

... Unser Ziel ist es das Grab des schwarzen Pharaos zu finden. Die Erinnerungen an ihn wurde aus der Historie Ägyptens fast systematisch getilgt. Sehr seltsam für ein solch geschichtsbesüchtigtes Volk ...

... Endlich, ein Durchbruch zur Grabkammer wurde geschaffen. Wir betreten gerade die Ruhestätte, als plötzlich ein Knall durch den Schacht folgt ...

... Alles ist eingestürzt, überall nur Staub und dieser Schmerz! Der Zugang wurde verschüttet, es gibt keinen Ausweg! Gerade einmal zwei Arbeiter haben überlebt... Jemandem hat die Tanten des Peres **GESPANNT. DAS IST WAHNSINN! WARUM?** ...

... Mupé hat einen offenen Bruch verdammt. Ich konnte ihn erst einmal stabilisieren, doch weiß ich nicht wie es weiter gehen soll. Dann quillt ich einen Luftstrom. Ist das die Rettung? Wir müssen ihm folgen, dann finden wir hier auch sicher wieder heraus ...

... Weiter im Inneren finden wir eine leere Grabkammer. Überall sind Risse in den Wänden und gerade einmal vier Säulen stützen den Raum. Priestler kniet an den Stellen irgendjemandes vom schwarzen Pharaos „Nehren-Ki“. Wie sind aber richtig! Khaled entdeckt Blut an den Wänden, vermutlich von alten Grabräubern. Sie haben eine Pötschaft an die Wand geschmiert, irgendjemandes aus Arabisch. Mupke hat noch zusätzlich eine Kopferletzung. Er wird sterben wenn er keine Hilfe bekommt! Die überlebenden Arbeiter drehen langsam durch **NUR WEGEN EINES GESCHMERS** ...

... Nachdem wir um eine Ecke biegen verhält sich einer unserer Arbeiter, ich denke er hieß Aman, seltsam. Priestler erkennt noch wie etwas schwarzes seine Hand berührt und diese **DANN NUR NOCH EIN BLUTENDER STUMPF IST DIE DUNKELHEIT IST EINE GEFAHR!** Aman ist weg, einfach weggerannt! Möge Gott seiner Seele gnädig sein ...

... Im nächsten Raum entdeckt Khaled zwei Töpfe mit Reginus O. Dann, als Priestler an der Wand etwas vom Totengott kniet wird es kalt und Tumet, der andere Arbeiter, wird von hinten komplett eingehüllt. Er fällt zu Boden, sein Rücken wie von scharfen Klängen aufgeschnitten! Die Dunkelheit, sie verfolgt uns! Sie meidet das Licht! Die Schwärze will uns töten! ...

... Eine weitere Kammer. Dort finden wir ein Grab, es gehört zu einem Herrscher namens
Eleri Chui Amun. Niemand kennt ihn. Selen, der Krokodilköpfige und eine Sphinx ohne Gesicht
zieren seinen goldenen Sarkophag. Der Pharaos selbst ist von seltsam archaischer Gestalt, ja er
wirkt schon fast Reptilienartig. Als wir ihm die grauenhafte Totenmaske abnehmen, scheint der
Schatten noch aggressiver zu werden. Der Priester host wie im Wahn von den Winden, er spricht
etwas vom verfluchten Pharaos und „dem Tier“ ...

... Wir entdecken einen Schacht, durch den wir einen Blick auf den Sternenhimmel erhaschen
können. Wir sind gerettet! Wir helfen Khaled dabei aus dem Schacht zu klettern. Er schafft es
nach oben! Wir warten auf ihn, lange Zeit. Es wird Tag, Khaled kommt zurück. Er lässt uns
zuerst eine weitere Lampe herab. Und dann fängt er an uns zu beschimpfen? Khaled ist ein
Verräter, er hat uns gesprengt! Und dann lässt er eine Stange Dynamit herab und sprengt
den Schacht! NEIN, DIESER WATTSINNIGE! Um uns herum die Dunkelheit, darauf
wartend, dass unser Lampenöl zu Neige geht. Wir rennen zurück, es muss doch einen Weg nach
draußen geben! Die Grabkammer ist menschenleer, wo sind die Leichen? Ich spüre wie mir die
Luft zum Atmen ausgeht. In unserer Verzweiflung versuchen wir noch etwas anhand der
Hieroglyphen herauszufinden, doch vergebens. Jetzt bleibt nur noch ein Aufschwung, die
ZURTERRÜCKENDE MASKE ...