

17

HUBERT H. SIMON

DIE ABENTEUURER



DIE STADT
DER SKELETTE

BASTEI ENTERTAINMENT 

Inhalt

[Cover](#)

[Über diese Serie](#)

[Über diese Folge](#)

[Über die Autoren](#)

[Impressum](#)

[Die Stadt der Skelette](#)

[In der nächsten Folge](#)

Die Abenteurer - Auf den Spuren der Vergangenheit

Auch in unserer modernen Welt gibt es unzählige Rätsel. So ist bis heute das Geheimnis des Bermuda-Dreiecks ungelöst. Auch wurde bisher noch kein Hinweis auf die Existenz von Atlantis gefunden. Und welche Vorgänge verbergen sich hinter der Entstehung von Kornkreisen? Können tatsächlich alle UFO-Sichtungen auf optische Täuschungen zurückgeführt werden? Und gibt es irgendwo nicht doch ein „El Dorado“ zu entdecken?

Diesen und vielen anderen Rätseln sind die Abenteurer Thomas Ericson und Gudrun Heber auf der Spur. Egal, ob als dynamisches Duo oder in Zusammenarbeit mit ihren Kollegen des A.I.M.-Teams, sie entschlüsseln antike Hinweise, erkunden atemberaubende Orte und bestehen tödliche Gefahren.

Doch nicht nur sie haben es auf die vergessenen Geheimnisse abgesehen. Verfolgt vom mysteriösen Professor Karney hetzen die Forscher über den ganzen Globus. Und dabei entpuppt sich ihr größenwahnsinniger Verfolger schnell als intelligenter Gegner: berechnend, eiskalt und immer tödlich ...

Über diese Folge

Die Legende weiß über das Grab von Qin Shihuangdi einiges zu berichten. Unermessliche Schätze sollen hier lagern, unter anderem ein gewaltiges Bronzerelief, das das ganze chinesische Reich darstellt. Der Kaiser selbst war Zeit seines Lebens auf der Suche nach dem Geheimnis der Unsterblichkeit; auch die Erkenntnisse darüber soll man in der Grabkammer finden können.

720.000 Arbeiter, so berichten alte Schriften, erbauten über elf Jahre lang das Grab. Keiner von ihnen habe überlebt, und ihre Geister sollen über die ewige Ruhe des Kaisers wachen.

Spekulationen. Noch wurde das Grab nicht geöffnet, nicht von chinesischen Archäologen und schon gar nicht von ausländischen Wissenschaftlern. Wie also soll es den Abenteurern gelingen, das Bronzerelief zu finden, dessen Bauplan den Weg nach Atlantis erst ermöglicht?

Die Abenteurer - Auf den Spuren der Vergangenheit: Ein rasanter Trip an atemberaubende Orte der Menschheitsgeschichte. Ein Wettlauf um nie endenden Ruhm, unermesslichen Reichtum und längst vergessene Geheimnisse. Spring auf und entdecke zusammen mit den Abenteurern die Rätsel der Vergangenheit!

Über die Autoren

An der Romanserie *Die Abenteurer* haben die Autoren **Robert deVries, Wolfgang Hohlbein, Karl-Heinz Prieß, Hubert H. Simon, Frank Thys** und **Marten Veit** mitgewirkt. Sie alle haben jahrelange Erfahrung im Schreiben von Spannungs-, Fantasy- und Abenteuergeschichten. Durch ihre jeweils besonderen Interessen und Stärken entstand mit *Die Abenteurer* ein genresprengendes Epos um die größten und ältesten Mysterien der Menschheit.

BASTEI ENTERTAINMENT

Vollständige E-Book-Ausgabe der beim Bastei Verlag erschienenen
Romanheftausgabe

Bastei Entertainment in der Bastei Lübbe AG

Für die Originalausgabe:
Copyright © 1992-1993 by Bastei Lübbe AG, Köln
Verlagsleiter Romanhefte: Dr. Florian Marzin
Verantwortlich für den Inhalt

Für diese Ausgabe:
Copyright © 2016 by Bastei Lübbe AG, Köln

Projektmanagement: Stefan Dagge

Covergestaltung: © Guter Punkt, München
www.guter-punkt.de
unter Verwendung von thinkstock: KovacsAlex
djiledesign Young777

E-Book-Erstellung:
Blickpunkt Werbe- und Verlagsgesellschaft mbH,
Satzstudio Potsdam

ISBN 978-3-7325-3313-8

www.bastei-entertainment.de

www.lesejury.de

www.bastei.de

DIE ABENTEURER

Hubert H. Simon

Die Stadt der Skelette

BASTEI ENTERTAINMENT 

DIE STADT DER SKELETTE

Eine faszinierend fremde Welt lag vor ihr - ein Reich, das auch nach über 2000 Jahren wenig von seiner einstigen Herrlichkeit verloren hatte. Stumm, ergriffen beinahe, ließ Gudrun Heber ihren Blick über die unheimliche Armee schweifen.

Viele der Krieger schienen zu lächeln; andere verbargen ihre Gefühle unter einer Maske der Teilnahmslosigkeit, konserviert für die Ewigkeit. Aber alle wirkten, als wären sie mitten in der Bewegung erstarrt, als hätte der Fluch eines Gottes ihre Schlachtordnung verdammt.

Sie waren keine Menschen, sondern lebensechte Nachbildungen aus Ton.

Qin Shi-huangdis Terrakotta-Armee. Die Totenwache des Ersten Kaisers von China.

Nur ihre Waffen waren echt. Und ebenso tödlich. Lanzen, Bronzeschwerter und Armbrüste.

Mehr als 7.000 Krieger, 100 hölzerne Streitwagen und 600 Pferde waren bislang in insgesamt vier unterirdischen Gruben entdeckt worden. Und niemand vermochte zu sagen, welche Überraschungen den an den Grabungen beteiligten Archäologen noch bevorstanden.

Gudrun verharrte jäh. Drei Schritte vor ihr kniete ein Bogenschütze. Eine Tonfigur wie alle anderen. Aber diese Figur hatte sich bewegt!

Verrückt! dachte die Anthropologin. Jetzt fehlt bloß noch, dass ich weiße Mäuse sehe.

Entgeistert starrte sie auf die abbröckelnde Tonschicht, unter der dunkler Stoff zum Vorschein kam. Und sie

weigerte sich hartnäckig, zu begreifen, dass da eine Jahrtausende alte Tonfigur zum Leben erwachte.

Im selben Moment erklang Toms warnender Aufschrei.

Aus seiner knienden Haltung heraus wirbelte der Bogenschütze herum. Abwehrend riss Gudrun die Arme hoch, doch schon presste sich eine kräftige Hand auf ihren Mund, und eine zweite stieß sie unbarmherzig vorwärts.

Eine Falle! Nur um ein paar westliche Touristen auszurauben? Gudruns Gedanken überschlugen sich.

Sie sah, dass Pierre Leroy ebenfalls angegriffen wurde. Aber der flinke Franzose unterlief seinen Gegner, trat ihn in die Kniekehlen und schickte den daraufhin Schwankenden mit zwei kräftigen Fausthieben zwischen die Schulterblätter endgültig zu Boden. Eine heftige Verwünschung ausstoßend, sprang er Gudruns Widersacher an.

Die Anthropologin wurde mitgerissen, kam aber schneller wieder auf die Beine als die beiden Männer. Das Geräusch dumpfer Schläge neben ihr vermischte sich mit schmerzhaftem Keuchen; Pierre war an einen Gegner geraten, der mit Fäusten und Füßen kämpfte, als gelte es, eine zehnköpfige Hydra zu besiegen.

Gehetzt blickte Gudrun um sich, suchte nach irgendeinem harten Gegenstand, den sie dem Angreifer über den Schädel schlagen konnte. Ihr Schuh fiel ihr ein – aber da taumelte Pierre bereits wild mit den Armen rudern an ihr vorbei, und der Angreifer setzte nach, schnellte sich förmlich in die Höhe und trat mit beiden Füßen nach Leroy's Gesicht.

»Pierre!«, wollte sie schreien, doch sie brachte nur ein heiseres Ächzen hervor.

Im allerletzten Moment entging der Franzose mit einer Seitwärtsdrehung dem Tritt, der ihm vielleicht das Genick gebrochen hätte. Seine Hände schossen vor, umklammerten ein Bein des Gegners und holten ihn hart auf den Boden zurück.

Sofort setzte Leroy nach, doch ein zweiter Chinese umklammerte ihn von hinten. Pierres Gesicht verzerrte sich vor Anstrengung oder Schmerz; er schaffte es nicht, den Kerl abzuschütteln.

Endlich fand die Anthropologin eine brauchbare Waffe. Vier Schritte hinter ihr stand eine Tonfigur, die sich mit angewinkelten Unterarmen auf ein zweischneidiges Krummschwert stützte. Die silbrig-graue Klinge war über die Jahrhunderte hinweg erstaunlich scharf geblieben.

Mit einem heftigen Ruck riss Gudrun das Schwert an sich und fuhr in derselben hastigen Bewegung herum. Gerade noch rechtzeitig, um ein feist grinsendes Schlitzaugengesicht auf Distanz zu halten.

In Brusthöhe beschrieb die Bronzeklinge einen Halbkreis. Gudrun hatte den eigenen Schwung ebenso unterschätzt wie das Gewicht der Waffe. Dennoch schaffte sie es, das Schwert rechtzeitig wieder herumzuwirbeln. Mit beiden Händen den Knauf umklammert, stoppte sie den Chinesen erneut, bevor er ihr zu nahe kam. Die Klinge zielte jetzt genau auf seinen Bauch.

»Was wollt ihr von uns?«, herrschte sie den Kerl an.

Mit keiner Regung verriet er, dass er die Frage verstand. Unverwandt starrte er auf das Schwert und versuchte einen seitlichen Ausfall.

Aber Gudrun parierte die Bewegung. Zwar noch mit derselben plumpen Geschicklichkeit, als hielte sie einen Dreschflegel in Händen, doch ihr Gefühl für die antike Waffe wuchs.

Aus den Augenwinkeln heraus sah sie Pierre immer noch von zwei Gegnern bedrängt. Er konnte ihr nicht beistehen, hatte genug damit zu tun, die eigene Haut zu verteidigen. Und Tom war irgendwo außerhalb ihres Blickfeldes verschwunden.

Sie hatte sich ablenken lassen. Das Aufblitzen in den Augen des Angreifers verriet ihr den eigenen Fehler. Aber der Chinese unterschätzte ihre Behändigkeit.

Fest verkrampften sich ihre Finger um den bronzenen Griff, als sie mit dem Schwert herumwirbelte. Zu fest. Gudrun sah das Unheil noch kommen, schaffte es aber nicht mehr, ihre Drehung abzubremsen oder die Waffe loszulassen. Ein halb ersticktes Keuchen drang über ihre Lippen, als die Klinge krachend den Brustkorb eines Tonsoldaten spaltete. Der plötzliche Widerstand jagte einen höllisch stechenden Schmerz durch ihre Arme bis in die Schultern hinauf. Da sie das Schwert immer noch fest umklammert hielt, taumelte sie zugleich einige Schritte weit nach vorne.

Darauf schien der Chinese nur gewartet zu haben. Brutal zerrte er ihr die Arme auf den Rücken. Gudrun wurde fast schwarz vor Augen.

Der Kerl herrschte sie an. Irgendetwas, was sie nicht verstand. Vergeblich versuchte sie, sich loszu trampeln. Er lachte dumpf.

Sekunden später versank alles um sie her in Finsternis. Jemand stülpte ihr einen Plastiksack über den Kopf. Wahrscheinlich war in dem Sack bis vor Kurzem noch Kunstdünger aufbewahrt worden, denn der grässlich süße Gestank raubte ihr den Atem. Gleich darauf beherrschte die Panik, qualvoll ersticken zu müssen, ihr ganzes Denken.

Mit dem Rest ihres schwindenden Bewusstseins registrierte sie, dass kräftige Fäuste sie hochhoben.

Dann war da nur noch das Gefühl, in einen endlos tiefen, schwarzen Schacht zu stürzen.

»Warum um alles in der Welt haben die Halunken Gudrun entführt?«, fragte Tom Ericson bitter.

Obwohl er sich zur Ruhe zwang, schaffte er es nicht, seine Hände ruhig zu halten. Er brauchte zwei Anläufe, um die leeren Patronenhülsen aus der Revolvertrommel zu entfernen und beide Kammern neu zu laden.