieser plötzlich spurlos zusammen mit seinem Zelt - nur die Amulette blieben zurück (Flusswind und Tharwing nahmen vorsichtshalber welche mit).

Die Freunde vermuteten, dass die Nathok-Priester offensichtlich ihre Ankunft schon bemerkt hatten und sie nun erwarteten - ein falscher Verdacht, denn der "Händler", in Wahrheit ein Dämon niederen Grades, wurde jedes Mal herbeigerufen, um die Amulette zu "verkaufen", wenn sich jemand in die Nähe des Tempels begab.

Eine halbe Tagesreise später hatten die Freunde den Höhleneingang in den Tempel erreicht, und nach einer ordentlichen Ruhepause im seitlichen Gebüsch begannen sie am anderen Morgen die Tempelerforschung.

Kerloas, der angeseilt vorauslief, stolperte beinahe in einen knochenlutschenden Troll hinein, doch ehe das etwas verschlafen wirkende Ungeheuer noch mehr als einen drohenden Schritt auf den Zwerg zu gemacht hatte, war Zargos schon hinzugesprungen und hatte es ihn einen magischen *Schlaf* geschickt. Vorsichtig schlichen sich alle an dem schnarchenden Ungetüm vorbei.

Etwas später kamen sie an ein paar Nischen vorbei, in denen mannshohe kalte Flammen loderten - siehe da, die scheinbar nützlichen "Amulette gegen Kalkor" waren im Gegenteil so eine Art von "Alarmklingel", denn aus den Flammen traten Skelettkrieger, die die Amulett-Träger bevorzugt angriffen. Die Gegner waren allerdings keine ernste Gefahr für die erfahrenen Kämpfer - Flusswind ausgenommen, dessen immer noch schlechte Laune deutlich schlimmer wurde, als er mit seinem Bihänder - sehr zum Spott seiner Kameraden - nichts als Luftlöcher in den Raum schlug.

Während beim weiteren Herumsuchen in den Gängen Zargos einen Geheimweg und eine Schatztruhe entdeckte, stießen Borthor-Bartl und Flusswind auf eine Stelle, an der ständig über die gesamte Breite des Gangs eine farblose eiskalte Flüssigkeit von der Decke tropfte, die so einen undurchsichtigen Vorhang bildete.

Mit Hilfe eines von den erledigten Skelettkriegern geborgten Röhrenknochens, den der Halbling kurzerhand als Guckrohr umfunktionierte und durch den flüssigen Vorhang steckte, entdeckten sie, dass dahinter ein kleiner Drache eingesperrt war, der leise vor sich hin wimmerte. Flusswind bemerkte an einer Wand ein Handrad, mit dessen Hilfe er den Flüssigkeitsstrom absperren konnte - kaum war der Vorhang (aus flüssiger Luft) verschwunden, griff der scheinbar harmlose Zwergdrache seine Befreier wütend an.

Die übrigen Freunde waren mittlerweile hinzugekommen, und Flusswind, Sirena und Zargos hatten Mühe, den scharfen Krallen der kleinen Bestie auszuweichen - schlimmer noch, bei jedem scheinbar erfolgreich angebrachten Treffer wuchs der Drache, ohne dass sich die kleinste Wunde bei ihm zeigte! Murx - denn so hieß dieses Dämonen-Scheusal - wäre ein schrecklicher Gegner geworden, hätte Zargos nicht sein bewährtes Langschwert Gurthrauk bei sich gehabt: seine Treffer schadeten dem Ungeheuer wirklich, und es gelang dem Elfen, Murx schließlich zu vernichten (Borthor-Bartl half und träufelte mit dem Röhrenknochen heimlich flüssige Luft auf den Schwanz des Drachens).

Nach einer weiteren Geheimtür, die Kerloas erfolgreich öffnen konnte, stieg den Freunden plötzlich ein feiner Bratenduft in die Nase: sie hatten die Behausung der Kobolde entdeckt, die den Nathok-Priestern und Novizen als Köche dienten.

Ihr plötzliches Erscheinen in der Koboldküche löste unter den Kobolden eine wilde Panik aus, und angesichts der grimmigen Übermacht ergaben sie sich kampflös, als sie sahen, dass sie keinen Fluchtweg hatten. Die Freunde fesselten die Kobolde und sperrten sie in einem weitgehend leeren Lagerraum ein, ehe sie die gesamte Koboldbehausung erforschten (ohne besondere Entdeckungen, wenn man von dem köstlichen Wildschweinbraten absieht, den sich Borthor-Bartl und Wist schmecken ließen).

Obwohl es noch früh am Morgen war, fühlten sich Kerloas und Alchemilla plötzlich müde, und sie verließen die Freunde, um sich in den Büschen seitlich des Haupteingangs zum Schlafen zu legen. Kaum hatten sie sich von der Gruppe verabschiedet, als die Luft plötzlich flimmerte und die vertraute Gestalt des Druiden Belisar und die eines fremden Mannes auftauchten.

Belisar sprudelte sofort heraus, dass Abraxas ihn zusammen mit Otrin, einem Elfen aus den svarischen Wäldern, den er in einer Hafenkneipe in Corrinis kennengelernt hatte und der sich brennend für ihre tollen Abenteuer interessierte, auf magische Weise (so wie in Krynn) hierher versetzt hatte - der Alte konnte die Finger von derlei Experimenten offensichtlich nicht lassen! Irgendetwas war Abraxas dabei auch schiefgelaufen, denn Belisar klagte über Übelkeit und Bauchweh, und er entschloss sich schließlich, nach draußen zu Kerloas und Alchemilla zu gehen, um sich dort ebenfalls auszuruhen. Otrin blieb bei den Freunden, und seine ruhige bedächtige Art auch im Anblick der Gefahr (Otrin verlor kaum ein überflüssiges Wort) machte ihn bald zu einem wertvollen Ratgeber für die Gruppe.

Die Freunde erkundeten als nächstes den Eingang zur Koboldbehausung; er lag am oberen Ende einer Steilwand beinahe direkt über dem Haupteingang des Nathok-Tempels. Von hier aus konnten sie gut die drei schlafenden Gefährten sehen, und Borthor-Bartl schoss aus lauter Übermut mit seiner Schleuder einen Stein hinunter - leider traf der Halbling versehentlich viel zu gut, und sein harter Kieselstein erwischte Belisar voll an der Schläfe. Der Druide brach bewusstlos zusammen!

Verlegen bat Borthor-Bartl seine Freunde um Hilfe, und Tharwing kletterte auch gleich, den Erste-Hilfe-Koffer fest auf den Rücken geschnallt, hilfsbereit den Steilhang hinunter. Sirena kam auch hinzu, und gemeinsam bemühten sich die beiden Wundheiler um die Gesundheit des Druiden. Kerloas war inzwischen auch aufgewacht, und sie schärften ihm ein, hin und wieder nach dem Zustand des bedauernswerten Belisars zu sehen. Dann kehrten sie zur Gruppe zurück.

Die Freunde kehrten endlich zu den Kobolden zurück, und es war keine Minute zu früh, denn soeben war ein weiterer Kobold, der weiter drinnen im Tempel Bereitschaftsdienst gehabt hatte, zurückgekehrt und hatte gerade seine Kollegen befreien wollen. Er wurde mühelos überwältigt und ebenfalls eingesperrt.

Wieder etwas später hatten die Freunde die Räume der Novizen erreicht. Die Priesterschüler stammten alle aus verschiedenen Nathok-Tempeln Lugaristans und waren alle vor drei Monaten gleichzeitig hierher versetzt worden; sie warteten nun auf die Weihezeremonien und hofften, bald so weit fortgeschritten zu sein, dass sie die notwendigen Prüfungen bestehen würden.

Während die Freunde die ersten Räume erforschten, hörte Otrin mit seinen scharfen Ohren, dass an einer bestimmten, mit Hilfe von Magie und eines Lichtstrahls verriegelten (Flusswind hatte zur allgemeinen Überraschung dieses System durchschaut) Tür mehrfach heftig geklopft wurde.

Da sich aber nichts weiter ereignete, setzten die Freunde ihre Suche unbeeindruckt weiter fort und gerieten bald an die sechs Novizen, die ohne Zögern angriffen. Zum allgemeinen Erstaunen beherrschten die Priesterschüler bereits kräftige Zauber (sie konnten z.B. fremde *Feuerkugeln* unter die eigene Kontrolle bringen) und zögerten keine Sekunde, ihr Leben zu opfern, wenn es nur ihrer Sache diene - Zargos musste diese Erkenntnis beinahe mit seinem Leben bezahlen, denn ein Novize ließ eine von ihm übernommene Feuerkugel sofort explodieren, obwohl er selbst in ihrer unmittelbaren Nähe stand. So gelang es zwar den Freunden, die Gegner niederzuringen, aber anschließend hatten sie selbst eine Ruhepause bitter nötig.

Einer der Wächter des Nathok-Tempels (eben der, der vorher mehrfach geklopft hatte) hatte inzwischen den Reparaturtrupp des Tempels (zwei Krieger und einen Priester) verständigt. Diese schalteten die Lichtverriegelung ab, öffneten die Tür, befreiten die gefangenen Kobolde und stürzten sich dann auf die geschwächten Abenteurer. Doch diese erwiesen sich als stärker (Borthor-Bartl "saugte" einen Priester in seine Totenklinge hinein, und er vertrieb die Kobolde, die Reißaus nahmen und für die nächsten Tage genug von ihrem gefährlichen Küchendienst hatten).

Die Freunde wollten sich endlich ausruhen, doch schon kam die nächste Störung: wieder erscheinen zwei Krieger und ein Priester, die nachsahen, wo ihre Kollegen geblieben waren. Borthor-Bartl hatte Wache gehalten und spielte den drei Besuchern das *Lied des Grauens* vor, die daraufhin schleunigst die Flucht ergriffen - gefolgt von Wist, dem treuen Kampfhund des Barden (Wist hatte sich wieder einmal nicht die Ohren zugehalten).

Kurze Zeit später kam der erainnische Wolfshund, aus vielen Wunden blutend, wieder zurückgehumpelt. Ihm folgten zwei grimmige Minotauren, die mit siegessicherer Miene angriffen (es waren die Wächter des inneren Tempeleingangs). Die Freunde behielten nach heftigem Kampf die Oberhand; jetzt hatte aber jeder eine Pause nötig. Einer der Minotauren hatte den Siegelring Zatarods bei sich gehabt - die Freunde waren also an der richtigen Adresse.

Die Abenteurer wollten nun wirklich ungestört schlafen und verließen deshalb den Tempel, um sich vor dem Nebeneingang einen Lagerplatz zu suchen. Dort verbrachten sie die Nacht.

Während sie unbelästigt schliefen, entdeckten die Nathok-Priester die angerichtete Verwüstung in den Räumen der Kobolde und Novizen. Sie schafften die Leichen der Krieger und Priester in den inneren Tempel (die dort - im Feuer des Phönix - fast problemlos wiederbelebt wurden) - bei den getöteten Novizen und Kobolden war das nicht zu machen, aber sie wurden wenigstens ordentlich verbrannt.

Die Priester waren beinahe schon daran gewöhnt, dass irgendwelche goldgierigen Abenteurer bei ihnen eindringen wollten, und bereiteten sich im inneren Tempel auf die Verteidigung vor, falls es den Tempelräubern gelingen sollte, den geheimen Zugang zu entdecken. Nach dem Bericht der vor dem grauenhaften Lied Geflohenen waren sich die Priester klar, dass sie selbst zahlenmäßig deutlich überlegen waren - die Eindringlinge waren zwar starke Kämpfer (immerhin hatten sie zwei Minotauren getötet), würden aber gegen die Günstlinge Nathoks keine Chance haben. Wäre der Oberpriester Bayazit nicht gerade mitten in ein zweiwöchiges Ritual vertieft gewesen, an dessen Ende er einen BalRok als künftigen Diener der Nathok-Priester herbeibeschwören wollte (und jede Störung bei diesem Ritual könnte sich als fatal erweisen), wären sie gleich angriffslustiger gegen die Tempelschänder vorgegangen - so warteten sie erst einmal ab, ob die Abenteurer nicht auch so wieder verschwinden würden.

Als sich die Freunde genügend ausgeruht hatten, betraten sie erneut den Tempel. Sie durchsuchten das obere Stockwerk des Tempels und entdeckten einige merkwürdige Räume, die Fallen oder magische Einrichtungen (oder ein paar gefährliche Dämonen) enthielten. Hier fanden normalerweise die Prüfungen der Nathok-Novizen statt.

In einem Raum mit seltsamen fleischfressenden Pflanzen stießen die Freunde auf die teilweise skelettierte Leiche des gesuchten Zwerges - Zatarod war nicht mehr zu helfen! Das von Abraxas gesuchte Amulett war nicht zu sehen, und natürlich hatten die Abenteurer sowieso Lust, den Tempel weiter zu erkunden und seine Schätze zu heben.

Als alle bekannten Räume durchsucht waren (bis auf einen, der deutliche Warnungen vor Dämonen enthielt), ohne dass die Freunde einen weiteren Bewohner des Tempels getroffen hatten, begann eine langwierige Suche nach den vermuteten Geheimtüren. Endlich fand Flusswind den richtigen Schlüssel: in einer Halle standen um ein großes rundes Loch, in dem eine 3m hohe kalte Flamme loderte, vier Zyklopenfiguren herum - einer Figur fehlte das diamantene Auge, das neben ihr am Boden lag. Kaum hatte er das Auge an seinen Platz zurückgesteckt, da erlosch die große Flamme, und bei näherer Betrachtung der Öffnung war eine eiserne Trittleiter zu erkennen, die nach unten in das nächste Stockwerk des Tempels führte.

Dort erwartete die Freunde eine weitere Prüfung: in einer großen Halle führten vier verschiedenfarbige Pfade (ihre Farben symbolisierten die Elemente: blau = Wasser, braun = Erde, weiß = Luft, rot = Feuer) von der Eingangstür zur gegenüberliegenden Wand, und in der Luft schwebten überall kleine Flämmchen umher. Nur der rote Pfad führte zu einer Geheimtür, und nur hier war man - mit Ausnahme des ersten Schritts - vor den Flämmchen sicher, die sonst jeden angriffen, der auf einem falschen Pfad wandeln wollte. Die Abenteurer hatten die Angelegenheit bald durchschaut und liefen nur auf dem roten Pfad durch die Halle - nur Flusswind wollte jeden Pfad einmal ausprobieren und gab erst auf, als er wirklich jedes Mal von den Flämmchen verbrannt worden war.

Doch schon der nächste Raum reizte den Krieger schon wieder zum Ausprobieren (wollte er nur seinen Mut beweisen oder plagte ihn eine geheime Todessehnsucht?). In dieser Halle waren drei Becken eingelassen, zu denen jeweils eine Treppe hinabführte; in allen drei Becken brannte unablässig ein heißes Feuer. An der Decke der Halle waren zwei Mondabläufe dargestellt, und zwar so, dass sich der Neumond, der auch der Mond des Phönix heißt, bei beiden über dem mittleren Becken befand.

Tatsächlich brannte in diesem Becken das heilige Feuer des Phönix; es besaß die mächtige Gabe, verstorbene geweihte Nathok-Tempeldiener, die nicht länger als eine Woche tot waren, wieder ins Leben zurückzurufen. In den seitlichen Becken wurden andere Leichen auf ganz normale Weise verbrannt.

Von den Überlegungen Flusswinds angespornt (die Freunde hatte einen versteckten Hinweis auf das Phönixfeuer in einem der oberen Räume erhalten), ob man nicht vielleicht ein "Feuerbad" im mittleren Becken wagen sollte, begann sich Tharwing auszuziehen. Er stand schließlich splinternackt am Rand des Beckens, bereit, mutig hineinzuspringen, doch als die Hitze begann, seine (spärlichen) Körperhaare zu versengen, überlegte es sich der Elf doch noch einmal anders und zog sich wieder an.

Später konnte dann Flusswind doch nicht der Versuchung widerstehen und nahm ein "Bad" im Phönixfeuer - tatsächlich hatte das Feuer auf Lebende eine erfrischende Wirkung: nachdem es ihn zunächst scheinbar verbrannte, stieg der Krieger kurz darauf wohlbehalten auf der anderen Seite aus dem Flammenbecken und fühlte sich "wie neugeboren".

Kurz darauf betraten die Freunde die nächste riesige Halle. In einem mit dunklem Wasser gefüllten Becken schwammen viele Feuerschalen mit verschiedenfarbigen Flammen auf geheimnisvolle Weise hin und her. Eine schmale Brücke (in ihrer Mitte war ein rotes Mosaik am Boden, das einen Kristall darstellen sollte) führte über das Becken zur gegenüberliegenden Seite der Halle; dort stand ein großer Altarstein, in dessen Oberfläche ein faustgroßer Rubin eingelassen war.

Die Freunde hatten sich eben vorsichtig über die Brücke gewagt und wollten gerade den Altar näher in Augenschein nehmen, als plötzlich die Türen der Halle aufgerissen wurden und sechs Priester und fünf Krieger des Nathok-Tempels auf sie eindrangen. Borthor-Bartl war gut vorbereitet gewesen und hatte seinen Dudelsack griffbereit in den Händen gehalten; diesmal spielte er aus einer günstigen Position heraus (die übrigen Freunde standen nicht im Wirkungsbereich) und erzielte eine beachtliche Wirkung: mit Ausnahme von drei Gegnern, die fanatisch angriffen und getötet werden mussten, ergriffen alle übrigen Diener Nathoks die Flucht.

Den Freunden war klar, dass sie nur kurze Zeit Ruhe hatten, ehe die Tempelbewohner wieder zurückkehren würden, doch kaltblütig setzten sie trotzdem die Untersuchung des Altarsteins fort. Zargos gelang es, den Rubin aus seiner Fassung zu brechen - und kaum hatte er ihn aus dem Altar gelöst, als plötzlich aus dem Bodenmosaik auf der Brücke ein eigenartiges Wesen kroch: es sah aus wie ein Krake mit vier Tentakeln, war aber am ganzen Körper von einem buntschillernden Gefieder bedeckt.

Es war der Dämon Morte (wie Gurthrauks blaues Leuchten bestätigte), der normalerweise in dem roten Rubin wohnte, nun aber den Altarschänder angreifen wollte. (Zum Glück für die Abenteurer hatte keiner auf der Brücke das rote Mosaik betreten - er wäre sofort in das Innere des Rubins versetzt worden und hätte sich allein mit dem Dämon beschäftigen müssen - mit sehr geringen Überlebenschancen, versteht sich.) Gegen Zargos, der mittlerweile schon einige Erfahrung im Umgang mit Dämonen aller Art gesammelt hatte, konnte Morte aber nichts ausrichten und war nach ein paar gelungenen Schwerthieben vernichtet.

Die Freunde freuten sich gerade über den leicht errungenen Sieg über das scheußliche Monster, als plötzlich ein kurzer, aber heftiger Erdstoß die Halle erzittern ließ - sollte jetzt etwa der ganze Tempel einstürzen?

In Wahrheit hatten nur die geflohenen Priester, denen die Eindringlinge nun doch zu bedrohlich erschienen, versucht, ihren Oberpriester Bayazit in seinem Ritual zu unterbrechen, damit er ihnen zu Hilfe eilen könnte.

Doch Bayazit war zu diesem Zeitpunkt an einer besonders schwierigen Stelle der Zeremonie angekommen, und bereits die kleinste Störung konnte gewaltige magische Energien freisetzen (sie bewirkten das kurze Erdbeben) - die Priester wagten also nicht, Bayazit bei seiner heiklen Aufgabe weiter zu belästigen. Sie entschlossen sich, lieber noch einmal, diesmal mit verstopften Ohren, den Eindringlingen entgegenzutreten, und bereiteten sich zum Kampf vor.

Die Freunde erlebten einige Überraschungen. Otrin verschwand plötzlich spurlos (Abraxas Fähigkeiten zum *Versetzen* waren halt doch nur begrenzt) - und dafür waren ebenso plötzlich Belisar und Alchemilla wieder bei ihnen! Der vollkommen gesunde Druide berichtete geschwind, er hätte wohl in einem alten Druidenhain geschlafen. Er hätte geträumt, er hätte zunächst fürchterliche Kopfschmerzen (Borthor-Bartl prüfte bei diesen Worten sehr eindringlich das Mundstück seines Dudelsacks), die dann aber allmählich verschwunden wären - später wäre ihm eine Fee erschienen, die erzählt hätte, dass noch gefährliche Aufgaben vor ihm lägen und sie ihn und seine Begleiterin - also Alchemilla - zu seinen Gefährten bringen würde, wenn die richtige Stunde gekommen wäre. Der Zwerg (Kerloas) dürfte ruhig weiterschlafen. Nun, offenbar wäre also die richtige Stunde gekommen - wo wäre denn der Schatz versteckt?

Gerade erzählten die Freunde den Neuankömmlingen die wichtigsten Ereignisse in knappen Worten, da griffen die Nathok-Diener von beiden Eingängen der Halle aus an. Ein großer Kampf begann. Die Nathok-Krieger schlugen wild auf die Freunde ein und kümmerten sich in keiner Weise um die *Feuerkugeln*, die die Nathok-Priester von hinten in die Reihen der Kämpfenden schickten; sie opferten als echte Fanatiker lieber ihr Leben, als dass sie dem Gegner auch nur den geringsten Vorteil einräumten.

Die Kämpfer der Gruppe hatten buchstäblich alle Hände voll zu tun, den Ansturm der Krieger aufzuhalten. Sirena mit ihrem Schwarmzauber und Zargos mit seinen magischen Blitzen versuchten erfolgreich, einige der gefährlichen Priester beim Zaubern zu stören - dennoch schien eine Zeitlang ihr Schicksal besiegelt. Der starke Flusswind bekam einen gefährlichen Rumpftreffer ab, der ihm beinahe das Leben kostete, und er überlebte nur, weil er es im letzten Moment trotz seiner schweren Verletzung schaffte, mit zusammen-gebissenen Zähnen aus der Kampflinie davonzurobben, ehe eine gegnerische *Feuerkugel* explodierte. Sirena flößte dem Krieger einen besonders guten Allheilungstrank ein, und kurze Zeit später stand Flusswind dank dieser magischen Hilfe sogar schon wieder auf den Beinen.

Der Kampf ging natürlich ohne Unterbrechung weiter, und nun bekamen auch die Nathok-Diener Probleme. Einer der Priester kam plötzlich mit seinem *Dämonenfeuer* nicht zurecht und wurde selbst von den grünen Flammen eingehüllt, und kurz darauf jagte sich der gleiche Unglücksrabe einen Feuerstrahl auf seinen eigenen Fuß, so dass er das Zaubern aufgab und sein Glück im Kampf suchte.

Sirena hatte den wieder aufgepöppelten Flusswind, den stärksten Krieger der Gruppe, mit Hilfe der Magie zu einer wahren "Kampfmaschine" beschleunigt, und als die Freunde sahen, dass der schon Totgeglaubte sich wieder mit vollem Eifer in den Kampf stürzte, griffen auch sie mit neuem Mut an und bezwangen endlich ihre Gegner.

Belisar hatte inzwischen in aller Seelenruhe den Altar weiter untersucht und die verborgene Schatzkammer entdeckt, die eine magische Keule enthielt. Da es sonst in der Halle offensichtlich nichts mehr zu entdecken gab, machte sich die Gruppe auf den Weg in das zweite Untergeschoß. Es war vollständig von Nathok-Dienern verlassen und enthielt vor allem einige weitere Prüfungs- und Andachtsräume (und ein paar sehr gut verborgene Schatzkammern).

Tharwing entdeckte schließlich den Zugang in das dritte Untergeschoß des Tempels: eine Holzterrasse, die scheinbar nach oben führte und vor einer Steinwand endete, senkte sich hinab, wenn man von der Terrasse aus diese mit einem Fallgitter versperrte.

Die Freunde hatten kaum das dritte Untergeschoß erreicht, als ihnen auch schon ein Nathok-Krieger entgegentrat, um sie aufzuhalten - ein Nathok-Priester versuchte währenddessen, Bayazit im angrenzenden Allerheiligsten des Tempels doch in seinem Ritual zu unterbrechen - die Eindringlinge waren wider Erwarten doch viel stärker, als sie zunächst vermutet hatten!

Zargos heftete sich an die Fersen des Priesters, während die übrigen Freunde den Krieger außer Gefecht setzten. Der Elf erreichte den Oberpriester kurz nach dem Nathok-Priester; da Bayazit eine ganze Weile brauchte, um nach der langen Meditation wieder zur Besinnung zu kommen (diesmal war zufällig ein günstigerer Moment, das Ritual zu unterbrechen, und die Erde bebte nur leicht), kämpfte Zargos zunächst mit dem Nathok-Priester, um ihn am Zaubern zu hindern, wobei er den Oberpriester aber ständig im Auge behielt.

Dem wackeren Elfen gelang das Kunststück, denn er schaffte es rechtzeitig, den einen Priester zu überwältigen, um sich dann um den anderen zu kümmern. Mit letzter Kraft erstach er Bayazit, der gerade seinen ersten Zauberspruch formulieren wollte.

Damit hatten die Abenteurer den letzten Tempelbewohner getötet, doch natürlich waren sie mit diesem blutigen Ergebnis nicht zufrieden - wo war der Tempelschatz versteckt?

Sie suchten zunächst ohne Ergebnis das Allerheiligste, eine große Andachtshalle, ab - dann kam Borthor-Bartl auf die Idee, den Diener seiner Totenklinge herbeizurufen - er musste als Nathok-Priester ja schließlich darüber Bescheid wissen. Es funktionierte tatsächlich, und so entdeckten die Freunde in den doppelten Böden zweier Holzaltäre über 40 000 Goldmünzen (im Gesamtgewicht von etwa 2000 kg!). Ein großes Säckeschleppen begann - die Abenteurer nahmen den Schatz restlos mit. Nebenbei entdeckten sie auch in einer Truhe im Schlafgemach Bayazits das von Abraxas gesuchte BalRok-Amulett Zatarods.

Da im Tempel keine Gefahr mehr drohte, konnten sich die Freunde beim Bergen der Schätze Zeit lassen. Flusswind suchte in der Gegend herum, bis er ein paar Hirten traf, die ihm einige Mulis verkauften, und endlich zogen die Abenteurer schwer bepackt wie selten mit ihren Lasttieren zurück nach Argyra.

Belisar hatte dabei ein besonderes Schicksal ereilt: während der Erforschung des zweiten Untergeschosses hatte er sich einen Stahlring, der angeblich besondere Stärke verleihen sollte, an den Finger gesteckt, doch er hatte nichts davon bemerkt. Allerdings konnte er den Ring auch nicht mehr vom Finger abziehen, und ihm schwante schon Übles.

Tatsächlich verwandelte er sich ein paar Stunden danach zur allgemeinen Überraschung in einen Leuchtkäfer, wieder etwas später in einen Oger, dann wieder in seine eigene Gestalt, und so ging das nun Tag für Tag weiter.

Die Freunde rätselten einige Zeit lang, was wohl noch aus dem Druiden werden würde, aber es waren doch nur einige wenige Wesen, in die Belisar unfreiwillig und unkontrollierbar verwandelt wurde.

Als sich die Gruppe schließlich Argyra näherte, versuchte Sirena, die Magie des Rings zu zerstören, und es gelang ihr tatsächlich: Belisar konnte den nun wertlosen Ring der Gestaltwandlung wieder vom Finger streifen.

So kamen schließlich alle Abenteurer nach einer ereignislosen angenehmen Schiffsreise wieder nach Corrinis zurück.