

Gunter Arentzen

DENISE MULLIGAN

INSEL HORROR



Part 1
Tresure Hunter 2050

Gunter Arentzen

DENISE MULLIGAN

INSEL HORROR

Part 1: Treasure Hunter 2050

www.geisterspiegel.de

Cover © 2016 by Wolfgang Brandt

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk darf - auch teilweise - nur mit Genehmigung der Herausgeber wiedergegeben werden. Die private Nutzung (Download) bleibt davon unberührt.

Copyright © 2016 by Geisterspiegel

Geisterspiegel im Internet: www.geisterspiegel.de

Hinweis:

Alle Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Personen sind rein zufällig.

Bei diesem Werk handelt es sich um einen Serienroman, der regelmäßig fortgesetzt wird.

Band 2 erscheint im August 2016.

Zitat:

Sprich zum Leben so: Verlier ich dich, so geb' ich hin, was nur ein Tor festhielte. Sprich: Du bist ein Hauch, abhängig jedem Wechsel in der Luft, der diese Wohnung, die dir angewiesen, stündlich bedroht. Du bist nur Narr des Todes; den durch die Flucht strebst du ihm zu entgehn und rennst ihm ewig zu. Du bist nicht edel; denn alles Angenehme, das dich freut, erwuchs aus Niederm. Tapfer bist du nicht; du fürchtest ja die zartgespaltne Zunge des armen Wurms. Dein bestes Ruhn ist Schlaf ...

(William Shakespeare)

Prolog

Treasure Hunter 2050

Simpsons Island, 13. Juli

Costa El Ocaso – eine riesige Insel voll künstlicher Bauten, Ruinen, Fallen und Hinweisen.

Vier Teams.

Ein Schatz im Wert von 25 Millionen Pfund!

Kameras bei Tag und bei Nacht!

Und Sie können die spannende Jagd nach dem Schatz verfolgen; bequem in Ihrem Sessel!

Das ist Treasure Hunter 2100! Ta-ta-ra-taaaa!«

Bis auf einen Eremiten im afghanischen Hinterland dürfte jeder diesen Slogan kennen!

Die Titelmusik stammt von New Age Queens (Nothing Can Stop The Show), zu sehen ist das Show-Highlight des Jahres via IP Premium Entertainment nahezu weltweit.

IPPE ist seit knapp drei Jahren der größte Medienkonzern der Welt; ob Pay-TV, Streaming, Web-Magazine oder Tube-Angebote; nichts und niemand kommt an IPPE vorbei.

Kein Wunder also, dass sie eine solche Show auf die Beine stellen können! Eine Insel mitten im Atlantik, unweit der Bermudas, bietet mit ihren Ruinen, den Hügeln, dem Berg samt Kamm, dem tropischen Regenwald in der Ebene sowie dem weiten Sandstrand im Osten die perfekte Kulisse! Echte Wracks diverser Schiffe, manche aus der Zeit der Segler, andere traurige Reste zweier Welt- und eines Religionskrieges, komplettieren den Eindruck, dies alles sei echt.

Ist es aber nicht!

Es ist alles ein einziger, großer Fake.

Doch davon werden die Zuschauer nichts merken. Sie werden perfekte Kulissen mit stimmigen Symbolen und archaischen Schriften sehen, werden uns Teilnehmern beim Schwitzen und Bluten zuschauen und mit ihren jeweiligen Favoriten zittern.

Werde ich jemandes Favorit sein?

Wahrscheinlich nicht.

Zum Glück kommt es darauf jedoch nicht an, denn nicht die Zuschauer entscheiden, wer am Ende die 25 Millionen Pfund gewinnt, sondern das eigene Wissen, Geschick und ... Glück.

Ich blicke von meinem digitalen Tagebuch auf. Es ist der letzte Eintrag, bevor der Startschuss fällt. *Noch zehn Stunden!*

Um ehrlich zu sein, ich rechne nicht damit, dass wir, meine beste Freundin Milou und ich, den Schatz finden werden.

Wir, Team Epsilon, sind das einzige Zweiergespann, und wahrscheinlich wurden gerade wir ausgewählt, damit die Veranstalter keine Probleme wegen Diskriminierung oder fehlender Minderheiten bekommen. Milou, deren Vater aus der ehemaligen Kolonie *Goldküste* stammt, ist die einzige Farbige hier auf Costa El Ocaso. Selbst die Crew, die Betreuer und die Vertreter der Sponsoren sind alle weiß.

Was mich anbelangt, so bin ich wohl die einzige Lesbe. In Team Gamma ist eine Frau vertreten, jedoch ist sie mit dem Teamleader liiert. Die restlichen Teilnehmer hingegen sind männlich. Und das meine ich so, wie es klingt – kernige

Burschen mit wettergegerbten Gesichtern und testosteron-schwangerem Charme.

Vermutlich sah Richard Bryers, der Produzent der Show, unsere Bewerbung und wusste, dass wir all die Aktivisten der LGBT- und Schwarzenrechtler-Organisationen von seiner Tür fernhalten würden.

Schaut nur, wie progressiv wir sind! Eine Schwarze und eine Lesbe nehmen an Treasure Hunter 2050 teil!

Ehrlich gesagt könnte dieser Satz auch als Aufhänger für einen dieser dämlichen Witze herhalten. *Eine Lesbe und eine Schwarze gehen auf eine Insel. Sagt die Lesbe ...*

Am Ende wird die Lesbe »scheiße!« sagen. Dann, wenn andere den Schatz finden und wir mit einem der Trostpreise nach Hause fliegen.

Neben dem Berg voll glitzernder, schimmernder Goldmünzen haben die Produzenten Artefakte überall auf der Insel versteckt. Manche bringen Tausende ein, andere rein gar nichts.

Zumindest auf den einen oder anderen Fund dieser Art mache ich mir Hoffnungen. Schließlich habe ich während des Studiums nicht nur Lolli gelutscht!

»Noch zehn Stunden!« Milou, die sich ein wenig im Lager umgehört hat, betritt das Zelt. »Noch zehn Stunden, und die Gerüchte fliegen tief!«

Sie wirft einen kurzen Blick auf mein eServ. »Ich hoffe, du gehst etwas zuversichtlicher an den Start! Sonst können wir einpacken!«

»Ich *bin* zuversichtlich. Aber auch realistisch!«, lasse ich sie wissen.

»Wenn du das sagst ...« Sie lässt sich auf ihr Luftbett fallen und kontrolliert den Wecker ihres eServ.

»Irgendwelche neuen Gerüchte dabei?«, frage ich gähmend. Es wird Zeit, dass wir das Licht löschen. Es ist kurz nach zehn; um sechs fällt der Startschuss. Zeit, etwas Schlaf zu finden. Oder es zumindest zu versuchen!

Milou lacht leise. »Eines, und ich wette, das wurde vom Sender selbst in die Welt gesetzt!«

»Lass hören!«, bitte ich, während ich meinen kleinen Teddy zur Hand nehme und ihn in die Wohlfühlzone zwischen Schulter, Hals und Wange drücke. Seit frühester Kindheit liebe ich es, mit einem Stofftier einzuschlafen.

Teddy kostete mich bisher zwei Beziehungen, da es meinen Freundinnen zu kindisch und unreif erschien.

Aber seien wir ehrlich – Frauen kommen und gehen. Ein Kuschtier hingegen hält bei guter Pflege ewig!

»Laut *einem mystischen Buch*, geschrieben von einem englischen Historiker, wurden einst mehrere männliche und weibliche Druiden samt all ihrer Anhänger von den Britischen Inseln verbannt, da sie mörderische Magie praktizierten. Menschenopfer, Beschwörung unheilvoller Geister ... Man setzte sie auf ein Boot, und *hier*, auf dieser Insel, strandeten sie!«

»Cool!« Müdigkeit kriecht durch meine Glieder. »Ich hoffe, ich bekomme Reste dieser Druiden zu sehen! *Das* wäre eine archäologische Sensation jenseits der Show. Britische Druiden, ausgesetzt, verbannt und gestrandet auf einer Insel nahe den Bermudas!«

Milou gefällt die Idee ebenfalls, wie ihr Lachen beweist. Obwohl sie keine Archäologin ist. Ihre Talente sind vielfältig, doch während ich mich mit dem Alten, dem Vergangenen befasse, ist ihre Profession das Moderne. Die nächste Variante des eServ, des *eServant 2051 Pro*, wie das Gerät ei-

gentlich heißt, auch wenn es niemand außerhalb der Marketingabteilung von eServ Ltd. so nennt, wird von ihr geschriebene Software enthalten.

Sie hat das System durch Reverse Engineering in seine Bestandteile zerlegt und an den entscheidenden Stellen verbessert.

Anschließend bot sie das ROM kostenfrei an.

eServ, die das gar nicht lustig fanden, verklagte sie auf mehrere Millionen Pfund, verloren den Prozess spektakulär und entschieden sich, Milous Version zu erwerben.

Sie kassierte hierfür ein hübsches Sümmchen und ist seither freie Mitarbeiterin von eServ, Abteilung Software-Entwicklung.

Ich bin stolz auf sie!

»Ich bin dafür«, lässt mich Milou mit müder Stimme wissen, »dass wir dennoch den Schatz suchen – nicht die Druiden!«

»Einverstanden!« Teddy ist weich und warm, er macht mich schläfrig und gibt mir Zuversicht. »Gute Nacht!«

Trotz meiner Befürchtung, kein Auge zutun zu können, fallen meine Augen zu.

Kapitel 1

Start

I

Simpsons Island, 14. Juli

»Möge das beste Team den großen Preis gewinnen!«

Der Knall des Startschusses hallt über die gesamte Insel. Möwen und andere Vögel steigen kreischend auf, irgendwo im Regenwald beschwert sich ein Affe lautstark über den Lärm.

Applaus brandet auf. Applaus seitens der geladenen Gäste, die auf einer eigens für sie errichteten Tribüne sitzen und zumindest den Anschein erwecken, als würden sie sich für diese Show interessieren.

Bei einigen dieser *Zuschauer* handelt es sich um C-Promis aus dem Inkubator von IPPE. Sie traten zuvor selbst in diversen Sendungen an, errangen bei Casting-Shows, Tanzwettbewerben oder entwürdigenden Programmen wie *Kotz nicht in den Urwald* die Gunst der Zuschauer.

Nun wurden sie eingeflogen, um uns zuzujubeln.

Neben den C-Promis des Senders gibt es auch drei oder vier echte Stars, die natürlich alle wahnsinnig gespannt sind, wer am Ende den großen Schatz findet. Gekommen sind sie jedoch eigentlich, um mit den eingeflogenen Claqueuren, knapp 400 Männer und Frauen, die erste Schatzjäger-Party der Geschichte zu feiern.

Gutes Essen, laute Musik und Alkohol in Strömen, während wir im Insel-Innern den Hinweisen folgen, welche uns die Show-Leitung zur Verfügung stellte.

Anfangs hieß es, der Gewinner stünde bereits zu Beginn fest; Team Beta habe die exakte Lage des Schatzes erfahren

und müsse nun drei Tage dafür sorgen, dass ihn niemand anderes findet.

Nach eingehender Befragung stellte sich jedoch heraus, dass auch Team Beta keine Ahnung hat, wo sich der Schatz befindet.

Weder Milou, die schnellen Sex mit dem Teamleader hatte, noch der Testosteron-Bolzen aus Team Alpha, der ihm anschließend fast den Arm brach, konnten etwas in Erfahrung bringen.

Also gehen wir davon aus, dass auch Team Beta mit fairen Mitteln kämpft.

Bis auch diese Illusion zerstört wird ...

»Denise?«, reißt mich Milou aus meinen Betrachtungen. »Wir sollten starten! Team Alpha und Team Gamma sind bereits unterwegs, Beta und Delta haben sich in ihr Lager zurückgezogen und denken über die beste Strategie nach.«

»Du hast recht!« Wir gehen zu dem kleinen, schwarz-rot lackierten *Universal E-Powered Vehicle* – kurz UEV – und steigen ein.

Der erste Hinweis wurde uns 24 Stunden vor dem Start überreicht, sodass wir Zeit hatten, darüber nachzudenken.

Sonderlich schwer ist das Rätsel, welches wir erhielten, nicht.

*Der Hafen zu Füßen,
Ein Kamm am Haupt,
Kaltes ergießt sich,
Wo Sucher erlaubt,
Dort in der Tiefe,
Dem Sinne beraubt!*

Hat man die ersten beiden Zeilen entschlüsselt, ist der Rest ein Kinderspiel. Gemeint ist unserer Meinung nach eine Erhebung im Norden. Steht man auf ihr, kann man auf den Hafen schauen, während sich hoch über einem der Peaked Block erhebt, der einzige Berg auf Costa El Ocaso.

Knapp 25 Meter unter der Kuppel des Hügels führt eine Öffnung in den Berg. Aus ihr fließt ein kleiner Bach, der seinen Weg vom Peaked hinab findet, eine Weile unterirdisch verläuft, den Hügel durchfließt und erst dort wieder zum Vorschein kommt.

Folgt man dem Wasserlauf ins Innere, wird es *wirklich* dunkel; man ist also eines Sinnes – dem Sehen – beraubt.

Soweit, so einfach.

Zumindest ist dies unsere Lösung. Umso mehr verunsichert uns, dass Team Alpha und Team Gamma in eine völlig andere Richtung unterwegs sind.

Ich blicke in den Rückspiegel. »Denkst du, wir liegen falsch?«

Milou schüttelt den Kopf. »Lass dich nicht verunsichern. Warum sollten *wir* falsch liegen? Du bist die Archäologin, du hast studiert. Du, nicht sie!«

Unter dem Applaus der Zuschauer startet sie das UEV und beschleunigt.

Eine Weile jagen wir am Strand dahin, in entgegengesetzte Richtung der beiden Teams. Dann steuert Milou das UEV nach links, einen Hügel hinauf. Sofort wechselt das Gefährt zu Hover-Technologie, die Räder klappen ein und wir jagen stets 50 Zentimeter über dem Boden dahin.

Das UEV kann eine Steigung von maximal 55 Prozent bewältigen; der Hügel hat laut GeoMaps eine Steigung von lediglich 31 Prozent an der steilsten Stelle.

So kommt es, dass wir 38 Minuten nach dem Startschuss jene Höhle erreichen, aus der das Wasser sprudelt.

Mittels des eServ und der speziell für die Show zur Verfügung gestellten App verschaffen wir uns einen Überblick.

Team Alpha und Team Gamma befinden sich gut 90 Kilometer entfernt und suchen in einer völlig anderen Höhle nach dem Fingerzeig.

Beta fährt in deren Richtung, Gamma hingegen hält sich noch immer im Lager auf. Der Newsfeed spricht von einem Streit, der zwischen den Teilnehmern ausgebrochen ist.

Das wird den Zuschauern gefallen.

»Gehen wir hinein!« Ohne Hast setzen wir die Datenbrillen auf, koppeln sie mit dem eServ und aktivieren den Restlichtverstärker.

Anschließend legen wir Waffengurte um, nehmen Gewehr und Armbrust aus dem Wagen und machen uns auf den Weg.

Zwar wissen wir, dass der wildeste und rüdigste Jäger dieser Insel ein Fuchs ist, aber die Showleitung hat uns *Action, Spannung und Überraschungen* versprochen. Die Waffen sind stets zu tragen, wenn man ein Gebäude, eine Höhle oder etwas anderes als seinen Wagen oder seine Unterkunft betritt.

Während Milou den Waffen einen unsicheren Blick schenkt, entsichere ich das Gewehr, überprüfe die Munition und halte die Waffe anschließend so, dass ich sie binnen weniger Sekunden einsetzen kann.

Der Flashback kommt!

Plötzlich befinde ich mich nicht mehr auf der kleinen Insel nahe den Bermudas, sondern auf einer Insel im Arabischen Meer.

Es geht auch nicht darum, einen Hinweis zu finden, sondern gemeinsam mit meiner Einheit ein Lager der Islamic Liberation Front auszuheben.

Wir betraten diese verdammte Höhle sechs Monate vor Ende des Krieges. Ich war eine junge Offizierin, von der Universität Edinburgh für den Kriegseinsatz freigestellt, und trug die Verantwortung für den Einsatz. Mein Master Sergeant hatte dreißig Jahre als Unteroffizier auf dem Buckel, unsere Soldaten, sieben Männer und Frauen, waren jedoch Grünschnäbel.

Wir gingen in diese verdammte Höhle, einer meiner Grünschnäbel löste Alarm aus und schon brach die Hölle über uns herein.

Unsere Gegner schossen mit alten Kalaschnikows, wir hatten moderne SA-NGs. Am Ende, als die Waffen schwiegen, war keiner meiner Männer auch nur verletzt.

In der Höhle aber lagen drei Frauen und elf Kinder, keines älter als zehn. In blindem, von den Imamen aufgestachelten Hass hatten sie sich geopfert, um Märtyrer zu werden.

Hätten wir den Krieg verloren, ich hätte mich vom Freedom Tower gestürzt!

»Denise ...?« Milou berührt meinen Arm. »Wieder ein Flashback?«

Ich erwache aus meiner Starre. Zitternd, Tränen in den Augen, die Kiefer hart aufeinander gepresst.

So wie stets, wenn mich die Erinnerung an den Krieg einholt.

Anfangs hasste ich mich für das, was ich tat. Bis mir ein Militärpsychologe klarmachte, dass uns der Gegner zu diesen Taten zwang. Er schickte Kinder in den Kampf, er ver-

mintte seine eigenen Häuser, damit CNN die Bilder von Bablyeichen nach einem Angriff der US-EU Joint Forces in Großaufnahme um die Welt schicken konnte.

Mein Hass, er galt nun dem Gegner, und das war deutlich gesünder!

»Lass uns gehen!«, bitte ich meine Freundin seit Kindertagen. »Es ... geht wieder!«

Sie schenkt mir einen mitleidigen Blick, sagt aber nichts. Anfangs wollte sie, dass ich ihr meine Erlebnisse schildere. Doch dies hielt den Schmerz über Stunden lebendig; also verdränge ich ihn stattdessen, rufe ihn jedoch dreimal die Woche im Sport- und Freizeitpark Edinburgh bewusst hervor und tobe mich an Geräten, Sandsäcken und Puppen aus.

Das hilft einigermaßen ...

II

»Vorsichtig!«

Milou hält den von ihr modifizierten eServ wie einen Scanner in den vor uns liegenden Schacht. Hin und wieder bewegt sie den Arm von rechts nach links uns zurück, um den gesamten Bereich mit den diversen Sensoren zu erfassen.

Verfügen die anderen Teams auch über Scanner oder ebenfalls über solch umfassende Hilfsmittel? Oder haben wir uns einen *illegalen Vorteil* verschafft, als Milou die Gadgets in ihren Standard-eServ einbaute?

Oh, wen kümmert es?

»Ein hauchdünnes Drahtseil von Wand zu Wand sowie je zwei Triggerplatten auf den schmalen Uferstreifen rechts

und links neben dem Wasserlauf!« Milou schenkt mir ein triumphales Grinsen. »Die wären nicht da, gäbe es hier keinen Hinweis!«

Sie generiert aus ihren Messwerten eine 3D-Ansicht und schickt sie via TeamConnect an meine Datenbrille.

Die Fallen zu umgehen ist nicht schwer; nun, da wir sie sehen. Es gelingt uns binnen Sekunden. Anschließend folgen wir dem Ufer, betreten eine kleine Höhle – und werden von Musik, Kameras sowie einem Hologramm des *Game Masters* begrüßt.

»Gratulation, Team Epsilon; ihr seid die Ersten, die diesen Wegpunkt erreicht haben. Hört nun den zweiten Hinweis:

*Kalt und Grau und Alt,
Hält es bereit schon bald,
Auf blankem Baumeszweig,
Was führt zum Fingerzeig.
Für jene die da suchen,
Den Schatz für sich zu buchen.*

Milou schaut mich fragend an, sieht mein Lächeln und weiß, dass ich verstanden habe.

Rasch wenden wir uns ab, doch das Hologramm ruft uns eine Frage nach: »Wie hieß die erste bärtige Staatschefin und wann regierte sie?«

Überrascht wende ich mich dem Hologramm zu. Dass ich gleichzeitig in eine Kamera blicke, ist mir durchaus bewusst. Millionen Zuschauer sehen meinen verdutzten Gesichtsausdruck.

Und sie hören Milou lachen. *Eine bärtige Regentin ... Das ist albern!*

Oder?

Oder doch nicht?

Es macht klick. »Ihr Name lautete Hatschepsut; sie regierte Kemet, das alte Ägypten, während der 18. Dynastie. Allgemein datiert man ihre Regentschaft auf 1479 bis 1458 vor Christi Geburt.«

Sekundenlang blickt mich das Hologramm schweigend an, dann applaudiert es. »Eine perfekte Antwort. Team Epsilon gewinnt 10.000 Pfund sowie einen zweiwöchigen Urlaub im IPPE-Ressort Auckland; inklusive Anflug im Strato-Shuttle!«

Milou fällt mir jubelnd um den Hals. Egal, ob wir etwas finden oder nicht, schon jetzt müssen wir nicht mit leeren Händen nach Hause fahren!

Kapitel 2 **Uraltes und Brandneues**

Simpsons Island, 14. Juli

Die Ruinen – und auf nichts anderes deutet das Rätsel meiner Meinung nach hin – erheben sich auf halber Strecke zwischen dem Hügel mit der Hinweis-Höhle und dem ihn überspannenden Bergkamm.

Wer das zugrundeliegende Gebäude errichtete, konnten uns weder die Show-Verantwortlichen noch die von mir zu diesem Thema befragten Historiker sagen.

Auch während meines Studiums blieb Costa El Ocaso unerwähnt; laut einhelliger Meinung wurden sie von Missionaren erbaut, die auf dem Weg in die neue Welt auf Costa El Ocaso strandeten.

Die Bauweise ist jedoch nicht eindeutig; es *könnte* sein,

wie alle vermuten. Es *könnte* aber auch völlig anders sein.

Besichtigen durften wir die Ruinen bislang nicht; seit unserer Ankunft vor drei Tagen mussten wir uns im Camp aufhalten. Dort mangelte es uns an nichts, wir wurden interviewt, konnten diverse Sport-Angebote nutzen und uns auf die Suche vorbereiten.

Auch wurde uns ein Überflug über Costa El Ocaso angeboten.

Wer sich jedoch eigenmächtig mehr als 50 Meter vom Camp entfernte, wurde disqualifiziert; Ende aller Hoffnungen.

Während wir nun mit dem UEV über eine Ebene jagen, dem Berg entgegen, und dabei im Newsfeed unseren eigenen Erfolg miterleben, spüre ich in mir den aufsteigenden Forscherdrang.

Sicher ist, dass die Ruinen einst einen großen Bau mit zwei Türmen bildeten. Eine breite Treppe beginnt am Ende des Hangs, führt 1.500 Stufen hinauf und endet auf einem freien Platz von exakt zehn Metern zum Quadrat. Er ist leer, diente aber einst eventuell religiösen Zwecken. Darauf lassen Brandspuren schließen, die noch immer zu erkennen sind.

Das Portal, welches ins Innere führt, ist eher schlicht gehalten; zwei schwere Holztüren, deren Beschläge aus verrostetem Eisen bestehen.

Da die Wände bis auf ein paar allgemeine Figuren keine eindeutigen Zeichen aufweisen und der Bau in seiner Schlichtheit keiner Epoche zuzurechnen ist, konnten die Ruinen nicht einer bestimmten Zeit zugesprochen werden.

Milou, die das UEV steuert, lässt mir Zeit zum Nachdenken. Schon gleich nach dem Einsteigen rief ich sämtliche

verfügbaren Informationen auf.

Viele sind es nicht.

Da Costa El Ocaso bislang völlig unbedeutend war, findet man weder in den großen Enzyklopädien noch in den Suchmaschinen Bilder aus dem Innern der Ruine. Was mir bleibt, ist das von der Show zur Verfügung gestellte Material sowie jene Aufnahmen, die ich selbst während des Überflugs anfertigte.

Und eben eine solche betrachte ich nun bei maximaler Schärfe und Auflösung.

Eine glatte, fast schwarze Steinwand. Das Portal besteht aus einfachen Türen ohne Fenster oder Grafiken. Über ihnen jedoch sitzt ein schwarzer, in den Block gemeißelter Rabe ...

Ein Rabe ...

Ich rufe ein weiteres Bild auf. Nun sieht man die Fenster. Es sind zwölf auf jeder Seite des Eingangs, angeordnet in drei Reihen zu je vier kleineren Öffnungen.

Keine Verglasung, nichts, was gegen Wind und Wetter, Hitze und Kälte helfen würde.

Wölfe. Jemand hat kleine Wölfe zwischen die Fenster gesetzt. Neun pro Seite, insgesamt 18. Wölfe und Raben ...

Ich blicke auf. »Diese Druiden ... Wann wurden sie verbannt?«

Milou schenkt mir einen amüsierten Blick. »Laut dem, was ich gestern hörte, irgendwann um 550 nach Christi. Du ... glaubst doch nicht etwa an diesen Unsinn?«

»Niemand weiß, wer dieses *Kloster* wirklich errichtete. Offiziell waren es gestrandete Missionare, aber ich kann weder Kreuze noch andere christliche Symbole erkennen. Dafür aber Wölfe und einen Raben. Morrigan wurde von den

Kelten als Wolf dargestellt, die Banshee hingegen als Rabe!
«

Das Lachen verschwindet aus Milous Gesicht und weicht tiefer Betroffenheit. »Dann denkst du also wirklich, diese Insel sei verflucht?«

»Wer spricht von einem Fluch?«, wundere ich mich.

»Das Gerücht. Es heißt, die Magie der Druiden sei noch immer aktiv. Einmal entfacht würden sowohl die Druiden selbst als auch ihre Anhänger zu neuem Leben erwachen und jeden töten, der ...«

Sie sieht meinen Blick und hält inne. »Wir kommen ohne Fluch aus!«, murmelte sie dann.

»Richtig!«, bestätige ich. »Wir kommen ohne Fluch aus!«

Ihr Vater, das sagte ich bereits, stammt aus Afrika. Und dort geht auch heute nichts über einen guten Fluch. Ob er nun auf der Familie lastet, auf einem Grab, einem Gegenstand oder gar auf einem Haus – Flüche würzen das Leben.

Schon früh, in der Grundschule, ließ ich sie wissen, dass wir ohne Fluch auskommen. Wir benötigen keinen Aberglauben; das Leben ist spannend genug.

Wie spannend zeigte sich dann während des Religionskrieges, der noch heute von den wenigen übrig gebliebenen Moslems als *Finaler Kreuzzug* bezeichnet wird.

Der Westen bezeichnet ihn hingegen als *Kampf der Kulturen*.

Hätten wir verloren, würde ich nun ein Kopftuch tragen, dürfte kein Schweinefleisch essen und müsste einem Mann zehn Kinder gebären.

So trage ich enge Kleidung, bin Vegetarierin und halte stets nach Frauen Ausschau, die mich stimulieren.

So ist es besser!

Milou landete das UEV nicht vor den Stufen, sondern jagt diese empor und hält auf dem freien Platz. Laut Newsfeed befinden sich die vier anderen Teams auf dem Weg zur Hinweis-Höhle, die Zeit drängt also.

Wir steigen aus und laufen zum Portal. Der Himmel, zu Beginn unserer Suche blau und paradiesisch, wird zunehmend grau und wolkenverhangen. Zudem spüren wir kalten Wind, der uns von Osten entgegenweht.

Vor den Türen bleiben wir stehen. Mit der Hand berühre ich das Holz, während Milou ihren eServ nutzt und das Schloss auf boshafte Überraschungen prüft.

Vorsichtig ertaste ich die Tür. Sie ist warm; wärmer, als es Material und Witterung zulassen dürften. So, als würde sie von innen erhitzt werden.

Wurde sie von den Technikern des TV-Teams ausgetauscht? Was passiert, wenn ich sie öffne?

Milou tritt einen Schritt beiseite und lässt es mich versuchen. So ist unsere Aufteilung, so haben wir die Suche geplant. Sie ist für alles Technische zuständig, ich hingegen übernehme die *archäologischen* Aufgaben.

Vorsichtig drücke ich die rechte Tür nach innen. Luft entweicht aus der großen Halle; sie riecht nach Altem und Moder.

Milou scannt sofort den Bereich *hinter* dem Eingang, kann aber keine Falle finden. Also drücke ich die Tür weiter auf.

Die Dunkelheit in der großen Halle ist derart dicht, dass sie unsere Brillen nicht durchdringen können. Wie Tinte, die in der Luft haftet.

Rasch aktivieren wir die starken Hyper-LEDs im Rahmen der Datenbrillen. Wir Lanzen stechen die Lichtfinger in die Schwärze. Ihr Licht wird nun von den Brillen verstärkt und

schon nach wenigen Sekunden erkennen wir Säulen, ein Mosaik sowie eine breite Treppe, die gewunden in den ersten Stock führt.

Auch Türen sehen wir; sie erstrecken sich sowohl zu unserer Linken und Rechten wie auch uns gegenüber, am anderen Ende der Halle.

»Kein Staub!«, lasse ich Milou wissen, nachdem ich mich gebückt und den steinernen Boden mit der Hand berührt habe.

»Und das bedeutet?«, fragt sie aufgeregt.

»Dass hier jemand geputzt hat. Wir sind richtig!«

Sie ballt die Hand zur Faust, während ich mir das kleine Gedicht noch einmal in Erinnerung rufe.

*Auf blankem Baumeszweig,
Was führt zum Fingerzeig!*

Was könnte damit gemeint sein?

Nachdenklich nehme ich mehrere Magnesiumfackeln aus der Tasche, entzünde sie und werfe sie so auf den Boden, dass die Halle einigermaßen gleichmäßig ausgeleuchtet wird.

»Schau nur; die Türen sind mit Gravuren verziert!« Milou deutet auf jene Tür, die sich unmittelbar links von uns befindet.

Etwa auf halber Höhe ist ein Fuchs zu sehen.

Ich blicke reihum. Wirklich jede Tür weist ein Muster auf. Und auf einer ...

»Dorthin!« Ich deute auf die Tür uns gegenüber.

Milou scannt die Halle, kann aber weiterhin keine Falle ausmachen. Also laufen wir los, durchqueren den großen,

dunklen Raum und stehen schließlich vor jener Tür, auf der das Bild eines Eichenzweigs prangt.

Deutlich sind die charakteristisch geformten Blätter sowie die Blüten zu erkennen, die unter ihnen hervorzuwachsen scheinen.

Meine Freundin schenkt mir einen triumphalen Blick, ihre Augen leuchten.

Sie legt ihre Hand auf die Türklinke, öffnet – und schreit auf, als ich sie im letzten Moment zur Seite ziehe.

Ein Stab jagt uns entgegen. Zwar befindet sich an seinem Ende ein Boxhandschuh, doch ein Treffer hätte sie ohne Zweifel zu Boden geschleudert, vielleicht sogar verletzt oder ausgeknockt.

Erschrocken schaut sie auf den Stab, der sich nun langsam, von einem Mechanismus gesteuert, zurückzieht und schließlich in einem Halter einrastet.

»Der ... hätte mich glatt erwischt!« Sie wischt sich über das Gesicht, ihre Hände zittern. »Danke, Denise! Das ... war verflixt knapp!«

»Zu knapp!«, bestätige ich. »Zudem glaube ich nicht, dass wir den Raum betreten müssen!« Sicherheitshalber schließe ich die Tür, dann nutze ich den Zoom der Datenbrille und schaue mir die Schnitzerei sehr genau an.

Auf blankem Baumeszweig ...

An den Ästen sind Blätter und Blüten zu erkennen. Einzig der Haupt-Ast selbst ist im oberen Bereich blank.

Und dort, wie eine Ameise oder ein kleiner Käfer, ruht ein schwarzer Punkt. Vorsichtig greife ich nach ihm, ziehe ihn aus dem Holz und halte eine Data Needle in Händen.

Milou schenkt mir einen erstaunten Blick, während ich die Nadel in meinen eServ schiebe.

Der Holo-Projektor wird aktiviert, der Game Master erscheint und schenkt uns ein strahlendes Lächeln.

»Und wieder ist Team Epsilon vor allen anderen am Ziel! Hier also der Hinweis!«

Nun zeigt sich, dass es ein Live-Hologramm ist. Offenbar werden Stimme und Gestalt des Mannes hierher gesendet, kaum dass das Hologramm aktiviert wird. Es wäre also möglich, mit ihm zu sprechen, sollte dies notwendig sein.

»Fünf Wracks liegen rund um die Insel auf dem Grund des Meeres«, erklärt der Game Master. »Der Hinweis wurde in jedem der Wracks versteckt; sucht euch aus, welches ihr gerne durchsuchen möchtet!«

Die Entscheidung fällt nicht schwer. Aus den Unterlagen wissen wir, dass nur eines – jenes der HMS WILSON – so dicht am Strand liegt, dass ein Teil aus dem Wasser ragt. Es ist möglich, jeden Bereich des Wracks ohne Ausrüstung zu ertauchen.

»Wir nehmen die WILSON!«, erwidert Milou sofort.

»Gute Wahl!« Der Game Master nickt bestätigend. »Und nun die Bonus-Aufgabe!«

Er zögert, dann neigt das Hologramm den Kopf zur Seite. »Ihr könnt den bereits gewonnenen Bonus setzen und etwas sehr viel Wertvolleres gewinnen. Oder aber ihr begnügt euch mit einem kleinen Bonus und behaltet, was ihr sicher habt!«

Milou blickt mich auffordernd an. »Du bist so verflixt gut!«, wispert sie. »Lass uns setzen!«

»Ich hatte Glück, dass die passende Frage kam. Wenn wir setzen, wird er es uns sehr, sehr schwer machen! Wir haben 5.000 Pfund *und* einen Urlaub!«

»Aber denk nur, was wir bekommen können!«, zischt

meine Freundin. Sie greift nach meiner Hand. »Bitte!«

»Wenn wir verlieren?«

»Dann ist es Pech! Aber ich ... *weiß* einfach, dass du es schaffst! Also komm!«

Sie blickt zum Hologramm, noch bevor ich etwas erwidern kann. »Wir setzen unseren Bonus!«

»Also schön!«, sagt der Game Master. Ich ahne, dass die Zuschauer auf der Insel nun wild applaudieren. Sie alle wollen uns scheitern sehen, denn Menschen haben kein Vergnügen daran, anderen beim Siegen zuzusehen. Sie wollen Verlierer sehen!

»Formam coctilem in solo, rite tenent lateres. Hodie Campanam volo! Praesto este, juvenes!«

Das Hologramm schweigt und verschränkt die Arme, während Milou aussieht, als würde sie jede Sekunde in Tränen ausbrechen. Sie erwartete, wie ich auch, eine Frage.

Aber das?

Shit, rei dich zusammen!

Du kennst diese Worte.

Sie stammen aus ... dem Faust!

Nein!

Sie sind von – Dante!

Ach was!

Oh komm schon, bersetz sie einfach, und dann ... »Sudor calidus fluat frontibus, ut auctorem ars commendet: At a Deo salus pendet!«

Milous Hand grbt sich schmerzhaft in meine Schulter, whrend sie gleichzeitig die Luft anhlt. Ihre Augen sind starr auf den Game Master gerichtet.

Dieser schenkt uns einen betrbten Blick, wahrscheinlich zittert auch das Publikum.

Plötzlich applaudiert er. »Wir verzehnfachen die Pfund und verdreifachen den Urlaub!«, ruft er ausgelassen.

Milou, kurz vor der Schnappatmung, reißt mich in ihre Arme. »Du bist so gut! Du bist so verdammt gut!«, jubelt sie dabei. »Ich habe keine Ahnung, um was es ging. Aber du hast es geschafft!«

»Lob und Dank gebühren meinem Professor für Sprachen. Er glaubte, Schullatein sei nicht ausreichend und ließ uns daher auch eher unbekannte Texte oder seltene Übersetzungen bearbeiten. Wie etwa die lateinische Form eines deutschen Klassikers!«

»Gratulation!« Der Game Master vollführt eine Geste, die nicht uns gilt. Offenbar muss er die Live-Gäste zum Schweigen bringen. »Leider müssen wir das Spiel für heute beenden; ein Sturm zieht auf! Begeben Sie sich zum Camp, wir setzen das Abenteuer morgen um Null-Achthundert fort!«

»Schade!«, murmelt Milou. »Wir haben einen Run!«

»Ohne Zweifel. Wenn Sie nun ...«

»Ich ... würde gerne noch etwas hierbleiben und mich umsehen. Zumindest dann, wenn die Ruine nicht länger für die Show relevant ist!«, werfe ich ein.

»Wozu denn das?«, wundert sich der Game Master.

»Ich bin Archäologin. Es gibt ein Gerücht, laut dem diese Anlage von verbannten *Druiden* errichtet wurde, nicht von Missionaren. Ich würde dies gerne prüfen!«

Der Game Master lacht herzlich. »Sie glauben an solche Geschichten? Gerade Sie, eine Wissenschaftlerin?«

»Im Grunde nicht! Aber warum verzierern Missionare einen solchen Bau nicht mit christlichen Symbolen, dafür aber mit Rabe und Wolf – die Sinnbilder für die Banshee

und Morrigan? Und auch die Türen im Innern sowie das Mosaik zeigen keine christlichen, sondern keltische Symboliken. Die Eiche war der wichtigste Baum für Druiden. Er ist abgebildet, aber kein Kreuz, kein Fisch ... *Nichts.*«

»Moment!«

Der Game Master verschwindet, Milou schaut mich überrascht an. »Du glaubst wirklich, dass Druiden und ihre Anhänger dies alles errichteten?«

»Nach dem, was ich hier sehe, halte ich es für wahrscheinlicher als die Story mit den Missionaren!«

»Cool! Und wir ...«

Sie schweigt, denn das Hologramm des Game Masters erscheint wieder. »Wir sind nun Off Air!«, lässt er uns wissen. »Wir haben die Fallen und Überraschungen deaktiviert. Funde und Erkenntnisse gehören IPPE, wir bieten Ihnen jedoch einen Vertrag als Consultant an. Wir zeichnen auf, was Sie tun, und verwerten Ihr kleines Nebenprodukt. Sie sind mit 30 Prozent aller Einnahmen beteiligt; dies ist Standard bei solchen Projekten!«

»Und die Schatzsuche?«, fragt Milou.

»Nun ... Sie können nicht an der Show teilnehmen *und* gleichzeitig oder kurz darauf für IPPE arbeiten!«, erwidert der Game Master. »Der gewonnene Bonus steht Ihnen zu, ein Ausstieg aus der Show wäre jedoch unerlässlich!«

Milou blickt mich fragend an. Ich weiß, dass sie das Abenteuer gerne fortsetzen würde. Wir haben die Nase vorne; bleibt es dabei, werden wir siegen.

Andererseits ist dies eine Chance. Hat man bei IPPE einen Fuß in der Tür, ist das ein großer Schritt. Kommt man zudem bei den Zuschauern an, wird man häufiger für ähnliche Projekte gebucht. Archäologie im Jahre 2050 ist entwe-

der ein Medienzirkus oder Hobby reicher Archäologen.

Und reich bin ich leider nicht!

Okay, ich nage nicht am Hungertuch, aber es genügt nicht, um ohne Einkommen irgendwo in Ägypten nach Pharaonen zu graben oder den Inkas nachzuspüren.

Wäre es anders, ich hätte mich nicht bei Treasure Hunter 2050 gemeldet.

»Wir ... nehmen das Angebot an!«, erklärt Milou, noch bevor ich mit ihr darüber sprechen kann. »Der Bonus und der Urlaub, zudem ein Vertrag bei IPPE ...«

»Eine gute Entscheidung, Miss Mahama!« Der Game Master nickt ihr zu, dann blickt er zu mir. »Doktor Mulligan, ich freue mich, Sie im Team von IPPE begrüßen zu dürfen. Wir werden Sie und Ihre reizende Partnerin nach dem Unwetter zu einem ersten Interview bitten.«

»Vielen Dank, Mister ...«

Er lächelt. »Armstrong. Charles Montgomerie Armstrong. Ich bin Programmleiter für den Sektor Entertainment. Ich habe zuvor mit Marie-Claire Fisher gesprochen, unsere Verantwortliche für den Sektor Edutainment. Sie wird spätestens morgen per Video-Call Details mit Ihnen und Ihrer Partnerin besprechen!«

Ich blicke zu Milou. »Danke, Mister Armstrong. Sie ... wissen, dass Miss Mahama meine *beste* Freundin ist, aber nicht meine ... *Partnerin* im Sinne einer Beziehung?«

»Gut, dass Sie es erwähnen!« Er schenkt Minou ein Lächeln, und dieses ist plötzlich von ganz anderer Qualität.

Ernst gemeinter, anziehender.

Lockender!

Zu meinem Erstaunen erwidert sie es auf die gleiche, lockende Art. Ist das Hologramm nicht idealisiert, dürfte

Armstrong durchaus ihrem Jagdschema entsprechen. Groß, schlank, erfahren.

»Können Sie das UEV *in* die Halle steuern? Der Sturm könnte es durchaus von diesem Plateau fegen«, fragt Armstrong nach Sekunden des lockenden Lächelns.

»Ich versuche es!« Milou wendet sich ab und eilt davon, Armstrong teilt mir mit, dass er mich zwar Off Air lässt, meine Datenbrille jedoch weiterhin all das übermitteln soll, was wir tun. Dann wünscht er uns viel Glück, ehe das Hologramm erlischt.

Gleich darauf flammen Lampen auf; sie sind so versteckt in der Halle angebracht, dass wir sie zuvor nicht einmal bemerkten.

Meine Brille reagiert; dennoch blendet mich die plötzliche Helligkeit.

Sekundenlang stehe ich mit geschlossenen Augen vor der Eichenzweig-Tür und denke über die jüngsten Begebenheiten nach.

Wir zogen aus, einen Schatz zu finden.

Gefunden haben wir einen Job bei IPPE, 50.000 Pfund und einen sechswöchigen Urlaub.

Es hätte bedeutend schlechter laufen können!

Kapitel 3

Die grüne Kammer

I

Simpsons Island, 14. Juli

Wir hätten den Wettkampf fortsetzen können«, sage ich leise. »Auch wenn diese Chance sicherlich verlockend klingt, wären 25 Millionen die bessere Option gewesen! Wir führ-

ten!«

»Wir führten nach dem ersten Tag! Aber was, wenn wir Armstrong abgesagt hätten – und schon morgen eine Schlappe nach der anderen eingefahren hätten? Heute ging es rein um Wissen. Morgen aber geht es ans Tauchen und niemand weiß, was noch auf uns wartet. Ich habe darüber nachgedacht und beschlossen, dass dies eine großartige Chance für dich ist! Du bist Archäologin, und wenn IPPE einmal mit jemandem arbeitet, der sie überzeugt, sitzt er fest im Sattel!«

Ich umarme meine Freundin. »Danke, Süße! Ich verspreche dir, dass ich mich revanchiere!«

Sie winkt ab. »Ach, Unsinn! Lass uns diese Ruine untersuchen; der Rest wird sich finden.«

»Gut! Verschaffen wir uns einen Überblick, dann sehen wir weiter!« Ich werfe einen letzten Blick in die Runde, anschließend bedeute ich Milou, mir zu folgen.

Betritt man das Erdgeschoss, glaubt man, das Gebäude sei in bestem Zustand. Das ändert sich jedoch, sobald man die breite Treppe hinauf in den ersten Stock geht und dort dem Gang folgt. Nach wenigen Metern trifft man auf die ersten eingestürzten Mauern. Steine und Geröll liegen im Gang, durch große Lücken kann man in die dahinterliegenden Räume sehen.

Oder aber hinaus in den Sturm, denn auch die Fassade ist teils eingebrochen. Wie scharfe Zähne ragen manche Mauerreste empor.

Interessant ist, dass die Front des Gebäudes intakt ist; die Zerstörung zeigt sich an den Seiten oder dort, wo das Gebäude zum Berg hin blickt. An einigen Stellen wirkt es, als habe sich das schroffe Gestein der Felsen in das Bauwerk

gegraben.

Da der Wind zunehmend stärker durch das Obergeschoss fegt, gehen Milou und ich die Treppe wieder hinab, öffnen die diversen Türen und schauen in die Räume dahinter.

Die meisten sind leer; nur wenige geben anhand ihrer spärlichen Ausstattung Auskunft darüber, zu was sie einst dienten.

Wirklich aufregend ist kein Fund.

Schließlich jedoch finden wir etwas, womit ich nicht rechnete – eine Treppe, die hinab in ein Tiefgeschoss führt.

Erstaunt hole ich eine Magnesiumfackel aus der Tasche, entzünde sie und lasse sie die Stufen hinabfallen.

Diese bestehen, wie auch die Wände zu beiden Seiten, aus kaltem, hartem Fels. Demnach wurde der Keller aus dem Berg gemeißelt; und dies muss etliche Zeit in Anspruch genommen haben!

Donner grollt heran, Regen peitscht gegen die Ruine. Wir hören ihn, als er über uns in die offenen Räume gepresst wird. Blitze zucken; ihre Strahlen sind als blasses Leuchten auszumachen, welches sich in der Halle widerspiegelt.

»Gehen wir hinab?«, fragt Milou. Sie schlingt ihre Arme um den Leib, als würde sie frieren. Aber das kann kaum sein.

»Alles in Ordnung?«, frage ich besorgt.

»Schon! Es ist nur ... Ich habe ein ungutes Gefühl. So, als würde etwas dort unten lauern. Etwas ... Böses!«

Sie seufzt. »Ich weiß, ich weiß – wir kommen ohne Fluch aus!«

»Richtig!« Sanft lege ich meine Hand um ihre Schulter. »Du kannst dir absolut sicher sein, dass die Leute von IPPE dort unten waren. Also komm!«

Vorsichtig gehen wir die schmale, gewundene Treppe hinab.

Je tiefer wir kommen, umso seltsamer fühle ich mich selbst. *Waren die Leute von IPPE wirklich hier unten?*

Natürlich! Also rei dich zusammen!

Wir lassen die letzte Stufe hinter uns – und stehen vor einer Wand, die uns im Schein unserer Lampen und verstärkt durch die Brillen ein wundervolles Gemälde präsentiert.

Apfelbäume wachsen auf einer großen Wiese, leicht bekleidete Frauen tollen in grünem Gras herum und die Sonne scheint von einem blauen Himmel.

»Sie bauen einen Keller – um ein Bild auf die Wand zu malen?«, fragt Milou erstaunt. »Warum in aller Welt haben sie das getan?«

Mit der Hand betaste ich die Szene. Deutlich kann ich die borkige Farbe spüren. Aber noch etwas wird mir klar – unter dem Gemälde verbirgt sich nicht der Fels des Berges, sondern glatter, polierter Stein.

Jener Stein, aus dem das Gebäude errichtet wurde.

Nachdenklich trete ich einen Schritt zurück. Mir fällt auf, dass eine der Frauen ein Schwert im Gürtel trägt. Zwar kann ich nur den Griff erkennen, aber diesen umso deutlicher.

Im Hintergrund erhebt sich zudem ein Gebäude, nicht unähnlich jenem, in dem wir stehen.

Nebel wallt zudem in der Ferne auf; so, als wolle er die Wiese begrenzen.

»Dieses Bild ... stellt Avalon dar!«, wird mir klar. »Und diese Priesterin ist Vivianne, die Herrin vom See. Sie trägt ... Excalibur!«

Ich betaste die Abbildung des Schwertes, spüre die Erhebung und drückte darauf.

Lautes Knirschen erfüllt die Luft. Staub rieselt von der Wand herab, während sich einige der Steine langsam zur Seite bewegen und einen schmalen Durchgang freigeben.

»Wahnsinn!«, ruft Milou. »Woher hast du das gewusst?«

Ich blicke sie lächelnd an. »Gewusst? Ich habe es nicht gewusst. Nur ... geahnt! Niemand macht sich die Mühe, um solch ein Bild zu verstecken. Zudem wurde eine Wand hochgezogen, also musste sich aller Wahrscheinlichkeit nach etwas dahinter verbergen!« Ich warte, bis der Vorgang abgeschlossen ist und die Wand zur Ruhe kommt.

Erst dann drücke ich mich durch die Lücke, finde mich in einer Kammer wieder – und stoße einen Pfiff der Begeisterung aus!

Damit habe ich nicht gerechnet!

II

Mein eServ meldet eine eingegangene Voicemail. Sie stammt von Miss Fisher, und diese gratuliert uns zu unserem spektakulären Fund. Sie freue sich sehr, nach dem Sturm mit mir zu sprechen; aktuell seien nur Nachrichten möglich. Das Material würde jedoch die Zuschauer begeistern!

Milou, die mitgehört hat, nickt bestätigend. Ihre Augen funkeln, während sie sich umschaute.

Wir stehen in einer großen Kammer. Das Gestein ringsum wurde auf eine mir unbekannt Weise in leuchtendes Grün getaucht. Zudem wachsen gleichfalls grüne, leuchtende Farne; beides taucht den Raum in ein intensives Licht; das

Grün ist hierbei so dominant, dass selbst unsere Haut in dieser Farbe zu schimmern scheint.

In der Mitte, auf dem Boden, erkennen wir einen großen Raben. Er wurde mit schwarzer Farbe in das Grün gezeichnet.

Um ihn herum stehen sieben steinerne Sarkophage. Sie sind sternförmig um das Tier angeordnet, jeder Deckel zeigt eine andere, in einer für mich nicht lesbaren Sprache geschriebene Inschrift.

»Ob hier ... die Druiden beige setzt wurden?«, wispert Milou. Sie greift nach meiner Hand; so, als müsse ich ihr nun Schutz oder Bestätigung geben.

»Das wäre durchaus möglich«, erwidere ich leise. »Lass uns schauen, ob wir Details herausfinden!«

Langsam nähere ich mich den Sarkophagen. Hin und wieder gleitet mein Blick zu dem Raben. Ohne es erklären zu können, widerstrebt es mir plötzlich, ihn mit meinen Füßen zu berühren. Ich möchte mich am Rand halten, mich vorsichtig umschaun.

Plötzlich ist mir, als würde großes Verhängnis über uns hereinbrechen, wenn ich den Raben betrete. Eine innere Stimme warnt mich, es nicht zu tun.

Keinesfalls.

Nicht den Raben ...

Milou hört diese innere Warnung nicht. Oder aber sie ignoriert sie, weil wir ohne Fluch auskommen.

Noch ehe ich sie warnen kann, steht sie auch schon im Zentrum zwischen den sieben großen Steinsärgen.

Erschrocken blicke ich an ihr herab und sehe, dass die Augen des Raben in einem dunklen Grün funkeln.

Ein Schrei hallt aus dem Nichts kommend durch die

Kammer; ein Schrei, der uns durch Mark und Bein geht.

Erschrocken schauen wir uns an.

Doch, noch bevor auch nur eine von uns etwas sagen kann, reißen die Deckel der Sarkophage mit ohrenbetäubendem Knall auf. Sie splintern, werden nach außen geschleudert und rasen an uns vorbei, ohne uns aber zu treffen.

Erschrocken retirieren wir zur Wand – nur um die Schemen zu sehen, die aus den Steinsärgen emporkommen, sich umschauen und heulend zur Decke jagen.

Ein Beben geht durch die Kammer, als sie mit dem Gestein kollidieren und es durchdringen.

Steine fallen zu Boden.

Erst nur kleine und vereinzelt, dann aber mehr und mehr.

Die Kammer stürzt ein.

»Raus hier!«, rufe ich Milou zu. Dabei umfasse ich ihre Hand und zerre sie zum Ausgang.

Wir laufen die Treppe empor, während hinter uns die Kammer einstürzt.

Doch damit nicht genug. Je höher wir kommen, umso mehr stürzt ein.

Kaum erreichen wir die Halle, als sich die Zerstörung auch dort fortsetzt. Steine poltern zu Boden, wir laufen um unser Leben. Milou lässt die Türen des UEV aufschnappen; wir werfen uns hinein, Milou startet und schon jagen wir dem Ausgang entgegen.

Das Gebäude stürzt derweil vollständig ein. Ein großer Brocken jagt dicht neben uns zu Boden, ein weiterer trifft die Schnauze des Gefährts, spritzt aber davon und hinterlässt eine Delle.

Milou durchstößt die Tür.

Die Zerstörung setzt sich außerhalb fort!

Steine spritzen wie Fontänen aus dem Plateau vor dem Eingang, die Treppe biegt und bewegt sich wie Wellen auf hoher See.

Milou beschleunigt, und schon jagen wir in die Tiefe, weg von dem einstürzenden Bauwerk.

Mein Herz rast, mein Verstand gönnt sich eine Auszeit. Er sitzt panisch in einer Ecke meines Oberstübchens, die Arme um die angezogenen Beine geschlungen.

»Was war das?«, ruft Milou, während sich hinter uns die Treppe aufbäumt, dann aber in sich zusammenfällt. »Du sagtest, wir kommen ohne Fluch aus! Immer und immer wieder! Aber wie nennst du das?«

Sie stoppt, starrt mich an und beginnt, auf meinen Arm einzuschlagen. »Das war ein Fluch! Das war ein verdammter Fluch! Und du hast ... Du hast ...«

Sie bricht weinend zusammen, legt ihren Kopf auf meine Schulter und lässt sich trösten.

Um uns herum kommt das Chaos zur Ruhe. Vorsichtig, noch immer meine Freundin beruhigend, schaue ich mich um und höre meinen ohnehin gequälten Verstand wimmern.

Denn Treppe, Plateau und Gebäude sind nicht zerstört. Oh nein, sie wirken, als habe man sie eben erst erbaut.

Und dort oben, auf dem Plateau, stehen vier männliche und drei weibliche Druiden und blicken zufrieden ins Tal, während Nebel über die Insel wabert.

Fassungslos aktiviere ich das Kommunikations-System des UEV, um mit Armstrong zu sprechen. Doch kaum steht die Verbindung, als wir auch schon gellende Schreie, Schüsse und panische Rufe hören.

»Sie kommen!«

»Sie haben Speere!«

»Ich will nicht sterben!«

Und immer wieder die Laute von Verletzten und Sterbenden, die grausam niedergemetzelt werden.

Geräusche, wie ich sie seit dem Religionskrieg nicht mehr hörte.

Milou umfasst meine Hand. »Keine Flashbacks! Nicht jetzt!«

»O...kay!«, wispere ich.

Sie beschleunigt, der UEV gleitet zwischen die Bäume und wir ahnen, dass etwas sehr Böses, sehr Mächtiges über die Insel gekommen ist!

Und noch habe ich keine Ahnung, was man dagegen tun kann.

Oder, ob man überhaupt etwas tun kann ...

Ende des ersten Teils

Teil 2 – Das entfesselte Grauen – erscheint im August 2016

