

dtv
Reihe Hanser

Zeuxis' größter Wunsch ist es, Wagenlenker zu werden. Natürlich weiß er, dass das Spinnerei ist, als Sklave hat er keine andere Chance, als ewig Mist zu fahren, um das Feuer im berühmten Leuchtturm von Alexandria in Gang zu halten. Eines Tages hört er von einem Komplott gegen Königin Kleopatra. Doch wer hört schon auf einen nach Pferdemit stinkenden Jungen? Königin Kleopatra sicher nicht. Aber Ahwere tut es. Zeuxis' Freundin. Können die beiden das Böse aufhalten, die Zerstörung Alexandrias vereiteln und Zeuxis' Traum wahr werden lassen?

Katherine Roberts, geboren 1962 in Torquay/England, studierte Mathematik und arbeitete danach zunächst in der Computerbranche und bei Pferderennen. 1999 erschien ihr erster Roman mit großem Erfolg. Das Buch wurde mit dem Branford Boase Award ausgezeichnet. In der *Reihe Hanser* sind von ihr bereits mit großem Erfolg die Weltwunder-Bände erschienen: ›Der große Pyramidenraub‹ ([dtv 62256](#)), ›Die Drachen von Babylon‹ ([dtv 62257](#)) und ›Der magische Stein der Amazonen‹ ([dtv 62283](#)), ›Mord im Mausoleum‹ ([dtv 62303](#)), ›Gefahr für Olympia‹ ([dtv 62325](#)) und ›Die Prophezeiung von Rhodos‹ ([dtv 62345](#)).

Katherine Roberts

Kleopatras Fluch

Aus dem Englischen von
Christa Broermann

Deutscher Taschenbuch Verlag

Das gesamte lieferbare Programm der *Reihe Hanser*
und viele andere Informationen finden Sie unter
www.reiiehanser.de

Deutsche Erstausgabe
In neuer Rechtschreibung
Oktober 2008
Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG,
München
© Katherine Roberts 2006
Published by arrangement with Katherine Roberts
Originaltitel: ›The Cleopatra Curse‹
Collins Voyager (Imprint von HarperCollins
Publishers Ltd.), London
© 2008 der deutschsprachigen Ausgabe:
Carl Hanser Verlag München
Umschlagbild: Almud Kunert
Gesetzt aus der Walbaum MT 11/13
Satz: Satz für Satz, Barbara Reischmann, Leutkirch
Druck und Bindung: Druckerei C. H. Beck, Nördlingen
Gedruckt auf säurefreiem, chlorfrei gebleichtem Papier
Printed in Germany · ISBN 978-3-423-62369-8

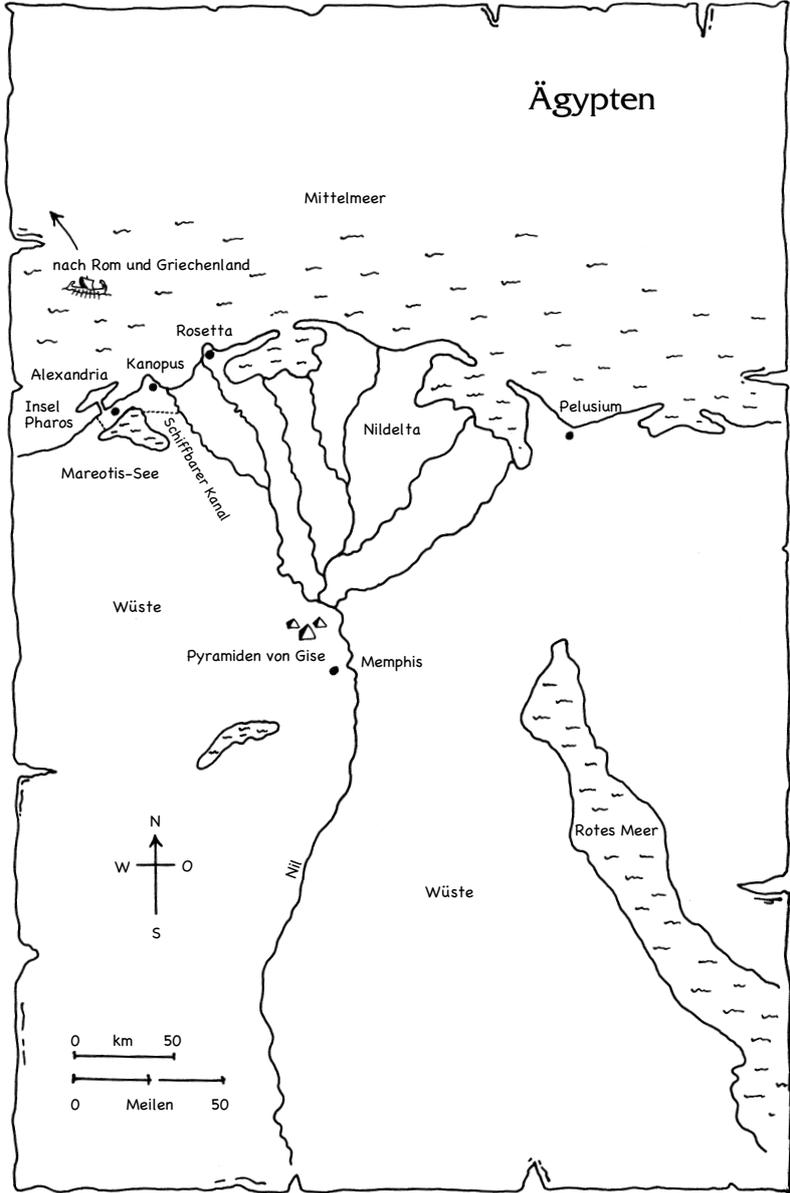
Der Fluch des Agathodaimon

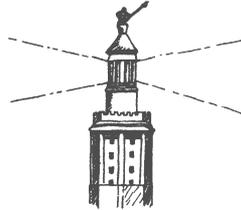
O mächtiger und schrecklicher Dämon von Alexandria,
Erwache aus deinem Schlummer, um einen zu rächen,
dem Unrecht geschehen ist!

Nimm der falschen Königin Kleopatra ihre Macht –
Bringe ihre Pferde zu Fall und lass ihre Wagen brechen,
Nimm ihr den Königsthron und das gestohlene Gold,
Tilge ihren Namen von den Münzen dieses Landes,

Nimm ihr die Menschen, die sie liebt,

Dann schicke deine Schlange, um ihr elendes Leben zu beenden!





1. K A P I T E L

DER FLUCH

Der verunglückte Rennwagen lag in Trümmern. Blut tränkte den Sand ringsherum und bildete im Mondlicht einen schwarzen Fleck. Als Zeuxis sich zögernd näherte, sah er unter dem zersplitterten Holz und den Lederriemen den Huf eines Pferdes herauschauen. Das Pferd war jetzt sicher schon tot. Ein Rennpferd mit drei Beinen konnte niemand gebrauchen. Aber den zerborstenen Rennwagen erwartete ein zweites Leben als Brennstoff für Alexandrias größten Leuchtturm, den Pharos, darum hatte Zeuxis als Gehilfe des Leuchtturmwärters die Aufgabe, am Ende von Renntagen aufzuräumen.

Er hob den Huf auf und betrachtete ihn traurig. Er mochte es nicht, wenn die Pferde verletzt wurden, aber im Großen und Ganzen hatte er nichts gegen diesen Teil seiner Pflichten. So kam er wenigstens ins Hippodrom, selbst wenn es mitten in der Nacht war, wenn die Rennen vorbei und die Zuschauer nach Hause gegangen waren. Den Rest ergänzte seine Fantasie.

Noch immer den Huf in der Hand, stellte sich Zeuxis auf die Zehen, hielt sich im Gleichgewicht und schloss die Augen.

Er stand vornübergebeugt im führenden Wagen und lenkte vier schwarze Hengste in vollem Galopp. Sein Atem ging schneller, als der Wagen auf einem Rad die letzte Kurve nahm. Er spürte förmlich, wie die Zügel seines erregten Gespanns an seinen Händen zogen, und hörte den Schrei der Menge: »Zeuxis! Zeuxis für die Blauen!« Sein Herz hämmerte von der Spannung des Wettkampfes ...

Stimmen rissen ihn aus seinem Traum. Mit der Schnelligkeit dessen, der oft am falschen Ort erwischt und dafür bestraft wird, ging Zeuxis hinter der Mittelbarriere in Deckung. Zwar hatte er an diesem Abend die Erlaubnis, sich im Hippodrom aufzuhalten, um die Trümmer einzusammeln, aber er trödelte schon viel zu lange herum. Eigentlich müsste er mit seiner Fuhre Brennstoff schon die Hälfte des Rückwegs zur Insel Pharos hinter sich haben. Wenn das Feuer des Leuchtturms ausging, ehe er dort war, bekam er mächtig Ärger mit dem Wärter.

Neugierig spähte er durch einen Spalt in der Mauer. Leute mit offiziellen Aufgaben pflegten nicht nachts ins Hippodrom zu kommen. Wer immer das war, führte also nichts Gutes im Schilde.

Im Mondlicht erkannte er zwei Männer in der Uniform der Makedonischen Königsgarde. Sie flankierten einen Jungen, der nur wenige Jahre älter wirkte als Zeuxis, einen Umhang mit einer Kapuze trug und einen hochmütigen Gang hatte.

Zeuxis beobachtete, wie sich der Junge in der Nähe der Startboxen hinkniete und mit seinem Dolch ein Loch in den Sand grub. Auf dem Griff schimmerten Edelsteine auf, als der Junge ungeduldig die Hand ausstreckte. Einer der Soldaten reichte ihm einen aufgerollten Streifen Blei, der von einem Nagel zusammengehalten wurde. Der Junge ließ das Blei in das Loch fallen und scharfte es wieder zu. Dann fuhr er ein paarmal mit der Sandale über die Stelle, damit sie nicht auffiel, lächelte und marschierte zum Haupteingang zurück. Dabei fiel das Mondlicht auf sein Gesicht und Zeuxis stockte der Atem. Er konnte sich täuschen, aber er glaubte es nicht – wer außer einem Mitglied der Königsfamilie hatte schon eine makedonische Leibwache? Er betete zu allen Göttern von Alexandria, die Soldaten nicht in seine Richtung schauen zu lassen. Aber die Männer wechselten nur einen Blick und eilten kopfschüttelnd ihrem Schutzbefohlenen nach.

Zeuxis ließ die angehaltene Luft ausströmen. Eigentlich müsste er jetzt das zersplitterte Holz zum Leuchtturm bringen, die ganze Sache vergessen und froh sein, dass die Götter seine Gebete erhört hatten und er nicht ertappt worden war. Aber eine solche Chance konnte er einfach nicht ungenutzt verstreichen lassen. Vielleicht hatten die Götter ja gewollt, dass er sah, was er gerade gesehen hatte.

Geduckt schlich sich Zeuxis an der Barriere entlang, bis er die Stelle erreichte, an der der ältere Junge sein Loch gegraben hatte. Die Startboxen ragten über ihm auf und ein Schauer lief ihm über den Rücken.

Hufe donnerten ringsumher, als die Rennwagen da-

hinrasten, um den begehrten ersten Platz auf der Bahn zu erobern. Er hatte die beste Position gezogen, die innere Startbox mit gerader Strecke vor sich, aber er musste auf die anderen achten. Wenn ihre Pferde schnell genug waren, konnten die äußeren Fahrer versuchen, schräg herüberzulenken und sein Gespann an die Barriere zu drängen ...

Er schüttelte das Bild ab und untersuchte den Boden. Obwohl er dem Jungen zugeschaut hatte, war es schwer, die genaue Stelle zu finden, an der er seine Bleirolle verscharrt hatte. Da Zeuxis keinen Dolch hatte, benutzte er zum Graben eine gebrochene Speiche des kaputten Wagens. Spitze Splitter bohrten sich in seine Handfläche. Er lutschte das Blut ab, wickelte einen Zipfel seiner Tunika um die Speiche und versuchte es noch einmal.

Er musste drei Löcher graben, bis er fand, was er suchte. Vorsichtig hob er die Bleirolle auf und blies den Sand weg. Ohne sie zu entrollen oder den Nagel herauszuziehen, ließ er sie in die Innentasche seines Gewandes gleiten. Dann füllte er die Löcher wieder auf und fuhr mehrmals mit der Sandale über die Stellen, wie vorhin der Junge. Als er sicher war, dass niemand mehr sehen konnte, wo er gegraben hatte, hob er einen Armvoll Kleinholz und zerfetztes Leder auf und eilte zum Hintereingang, wo er seinen Karren zurückgelassen hatte.

Die Eselin, die der Leuchtturm-Junge zum Scherz nach der Königin von Ägypten Kleo getauft hatte, begrüßte ihn mit einem freudigen Iah. Zeuxis zauste ihr die langen Ohren. »Na, was ist, meine Gute? Du weißt

doch, dass ich dich nicht hier bei den Geistern zurücklassen würde. Wir müssen vor dem Frühstück noch einen Besuch machen, also streng deine wolligen Beinchen an.« Er lud die Wagentrümmer auf, so schnell er konnte, und schnalzte mit der Zunge. Die Eselin zog an und trabte eifrig los in Richtung Stadt.

Die Bleirolle fühlte sich an, als würde sie ein Loch in seine Tasche brennen, aber die Wachen am Tor schenkten Zeuxis kaum einen Blick, als sie ihn durchwinkten. »Beeil dich lieber, Leuchtturm-Junge!«, riefen sie. »Dein Feuer glimmt nur noch ganz schwach.«

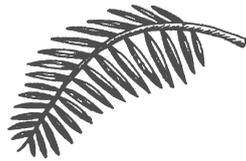
Zeuxis grinste. Die Wachen zogen ihn immer damit auf, dass das Feuer des Pharos ausgehen könnte. Aber als er durch das Tor fuhr, sah er es hell wie einen Stern über den Dächern der Stadt leuchten. Beruhigt zog er die Eselin durch die Menge der Nachtschwärmer, die zu Festen unterwegs waren. Als sie den Stadtpark erreichten, wo er normalerweise eine verbotene Abkürzung zu dem langen Damm nahm, der auf die Insel hinüberführte, stellte Kleo ihre langen Ohren auf und lief schneller. Aber Zeuxis zog an den Zügeln der Eselin und drehte ihren Kopf in eine andere Richtung. »Nein, Kleo, du musst noch ein bisschen auf dein Frühstück warten. Ich werde dieses Ding nicht den ganzen Tag mit mir herumtragen.«

Der Eselin gefiel das nicht, wie sie durch einen Protestschrei und einige Schritte zur Seite zeigte. Ein Stück des kostbaren Holzes fiel vom Karren.

Zeuxis biss die Zähne zusammen. »Hier bestimme ich«, sagte er, als er das Holz aufhob und es Kleo warnend vor die Nase hielt. »Nicht du!«

Die Eselin senkte den Kopf und gab nach. Mit einem Lächeln legte Zeuxis das Stück wieder auf den Karren. Er brauchte Kleo niemals zu schlagen. Dafür war sie zu klug.

Noch einmal warf er einen prüfenden Blick auf das Feuer an der Spitze des Pharos. Er hatte noch Zeit. Zeuxis dankte den Göttern, dass sie ihm diese Gelegenheit gaben, der Erfüllung seines Traums ein Stückchen näher zu rücken, und zog die widerstrebende Eselin in die schmalen Straßen des Ägyptischen Viertels.



2. K A P I T E L

DIE HEXE

Wo Zeuxis hinwollte, passte der Karren mit seiner Ladung Brennstoff nicht zwischen die eng stehenden Häuser, daher band er Kleo an einem Pfosten an der Ecke der Hauptstraße fest. Er ermahnte die Eselin, brav zu warten, und flitzte eine unbeleuchtete Gasse hinauf. Selbst zu dieser nächtlichen Stunde war auf dem Flachdach des dritten Hauses links flackerndes Lampenlicht zu sehen. Von drinnen drangen das gedämpfte Rasseln eines Sistrums und leiser Singsang heraus.

Er klopfte an den Fensterladen.

Poch-poch-poch. Pause, bis drei zählen. *Poch-poch.* Das Ganze dreimal. Dieses Klopfzeichen hatte ihm seine Freundin beigebracht.

Das Sistrum verstummte und tiefe Stille trat ein. Zeuxis lief ein Schauer über den Rücken. Dann erschien der Kopf einer Frau über der Dachkante. Sie spähte herunter und rief auf Griechisch mit ägyptischem Akzent: »Ich habe euch Kindern doch schon

gesagt, dass ich keine Zaubersprüche an euch verkaufe. Verschwinde!«

»Ich bin's, Frau Wenero«, rief Zeuxis zurück und ärgerte sich, dass seine Stimme etwas gequetscht klang. »Ich muss Euch etwas zeigen. Es ist wichtig.«

Die Frau blickte erstaunt auf ihn herab. »Der Junge vom Leuchtturm? Was hast du denn so spätabends hier zu suchen?«

»Bitte, lasst mich rein. Ich habe wieder ein Fluchtäfelchen gefunden, und ich glaube, diesmal hat es seine Kraft noch.«

Der Kopf verschwand. Nach ein paar Sekunden der Anspannung hörte er, wie die Tür aufgeriegelt wurde. »Schnell«, zischte die alte Frau und blickte prüfend die Gasse hinauf und hinunter. »Herein mit dir.«

Zeuxis schlüpfte an ihr vorbei und ließ seinen Blick durch den einen Raum wandern, der das Erdgeschoss von Frau Weneros Haus bildete. Büschel getrockneter Kräuter hingen von den Deckenbalken. Kostbare Teppiche aus Persien bedeckten die Erde, fünf oder sechs Lagen tief, sodass es sich anfühlte, als gehe man auf einer Schicht Schwämme, wenn man durch den Raum schritt. Gefäße aus farbigem Glas blitzten in den Ecken auf, gefüllt mit Muscheln und anderen schimmernden Schätzen des Meeres. Kleine Statuen von tierköpfigen ägyptischen Göttern schauten aus dem Dunkel heraus, und ein ausgestopftes Krokodil bewachte die Treppe. Jedes Mal, wenn Zeuxis hierherkam, entdeckte er etwas noch Merkwürdigeres als beim vorigen Mal.

Er beäugte unbehaglich das Krokodil und fragte

sich, ob es wohl lebendig würde, wenn er versuchte, an ihm vorbeizukommen und seine Freundin zu suchen.

»Nun?«, sagte Frau Wernerer ungeduldig. »Zeig her.«

Zeuxis griff in die Tasche seiner Tunika und zog die Bleirolle heraus. Sie war warm – von der Wärme seines Körpers oder von etwas anderem ...? Er brachte es kaum über sich, sie zu berühren.

Frau Wernerers ganze Haltung änderte sich schlagartig. Die langen schwarzen Haare mit den silbernen Strähnen fielen ihr ins Gesicht, als sie das Fluchtäfelchen in ihre hohlen Hände nahm. Sie hielt die Nase an das Blei und sog den Geruch tief ein. »Ahhh! Es hat Kraft. Wie hast du es gefunden?«

»Ich ... äh ... habe es gesehen, als ich die Rennwagentrümmer eingesammelt habe.«

Sie warf ihm einen raschen Blick aus ihren schwarzen Augen zu. »Du solltest vorsichtiger sein. Wenn derjenige, der es vergraben hat, gesehen hätte, wie du es ausgegraben hast, könntest du inzwischen schon Krokodilfutter sein.«

Zeuxis grinste verstohlen. »Wenn ich vorsichtiger wäre, hättet Ihr keinen nagelneuen Fluch zum Spielen, nicht wahr?«

»Nicht so keck, mein Junge!«, fauchte Frau Wernerer. »Mit Flüchen spielt man nicht. Am wenigsten mit solchen, die *diese* Art von Kraft haben. Ich glaube, ich werde für dieses Ding etwas Hilfe brauchen.«

Zeuxis klopfte das Herz. Meinte sie ihn? »Ähm, ich sollte allmählich nach Hause«, sagte er und ging rückwärts in Richtung Tür. »Das Feuer brennt lang-

sam herunter, und ich muss meine Ladung Brennstoff noch die Rampe hinaufbringen.«

Frau Wenero schmunzelte in sich hinein. »Keine Sorge, Leuchtturm-Junge, ich habe nicht dich gemeint. Du wärst bestenfalls nutzlos, wenn etwas passiert, während ich dieses Ding aufrolle. Meine Enkelin wird mir helfen. Du kannst hierbleiben und zuschauen oder gehen, ganz wie du willst.« Sie warf ihm einen listigen Blick zu. »Du musst mir nur noch ein paar Fragen über diesen Fluch beantworten, ehe du wegläufst.«

Sie ertappte Zeuxis, als er noch einmal zur Treppe sah. Er errötete und Frau Wenero nickte, als könne sie jeden Gedanken in seinem Kopf lesen. Es hätte ihn nicht überrascht, wenn sie es wirklich gekonnt hätte.

»Ahwere!«, rief sie. »Ahwere, ich weiß, dass du dort oben stehst und horchst! Zieh dich an und komm herunter. Wir haben ein brandneues Fluchtäfelchen aufzurollen, und dein kleiner Freund hier unten fürchtet sich, wenn du ihm nicht die Hand hältst.«

Zeuxis wurde rot bis zu den Zehen. Aber er konnte jetzt nicht weggehen, sonst würde Ahwere ihn für einen Feigling halten. Außerdem war er neugierig. Er hatte Frau Wenero schon öfters Fluchtäfelchen gebracht. Die Besitzer von Rennpferden vergruben regelmäßig solche kleinen Bleirollen im Hippodrom, um ihre Rivalen zum Stürzen zu bringen, daher fand er oft gebrauchte, bei Unfällen hochgewirbelte und brachte sie der Hexe, damit sie die restliche Kraft nutzen konnte, die vielleicht noch in ihnen steckte. Aber vor dem heutigen Abend hatte er noch nie einen

Fluch gefunden, dessen Kraft noch ungebrochen war. Das Feuer auf dem Leuchtturm musste noch ein Weilchen warten.

Er kauerte sich neben einer Statue des ägyptischen Totengottes Anubis auf einen Teppich. Der Gott betrachtete ihn aus seinen goldenen Schakaläugen und ließ Zeuxis schauern. Um Mitternacht war es im Ägyptischen Viertel zu allen Zeiten unheimlich, selbst wenn es kein Fluchtäfelchen zu entrollen galt.

Dann kam Ahwere herunter, und er unterdrückte seine Beklemmung und gab sich Mühe, mutig dreinzuschauen.

Ahwere trug ein einfaches Kleid aus weißem Leinen, in dem sie wie eine Priesterin wirkte. An ihrem Hals hing an einem Lederband ihr Lieblingsamulett, und sie hatte sich die Zeit genommen, ihre Augen mit Kajal zu umranden. Ihr Haar war dichter und glänzender als das ihrer Großmutter, aber der listige Ausdruck in den Augen war derselbe.

»Du wirst Ärger bekommen!«, flüsterte sie, als sie sich neben ihm auf dem Teppich niederließ und ihre braunen Beine unterschlug. »Müsstest du nicht schnellstens zu deinem geliebten Pharos zurückkehren, damit du die Trümmer ins Feuer werfen und dann mit deinem Karren wieder quer durch die Stadt fahren kannst, um rechtzeitig die Morgenportion Mist aus den königlichen Ställen zu holen?«

»Brennstoff«, murmelte Zeuxis. »Es ist Brennstoff für den Leuchtturm, nicht Mist. Und ich werde dort sein.«

»Es ist trotzdem Mist, ob er nun von einem Renn-

pferd stammt oder von einem Esel.« Ahwere kicherte. »Er brennt nur so gut, weil Königin Kleopatra ihren Rennpferden so viele Zaubertränke ins Futter mischt. Sie hält sich für Wunder was für eine Hexe. Aber sie weiß nichts! Sie ist einfach nur eine dumme makedonische Prinzessin, die Kajal benützt und Perücken trägt, Isis anbetet und so tut, als sei sie eine Ägypterin. Ich habe gehört, dass sie nicht einmal besonders hübsch ist unter all der Schminke und den Juwelen und dass sie einen Sonnenbrand bekommt, wenn sie bei Sonne zu lange ausgeht. Ich verstehe nicht, warum jeder Mann in dieser Stadt bis über beide Ohren in sie verliebt ist.«

»Ich nicht«, murmelte Zeuxis.

Ahwere sah ihn von der Seite her an. »Du würdest ihre vergoldeten Zehennägel lecken, wie alle anderen, wenn sie dir jemals anbieten würde, dich einen ihrer Rennwagen fahren zu lassen. Die Leute sagen sogar, sie hätte den römischen Gesandten betört – aber ich wette, sie hat ihn nicht mit Zauberei umgarnt.«

»Ahwere!«, rief Frau Wenero. »Führ nicht so lose Reden. Komm her und halte das Ding für mich, solange ich den Nagel herausziehe. Wir sind so weit, dass wir es aufrollen können.«

Inzwischen hatte Frau Wenero in einem Kohlenbecken ein Feuer entzündet und ein paar Hände voll Kräuter hineingeworfen, die den Rauch violett färbten. Er roch widerlich, aber Zeuxis wusste, dass er das nicht sagen durfte. Er hielt sich die Nase zu und beobachtete, wie Ahwere mit ihren schlanken Fingern die Bleirolle an den Rändern ergriff.