

ROBERT DEVRIES

DIE

# ABENTEURER



IM REICH DER  
GÖTTIN KHOM

# Inhalt

[Cover](#)

[Über diese Serie](#)

[Über diese Folge](#)

[Über die Autoren](#)

[Impressum](#)

[Im Reich der Göttin Khom](#)

[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 großenwahnsinniger Verfolger schnell als intelligenter Gegner: berechnend, eiskalt und immer tödlich ...

# **Über diese Folge**

Nun gibt es kein Zögern mehr! Mit dem Schleusenplan der Kaiserstadt halten die Abenteurer den finalen Schlüssel zum »Tor nach Atlantis« in Händen! Endlich werden sich ihnen die Geheimnisse offenbaren, die jenseits der zähflüssigen Felswand warten. Alles scheint sich zum Guten zu wenden ...

Doch was ist mit Professor Karney? Der längst über die Ziele der Abenteurer informiert ist und nur darauf wartet, dass sie für ihn die Tür nach Atlantis aufstoßen?

Kar hat lange auf diesen Moment hingearbeitet und sich bestens vorbereitet. Diesmal soll nichts schiefgehen ....

---

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](http://www.guter-punkt.de)

unter Verwendung von thinkstock: KovacsAlex  
djiledesign Tolga TEZCAN

E-Book-Erstellung:

Blickpunkt Werbe- und Verlagsgesellschaft mbH,  
Satzstudio Potsdam

ISBN 978-3-7325-3314-5

[www.bastei-entertainment.de](http://www.bastei-entertainment.de)

[www.lesejury.de](http://www.lesejury.de)

[www.bastei.de](http://www.bastei.de)

# DIE **ABENTEURER**

**Robert deVries**

## **Im Reich der Göttin Khom**

**BASTEI ENTERTAINMENT** 

# **IM REICH DER GÖTTIN KHOM**

Als Valerie unvermittelt hochschrak, fand sie sich übergangslos in einem dunklen und verlassenen Straßenzug wieder.

Es war Nacht. Die schmutzigen grauen Häuserreihen zu beiden Seiten waren dunkel, die Türen verriegelt, die Fensterläden geschlossen. Das einzige Licht stammte von schwankenden Straßenlaternen, die an Kabeln über der unbefestigten Schotterstraße aufgehängt waren. Ein feiner Nieselregen hatte sich wie ein Totenschleier über die Welt gelegt - und mit ihm eine bedrückende Stimmung von Zerfall und Verwesung. Nasses Laub wehte durch die Straße und sammelte sich an Häuserecken, doch es gab nirgendwo einen Laubbaum, von dem es hätte stammen können. Genauso wenig war weit und breit eine Menschenseele zu sehen. Nicht einmal ein Straßenkötter oder eine streunende Katze. Es schien, als sei Valerie vollkommen allein auf dieser Welt.

Sie bemerkte, dass sie nichts als ein weißes Nachthemd auf dem Leib trug, das ihr gerade bis zu den Hüften reichte. Der dünne Stoff war durchnässt und klebte auf der Haut, ebenso wie ihr hellblondes Haar. Es schien, als hätte sie sich schon länger hier draußen im Regen aufgehalten. Eine Erinnerung daran hatte sie allerdings nicht.

Nicht nur die dürftige Bekleidung ließ Valerie sich nackt und schutzlos fühlen, es war vielmehr die bedrückende Aura, die in der Luft lag. Es war, als wolle sich die gesamte Welt um sie herum zusammenziehen und sie erdrücken.

Langsam und mit unsicher umherhuschenden Blicken zog sie sich zur nächsten Hauswand zurück und fühlte den

scharfen Schotter unter ihren bloßen Fußsohlen stechen. Der Straßenzug sah aus, als wäre er zum letzten Mal vor fünfzig Jahren von einem Menschen betreten worden. Zugleich aber kam er ihr seltsam bekannt vor. Er ähnelte einer Straße aus dem Tel Aviv Stadtviertel, in dem sie aufgewachsen war.

Doch in dem Tel Aviv ihrer Erinnerung - *ihrem* Tel Aviv - gab es keinen solchen Herbst, kein solches Laub, keinen solchen Nieselregen, keinen solchen Himmel ...

Sie fuhr erschrocken herum, als zu ihrer Linken ein Krachen und Bersten in die Stille brach, in der bislang außer dem pochenden Klopfen ihres Herzens und ihrem keuchenden Atem kein einziger Laut zu hören gewesen war.

Eines der Nachbarhäuser war ins Schwanken geraten. Mauersteine lösten sich aus der Fassade, polterten zu Boden, dann brach der Rumpf eines gigantischen, grünlichen Wurms aus der Fassade und schob sich schlängelnd ins Freie. Suchend pendelte der Kopf hin und her und verharrte urplötzlich in ihre Richtung gewandt.

Valeries Augen weiteten sich. Obwohl der hässliche Kopf keine erkennbaren Sehorgane hatte, sondern nur aus einem riesigen geiferndem Maul zu bestehen schien, fühlte sie, dass das Ungetüm sie entdeckt hatte - mehr noch, dass es nie hinter etwas anderem als ihr hergewesen war.

Und nun hatte es sie gefunden!

Sofort kam wieder Bewegung in das Ungetüm, das die Ausmaße mehrerer hintereinandergehängter Güterwaggons haben musste. Zielstrebig walzte es auf sie zu.

Valerie begann zu laufen und floh die Straße hinunter. In ihrem Kopf hämmerte nur ein Gedanke: Weg von hier! Ohne einen weiteren Blick hinter sich zu werfen, tauchte sie in die erstbeste Seitengasse ein, die sich ihr bot; ein schmaler, dunkler Gang.

Sie kam kaum ein paar Meter weit, als sie einer Gestalt in die Arme lief. Einer Gestalt, die ihr nur allzu vertraut war. Einer Gestalt, die sie an den Schultern gefasst hielt und wohlwollend lächelnd auf sie herabsah.

»Valerie! Mein kleiner Kiwi. Wie geht es dir?«

Kiwi, das war ihr Spitzname, den auf dem gesamten Erdball kaum eine Handvoll Menschen kannten. Und derjenige, der sie zuerst so genannt hatte, war ihr ...

»Vater!«, kam es ungläubig über ihre Lippen.

»Aber sicher!«, beruhigte er sie in demselben Tonfall, der sich seit ihrer Kindheit in ihre Erinnerung eingebrennt hatte.

»Aber ... das ist unmöglich! Du bist tot!« Sie schluckte.  
»Ich selbst bin schuld daran, dass du ...«

Das Lächeln auf seinen Lippen zerbröckelte, fiel zu Boden und zerschellte.

»Richtig!« Seine Stimme dröhnte plötzlich schrill und anklagend in ihren Ohren. »Du bist schuld an meinem Tod! Mehr noch, du selbst hast mich getötet! Sieh, was du aus mir gemacht hast!«

Die Haut löste sich in Sekundenschnelle von seinem Körper, bis ihr ein blutiges Gerippe gegenüberstand, und von den knochigen Skelettfingern rann Blut, lief über ihre Schultern und vermischt sich mit dem Regen.

Valerie riss sich entsetzt los und taumelte zurück. Weitere Gestalten wehten an ihr vorüber. Goldstein, ihr Ausbilder beim Mossad. Daniel, ihr Bruder, der mittlerweile eine Firma in Deutschland führte.

Eine der Gestalten, ganz in schwarzes Leder gekleidet, war mit einem Male hinter ihr, riss sie zur Seite und presste sie mit dem Gewicht seines Körpers gegen die kühle Steinwand, sodass sie kaum atmen konnte. Ein Lederhandschuh legte sich schwer auf ihren Mund, aber ihr aufkeimender Widerstand erlosch, als dicht vor ihr ein vernarbtes Gesicht mit kurzem, schlohweißem Haar und rötlichen Augen erschien, in denen Irrsinn flackerte.

»Valerie!«, zischte der Albino, und sie spürte seinen heißen Atem auf ihrem Gesicht. »Welch hübsche Überraschung! Haben wir beide nicht noch eine kleine Rechnung offen?«

Sie rang vergeblich nach Luft. Malcolm! Der gefährlichste Killer des gesamten Mossad. So gefährlich und irre, dass sogar die Führung vor ihm Angst hatte.

»Du sagst ja gar nichts. Freust du dich denn gar nicht?«

Sie spürte, wie seine andere Hand zu ihren Brüsten fuhr, ohne dass sie sich zu wehren vermochte, ihren Körper hinabglitt und sich dann zwischen ihre Beine schob.

Endlich schaffte sie es, sich loszureißen, und es schien, als wäre es ihr nur gelungen, weil er es zugelassen hatte.

»Wir sehen uns wieder, Valerie!«, rief er ihr hinterher.  
»Bald schon. Sehr bald!«

Sie stolperte weiter, von seinem Lachen begleitet. Eine Abzweigung. Valerie wählte willkürlich eine der Richtungen. Ein Zwerg in dunkelrotem Anzug tanzte ihr zuckend entgegen.

»Falscher Weg!«, rief er, doch sie hörte nicht und rannte an ihm vorbei. Eine riesige Eule flatterte mit ausgebreiteten Schwingen lautlos auf sie zu.

Urplötzlich befand sie sich wieder auf der Straße, auf der sie zu sich gekommen war, und als sie hochblickte, sah sie direkt über sich das riesige Maul des Wurms, der sich hinter ihr aufgerichtet hatte. Schleim tropfte zu Boden und ätzte sich zischend in den Schotter.

Valerie stand wie angenagelt da, und dann tat sie etwas, was sie bislang nur äußerst selten im Leben getan hatte. Sie schrie.

Sie schrie und schrie und konnte gar nicht mehr aufhören zu schreien ...

\*\*\*

Gepeinigt fuhr Valerie aus dem Schlaf hoch und fand sich mit kerzengerade aufgerichtetem Oberkörper in ihrem Schlafsack wieder. Es dauerte eine Weile, ehe sie begriff, dass sie sich wieder in der großen Höhle befand, die dem *Tor nach Atlantis* vorgelagert war.

Diese Anlage aus uralten Zeiten lag in einem Höhlensystem unterhalb der bolivianischen Hochebene, unweit der prähistorischen Ruinenstadt Tiahuanaco. Das große, offenstehende Steinportal, das an ein Ende der Höhle anschloss und vom Licht einiger brennender Petroleumlampen mehr schlecht als recht beleuchtet wurde, stellte nur das erste mehrerer hintereinander angebrachter Tore dar. Bislang waren die Abenteurer auf insgesamt drei gestoßen. In den letzten Wochen war es ihnen gelungen, die ersten beiden zu öffnen, nachdem sie zuvor die dazugehörenden Schlüssel, die die Öffnungsmechanismen in Gang setzten und vor Jahrtausenden rund um den Erdball deponiert worden waren, ausfindig gemacht und hierher geholt hatten. An dem dritten - das eigentlich aus zwei gegenüberliegenden Toren bestand - hatten sie sich bislang die Zähne ausgebissen.

Erst gestern waren Tom Ericson, Gudrun Heber und Pierre Leroy aus China nach La Paz zurückgekehrt, im Gepäck die Unterlagen - in erster Linie Fotografien und Skizzen -, mit denen sie das dritte Tor zu knacken hofften. Sie hatten beschlossen, sofort zu dem Höhlensystem hinauszufahren und die Nacht hier draußen zu verbringen, um am nächsten Morgen in aller Frühe mit den entsprechenden Arbeiten beginnen zu können.

Besorgt sah Valerie zu den Schlafsäcken, in denen ihre Begleiter ruhten. Sie hatte das Gefühl gehabt, schreiend aus dem Schlaf hochgefahren zu sein, aber die regelmäßigen Atemzüge, die ringsumher zu hören waren, bewiesen, dass diese Empfindung lediglich zu ihrem Albtraum gehört hatte.