

DER INTERNATIONALE BESTSELLERAUTOR

MATTHEW  
REILLY



DIE SIEBEN  
TÖDlichen  
WUNDER

FESTA

MATTHEW  
REILLY

DIE SIEBEN  
TÖDLICHEN  
WUNDER

Aus dem Englischen von Michael Krug

FESTA

# Impressum

Die australische Originalausgabe *Seven Ancient Wonders*  
erschien 2005 im Verlag Pan MacMillan.

Copyright © 2005 by Matthew Reilly

Copyright © dieser Ausgabe 2022 by Festa Verlag GmbH,  
Leipzig

Published by arrangement with Rachel Mills Literary Ltd.

Titelbild: Arndt Drechsler-Zakrzewski

Alle Rechte vorbehalten

eISBN 978-3-86552-977-0

[www.Festa-Verlag.de](http://www.Festa-Verlag.de)

[www.Festa-Action.de](http://www.Festa-Action.de)

**FESTA**

*Für Natalie*



Im Altertum prangte auf der Spitze  
der großen Pyramide in Giseh ein  
prächtiger Schlussstein aus Gold.  
Er verschwand in der Antike.

EINE SAMMLUNG VON WUNDERN IN ALLER WELT

*Titel einer Sammlung von Dokumenten, verfasst von  
Kallimachos von Kyrene, Leiter des Museion von  
Alexandria, verloren bei der Zerstörung der berühmten  
Bibliothek im Jahr 48 vor Christus*

KAUERT IN ANGST, WEINT IN VERZWEIFLUNG, IHR ELENDEN  
STERBLICHEN.

DENN WAS GROSSE MACHT GIBT,

DAS NIMMT SIE AUCH WIEDER.

DENN WIRD DER BENBEN NICHT BINNEN SIEBEN  
SONNENUNTERGÄNGEN NACH DER ANKUNFT DES PROPHETEN DES  
RA AN HEILIGER STÄTTE AUF HEILIGEM BODEN IN HEILIGER HÖHE  
ANGEBRACHT, WERDEN AM HÖHEPUNKT DES SIEBTEN TAGES DIE  
FEUER VON RAS UNERBITTLICHEM ZERSTÖRER UNS ALLE  
VERSCHLINGEN.

*4500 Jahre alte Hieroglyphen-Inschrift, gefunden auf dem  
Gipfel der großen Pyramide von Giseh an der Stelle, an der  
sich einst der Schlussstein befand.*

ICH HABE GRENZENLOSE MACHT BESESSEN UND GESEHEN UND WEISS  
DARÜBER NUR EINES.

SIE BRINGT MENSCHEN UM DEN VERSTAND.

*Alexander der Große*

# ERSTE MISSION

## DER KOLOSS



**SUDAN**  
**14. MÄRZ 2006**

SECHS TAGE VOR TARTARUS

## **DIE GRÖSSTE STATUE DER GESCHICHTE**

Wie ein Gott ragte sie über der Mündung des Hafens von Mandraki auf, dem wichtigsten Küstenort des Inselstaats Rhodos. Ähnlich wie heute die Freiheitsstatue in New York.

Sie wurde 282 vor Christus nach zwölf Jahren Bauzeit fertiggestellt und war die höchste je errichtete Bronzestatue. Mit einer stolzen Höhe von 33 Metern überragte sie sogar die größten Schiffe, die an ihr vorbeifuhren.

Gefertigt wurde sie in Gestalt des griechischen Sonnengottes Helios - muskulös und stark, mit einer Krone aus Olivenblättern, einer Kette aus mächtigen goldenen Anhängern um den Hals und einer brennenden Fackel in der rechten Hand.

Experten diskutieren bis heute darüber, ob die prachtvolle Statue mit gespreizten Beinen über der Einfahrt zum Hafen stand oder am Ende des langen Wellenbrechers, der eines der Ufer bildete. So oder so muss der Koloss zu seiner Zeit ein beeindruckender Anblick gewesen sein.

Kurioserweise wurde die Statue zwar von den Rhodiern zur Feier ihres Siegs über die Antigoniden errichtet - die Rhodos ein volles Jahr belagert hatten -, der Bau wurde aber von Ägypten finanziert. Tatsächlich von zwei ägyptischen Pharaonen: Ptolemaios I. und dessen Sohn Ptolemaios II.

Während der Mensch zwölf Jahre brauchte, um den Koloss von Rhodos zu erschaffen, brauchte die Natur 56 Jahre, um ihn zu zerstören.

Als die mächtige Statue 226 vor Christus bei einem Erdbeben schwer beschädigt wurde, bot wiederum Ägypten an, sie zu reparieren. Diesmal der neue Pharao Ptolemaios III. Der Koloss schien den Ägyptern mehr zu bedeuten als

den Rhodiern selbst.

Aus Angst vor den Göttern, die den Koloss zu Fall gebracht hatten, lehnten die Menschen von Rhodos das Angebot von Ptolemaios III. ab, ihn wiederaufzubauen. Die Reste der Statue blieben fast 900 Jahre als Ruinen unangetastet - bis sie von den 654 nach Christus einfallenden Arabern abgetragen und in Einzelteilen verkauft wurden.

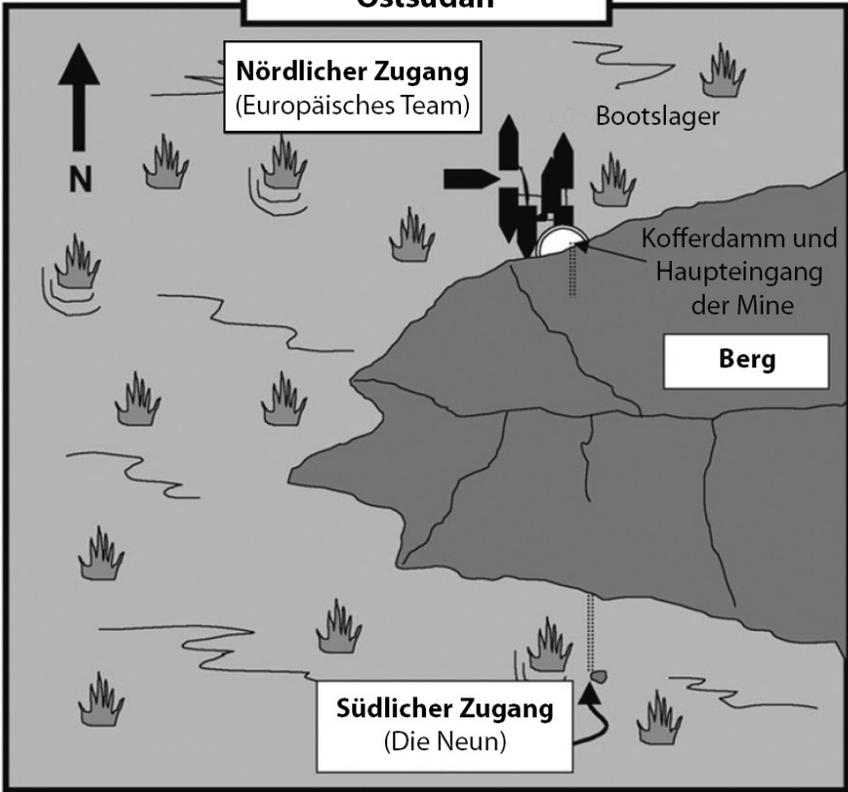
Eine mysteriöse Randnotiz besteht bis heute.

Eine Woche nachdem die Rhodier das Angebot von Ptolemaios III. abgelehnt hatten, den Koloss wieder aufzustellen, verschwand der fast fünf Meter große Kopf der riesigen gefallenen Statue.

Die Rhodier haben immer vermutet, dass er auf einem ägyptischen Frachtschiff weggebracht wurde, das Rhodos in jener Woche verlassen hatte.

Jedenfalls wurde der Kopf des Kolosses von Rhodos nie wieder gesehen.

**Sumpf von Angereb,  
Ostsudan**



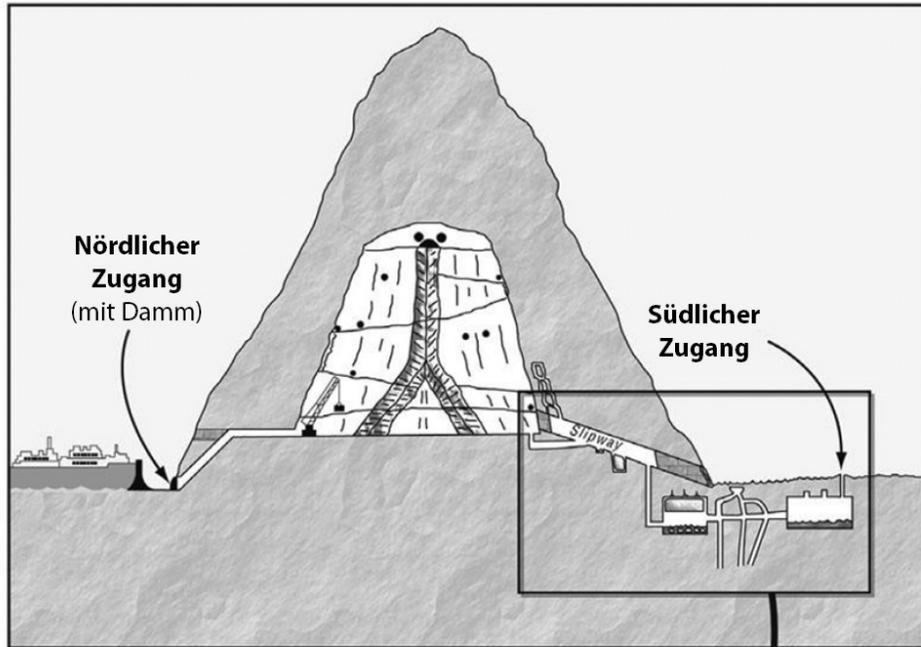
**Nördlicher Zugang**  
(Europäisches Team)

Bootslager

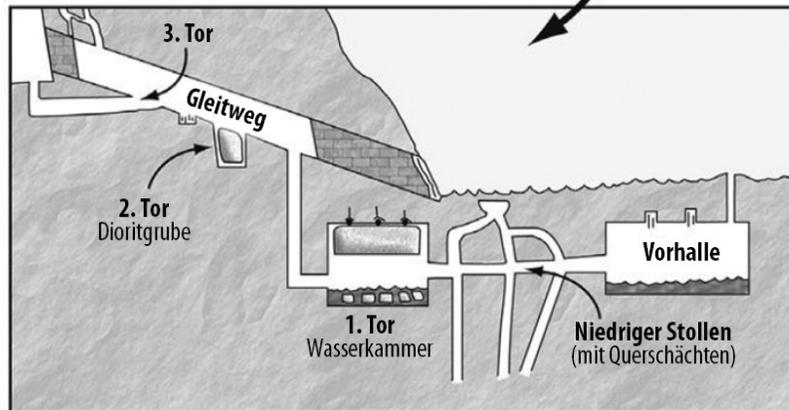
Kofferdamm und  
Haupteingang  
der Mine

**Berg**

**Südlicher Zugang**  
(Die Neun)



## SÜDLICHER ZUGANG



**SUMPF VON ANGEREB  
FUSS DES ÄTHIOPISCHEN HOCHLANDS  
PROVINZ KASSALA, OSTUDAN  
14. MÄRZ 2006, 16:55 UHR  
SECHS TAGE VOR TARTARUS**

Die neun Gestalten bewegten sich schnell und tief geduckt zu Fuß durch den von Krokodilen verseuchten Sumpf.

Die Chancen standen haushoch gegen sie.

Ihre Gegner zählten über 200 Mann.

Sie waren nur zu neunt.

Außerdem verfügten die Gegner über massive logistische und technische Unterstützung: Hubschrauber, Flutlichter für nächtliche Arbeiten und Boote jeder Art – Kanonenboote, Hausboote, Kommunikationsboote, drei riesige Baggerschiffe für Grabungen –, ganz zu schweigen von dem provisorischen Damm, den sie errichtet hatten.

Die neun hatten nur dabei, was sie in der Mine brauchen würden.

Und wie die neun gerade erst festgestellt hatten, befand sich noch eine dritte Streitmacht knapp hinter ihnen auf dem Weg zum Berg. Eine wesentlich größere und skrupellosere als die ihrer unmittelbaren Gegner, die schon schlimm genug war.

Mit Feinden vor ihnen und Feinden hinter ihnen schien es ein hoffnungsloses Unterfangen zu sein. Trotzdem rannten die neun weiter.

Weil sie mussten.

Sie stellten einen Verzweiflungsversuch dar, das letzte Aufgebot. Die letzte Hoffnung der kleinen Gruppe von Nationen, die sie repräsentierten.

Ihre unmittelbaren Rivalen – eine Koalition europäischer

Nationen – hatten vor zwei Tagen den nördlichen Eingang zur Mine gefunden und waren mittlerweile weit ins Tunnelsystem vorgedrungen.

Ein vor einer Stunde abgefangener Funkspruch verriet, dass diese paneuropäische Truppe – französische Soldaten, deutsche Ingenieure und ein italienischer Projektleiter – soeben die letzte Zugangsfalle auf ihrer Seite erreicht hatte. Sobald die Europäer diese überwunden hätten, würden sie in der großen Höhle sein.

Sie kamen rasch voran.

Demnach mussten sie über die Hürden in der Mine bestens Bescheid wissen.

Tödliche Hürden.

Fallen.

Dennoch war der Vormarsch der Europäer nicht verlustfrei geblieben: Am ersten Tag waren drei Mitglieder ihrer Vorhut grausam in einer Falle umgekommen. Doch der Anführer der europäischen Expedition – ein Jesuitenpriester namens Francisco del Piero aus dem Vatikan – ließ sich von ihrem Tod nicht aufhalten.

Zielstrebig, unaufhaltsam und ohne jedes Mitgefühl trieb del Piero seine Leute weiter vorwärts. In Anbetracht des Ziels stellten die Toten einen akzeptablen Verlust dar.

Die neun eilten weiter durch den Sumpf an der Südseite des Bergs, die Köpfe im Regen eingezogen, während ihre Füße durch den Schlamm stapften.

Sie rannten wie Soldaten – tief geduckt und schnell, zielstrebig und mit sicheren Schritten. In einer geordneten Reihe duckten sie sich unter Ästen hindurch und sprangen über tiefe Pfützen hinweg.

In den Händen hielten sie Gewehre: MP-7, M-16, Steyr-AUG. In Oberschenkelholstern steckten Pistolen verschiedener Art.

Auf dem Rücken trugen sie Rucksäcke unterschiedlicher

Größen, alle voll bis oben hin mit Seilen, Kletterausrüstung und merkwürdig aussehenden Stahlstreben.

Und über ihnen schwebte eine kleine Gestalt anmutig über die Baumkronen. Ein Vogel.

Sieben der neun waren tatsächlich Soldaten.

Elitekrieger. Spezialisten für Sondereinsätze. Alle aus verschiedenen Ländern.

Die restlichen zwei Mitglieder waren Zivilisten. Beim Älteren handelte es sich um einen 65-jährigen Professor mit langem Bart. Maximilian T. Epper. Rufzeichen: *Wizard*.

Die sieben militärischen Mitglieder des Teams hatten etwas martialischere Spitznamen: *Huntsman, Witch Doctor, Archer, Bloody Mary, Saladin, Matador* und *Gunman*.

Allerdings hatten sie für diese Mission alle neue Rufnamen erhalten: *Woodsmen, Fuzzy, Stretch, Princess Zoe, Pooh Bear, Noddy* und *Big Ears*.

Die Namensänderungen gingen auf das neunte Mitglied des Teams zurück, ein zehnjähriges Mädchen.

Der Berg, dem sie sich näherten, bildete den letzten Gipfel in einer Kette, die nahe der sudanesisch-äthiopischen Grenze endete.

Durch das Gebirge floss der Angereb aus Äthiopien in den Sudan. Im Sumpf staute sich das Wasser vorübergehend, bevor es weiter in den Sudan strömte und sich letztlich mit dem Nil vereinigte.

Hauptbewohner des Sumpfs war *Crocodylus niloticus*, das berühmte Nilkrokodil. Es erreichte eine Länge von bis zu sechs Metern und war nicht nur wegen seiner Größe bekannt, sondern auch wegen seiner Verschlagenheit und Angriffslust. Kein anderes Krokodil der Welt verspeiste mehr Menschen - bis zu 300 jedes Jahr.

Während sich die neun dem Berg aus Süden näherten, hatten ihre Widersacher aus der EU auf der Nordseite eine Operationsbasis errichtet, die an eine schwimmende Stadt erinnerte.

Boote mit Kommandoständen, Messen, Unterkünften und Arsenalen. Ein Netzwerk schwimmender Brücken verband die kleine Flotte miteinander. Alle Boote waren zum Brennpunkt ihrer Operation ausgerichtet, zu dem riesigen Kofferdamm, den sie an der Nordflanke des Bergs errichtet hatten.

Man musste zugeben, dass es sich um eine technische Meisterleistung handelte: ein 100 Meter langer, zwölf Meter hoher, gekrümmter Staudamm, der das Wasser des Sumpfs zurückhielt, um ein rechteckiges Tor aus Stein im Fuß des Bergs freizulegen - zwölf Meter *unter* der Wasserlinie.

Das Portal aus Stein war außerordentlich kunstvoll gestaltet.

Ägyptische Hieroglyphen bedeckten jeden Quadratzentimeter des Rahmens - aber den Ehrenplatz in

der Mitte des Sturzes nahm eine Glyphe ein, die man häufig in Pharaonengräbern in Ägypten fand:



Zwei Gestalten, gefesselt an einen Stab mit dem Schakalskopf von Anubis, dem ägyptischen Gott der Unterwelt.

Das hielt das Jenseits für Grabräuber bereit - ewige Knechtschaft unter Anubis. Keine angenehme Art, die Ewigkeit zu verbringen.

Die Botschaft war unmissverständlich: kein Zutritt.

Im Inneren beherbergte der Berg eine uralte Mine, entstanden während der Herrschaft von Ptolemaios I. um das Jahr 300 vor Christus.

Während der Blütezeit Ägyptens wurde der Sudan als »Nubien« bezeichnet, ein Wort, das vom ägyptischen Wort für Gold abgeleitet wurde, *nub*.

Nubien: das Land des Goldes.

Und das war es wirklich. Aus Nubien hatten die alten Ägypter das Gold für ihre zahlreichen Tempel und Schätze bezogen.

In Alexandria ausgegrabene Aufzeichnungen enthüllten, dass der Mine 70 Jahre nach ihrer Gründung das Gold ausging. Danach erfuhr sie ein zweites Leben als Steinbruch, in dem das seltene Hartgestein Diorit abgebaut wurde. Und als - um das Jahr 226 vor Christus - auch Diorit erschöpft war, beschloss Pharao Ptolemaios III., die

Mine für einen besonderen Zweck zu nutzen. Dafür entsandte er seinen besten Architekten - Imhotep V. - und eine Heerschar von 2000 Mann.

Drei Jahre lang arbeiteten sie unter strenger Geheimhaltung an dem Projekt.

Der nördliche Eingang zur Mine hatte als Hauptzugang gedient.

Ursprünglich hatte er sich auf Höhe der Wasserlinie des Sumpfs befunden, und hinter dem Portal hatte sich ein breiter Kanal horizontal in den Berg erstreckt. Über den Kanal wurden früher Unmengen an Gold und Diorit aus der Mine abtransportiert.

Dann jedoch war jener Zugang von Imhotep V. umgestaltet worden.

Mit einem provisorischen Damm ähnlich dem der europäischen Truppen hielten seine Männer das Sumpfwasser zurück, während seine Ingenieure den Eingang um zwölf Meter nach unten versetzten. Der ursprüngliche Zugang wurde zugemauert und mit Erde überdeckt.

Danach ließ Imhotep den Damm entfernen und das Sumpfwasser über das neue Tor zurückfließen. Über 2000 Jahre lang blieb es verborgen.

Bis jetzt.

Aber es gab einen zweiten, weniger bekannten Zugang zur Mine auf der Südseite des Bergs.

Einen Hintereingang, der Endpunkt einer Gleitbahn, die man während des ursprünglichen Betriebs der Mine zur Entsorgung von Gesteinsabfällen benutzt hatte. Auch dieser Eingang war später umgestaltet worden.

Und ihn suchten die neun.

Angeführt wurden sie vom großen, weißbärtigen Wizard, der in der einen Hand eine uralte Papyrusrolle hielt, in der anderen ein topmodernes Ultraschallbildgerät. An einem schlammigen Hügel, etwa 80 Meter vom Fuß des Bergs entfernt, hielten die neun abrupt inne. Der Schatten von vier krummen Lotosbäumen fiel darauf.

»Da!«, rief der alte Mann, als er etwas auf dem Hügel

entdeckte. »Oje. Die Jungen aus dem Dorf haben den Eingang gefunden.«

In der Mitte der schlammigen Erhebung prangte ein winziges quadratisches Loch, kaum breit genug für einen Mann. Stinkender brauner Matsch säumte die Ränder.

Wer nicht danach Ausschau hielt, hätte es wohl übersehen. Allerdings hatte Professor Max T. Epper genau nach diesem Loch gesucht.

Rasch las er von der Papyrusrolle ab:

*»Finde im nubischen Sumpf südlich von Soters Mine unter Sobeks Schergen die vier Symbole des Unteren Königreichs. Dort liegt das Portal zum schwierigeren Weg.«*

Epper schaute zu seinen Gefährten auf. »Vier Lotosbäume – der Lotos war das Symbol des Unteren Königreichs. Und da Sobek der ägyptische Krokodilgott war, sind seine Schergen Krokodile. In einem Sumpf südlich von Soters Mine ... Soter ist ein Beiname von Ptolemaios I. Wir sind richtig.«

Ein kleiner Weidenkorb lag umgekippt neben dem schlammigen Loch – ein Korb, wie ihn Sudanesen auf dem Land benutzten.

»Diese dummen, dummen Jungs.« Wizard trat den Korb weg.

Unterwegs waren die neun durch ein kleines Dorf gekommen. Die Bewohner hatten ihnen erzählt, vier ihrer jungen Männer seien vor wenigen Tagen zur Erkundung der Sümpfe aufgebrochen, angestachelt vom Interesse der Europäer an dem Berg. Einer war ins Dorf zurückgekehrt und hatte berichtet, die anderen seien in einem Loch im Boden verschwunden und nicht wieder herausgekommen.

Der Anführer der neun trat vor und spähte in das Loch hinab.

Der Rest des Teams wartete darauf, dass er das Wort ergriff.

Viel wusste man nicht über den Anführer der Gruppe. Um seine Vergangenheit rankten sich Geheimnisse. Was man wusste, war:

Er hieß West – Jack West jr.

Rufname: *Huntsman*.

Im Alter von 37 Jahren konnte er sich der Seltenheit sowohl einer militärischen als auch einer universitären Ausbildung rühmen. Er war Mitglied der elitärsten Spezialeinheit der Welt gewesen und hatte zu einem anderen Zeitpunkt am Trinity College in Dublin unter Max Epper Frühgeschichte studiert.

Als das Pentagon in den 1990ern eine Rangliste der besten Soldaten der Welt erstellt hatte, war nur ein Einziger in den Top Ten kein Amerikaner gewesen: Jack West. Er hatte den vierten Platz belegt.

Aber um 1995 herum verschwand West vom internationalen Radar. Von einem Tag auf den anderen. Man sah ihn nicht mehr bei internationalen Übungen oder Einsätzen – nicht mal 2003 beim Einmarsch der Alliierten in den Irak, obwohl er dort 1991 bei Operation Desert Storm bereits Erfahrung gesammelt hatte. Man nahm an, er hatte den Militärdienst verlassen und sich mit seinem Ersparten zur Ruhe gesetzt. Über zehn Jahre lang hatte man nichts mehr von ihm gesehen oder gehört ...

... bis jetzt.

Nun war er wiederaufgetaucht.

Von Kopf bis Fuß durchtrainiert, mit dunklem Haar und laserscharfen blauen Augen, die ständig zusammengekniffen wirkten. Angeblich besaß er ein gewinnendes Lächeln, das man jedoch nur selten zu sehen bekam.

An diesem Tag trug er wie der Rest des Teams entschieden nicht militärische Aufmachung: robuste karamellfarbene Segeltuchjacke, abgewetzte Cargohose

und Salomon-Wanderschuhe mit Stahlsohlen und den Narben vieler früherer Abenteuer.

Die Hände steckten in Handschuhen, aber wenn man genau auf den linken Ärmel der Jacke achtete, konnte man unter Umständen ein flüchtiges Aufblitzen von silbrigem Stahl erhaschen.

Unter dem Ärmel versteckt befand sich nämlich ein vollständig künstlicher, mechanischer Unterarm. Wie es dazu gekommen war, hatten nicht viele Menschen erfahren. Zu den wenigen, die darüber Bescheid wussten, gehörte Max Epper.

Dank einer Expertenausbildung in Kriegskunst, einer klassischen Ausbildung in Geschichte und eines ausgeprägten Beschützerinstinkts für das kleine Mädchen in seiner Obhut stand etwas über Jack West jr. fest: Wenn jemand diese schier unmögliche Mission erfolgreich durchführen konnte, dann er.

Mit einem kreischenden Ruf stürzte ein kleiner brauner Wanderfalke von der Baumgrenze herbei und landete sanft auf Wests Schulter - der Vogel, der zuvor hoch am Himmel geflogen war. Gebieterisch und wachsam beäugte er den Bereich um West herum. Sein Name: Horus.

West nahm keine Notiz von dem Vogel. Gedankenverloren starrte er in das dunkle, quadratische Loch hinab.

Als er etwas Schlamm wegwischte, kam eine in den Rand gemeißelte Hieroglyphe zum Vorschein:



»So treffen wir uns wieder«, meinte er leise zu dem Zeichen.

Er drehte sich um. »Leuchtstab.«

Man reichte ihm einen Leuchtstab, den er knickte und in das Loch warf.

Der schimmernde Stab fiel sechs Meter tief und erhellte unterwegs einen röhrenförmigen Schacht aus Stein, bevor er - *platsch!* - im Wasser landete. Sein Schein offenbarte ...

Jede Menge Krokodile. Nilkrokodile.

Schnappend, knurrend und grunzend krochen sie übereinander.

»Noch mehr von Sobeks Schergen«, murmelte West. »Toll. Einfach nur toll.«

In dem Moment hob der Funker des Teams, ein großer Jamaikaner mit gebleichten Dreadlocks, stark pockennarbigem Gesicht und Armen wie dicken Ästen, erschrocken die Hand zum Ohrstöpsel. Sein richtiger Name lautete V. J. Weatherly, sein ursprünglicher Rufname *Witch Doctor*, aber im Team nannten ihn alle *Fuzzy*.

»Huntsman«, meldete er, »die Europäer haben gerade das dritte Tor durchbrochen. Sie sind jetzt in der großen Höhle. Im Augenblick bringen sie irgendeinen Kran rein, um die unteren Ebenen zu überspringen.«

»Scheiße ...«

»Es kommt noch schlimmer. Die Amerikaner haben

gerade die Grenze überquert. Sie nähern sich schnell hinter uns. Ein großes Aufgebot: 400 Mann, Hubschrauber, Panzer, Luftunterstützung vom Flugzeugträger unterwegs. Und die Bodentruppe wird von der CIEF angeführt.«

Das erregte Wests Aufmerksamkeit.

Die CIEF - *Commander-in-Chief's In Extremis Force*, »sief« ausgesprochen - war Amerikas beste Spezialeinheit, die dem Präsidenten persönlich unterstand und praktisch die Lizenz zum Töten besaß. Wie West aus unerfreulicher Erfahrung wusste, wollte man lieber nicht in der Nähe sein, wenn die CIEF eintraf.

Er richtete sich auf. »Wer hat das Kommando?«

In düsterem Ton antwortete Fuzzy: »Judah.«

»Hätte nicht gedacht, dass er selbst kommen würde. Verdammt. Wir sollten uns wohl wirklich besser beeilen.«

West wandte sich an sein Team.

»Na schön. Noddy - du übernimmst Wachdienst. Alle anderen ...«

Er zog einen seltsam aussehenden Helm von seinem Gürtel und setzte ihn auf.

»... Zeit, die Sache zu rocken.«

Und so drangen sie in die unterirdische Dunkelheit vor.

Schnell.

Ein Dreibein aus Stahl wurde über dem rohrförmigen Schacht aufgestellt. An einem daran befestigten Seil ließen sich acht der neun, angeführt von West, nacheinander in die Tiefe hinab.

Nur ein Mann, ein dunkelhaariger Spanier - vormals *Matador*, mittlerweile *Noddy* -, blieb zur Bewachung des Eingangs oben.

## *Der Einstiegsschacht*

West sauste das Seil hinunter und passierte dabei drei steil geneigte Querstollen, die den Hauptschacht kreuzten.

Seinen Falken trug er in einem Beutel um die Brust, auf dem Kopf einen abgenutzten *Feuerwehrlhelm* mit der Aufschrift »FDNY Precinct 17«. Der verbeulte Helm war mit einem umlaufenden Visier als Augenschutz und links mit einer leuchtstarken, stiftgroßen Taschenlampe ausgestattet. Der Rest des Teams trug ähnliche Helme, unterschiedlich mit Lampen, Visieren und Kameras modifiziert.

Auf dem Weg das Seil hinunter beäugte West die Querstollen. Er wusste, welche Gefahren darin lauerten. »An alle, bleibt wachsam. Berührt nicht, ich wiederhole, *nicht* die Wände in diesem Schacht.«

Er tat es nicht, sie taten es nicht.

Wohlbehalten erreichte er das Ende des Seils.

## *Die Vorhalle*

West tauchte am Seil durch die Decke an einem Ende eines langen Raums mit Wänden aus Stein auf.

Er ließ sich nicht bis zum Boden hinab, sondern verharrte etwa zweieinhalb Meter darüber.

Im unheimlichen gelblichen Licht des ursprünglichen Leuchtstabs betrachtete er den rechteckigen, etwa 30 Meter langen Raum. Den Boden bedeckte eine seichte Schicht Sumpfwasser, in dem es nur so von Nilkrokodilen wimmelte - kein Quadratzentimeter war frei von den Reptilien.

Und direkt unter West ragten aus dem Wasser die durchnässten, halb aufgefressenen Leichen zweier

Sudanesen, die er auf Mitte 20 schätzte. Die Körper rollten leblos herum, als drei große Krokodile mächtige, knirschende Happen aus ihnen rissen.

»Big Ears«, sagte West in sein Kehlkopfmikrofon, »hier unten ist ein nicht jugendfreier Anblick. Sag Lily, sie soll nicht nach unten schauen, wenn ihr zwei das Ende des Seils erreicht.«

»*Geht klar, Boss*«, ertönte die Antwort mit irischem Akzent über seinen Ohrstöpsel.

West warf eine gelblich schimmernde Leuchtfackel weit nach vorn in die Vorhalle.

Es war, als würde die Kammer lebendig.

Tief eingeritzte Hieroglyphen bedeckten die Wände, Tausende.

Und am anderen Ende der Kammer sichtete West sein Ziel: einen gedrungenen, trapezförmigen Durchgang mehrere Meter über dem wässrigen Boden.

Der schaurige gelbe Schein der Leuchtfackel enthüllte außerdem ein anderes wichtiges Merkmal der Vorhalle – die Decke.

In sie eingelassen führte eine lange Reihe von Haltegriffen zu dem Durchgang auf der anderen Seite. Allerdings ragte jeder Griff in ein dunkles quadratisches Loch, das sich in die Decke erstreckte.

»Wizard«, sagte West, »ich hab hier Haltegriffe.«

»*Laut der Inschrift in Imhoteps Gruft müssen wir den dritten und den achten meiden*«, antwortete Wizards Stimme. »*Darüber sind Fallkäfige. Der Rest ist ungefährlich.*«

»Verstanden.«

Rasch durchquerten die acht die Vorhalle, indem sie sich die Griffe entlangangelten und die beiden verdächtigen ausließen. Ihre Füße baumelten dabei nur knapp über den Krokodilen.

Das kleine Mädchen – Lily – befand sich in der Mitte der Gruppe, klammerte sich an den größten Soldaten und hielt

die Arme fest um seinen Hals geschlungen, während er sich von Griff zu Griff schwang.

### *Der niedrige Tunnel*

Ein langer, niedriger Tunnel führte aus der Vorhalle in den Berg hinein.

West und sein Team rannten ihn nach vorn gebeugt entlang. Horus war freigelassen worden und flog vor West durch den Gang voraus. Nur Lily konnte aufrecht laufen.

Wasser tropfte von der niedrigen Decke aus Stein, traf jedoch auf ihre Feuerwehrhelme und kullerte ihnen über die gekrümmten Rücken, nicht in die Augen.

Der Tunnel war perfekt quadratisch - 1,3 Meter breit, 1,3 Meter hoch. Interessanterweise handelte es sich um dieselben Abmessungen wie bei den Gängen im Inneren der großen Pyramide von Giseh.

Wie zuvor im Einstiegsschacht gab es auch in diesem horizontalen Tunnel drei Schächte, die ihn über die gesamte Breite verteilt in Form von Löchern in der Decke und im Boden vertikal kreuzten.

An einer Stelle unterlief Lilys Beschützer, dem großen Soldaten namens Big Ears, ein Fehler und er trat kurz vor dem Sprung durch einen der Querschächte auf einen Auslöser.

Aber er erkannte seinen Fehler sofort und bremste abrupt am Rand des Schachts ab.

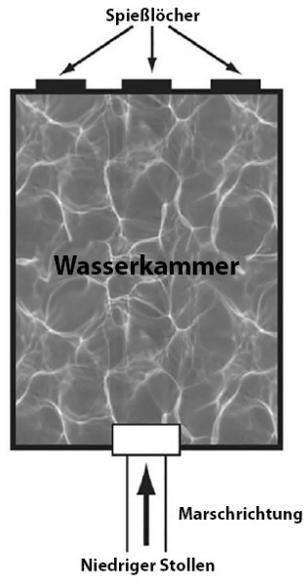
Prompt schoss ein kraftvoller Schwall Sumpfwasser aus dem oberen Loch, bildete vor ihm eine flüssige Wand und verschwand im entsprechenden Loch im Boden.

Wäre er gesprungen, hätte der Wasserschwall ihn und Lily in die unbekanntes Tiefen des unteren Lochs gespült.

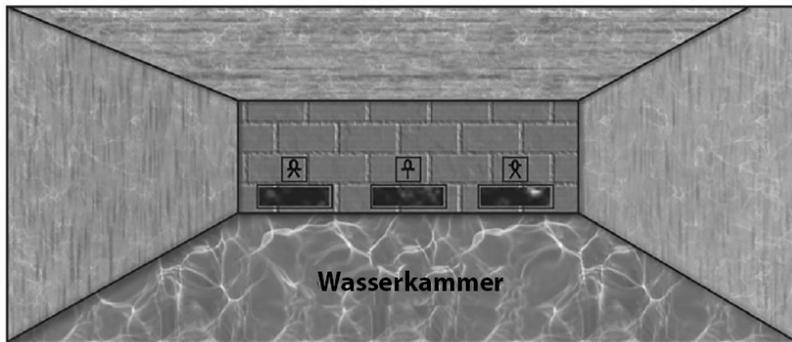
»Vorsichtig, Brüderchen«, warnte das Teammitglied vor ihm, nachdem das Wasser verschwunden war. Es handelte sich um die einzige Frau der Gruppe, Mitglied der irischen

Elitetruppe *Sciathán Fiannóglai*gh an Airm, kurz SFA. Alter Rufname: *Bloody Mary*. Neuer: *Princess Zoe*. Auch ihr Bruder Big Ears gehörte der SFA an.

Sie streckte sich und ergriff seine Hand. Mit ihrer Hilfe sprang er durch den Querschacht, bevor sie mit Lily zwischen ihnen den anderen folgten.



### DIE WASSERKAMMER



## *Die Wasserkammer (das erste Tor)*

Der niedrige Tunnel mündete in eine Kammer der Größe einer kleinen Kapelle. Es wirkte unvereinbar, dass der Boden der Kammer aus einem üppigen grünen Grasteppich zu bestehen schien.

Nur handelte es sich nicht um Gras, sondern um Algen. Und unter den Algen befand sich Wasser – ein rechteckiges Becken mit vollkommen flachem, ruhigem Wasser.

Keine Krokodile. Nicht ein einziges.

Am anderen Ende der Kammer, jenseits des langen, ruhigen Beckens, befanden sich knapp über der Wasserlinie drei niedrige, rechteckige Öffnungen in der hinteren Wand, jeweils ungefähr so groß wie ein Sarg.

Etwas trieb im Becken in der Nähe der Eingänge. West erkannte auf Anhieb, worum es sich handelte: um einen menschlichen Körper. Tot.

Der dritte und letzte Sudanese.

Atemlos kam Wizard neben West zum Stehen. »Ah, das erste Tor. O mein Gott, wie clever! Eine Kammer mit falschem Boden, genau wie unter dem Vulkan in Uganda. Ah, Imhotep V. Er hat sich immer an die klassischen Fallen gehalten ...«

»Max ...«, sagte West.

»Oh, und sie ist mit einer salomonischen Entscheidung zwischen drei Löchern mit Spießen verbunden – drei Löcher, aber nur eines ist ungefährlich. Was für ein Portal. Ich wette, die Decke ist auf Rollen gelagert und ...«

»Max. Meinetwegen kannst du später ein Buch darüber schreiben. Was ist mit dem Wasser?«

»Ja, tut mir leid, äh ...« Wizard zog einen Messstab aus einem Wassertestkit an seinem Gürtel und tauchte ihn in das von Algen überzogene Becken. Die Spitze verfärbte sich rasch knallrot.

Wizard runzelte die Stirn. »Extrem hohe Werte des Parasiten *Schistosoma mansoni*. Sei vorsichtig, mein Freund. Das Wasser ist hochgradig verseucht. Es wimmelt darin nur so von Schistosomen.«

»Was ist das?«, fragte Big Ears hinter ihnen.

»Ein mikroskopisch kleiner Egel, der durch die Haut oder jede ungeschützte Öffnung in den Körper eindringt und im Blutkreislauf seine Eier ablegt«, antwortete West.

Wizard fügte hinzu: »Der Befall führt zu einer Entzündung des Rückenmarks, zu Lähmungserscheinungen im unteren Körperbereich und letztlich zu einem Hirnaneurysma und zum Tod. Grabräuber der Antike wurden oft wahnsinnig, nachdem sie in Orte wie diesen eingedrungen waren. Man gab zornigen Göttern und mystischen Flüchen die Schuld daran. Aber höchstwahrscheinlich lag es in Wirklichkeit an *S. mansoni*. Nur würde einen das Wasser mit solchen Werten innerhalb von Minuten umbringen. Was immer du tust, Jack, fall nicht rein.«

»Okay«, sagte West. »Dann weiter zur Anordnung der Trittsteine.«

»Richtig, richtig ...« Hastig zog der ältere Professor ein Notizbuch aus der Jackentasche und begann, darin zu blättern.

Eine »Kammer mit falschem Boden« gehörte zu den in der antiken ägyptischen Welt weitverbreiteten Fallen – vor allem dank ihres äußerst simplen Aufbaus und der unübertrefflichen Effektivität. Dabei verbarg sich ein sicherer Weg aus Trittsteinen unter einer Flüssigkeitsschicht – die aus allem Möglichen bestehen konnte: Treibsand, kochender Schlamm, Teer oder, was am häufigsten vorkam, bakterienverseuchtes Wasser.

Überwinden konnte man eine Kammer mit falschem Boden, indem man die Positionen der sicheren Trittsteine darin kannte.

Wizard fand die gesuchte Seite. »Okay. Hier ist es. Soters