

EIN LÜFTE-DAS-GEHEIMNIS RÄTSELABENTEUER



DAS VERMÄCHTNIS DES ERFINDERS

Von J. I. WAGNER Illustriert von J. G. RATTI

DAS VERMÄCHTNIS DES
ERFINDERS

Published in the English language under the title:
The Legacy of the Inventor
© 2020, freshamedia GmbH, Dreieich
ISBN 978-3-96326-772-7

Texte: J. I. Wagner.

Illustrationen: J. G. Ratti.

Book design © freshamedia GmbH auf Basis eines Layouts von
BookDesignTemplates.com.

Alle Rechte vorbehalten. Ohne schriftliche Erlaubnis des Autors darf dieses Werk
weder ganz noch in Teilen, weder mechanisch oder elektronisch, nicht durch
Fotokopien, Aufnahmen oder Datenspeicherung, vervielfältigt werden.

Dieses Buch ist reine Fiktion. Alle Namen, Personen und Orte entstammen allein der
Fantasie des Autors. Jede Ähnlichkeit mit aktuellen Ereignissen, Orten oder lebenden
beziehungsweise toten Personen oder zu Firmen, Ereignissen, Einrichtungen oder
öffentlichen Orten ist rein zufällig.

Copyright der deutschen Ausgabe:

© Ullmann Medien GmbH, Rheinbreitbach

Layout: freshamedia GmbH

Satz: Yvonne Schmitz, Wuppertal

Redaktion und Lektorat: Daniel Fischer

Gesamtherstellung: Ullmann Medien GmbH, Rolandsecker Weg 30, 53619
Rheinbreitbach

E-ISBN 978-3-7415-2655-8

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

www.ullmannmedien.com

Ein illustriertes **Timmi
TOBBSON** Abenteuer

DAS VERMÄCHTNIS DES **ERFINDERS**

Von **J. I. WAGNER** Illustriert von **J. G. RATTI**



Das bin nur ich.

Es gibt nicht viel zu sagen.



Timmi

*Für alle, die sich ein Leuchten in den Augen,
Liebe im Herzen
und Tagträume in ihren Gedanken bewahren.*

Lilli ist eine meiner beiden besten Freunde. Sie kann echt stur sein. Und frech. Aber vor allem ist sie der mutigste Mensch, den ich kenne.

Für einen Freund in Not würde sie alles tun.



Lilli

Die Kapitel

Das geheimnisvolle Symbol

In meiner Welt

Die fünf Verdächtigen

Der Dieb

Die Verfolgung

Die Diebeshöhle

Der versteckte Mann

Die Geisterstrecke

Das unheimliche Dorf

Licht in der Dunkelheit

Die Burg der Bluthunde

Sie kommen

In der Falle

Augen in der Dunkelheit

Der große Unbekannte

Die Sphäre

Das tückische Versteck

Im Zentrum

Abwärts

Scherben bringen Glück

Hausarrest

Die Höhle des Löwen

Der Wächter

Nur mal kurz umsehen

Schwer bewacht

Das Verlies

Der Schein trügt

Die letzte Prüfung

Gefangen

Der große Wurf

Unter Verdacht

Der Anfang vom Ende

Marvin ist der andere meiner
beiden besten Freunde.
Er liebt Tiere über alles.
Wenn er aufgeregt ist,
springt er auf der Stelle
hoch und runter. Und
klatscht. Sieht wirklich
komisch aus, aber ihm
ist es egal.



Marvin

Willkommen in der Welt von Timmi Tobbson!

Bei diesem Abenteuer bist du mittendrin. Hilf Timmi und seinen Freunden mit deiner Beobachtungsgabe, möglichst viele der Geheimnisse rund um das Vermächtnis des Erfinders zu lüften. Die Herausforderungen, die euch bevorstehen, sind unterschiedlich schwer:

Normal



Schwer



Ultimativ



Natürlich kann es sein, dass du auch einmal anderer Meinung bist und dir eine Aufgabe leichtfällt, die den dreien schwer erscheint. Oder anders herum.



Im hinteren Bereich des Buches findest du zudem Hinweise, die dir helfen, die Bilderrätsel zu lösen.



Jedes Rätsel wird im nachfolgenden Kapitel aufgelöst.

KAPITEL 01

Das geheimnisvolle Symbol



Rumms!

Die Tür zu meinem Kinderzimmer wurde schlagartig aufgeworfen und sämtlicher Krimskrams, der auf dem Boden davor lag, hinweggefegt. Bis heute bin ich überzeugt, dass einige meiner Spielsachen damals zwischen Tür und Wand praktisch pulverisiert wurden.

Lilli stürmte herein.

Sie sah aufgeregt aus und wollte wohl gerade mit einer Neuigkeit herausplatzen, als sie durch den von ihr verursachten Lärm verwundert innehielt und sich umsah. Sie entdeckte das eingekeilte Spielzeug.

„Ups“, sagte sie kleinlaut und lächelte verlegen. Ohne eine Reaktion meinerseits abzuwarten, wechselte sie wieder zurück in den vorigen Zustand heller Aufregung und prustete los: „Ein Abenteuer! Es gibt wieder ein Abenteuer!“

Ich saß von Lillis stürmischem Auftritt geschockt aufrecht im Bett und starrte sie entgeistert an.

„Du bist ja noch in Schlafklamotten“, sagte sie verwundert.

„Wir haben Ferien. Das neue Buch von meinem Lieblingsautor ist da und ich habe heute Morgen gerade erst ...“

„Verstehe. Zieh dich um!“, unterbrach mich Lilli.

„... mit dem Lesen anfangen.“

„Marvin wartet schon!“

„Marvin wartet?“

„Ja, wir müssen los.“

Für einen kurzen Moment war ich sprachlos.

„Würdest du bitte rausgehen“, sagte ich schließlich.

„Äh, nein“, antwortete sie.

„Damit ich mich umziehen kann.“

„Ich schau weg, in Ordnung?“, sagte Lilli und drehte sich schwungvoll auf ihrem linken Fuß, so dass sie mit dem Rücken zu mir stand. „Dann kann ich dir währenddessen schon mal hiervon erzählen.“

Sie streckte eine Tageszeitung in die Höhe.

„Was ist damit?“, fragte ich.

„In allen großen Tageszeitungen wurde heute eine riesige Anzeige veröffentlicht. Eine ganze Seite groß. Der Aufruf zu einer Schatzsuche!“

„Zeig her!“, rief ich. Das wollte ich sofort sehen. Das Umziehen konnte warten.

„War ja klar“, sagte sie, drehte sich wieder schwungvoll zurück, sprang zu mir ans Bett und breitete die Zeitung auf der Decke aus. Sie warf mir ein verschmitztes Lächeln zu und sagte: „Jetzt sieh dir das an.“



Eine rätselhafte Abbildung nahm fast die ganze Seite ein.
Darüber stand *Finde mich!*

In den drei weißen Kreisen stand jeweils ein kurzer Text. Ich las den ersten leise vor:

*Geh in meine Welt, in der ich sie verwahrte,
die an der Spitze versteckte Schatzkarte.*

„Irgendwo ist also eine Schatzkarte versteckt“, grübelte ich.

„Sieht so aus. Lies weiter“, sagte Lilli ungeduldig.

Meine Augen wanderten zu den Zeilen im zweiten Kreis.
Auch diese las ich leise vor:

*Das Elixier ist da, es muss ans Licht.
Doch die Wächter, sie lassen mich nicht.*

Ungläubig starrte ich auf den Text.

„Das gibt es doch gar nicht“, sagte ich. „Das Elixier. Die Wächter. Glaubst du, das hat was mit unserem letzten Abenteuer zu tun?“

Vor nicht allzu langer Zeit hatten wir ein verborgenes altes Buch entdeckt, welches angeblich ein geheimes, bedeutsames Wissen beinhalten sollte. Wir konnten es leider nie lesen, denn kaum hatten wir es gefunden, wurde es uns von einem unheimlichen Geheimbund, den sogenannten Wächtern der dunklen Macht, wieder weggenommen. Danach verschwand das Buch spurlos. Nur sein Titel war uns bekannt. Übersetzt bedeutete er 'Elixier'.

„Ja natürlich, du Schlafmütze.“

„Ich bin gerade erst aufgewacht. Da wird man ja wohl noch ein wenig verschlafen sein dürfen.“

„Von wegen. Du bist schon eine ganze Weile wach.“

„Woher willst du das wissen?“

„Du hast mir doch gesagt, was du heute Morgen gemacht hast. Ich kann durch genaues Hinschauen erkennen, dass du damit schon etwas länger beschäftigt warst.“



Warum dachte Lilli, ich müsse schon länger als nur wenige Minuten wach gewesen sein?

[Brauchst du einen Tipp?](#)

Manche Rätsel können nur gelöst werden, wenn du das Bild auf deinem Lesegerät vergrößerst, um auch Details zu erkennen.

Im hinteren Teil des Buches findest du zu jedem Rätsel einen Hinweis. Die Lösung steht jeweils zu Beginn des nächsten Kapitels.





KAPITEL 02

In meiner Welt

Lilli hatte von mir erfahren, dass ich erst diesen Morgen mit dem Lesen des neuen Werkes meines Lieblingsautors angefangen hatte. Allerdings war ich schon fast bis zur Hälfte der Geschichte vorgedrungen. Dies konnte sie erkennen, da ich das Buch an eben dieser Stelle offenhielt. Daher bestand für sie Grund zu der Annahme, ich müsse bereits seit längerem wach liegen.

„Gut, was steht da noch“, sagte ich und las den dritten und letzten Abschnitt vor:

Um 22 Uhr zerfällt das Elixier - schon morgen.

Es sei denn, du hast es bis dahin geborgen.

„Scheinbar haben wir nur bis morgen um 22 Uhr Zeit, das Rätsel zu lösen“, sagte ich.

„Ja, danach scheint irgendetwas zu passieren. Und jetzt schau mal hier.“ Lilli deutete auf die zwei Buchstaben, die sich rechts unterhalb des Kastens befanden.

„Ich vermute stark, dass J. E. für James Eckles steht. Schon mal was von ihm gehört? Er ist ein berühmter Archäologe. Aber vor allem gilt er als einer der größten Erfinder unserer Zeit. Oder galt, denn er ist verschwunden.“

„Verschwunden?“, fragte ich.

„Spurlos. Seit ein paar Wochen“, sagte Lilli.

„Spurlos? Wie hat er dann die Anzeige bei der Zeitung in Auftrag gegeben?“, grübelte ich leise.

„Vielleicht hatte er sie schon vor seinem Verschwinden beauftragt. Den Rest erzähle ich dir im Museum“, sagte sie und sprang auf die Füße. „Vergiss dein Walkie-Talkie nicht.“

„Im Museum?“, fragte ich.

„Ich warte unten“, antwortete Lilli grinsend und verließ beschwingt hüpfend das Zimmer.

Schnell zog ich mich um und schnappte mir meine Abenteuertasche. Ich hatte sie genau für eine solche Situation zusammengestellt. Sie enthielt mein selbst verfasstes Handbuch für Abenteurer und Detektive, Fingerabdruckpulver, eine Lupe und mehr. Und natürlich ein Walkie-Talkie.



Kurze Zeit später betraten wir das altertümliche Gebäude des Technikmuseums. Im kühlen Inneren erwartete uns Marvin.

„Alles okay, Kumpel?“, erkundigte ich mich leise.

Er umklammerte seinen Zeichenblock, den er neuerdings ständig dabei hatte, und wippte auf seinen Zehenspitzen auf und ab. „Glaubst du, das wird wieder ein Abenteuer?“, fragte er voller Vorfreude und mit großen Augen.

„Ich glaube, wir stecken schon mittendrin“, flüsterte ich.

„Schau mal, Timmi“, sagte Lilli und deutete auf ein Schild.

Dort stand *Die Welt des James Eckles*.

Lilli hielt erneut ihre Zeitung hoch. „*Geh in meine Welt, in der ich sie verwahrte, die an der Spitze versteckte Schatzkarte,*“ las sie vor und deutete auf den Kreis mit den rätselhaften Zeilen in der Zeitungsanzeige. „Seine *Welt* haben wir schon mal gefunden. Verstehst du, Timmi? *Geh in meine Welt.* Damit ist diese Ausstellung gemeint. Und irgendwo hier muss *die an der Spitze versteckte Schatzkarte* zu finden sein.“

„Aber was für eine Spitze ist gemeint?“, fragte Marvin aufgeregt. „Ich habe aber schon alles abgesucht und nichts gefunden.“

Kurz wirkte er niedergeschlagen.

„Dann habe ich die Museumsbesucher gezeichnet“, fuhr er umso begeisterter fort.

„Warum denn *das*?“, fragte ich.

„Weil wir bestimmt nicht die einzigen Schatzsucher sind“, antwortete er und seine Augen wurden immer größer. „Wenn die anderen die Schatzkarte vor uns finden, werden sie sie vielleicht stehlen. So haben wir schon mal Phantombilder von den Dieben.“

„Okay, wenn du meinst“, sagte ich und ließ meinen Blick durch den Raum schweifen. Dieser war vollgestopft mit allerlei teils abenteuerlich anmutenden Apparaten, Skulpturen und sogar einer lebensgroßen Nachbildung des Erfinders James Eckles. Im Zentrum stand eine seltsame Maschine mit einer Leuchtschrift. Die wollte ich mir auf jeden Fall aus der Nähe ansehen.

Doch dann kam alles anders.

Auf einmal ertönte eine laute Alarmsirene und ließ uns gehörig zusammenschrecken. Vor sämtlichen Fenstern wurden augenblicklich metallische Jalousien heruntergefahren. Selbst vor der Glaskuppel im Dach verschloss sich eine schwere Metallplatte, wodurch jegliches Tageslicht innerhalb weniger Sekunden ausgeschlossen wurde. Jetzt sah man rein gar nichts mehr.

Dann verstummte der Alarm und es wurde gespenstisch still. Vereinzelte Rufe nervöser Besucher hallten durch die Räume. Hier und da vernahmen wir Schritte.

„Die Diebe sind schon hier“, flüsterte Marvin.

Wir blieben eng beieinander und regten uns nicht. Als endlich eine Notbeleuchtung anging und wir wieder etwas erkennen konnten, murmelte Marvin: „Irgendwas ist anders.“



Was hatte sich außer der Beleuchtung verändert?

[Brauchst du einen Tipp?](#)