

Gunter Arentzen

DENISE MULLIGAN

INSEL HORROR



Part 3

Das Blut der Göttin

Gunter Arentzen

DENISE MULLIGAN

INSEL HORROR

Part 3: Das Blut der Göttin

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 4 erscheint im Januar 2017.

Zitat:

*Darin besteht ja die Teufelei weiblicher Reize,
dass sie einen zwingen, sein eigenes Verderben herbeizusehnen.*

(George Bernard Shaw)

Prolog Nach der Lust

Simpsons Island, 14. Juli

[...] Als ich mich aufrichte, ziehe ich den Stoff empor.

Sekunden später steht sie völlig nackt vor mir.

Gierig sauge ich jedes Detail in mich auf. Die vollen, schweren Brüste ebenso wie der schlanke Leib, die nackte Scham und die wohlgeformten Füße. Kendra hat all das, was mir an einer Frau gefällt.

Rasch entledige ich mich meiner Handschuhe, berührte vorsichtig ihre Brüste, sehe ihre Knospen hart werden und sinke noch einmal vor ihr nieder.

Sie lacht leise, als ich mein Gesicht in ihren Schoß grabe.

Nie zuvor nahm mich eine Frau derart gefangen, nie wollte ich eine Frau mehr – und fühlte mich gleichzeitig so unwürdig, sie zu berühren.

Kendra sinkt ebenfalls in die Hocke. »Wir haben die gesamte Nacht! Ich werde dich nun meiner treuen Dienerin überlassen. Jene, die ich hinausgeschickte, damit sie nicht das Opfer deines Eindringens wird. Sie wird dich baden und dir Speisen reichen. Genieße all das, tapfere Kriegerin, dann kehre zu mir zurück. Ich werde begierig auf deine Rückkehr warten!«

Folgsam begleite ich die Dienerin hinaus, zu einem Bad. Heißes Wasser wartet auf mich, Seife und weiche Tücher liegen bereit. Auch sehe ich Met und Fleischspieße, Fladenbrot und Salat.

»Die Herrin gibt ihre Gunst nicht leichtfertig!«, lässt mich die Dienerin wissen, während sie mir in die Holzwanne hilft. »Du solltest sie keinesfalls verspielen!«

In diesem Moment habe ich es nicht vor. Meine Sinne sind benebelt und allein der Gedanke, mich Kendra zu widersetzen, erscheint widersinnig.

Nur leise, tief in meinem Unterbewusstsein, höre ich eine mahnende Stimme. *Denk an Milou und all die anderen! Denk daran, wer und was du bist! Lass dich nicht derart bezirzen!*

Ich möchte dieser Stimme zustimmen, aber wie soll ich es, wenn doch Kendra all meine Gefühle und Gedanken dominiert?

Kapitel 1 Start

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 Castingshows, 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 auf diese Illusion ...

Hier stimmt etwas nicht!

Diese Gedanken, dieser Moment ... das alles ist eine Wiederholung!

Langsam drehe ich mich um und schaue in die Gesichter jener, die uns Teilnehmer erwartungsvoll anblicken. Einige der Teams sind unterwegs, andere ziehen sich zur Besprechung zurück.

Die Security steht etwas gelangweilt herum und sorgt dafür, dass jeder auf seinem Platz bleibt. Sie sind nicht für uns zuständig; Verstöße gegen die Regeln werden von der

Spielleitung geahndet, nicht von ihnen.

Coppler! Der Leiter der Security ist Coppler, er war in Aleppo und hielt dort die Truppe mit seinen Sprüchen bei Laune! Ich winke ihm zu, und überrascht – aber sichtbar erfreut – erwidert er die Geste, indem er einen lässigen militärischen Gruß sehen lässt.

Da wir einander nie sahen, dürfte ich ihn nicht erkennen. Und doch ...

Mit geschlossenen Augen spüre ich diesen bizarren Empfindungen und Gedanken nach. *Das alles ist bereits einmal geschehen. Milou und ich fanden die beiden ersten Hinweise, und dann ...*

Und dann ...

»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.

[...]»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 eine Frage, nicht das.

»Sudor calidus fluat frontibus, ut auctorem ars commentet: At a Deo salus pendet!«, erwidere ich sofort. Nicht nur, dass ich das Werk kenne, aus dem die Worte stammen. Nein, ich *wusste*, dass sie der Games Master sagen würde. So, wie ich *wusste*, dass wir den ersten Hinweis finden und auch, welche Frage man mir stellen wird!

Anfangs war es das nagende Gefühl eines Déjà-vu, aber das ist es nicht! Etwas anderes steckt dahinter, und noch weiß ich nicht, was das sein könnte.

Milous Hand gräbt sich derweil schmerzhaft in meine Schulter, während sie gleichzeitig die Luft anhält. Ihre Augen sind starr auf den Game Master gerichtet.

Ich hingegen weiß, dass er uns und das Publikum mit betrübtem Blick in die Irre führen wird, ehe er das Ergebnis herausposaunt.

So kommt es.

Milou reißt mich in ihre Arme, kaum dass unser bisheriger Gewinn verzehnfacht, der Urlaub hingegen verdrei-

facht wurde. »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!«

»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!«

Ja, wir haben einen Run. Ich könnte noch etwas hierbleiben und das Kloster durchsuchen. Wer weiß, welche Rätsel in ihm verborgen liegen!

Ich blicke zum Game Master, doch kein Wort kommt über meine Lippen. Ein Gedanke hindert mich daran, um die Erlaubnis zu bitten; ein Gedanke, so grausam, dass mir eiskalte Schauer über den Rücken jagen. *Du wirst sie alle töten! Also tue es nicht! Fahre zum Camp, fertig!*

»Möchten Sie noch etwas sagen?«, fragt der Game Master. Dabei schenkt er mir ein Lächeln.

Niemand sonst merkt, dass etwas nicht stimmt. Nur ich! Aber warum? Was geschieht mit mir? Nicht einmal Milou bemerkt, dass wir all das schon einmal hörten, sagten und taten!

Sie hätte es spätestens merken müssen, als ich sie vor einer Falle warnte, *bevor* ich auch nur wissen konnte, dass sie auf uns lauert. Ich redete mich mit *Intuition* heraus, aber in Wahrheit *wusste* ich, was geschehen würde.

Und auch jetzt, da wir die Halle verlassen, *weiß* ich es. Würden wir bleiben, wir würden einen Fluch auslösen, der die meisten Menschen auf dieser Insel das Leben kostet. Druiden und ihre Krieger, Entrückung und Leid.

Kendra.

Plötzlich, noch bevor wir die große Halle verlassen, werden meine Hände feucht. Vor meinem inneren Auge erscheint eine Frau, so anbetungswürdig schön, dass ich sie mit jeder Faser meines Körpers begehre.

Kendra.

Die Druidin.

Sie erwartete mich, als ich in das Kloster eindrang. Sie verführte mich, und am Ende ... Am Ende ...

Ich sehe uns beide in wilder Lust. Spüre noch einmal ihre Berührungen, ihre Küsse ... Ihre Zunge zwischen meinen Schenkeln. Für einen Moment ist es, als klebe ihr wunderbar weiblicher Geschmack auf meiner Zunge, als könne ich ihren Duft einatmen und mich an ihre vollen Brüste schmiegen. Der Sex mit ihr, er war wunderbar. Besser als mit jeder Frau, die ich jemals ...

Ich hatte niemals Sex mit solch einer Person! Wer in aller Welt ist sie? Und doch, obgleich mein bewusstes Ich sagt, dass dies nie geschah, spürt mein Unterbewusstsein eine tiefe Sehnsucht nach ihr.

»Kendra ...«, wispere ich. Unwillkürlich streiche ich mir dabei Haare aus der Stirn; so, wie sie es tat. *Zumindest in meiner Vorstellung!*

»Hm?«, fragt Milou. Dabei schenkt sie mir ein amüsiertes Lächeln. »Kendra?«

Ich blicke sie sekundenlang an, unfähig, meine Empfindungen und Gedanken in Worte zu fassen.

»Ich wollte dich nicht beschämen, aber ... du hattest einen ziemlich wilden Traum!«, lässt mich Milou sehr leise wissen. »Du hast mehrfach diesen Namen gerufen, dich auf deiner Liege gewälzt und dabei ... nun ja ... du hattest Spaß im

Traum. Sagen wir es einmal so!«

»Das ... tut mir leid!«, erwidere ich gleichfalls leise. »Aber es war mehr als nur ein Traum. Es war ...« *Das Zimmer. Ich weiß, wo ihr Zimmer liegt! Wie es eingerichtet ist!* »Komm mit!«

Damit wirbele ich herum und eile zu jener Treppe, die hinauf in das Obergeschoss führt.

Staub wird aufgewirbelt, als wir über einen alten, vermoderten Teppich laufen.

Rechts und links sehen wir Türen; manche stehen auf, andere nicht. An den Wänden hängen Schnitzereien, Putz ist an manchen Stellen von der Decke abgebröckelt. Er knirscht, sobald wir darüber laufen.

»Was ist los?«, fragt Milou.

»Ich habe keine Ahnung!«, gebe ich zu. »Wirklich, ich weiß es nicht! Ich weiß nur, *dass* etwas nicht stimmt.«

Schließlich erreiche ich jene Tür, hinter der Kendras Kammer liegt.

Ich blicke zu Milou. »Täfelung aus Eiche an den Wänden. Zwei Räume; in einem ein Bad mit großem Holzzuber, in dem anderen ein breites Bett. An der Decke eine Jagdszene; Hirsch, Hirschkuh und Hasen auf der einen, Jäger auf der anderen.«

Damit stoße ich die Tür auf – und finde den Raum so vor, wie ich es erwartet habe.

»Das ... gibt's doch nicht!«, ruft Milou, während sie sich umschaut. »Woher in aller Welt wusstet du ...«

Sie hält inne und bückt sich. Als sie sich wieder aufrichtet, hält sie etwas Rotes in der Hand. Langsam, mit fragendem Blick, reicht sie es mir.

Ein Slip!

Mein Slip!

Ich erkenne ihn sofort; er gehört zu jenen, die mir Milou zu Weihnachten schenkte. Edle Slips aus Seide mit eingewebten Nano-Bots, die jegliche Gerüche aufnehmen und in angenehmen Duft umwandeln.

Sie sagte, es sei der neueste Schrei in Japan, darum habe sie mir ein paar kaufen müssen.

Erwähnte ich schon, dass sie ein Genie auf diesem Gebiet ist?

»Denise, wie kommt dieser Slip hierher? Und woher weißt du, wie der Raum aussieht?«

»Ich ... war schon einmal hier!«, erwidere ich leise.

Meine Freundin betrachtet das Kleidungsstück zweifelnd. Sie sieht das Etikett mit dem Hinweis auf die Nano-Bots, merkt aber auch, dass der Schlüpfers völlig verstaubt ist.

So, als läge er schon seit sehr langer Zeit in diesem Raum.
»Wer ist Kendra?«

»Eine Druidin! Eine *jener* Druiden, die einst hier lebten. Sie ... ruhen ... in einer Kammer im Tiefgeschoss. Wir haben sie geweckt und einen Fluch ausgelöst, der viele Menschen das Leben kostete!«

Milou sieht aus, als würde an meinem Verstand zweifeln.
»Und ... was geschah dann?«

»Wir suchten einen sicheren Ort. Von dort spähte ich den Gegner aus, plante einen Angriff, doch ... es kam anders. Am Ende traf ich Kendra hier in diesem Raum. Wir ... wurden intim. Dann ... nichts mehr!«

»Das warf ein Traum, nicht wahr? Jener wilde Traum, den du letzte Nacht hattest!«, versichert sich Milou. Panik steht in ihrem Blick geschrieben. Mich von einem Fluch sprechen zu hören, muss sie bis auf die Knochen ängstigen.

Schließlich kommen wir in der Regel ohne Fluch aus!

War es ein Traum? Oder war es mehr?

Gedankenverloren schaue ich aus dem Fenster und sehe den Sturm aufziehen. Wir müssen zurück zum Camp, und zwar rasch.

Andererseits sind wir hier, in diesem Bau, sicher. Er steht seit Jahrhunderten und wird sich von diesem Sturm nicht

...

Moment ...

Wieder schließe ich die Augen. Ich war bereits einmal hier oben; vor dem Fluch. Die ... Mauern waren nicht intakt, so wie sie es jetzt sind. Im Gegenteil, sie waren teils eingestürzt und ragten wie scharfe Zähne in die Höhe.

Erst, als wir den Fluch weckten, erstand das Gebäude neu. Und nun ...

Erste Blitze zucken auf und reißen mich aus meinen Überlegungen. Ein gespenstisches Schauspiel braut sich auf hoher See zusammen.

Milou folgt meinem Blick. Ängstlich wegen meiner Worte und meines Verhaltens, ängstlich wegen des Sturms.

»Gehen wir?«, fragt sie nach ein paar Sekunden.

Ich nicke. »Gehen wir!«

Kapitel 2

Mehr Rätsel

Simpsons Island, 14. Juli

»Als ich aus dem Hospital kam, zogen Sie und Ihre Leute im Iran Ihr Husarenstück ab!« Coppler schenkt mir ein breites Grinsen. »Schade, denn ich wollte mich bei Ihrer kleinen Spezialeinheit bewerben.«

»Ich hätte Sie sofort angenommen!«, erwidere ich gleichfalls grinsend. »Ihre Art hat vielen Leuten in Aleppo geholfen, sich auf die Aufgabe zu konzentrieren.«

»Und nun sitzen wir hier; Sie als Schatzsucherin und ich als Leiter der Security.« Er füllt meinen Becher auf. »Das Leben geht seltsame Wege!«

»So ist es!« Ich nehme einen Schluck Brandy. Der Sturm fegt über die Insel hinweg, doch davon merken wir nichts. Ein Schutzfeld lässt nicht nur Wind und Wetter abprallen, sondern auch Wasser, umherfliegende Äste und andere Dinge, die solch starke Winde aufwirbeln können.

»Heute Nacht hatte ich einen sehr seltsamen Traum!«, sagt Coppler nach ein paar Sekunden des gemeinsamen Schweigens und jeder Humor weicht aus seiner Stimme. »Ich ... träumte, Sie und ihre Partnerin hätten einen *Fluch* ausgelöst!«

Er schaut mich an, ein schiefes Grinsen im Gesicht. Aber seine Augen blicken fast ängstlich.

»Druiden, Krieger ... und am Ende brach ich auf, um den Spuk zu beenden?«

»Woher in aller Welt wissen Sie das?«, fragt er wispernd, die Augen nun schreckgeweitet. Dann beugt er sich vor. »Hier stimmt etwas nicht, oder? Als ich Sie heute zum ersten Wegpunkt fahren sah, *spürte* ich es!«

»Den Eindruck habe ich auch! Fast ist es, als hätten wir all das, was uns unsere Träume zeigten, tatsächlich erlebt. Ich ... traf auf eine Druidin. Kendra ... Sie und ich ... tauschten Eindrücke aus. Am Ende ...«

Wieder, wie bereits im Kloster, enden alle Erinnerungen an diesem einen Punkt. Ich sehe uns in wilder Leidenschaft, ich sehe uns auch süßen, roten Met trinken und dann ...

Und dann ...

Der Met!

Rot!

Es ... ist kein Met! Wir trinken ihn, und plötzlich schmeckt er wie ... Blut! Kendra schaut mich an, fast panisch. Sie spuckt ihn aus und fleht jemanden an, sie nicht zu strafen.

Jemanden, den ich nicht sehe!

Oder doch?

Ich schlucke den Met ... das Blut ... nehme es ihn mich auf, und sehe ... eine Frau in einem roten Gewand. Sie steht vor dem Bett und funkelt Kendra an. Zorn blitzt in ihren Augen, sie schleudert der Druidin Worte entgegen, die ich nur mit Mühe verstehe.

Sie sprechen von Strafe und davon, dass sich die Druidin widersetzen würde.

Die Fremde ... deutet auf Kendra, spricht von Tod und Verdammnis, von den Fomori und ... Ein Blitz zuckt aus ihrer Hand hervor, doch er trifft nicht Kendra, sondern mich!

Im letzten Moment warf ich mich schützend vor die Druidin.

Die Frau in Rot wirkt überrascht, dann entsetzt und plötzlich ... milde. Sie lächelt, während das Leben mich verlässt.

Kendra hebt mich auf, ich sehe ihren liebevollen Blick. Sie übergibt mich der Frau in Rot. Diese sagt etwas, doch die Worte sind undeutlich.

Liebe bricht den Bann ... wenn ... erinnert ... mein geronnenes Blut findet ... nicht ... wird Bann fortbestehen!

Ich höre es, verstehe aber den Sinn nicht.

Eines aber merke ich – der Tod kommt näher und näher.

Die Frau in Rot küsst mich, ihre Lippen sind kühl, ihre Berührung liebevoll. Dunkelheit umhüllt mich, kurz ist es, als würde die Zeit plötzlich rückwärts laufen. Ich ... erwache in meinem Zelt, die Suche beginnt in Kürze ...

»Ich weiß es! Bei Morrigan, ich weiß es!« Damit kippe ich den Brandy hinab. Ein Schauer fließt über meinen Rücken. Ich spüre Angst vor dem, was ich begriffen habe, und Angst vor dem, was es bedeutet.

Ja, all das, was ich in meinen Träumen sah, geschah tatsächlich.

Der Fluch, die Toten ... Kendra.

Doch dann, als wir uns liebten, griff die Göttin selbst ein. Morrigan war es, die uns in der Kammer überraschte, und Morrigan war es, die Kendra vernichten wollte. Doch mein Handeln änderte alles, denn Liebe ist es, die den Fluch beenden kann. Sofern diese Liebe stark genug ist, ich mich trotz des Eingreifens der Göttin erinnere ... und auf den Weg mache, ihr geronnenes Blut zu finden.

Aber wo?

Und wie?

Ich habe keine Ahnung!

Ich weiß nicht einmal, ob ich all das wirklich so erlebte, oder ob mir mein Hirn gerade wirre Szenen vorspielt. Zwar habe ich meine Religion gefunden, aber von dort zu einer personifizierten Göttin, die mein Leben rettet und den verbannten Druiden eine Chance gibt, ist es ein weiter Weg.

Andererseits wirkt all das so ... richtig auf mich!

»Und nun? Was hat das alles zu bedeuten?«, fragt Copley.

»Ich fürchte, das betrifft am Ende mich. Vergessen Sie, was Sie heute erlebt oder gedacht haben. Morgen sollte sich alles normalisieren.«

»Wenn Sie das sagen ... Es gibt nur wenige Menschen, denen ich uneingeschränkt vertraue! Sie sind einer davon!«

Er seufzt. »Ich hoffe, Sie gewinnen den verdammten

Schatz! Wenn es einer verdient, dann Sie!«

»Danke!« Ich lasse mir noch einmal einschenken. »Bisher liegen wir ganz gut im Rennen!«

»Das habe ich gesehen! Keiner kam so weit wie Sie! Aber morgen starten alle an den Wracks. Sie haben sich das beste Schiff ausgesucht; kein Tauchen, nur rein, gleich den ersten Raum links und da ...« Er zuckt mit den Schultern. »Ist mir so rausgerutscht!«

Dabei schenkt er mir ein Petzauge.

»Danke für den Brandy!« Ich erhebe mich und schaue aus dem Fenster. Der Sturm tobt noch immer; Zeit, ihn sich ein wenig aus der Nähe anzuschauen.

Auf dem Weg hinaus höre ich Coppler ein Lied summen. Ein vertrauter Klang, denn wir hörten es in Aleppo über Team-Call.

»Was ich schon immer mal fragen wollte – was ist das für ein Song?«, erkundige ich mich, schon halb auf dem Weg hinaus.

»Der Song heißt ›The Lion Sleeps Tonight!‹ – ein Klassiker von den Tokens. Hielt sich vom 18. Dezember 1961 bis zum 12. Januar 1962 auf Platz 1 der amerikanischen Charts. Als ich aufwuchs, fand ich einen alten *Plattenspieler* auf dem Speicher. Die meisten Platten waren kaputt, aber diese eine funktionierte noch. Ich hörte sie oft stundenlang.«

Er schenkt mir ein Grinsen. »Vier Wochen auf der Eins, Commander! Das war damals keine kurze Zeit!«

Ich glaube es ihm unbesehen.

Die Musik heute wird meist *designt* – Computersysteme wissen exakt, welche Lieder bei den Hörern ankommen und wann ein Stimmungswechsel stattfindet. Also bringen die Label exakt diese Musik; das führt zu Einheitsbrei, aber

auch zu langlebigen und absatzstarken *Hits*.

Inzwischen hat sich jenseits des Mainstream eine Szene namens *New Indy-Sound* etabliert, in der *echte* Musik produziert wird. Natürlich können die Abverkäufe nicht mit den designten Stücken konkurrieren, doch auf mich wirken diese Stücke organischer und lebendiger. Sie gefallen mir so gut, dass mir ein Abo Woche für Woche die Top 20 des *New Indy-Sounds* auf meinen eServ beamt.

Der Sturm bietet einen beeindruckenden Anblick. Dunkle Wolken ballen sich über der Insel zusammen, Blitze zucken daraus hervor und Regen fällt in Strömen. Das Schutzfeld hält all das von uns ab, sorgt aber gleichzeitig für einen spektakulären Effekt. Energie und Luftwirbel treffen aufeinander, mischen sich mit dem Wasser und lassen die Welt unmittelbar außerhalb des Felds blitzen und blinken.

»Bist du sicher, dass sich alles exakt so ereignet hat, wie du es in Erinnerung hast?«, fragt Milou leise. Sie steht neben mir und starrt ebenfalls in den Sturm.

»Ziemlich!«, erwidere ich. »Obwohl ich nicht weiß, was ich davon halten soll. Du weißt ja – wir kommen eigentlich ohne Fluch aus. Aber nun ...«

»Aber nun sagst du, dass wir beide einen geweckt haben – und die Menschen ihr Leben verloren!«

»Nach der Schatzsuche werde ich hier auf der Insel bleiben und das Blut der Göttin suchen. Ich bin sicher, dass hier irgendwo ein Hinweis verborgen liegt!«

Milou schenkt mir ein schwaches Lächeln. »Die meinst, *wir* finden einen Hinweis! Oder denkst du, dass ich dich al-

leine auf dieser Insel lasse?«

Gerne würde ich etwas erwidern, doch eine junge Frau kommt auf uns zu. Sie hält ein eSlate in Händen, die große Version des eServ, und schenkt mir uns ein freundliches, aber unpersönliches Lächeln.

»Miss Mulligan, Miss Mahama, ich möchte mit Ihnen gerne den Fortgang der Suche besprechen!«

»Danke, Eve!«, erwidere ich. Ihr Name steht auf einem Schild an ihrem Revers, doch ich muss ihn nicht ablesen. Auch sie kommt in meinen *Erinnerungen* an eine andere, nicht mehr existente Zeit vor. Als Überlebende suchte sie bei uns Unterschlupf – und schleuderte mir all ihren Hass entgegen.

Von ihr erfuhr ich auch, dass mich ihr Chef – Game Master Armstrong –, als Kriegsheldin noch vor all den anderen setzte.

»Ich soll Ihnen ausrichten, dass Mister Armstrong von Ihrem Wissen und Ihren Fähigkeiten sehr angetan ist!«, sagt Eve. Widerwille schwingt in ihren Worten mit. »Auch ich finde Ihre Leistungen sehr ...«

»Du musst das nicht sagen!«, unterbreche ich sie. Offenbar hat sie die Order, mir Honig um den nichtvorhandenen Bart zu schmieren. »Ich weiß, dass du mich nicht sonderlich magst. Das ist okay!«

Die Wangen der Frau färben sich rot. »Aber nein, das ist nicht wahr! Warum sollte ich Sie nicht leiden können? Wir kennen einander kaum!«

»Weil Ihnen Ihr Boss mit meinen vermeintlichen *Heldentaten* in den Ohren lag. So lange, bis Sie Widerwillen gegen mich entwickelten. So zumindest wurde es mir aus gut informierter Quelle zugetragen!«

Sie blickt auf ihre Schuhe. »Und nun finden Sie es schick, es mir auf den Kopf zuzusagen?«, fragt sie mühsam beherrscht.

»Das klärt die Fronten und sorgt dafür, dass Sie mir gegenüber keine Komödie spielen müssen.«

Ich schenke ihr ein echtes Lächeln. »Zudem möchte *ich* ebenfalls nichts über meine vermeintlichen Heldentaten hören. Es war Krieg, jeder Soldat tat seine Pflicht und irgendwo im Iran oder in der Türkei sitzen nun Frauen und trauern um die Söhne, die *ich* getötet habe! Der Sieg war wichtig für unsere Freiheit, aber Menschen starben!«

»Ja ... Menschen starben!«, sagt sie leise. »Mein Vater ... in Aleppo. Am Tag, bevor Sie und Ihre Gruppe eintrafen und eine der *kriegsentscheidenden Schlachten* gewannen. Mein Vater geriet in Vergessenheit, sowie auch die restlichen Opfer, die *vor der Hölle von Aleppo* fielen!«

»Das tut mir leid!« Unwillkürlich lege ich eine Hand auf ihre Schulter. »Ich werde dem Veteranen-Büro eine Nachricht mit der Bitte zukommen lassen, bei künftigen Feiern auch jene zu ehren, die in den Stunden vor der Schlacht ihr Leben verloren. Sie sollen nicht in Vergessenheit geraten!«

Milou verdreht die Augen, sagt aber nichts. Stattdessen schenkt sie den Unterlagen des Spiels einen interessierten Blick.

»Danke!« Eve lächelt. »Also, das Spiel ...«

Kapitel 3 Das Ende der Jagd

Simpsons Island, 15. Juli

Das Wrack die HMS WILSON - liegt zum größten Teil auf

dem Strand. Lediglich der hintere Bereich ist geflutet, doch laut Coppler müssen wir dort nicht hin.

Offiziell wissen wir das natürlich nicht; wir haben daher die Ausrüstung dabei, um jeden Winkel des Schiffs absuchen zu können.

Der Sturm konnte den Wracks nichts anhaben; ein spezielles Kraftfeld schützte den Strand sehr großzügig. Nicht einmal die riesigen Wellen, die an den Strand rollten, konnten sie durchdringen.

Rein, dann gleich links. Milou weiß nicht, dass ich einen Tipp erhielt. Wir wählten die WILSON aus, da sie zum Teil aus dem Wasser ragt und der Rest ohne Ausrüstung ertraut werden kann. Ein Vorteil gegenüber all den anderen Schiffen!

»Wir beginnen links, denn hier müsste die Kajüte des Captains liegen. Die Brücke wurde zerstört, sie ist gesperrt!« Ich deute auf das Schild des Senders. Offenbar wollte man kein Risiko eingehen. »Finden wir nichts, arbeiten wir uns im Uhrzeigersinn vor, bis wir Erfolg haben!«

Milou nickt und beginnt, die von mir ausgewählte Tür zu scannen.

Sekunden vergehen, ehe sie mir durch Nicken bedeutet, dass keine Falle aus uns lauert. Mit etwas Kraft gelingt es mir, die Schiebetür aufzudrücken – und wirklich blicken wir in die Kabine des Captains.

»Milou, was kannst du mir über die HMS WILSON sagen?«, möchte ich von meiner Freundin wissen, während ich gleichzeitig meinen Blick schweifen lasse.

»Es gab mehrere Schiffe dieses Namens!«, erklärt meine Freundin nach einem Blick auf ihren eServ. »Dies hier war die HMS WILSON – Registernummer BRN-2020/FD-

HAHW. Ein Schiff mit 250 Mann Besatzung. Captain war Commander Anderson; das Schiff wurde in schwerem Wasser von einem unbekanntem Gegner angegriffen und lief auf Grund. Die Crew wurde aufgebracht, Anderson verlor sein Leben. Das Logbuch wurde nicht gefunden!«

»Verstehe!« *Wo könnte der nächste Hinweis versteckt sein?* Ich sehe eine kleine Truhe von IPPE auf dem Schreibtisch des Captains. Unscheinbar, mit verblassten Buchstaben. Sie sieht aus, als stünde sie seit dem Untergang hier, aber dies ist Show. Das Äußere soll uns in die Irre führen. *Sind das die Herausforderungen und geschickten Täuschungen, von denen sie im Intro sprechen?*

Milou sieht sie, nachdem ich sie darauf aufmerksam mache, und beeilt sich, sie zu scannen.

»Eine Falle vor dem Schreibtisch!«, murmelt sie nach ein paar Sekunden. »Zudem eine Druckplatte unter der Kiste. Hebt man sie hoch oder tritt man an den Tisch, erlebt man sein blaues Wunder!«

»Also schön!« Gemeinsam mit Milou verlasse ich die Kabine, bleibe aber neben der Tür stehen und hole meine Pistolenarmbrust aus dem Rucksack.

Zum Einsatz kommt nicht ein regulärer Bolzen, sondern ein mit Seil verbundenes Geschoss. Dessen Spitze besitzt Widerhaken, die jedoch erst *nach* dem Eindringen in ein Objekt, in einen Stein oder eine Blanke aufklappen.

Milou drückt sich hinter mir an die Wand, während ich kurz ziele, schieße und sehe, wie der Bolzen die Wand der Kiste durchschlägt. Die Widerhaken klappen auf, und nun kann ich die Kiste mit einem Ruck zu mir ziehen.

Genau das tue ich auch.

Kaum rutscht der Behälter vom Tisch, als Reizgas freige-

setzt wird. Feinster Nebel breitet sich aus, sinkt aber nach wenigen Sekunden zu Boden.

Der Geruch ist mir vertraut; es handelt sich um *Kampfstoff 43*, entwickelt, um Aufständische oder gewalttätige Demonstranten zu *beruhigen*.

Tatsächlich beruhigt man die Menschen damit nicht. Liegt man auf dem Boden, ringt um Atem und wischt sich die tränenden Augen, dann ist man alles andere als ruhig.

»Gute Arbeit!«, lobe ich Milou. »Wir sind ein gutes Team!«

Meine Freundin grinst breit, während ich die Kiste öffne und darin eine Data Needle vorfinde.

Der Game Master erscheint, kaum dass ich sie in meinen eServ geschoben habe. Ein Strahlen huscht über Armstrongs Gesicht, während er erst mich, dann Milou mustert. »Wer auf dieses Team gesetzt hat, ist nun sehr viel reicher!«, erklärt er. »Nach diesem Gespräch wird die Karte auf eurem eServ um ein Kreuz bereichert. Dort wartet der nächste Checkpoint.«

Wir blicken auf das Gerät, aber noch tut sich nichts.

»Die Bonus-Aufgabe. Setzen oder Sicherheit?«

»Setzen!«, ruft Milou, noch bevor ich auch nur darüber nachdenken kann.

Erstaunt mustere ich sie. Milou setzte gerade 50.000 Pfund pro Person und ein wirklich langer Urlaub ... Was ist in sie gefahren?

»Also schön!« Armstrong sieht aus, als habe er darauf gewartet, das Publikum applaudiert vermutlich – und mir wird heiß und kalt gleichzeitig!

Ehrlich gesagt wäre es mir lieber gewesen, auf Sicherheit zu spielen!

»Bereit?«, fragt Armstrong gut gelaunt.

Irre ich mich, oder schwingt etwas Lauerndes, Boshaftes in seiner Stimme mit?

»Bereit!«, ruft Milou. »Denise wird jede Frage und jedes Rätsel lösen!«

»Ich hoffe es in eurem Sinne!« Armstrong blickt uns an, und jetzt *sehe* ich das gemeine Funkeln in seinen Augen. »Es ist ganz einfach – nennt uns Titel und Interpret des folgenden Songs!«

Milous Zuversicht verschwindet von einer Sekunde auf die andere. Sie weiß, dass ich in musikalischen Fragen eine Niete bin! Ein Hit könnte nackt vor mir tanzen und ich würde ihn nicht erkennen.

Trotz Abo, denn ich weiß zwar, welche Musik mir gefällt.

Aber Titel?

Oder Interpreten?

Keine Chance!

Die Musik erklingt und anfänglich kommt sie mir nicht einmal vage vertraut vor. Bis jene typische Sequenz einsetzt, die ich während der Hölle von Aleppo zu lieben gelernt hatte, denn wenn sie erklang, wurden die Soldaten ruhiger. *Coppler singt, also ist die Kacke nicht allzu sehr am Dampfen.*

Ein seltsamer Irrglaube, denn die Kacke dampfte nicht nur, sie brodelte und kochte. Doch Copplers lockere Art half den Soldaten da durch.

Milou starrt mich an, hilflos die Schultern zuckend. Sie verflucht sich für ihre Unvorsichtigkeit, ihren Glauben in unsere Allmacht. Schon sieht sie Geld und Urlaub davonflattern und *hasst* sich dafür.

»Ein Song der Tokens – The Lion Sleeps Tonight. War in

den USA ein Erfolg während des Jahreswechsels 1961 zu 1962!«, sage ich gelassen. So, als würde dies doch jeder wissen. Als stünde es in den Geschichtsbüchern der Basis-Stufe.

»Richtig!«, ruft Armstrong. »Vollkommen richtig! Gratulation!«

Er wendet sich kurz ab; vermutlich muss er das Publikum beruhigen. Ich hingegen nehme mir vor, Coppler eine Kiste edelsten Brandys zukommen zu lassen. *Das* hat er verdient! Wobei ich überzeugt bin, dass er den Song absichtlich summt, ehe ich ihn am Vortag verließ. Und ich bin überzeugt, dass er mich darauf angesprochen und sowohl Titel als auch Interpret genannt hätte, wäre ich nicht auf die Idee gekommen, danach zu fragen.

Dieser Hund!

Fast schon könnte ich ein schlechtes Gewissen bekommen.

Das Bild des Game Masters verschwindet. An seine Stelle tritt das Bild einer Motorjacht; ein Schiff, das jeder IPPE-Zuschauer kennt.

Die MS IPPE VOYAGER.

Die Jacht gehört zu den bekanntesten Schiffen weltweit, denn die ersten drei Staffeln der Erfolgsserie *An fremden Stränden* wurden darauf gedreht.

Am Ende der dritten Serie sinkt sie laut Drehbuch, sodass für Staffel vier eine neue Jacht benötigt wurde. Tatsächlich aber war die VOYAGER nicht mehr groß genug für den riesigen Cast der Serie. In Wahrheit ging das Schiff niemals unter, sondern landete im Fuhrpark des Senders.

Armstrong erscheint wieder. »Sie haben das Schiff erkannt?«, fragt er spitzbübisch.

Milou, ein debil-glückliches Strahlen im Gesicht, nickt voll Begeisterung.

»Was würden Sie zu acht Wochen an Bord dieses Traums sagen?«, ruft Armstrong.

»Yeah!«, entfährt es meiner Freundin, und auch ich nicke erfreut.

»Oder zwölf?«, fragt Armstrong. »Vielleicht auch 14 oder 20? Bleiben Sie, solange Sie wollen, denn die Voyager gehört nun Ihnen!«

Den letzten Satz brüllt er ins Mikrofon.

Milou verfällt in Schnappatmung, die Zuschauer brechen wahrscheinlich in *spontane Hochrufe* aus und ich frage mich, was in aller Welt wir mit einer solchen Motorjacht sollen. Sie wird all unsere Gewinne auffressen!

Dennoch freue ich mich *außerordentlich* und lasse mich zu einigen Luftsprüngen hinreißen; für die Kamera.

Dann, nach einem letzten Winken, verblasst das Bild von Armstrong und die Suche geht in die nächste Runde.

Als wir auf den eServ schauen, sehen wir ein Kreuz inmitten des Regenwalds der Insel. *Hoffentlich gönnen sie uns wenigstens einen Trampelpfad!*

Die Sonne steht bereits tief, als wir *endlich* jene Stelle erreichen, welche das X auf der Karte markiert.

Noch am Strand legten wir eine Route fest, definierten einige markante Stellen als Wegpunkte und ließen das Navigationssystem des eServ die beste Route errechnen.

Das funktionierte auch, änderte aber nichts an der Tatsache, dass wir mehrere Stunden unterwegs waren.

Die erste Etappe war dabei die einfachste; wir konnten mit dem UEV, dem Universal E-Powered Vehicle, bis zu einem breiten Platz fahren, von dem tatsächlich ein Weg in den Wald führte.

Dann aber kamen wir deutlich langsamer voran, denn dichtes Gestrüpp und Insekten, Schlangen und anderes Getier, das in der Natur kaum in solch einer Ballung vorkommen dürfte, machten uns das Leben schwer.

Nachdem wir einen breiten Wasserlauf überquert und einen Abgrund überwunden hatten, kamen uralte Ruinen in Sicht.

Anfangs nahm ich an, dass es sich hier um Bauten von IPPE handele, wurde aber eines Besseren belehrt, als ich eben jene Symbole erkannte, die auch innerhalb des Klosters zu finden sind.

Das hier ist, wie das Kloster, ein keltischer Bau und damit sehr alt.

Den Eingang zu finden war nicht schwer, ihn zu passieren schon eher, denn seine schweren Türen haben sich im Laufe der Zeit derart verzogen und verformt, dass lediglich ein schmaler Streifen bleibt. Milou und ich mussten die Luft anhalten, um uns hindurchzuquetschen.

Den Eingang gewaltsam zu erweitern schien uns keine gute Idee. Zwei Teams sind auf dem Weg hierher, es ist ein Wettrennen und wir müssen jede Chance nutzen, um die Nase vorne zu haben. Sollen sich unsere Konkurrenten also damit abmühen, sich Zugang zu verschaffen.

Sicher ist, dass keiner von denen die Engstelle passieren kann.

Wir betraten also das Innere der Anlage und erkannten, dass es sich einst um einen Tempel handelte. Auch wenn

die Decke größtenteils eingestürzt ist und so das Licht einfällt, erahnen wir die Schönheit dieses Baus inmitten des Regenwaldes. *Klein aber fein*, wie man so schön sagt, mit den typischen *Zutaten*, die solch ein Bauwerk ausmachen.

Ein Altar.

Bänke für Gläubige.

Ein Opferstein.

Eine Blutrinne.

Ein Dolch, der auf dem Altar liegt.

An den Wänden Symbole und Darstellungen jener Gottheit, die hier verehrt wurde.

Morrigan!

Ich sehe den Wolf, das mit ihr assoziierte Tier, wieder und wieder. Aber auch den Raben kann ich erkennen, der mit der Banshee assoziierte Vogel.

Während Milou den Bereich um den Altar scannt, schaue ich mich suchend um. Dabei fallen mir Zeichnungen an den Wänden auf.

Sie zeigen typisch keltische Szenen, aber auch Landkarten.

Bei manchen handelt es sich ohne Zweifel um Britannien, aber ich erkenne auch Rom und – zu meinem Erstaunen – Nord- sowie Südamerika.

Australien und die Pole fehlen, doch deutlich ist auszumachen, dass die Welt als Oval dargestellt wird; nicht als Scheibe.

»Kendra und die Ihren waren überaus klug!«

»Was sagtest du?«, fragt Milou. Sie steckt dabei ihren eServ ein. »Hier ist es sauber; keine Fallen.

Ich wiederhole, was ich zuvor sagte, deute dann aber auf den Altar.

Auf ihm steht eine Kiste; größer als jene auf dem Schiff. Sie wirkt altertümlich, zeigt aber Logo und Schrift von IPPE.

Langsam nähern wir uns dem Altar. Ich kann eine nervöse Vorfreude nicht ablegen. Wieder haben wir die Nase vorne, jeder Schritt von uns war bislang richtig!

Was erwartet uns jetzt? Wieder eine Karte? Ein Rätsel? Ein Hinweis, den es zu entschlüsseln gilt?

»Die Zeichnungen!«, ruft Milou plötzlich aufgeregt. »Sie ... beginnen zu leuchten!«

Erstaunt schaue ich mich um. Wirklich sehe ich, dass nahezu alle Bilder rot leuchten.

Mit einer Ausnahme – in einer Szene an der Wand hinter dem Altar. Diese glüht grün, gemeinsam mit all den Zeichen und Texte um sie herum.

Milou hält wieder ihren eServ in der Hand und scannt die Wände. Hin und wieder schüttelt sie ratlos den Kopf, justiert die Einstellungen und versucht es erneut.

Schließlich gibt sie auf. »Ich kann weder die Quelle der Energie noch die verwendeten Leuchtmittel ausmachen! Eigentlich dürften die Symbole gar nicht leuchten!«, ruft sie frustriert.

»Und doch tun sie es!«, erwidere ich milde. Längst habe ich eine grün glühende Zeichnung erkannt – es handelt sich um Stonehenge.

Morrigan steht neben der Darstellung des weltbekannten Steinkreises, eine Frau kniet indes in der Mitte, in der rechten Hand einen Dolch.

Blut tropft von der linken Hand zu Boden.

Unter dieser Darstellung glühen weitere Symbole grün.

Die Frau kniet noch immer auf dem Boden zwischen den

Steinen, wird nun aber von Rauchschwaden umgeben.

In einem dritten Bild – auch dieses glüht grün, befindet sich die Frau scheinbar *unter* der Erde, inmitten einer Kammer.

Ich starre das Bild an – und weiß plötzlich, was es mir sagen soll.

Ich muss zu eben dieser Kammer! Das ist mein Ziel! Dort ...

Während Milou bereits am Altar steht und die Kiste des Senders berührt, greife ich nach dem Opferdolch auf dem Tisch. Ihn werde ich brauchen, da bin ich mir sicher.

»Gute Idee!«, ruft Milou. »Ich glaube, diese Verschlüsse bekommen wir nicht so einfach auf!«

Erst jetzt, wie aus tiefer Trance kommend, wende ich mich ihr zu. »Was?«

»Diese Truhe. Wir müssen sie öffnen. Mal sehen, wohin uns der nächste Hinweis führt!«

»Ja ...« Ich stelle mich neben sie. Dabei werfe ich einen Blick auf meinen eServ.

Unsere Mitbewerber sind fast heran. Uns bleiben nur noch wenige Minuten.

Noch einmal scannt Milou die Kiste, dann greife ich zu und öffne die Verschlüsse ohne Hilfsmittel.

Während ich den keltischen Dolch einstecke, klappt Milou den Deckel auf. Gemeinsam schauen wir in die Kiste – und plötzlich ist es, als würden wir inmitten einer verdammten Parade stehen.

Aus der Kiste jagt lasergeneriertes Feuerwerk, von der Decke fällt Konfetti. Musik, so laut, dass ich mir die Ohren zuhalten möchte, plärrt uns ins Ohr.

Aus einem Bereich hinter der Kammer eilen Armstrong und all die *Promis*, die IPPE zu dieser Schatzjagd geladen

hat. Kleine Kamera-Drohnen umschwirren uns wie Fliegen; fast bin ich versucht, nach ihnen zu schlagen.

»Was in aller Welt soll das?«, frage ich verblüfft. Noch immer denkt ein Teil meines Ichs über die glühenden Zeichen an der Wand nach.

Obgleich diese nicht länger glühen, wie ich nun erkenne. Sie haben ihren Zweck erfüllt; nun gilt es, der Aufforderung nachzukommen.

Milou hat indessen begriffen. Sie reißt mich plötzlich in die Arme, ihre Augen blitzen und zum ersten Mal in ihrem Leben küsst sie mich in einem Überschwang der Gefühle auf den Mund. »Wir haben gewonnen! Wir haben gewonnen, Denise! Wir haben gewonnen!«

»Gewonnen?«, frage ich. Noch immer bin ich nicht ganz im Hier und Jetzt. Zumal mich Milou noch immer umarmt. Ihr Körper schmiegt sich an mich und drückt den keltischen Dolch in meiner Tasche gegen meine Rippen. *Was wird mich in Stonehenge erwarten? Ist es so einfach, wie es die Zeichnung sagt? Oder ... Was hat Milou gerade gesagt? Wir haben ...*

... gewonnen?

Gewonnen?!

Gewonnen!

Endlich begreife auch ich. *Wir haben gewonnen! Wir haben wirklich gewonnen!*

Aber was ist mit den Trostpreisen?

Mit der freien Suche?

Wie kann es sein, dass schon am zweiten Tag alles vorbei ist?

Ich blicke Armstrong an und sehe in seinem Blick, dass auch er nicht vollends versteht, was das alles zu bedeuten hat. Er *spürt*, dass etwas nicht stimmt, ist sich seiner Sache

aber nicht sicher.

»Gratulation!«, höre ich eine Frau links von mir sagen.

Die Stimme kommt mir vage vertraut vor; auch wenn sie weder Eve noch einer der anderen Mitarbeiterinnen des Senders gehört.

Ich drehe den Kopf und blicke in strahlend-blaue Augen. Das ebenmäßige Gesicht wirkt gebieterisch, Macht geht von ihr aus.

Sekundenlang sauge ich jedes Detail ihn mich auf. Geschwungene Lippen, hohe Wangenknochen und hohe Brauen. Das lange, dunkelrote Haar umfließt ihre Schulter, etwas Aristokratisches haftet ihr an.

Diese Lippen haben mich geküsst, als ich ... Dies ist ... Morrigan!

Einem Impuls folgend möchte ich in die Knie sinken, doch Morrigan bedeutet mir, genau dies nicht zu tun.

Wir sind umringt von Kameras, ganz verschiedene Leute wollen mir gratulieren. Und doch bin ich gänzlich auf sie konzentriert. Nicht der Sieg, nicht die Millionen, die ich gewonnen habe, sind in diesem Moment wichtig.

Sie interessieren mich akut gar nicht.

»Du! Du hast dieses ... Spiel ... beschleunigt! Du hast uns zum Sieg verholfen!«, wispere ich gerade so laut, dass sie es hört.

»Das habe ich!«, gibt sie unumwunden zu. »Du hast in deinem jungen Leben Erstaunliches geleistet, bist dir auch als Kriegerin stets treu geblieben und hast auf den Alten Weg gefunden. Deine Liebe zu Kendra ließ dich dein Leben geben, ohne auch nur eine Sekunde zu zögern.«

Sie berührt sanft meine Wange. »Vor dir liegen große Aufgaben. Willst du mein geronnenes Blut finden, um die

Druiden dieser Insel von ihrem Bann zu befreien, wirst du viele Rätsel zu lösen und Gefahren zu meistern haben! Das hier gewonnene Gold mag dir helfen!«

»Aber ... es ist Betrug! Wir haben den Preis nicht verdient, wenn du ...«

»Du hast jeden Preis verdient!«, widerspricht sie milde. »Während des Krieges, mehr aber noch in Kendras Kammer. Zudem habt ihr die euch gestellten Aufgaben gelöst.«

Sie blickt mich an und seufzt. »Also schön – ich verspreche dir, dass deine Konkurrenten am Ende nicht leer ausgehen werden! Ich ... werde wohlwollend auf sie achten. Ihre Projekte, künftige Teilnahmen ...«

Sie schüttelt amüsiert den Kopf. »Das ist das Problem mit jenen, die bewundernswerterweise zu ihren Idealen stehen – man muss sie von ihrem Glück überzeugen! Ich bin sicher, manch einer deiner Konkurrenten hätte schlicht ›danke‹ gesagt!«

»Danke!«, erwidere ich lächelnd. »Für den Gewinn und für die Zusage, auch der Konkurrenz zur Seite zu stehen!«

Sie küsst mich auf die Wange, dann verschwindet sie ohne ein weiteres Wort.

Plötzlich, als habe jemand am Lautstärke-Knopf gespielt, kehrt der Trubel ringsum zurück. Die Musik, die Gratulationen. Hände, die nach mir greifen, Kameras, die Milou und mich aufnehmen ...

All das berührt mich kaum.

Wir haben gewonnen, aber es war nicht allein unser Verdienst! Der Sieg kam zu schnell, eine höhere Macht hat eingegriffen.

Vor allem aber ist dies der Beginn des Abenteuers, nicht das Ende. Diese Schatzsuche war medialer Hype, nicht

mehr. Eine Quoten-Masturbation mit Orgasmus für IPPE.

Milou blickt mich an, und sie bemerkt, wie wenig mich unser Sieg berührt. Obgleich sie eine neue Stufe dieses debil-glücklichen Grinsens auf den Lippen trägt, umfasst sie meine Hände. »Was ist mit dir?«

»Später!« Damit schiebe ich mich mit gekünsteltem Lächeln zwischen all den Menschen ringsum hindurch und verlasse den Tempel. Der Eingang steht inzwischen weit offen, auch draußen herrscht nun reger Trubel.

Vor allem die Verlierer der Show sind dort zusammengelassen und haben vor Kameras die Chance, ihren Frust loszuwerden.

Hier erfahre ich auch, dass jene Teams, welche die erste Etappe falsch deuteten, einen Trostpreis erhielten und nicht leer ausgehen. Im Gegenteil; jeder von ihnen ist um 15.000 Pfund reicher.

Dennoch sind das Peanuts zu dem, was Milou und ich mit nach Hause nehmen.

12.550.000 Pfund!

Eine Motorjacht, die wir uns künftig teilen werden!

Sechs Wochen Urlaub!

Und all das, weil die Göttin eingriff. Wer weiß, was die Macher der Show auf der Insel versteckt haben, wie viel Mühe sie sich geben.

Andererseits – und auch das wird mir klar – wären all die Menschen tot, hätte die Göttin nicht eingegriffen. Milou und ich weckten das Grauen; das hätte sie alle getötet!

So gesehen kommen sie mit dem Leben davon; ist das nicht mehr wert als 12.550.000 Pfund?

Nun ja, als Siegerin dieser Summe habe ich leicht reden ...

»Freude sieht anders aus!«, sagt Coppler. Er kommt näher

und blinzelt mir verschwörerisch zu. »Gut gemacht, Commander!«

»Danke! Auch wegen des Drinks gestern!«

Er versteht, tippt sich an die Mütze und will sich abwenden.

»Wissen Sie, wie es hier weitergeht?«, rufe ich ihm nach.

»Wie lange sind die Leute von IPPE noch auf der Insel?«

»Das Gros verschwindet morgen, ein paar Techniker bleiben noch einen Tag und entfernen die Technik!« Er schaut sich um. »Wollen Sie ein wenig Archäologin spielen?«

»Wenn ich schon einmal hier bin ... Ich bin sicher, dass die Bauten nicht von christlichen Missionaren errichtet wurden. Hier waren Druiden am Werk!«

Er grinst. »Wie kommen Sie denn auf *die* Idee?«

»Haben Sie hier irgendwo ein Kreuz gesehen?«

Das Grinsen verschwindet. »Shit! Das ist mir überhaupt nicht aufgefallen!« Er kratzt sich am Kopf. »Schätze, deswegen sind Sie die Archäologin und ich der Chef der Security!«

»Könnte sein!« Ich atme tief durch. »Schätze, ich muss mich der Meute stellen, nicht wahr?«

»Das denke ich auch!«, bestätigt Coppler.

Einer seiner Kollegen schlendert heran. Er nickt seinem Chef zu, dann kommt er mit ausgestreckter Hand auf mich.

»Gratulation, Doktor Mulligan!«

Ich erwidere den Händedruck. »Vielen D...«

Sein Lächeln wird zu einer hämischen Grimasse, während sich seine Hand einem Schraubstock gleich um meine schließt. »Du findest das Blut nicht! Der Fluch wird auf ewig bestehen!«

Noch bevor ich begreife, spüre ich zwei heftige Schläge.

Einer trifft meinen Magen, der andere meine Brust. Gleichzeitig höre ich ein mir allzu bekanntes Geräusch.

Whup, whup.

Jede Kraft weicht aus meinen Gliedern, meine Beine gehen nach und Blut schießt meine Kehle empor.

Dunkelheit greift nach mir, nur undeutlich sehe ich, dass Coppler seinen Kollegen erschießt, dann aber laut nach Sanitätern ruft.

Inzwischen liege ich auf dem kalten Boden und blicke empor zu den Bäumen. Friede umfängt mich, von fern dringt ein leises Wimmern an mein Ohr.

Die Banshee ...

Dann ist Milou da und drückt meine Hand.

»Sieht so aus, als würde dir der gesamte Gewinn zufallen«, bringe ich hervor und ... lächele. Schmerzen habe ich keine. Mein gesamter Körper ist taub, die Dunkelheit um mich herum wird dichter.

Milou sagt etwas, aber das höre ich schon nicht mehr. Nur das Wimmern der Banshee ist zu hören.

Ich sterbe ... und es ist gar nicht mal so schlimm! Seltsam!

Ende des dritten Teils