

THiLO

ABENTEUER AKADEMIE

Der Schatz von Saba



Mit Illustrationen von
Daniel Lieske

COPPENRATH



1. Eine besondere Aufgabe

Connor Blaze hastete die Gänge von Deep Fog Castle entlang. In dieser abseits gelegenen Burg bei London absolvierte er seine Ausbildung zum Abenteuerer beim Adventure Club of Europe – kurz ACE.

Mit langen Schritten sprang Connor die Treppe hinunter. Dann war er endlich am Ziel. Wie magisch angezogen blieb Connor vor dem großen Porträt von Bartholomeus van Robbemonnd stehen. Connors Herz schlug wild. Wie immer, wenn es um den Gründer des ACE ging. Ihm war, als würde ihn der ehemalige Piratenkapitän anschauen und eine Antwort erwarten. Oder ... eine Frage?

Das Ölgemälde in der Eingangshalle hatte Connor schon seit dem ersten Tag seiner Ausbildung hier an der Akademie in seinen Bann gezogen. Diese Faszination war noch gewachsen, als er von van Robbe-

monds Wandel gehört hatte. Van Robbemonnd war vom gewöhnlichen Dieb zu einem Wohltäter der Menschheit geworden. Im Grunde tat er dafür nicht viel anderes als vorher: Wie als Pirat brachte er wertvolle Gegenstände in seinen Besitz. Nun allerdings nicht mehr aus Gewinnsucht, sondern um diese besonderen Artefakte vor dem Zugriff der Falschen zu bewahren.

Connors Herz schlug noch schneller, als er das auffällige Muttermal auf dem Unterarm des ACE-Gründers betrachtete. Connor Blaze krempelte den Ärmel seines Shirts nach oben. Er hatte exakt das gleiche Mal an exakt der gleichen Stelle. Gab es eine Verbindung zwischen ihm und Robbemonnd? Passte er deshalb so gut zum ACE und hatte seine Ausbildung – trotz seiner Vergangenheit als Meisterdieb – hier beginnen dürfen? Oder war das alles nur Einbildung, und er musste sich damit abfinden, dass ...

„Hä-ähm!“, hörte Connor in diesem Moment wie durch Nebel hindurch.

Oh Schreck, er hatte geträumt! Schnell riss Connor Blaze die Augen auf und hob den Kopf.

Vor seinem Tisch hatte sich ihr Lehrer für Karto-

grafie und Geomantie aufgebaut. Mit strengen Augen starrte er seinen Schüler über seinen roten Bart hinweg an.

„Mister ... Mister McFinnegan ...“, stammelte Connor. „Ich habe gar nicht ...“

„Du hast bereits dreißig Minuten meines Unterrichts verschlafen, junger Connor!“, schnitt der Lehrer ihm das Wort ab. „Als Strafe wirst du einen Monat lang den Hof des Voletariums harken. Blatt für Blatt für Blatt ...“

Connor Blaze merkte, wie sich sein Bauch zusammenkrampfte.

Da sah er aus dem Augenwinkel, wie sich sein Zimmerkumpan Oliver die Hand vor den Mund presste.

Auch aus Belles Richtung kam ein Prusten, Oni und ihr zahmes Erdmännchen Anubi stimmten mit ein.

„Was ...?“, würgte Connor mit rotem Kopf hervor.

Da brach Harold Godric McFinnegan in schallendes Gelächter aus.

„Ich habe gar keine dreißig Minuten geschlafen, oder?“, fragte Connor leicht verunsichert.

Mister McFinnegan schüttelte den Kopf.

„Nein, ich bin gerade erst zur Tür reingekommen“, gestand er japsend.

Da musste auch Connor grinsen.

„Okay, okay!“, platzte er dann heraus. „Freut mich, dass ich euch zum Lachen gebracht habe. Können wir dann jetzt bitte mit dem Unterricht beginnen?“

Der Lehrer legte seinem Schüler die große Hand auf die Schulter und nickte.

„Diese Woche habe ich etwas ganz Besonderes mit euch vor“, versprach er geheimnisvoll. „Ihr werdet gemeinsam eine Prüfung meistern, die alle eure bisher erlernten Fähigkeiten bündelt. Packt alles ein, was ihr für ein neues Abenteuer brauchen könntet. In einer Stunde fliegen wir los!“, verriet der Lehrer noch. Dann verließ er den Raum.

Bereits neunundfünfzig Minuten später startete der Sky Explorer. Mit dem Überschallzeppelin hätten die ACE-Scouts innerhalb von wenigen Stunden die Welt umrunden können. Er gab ihnen also keinen weiteren Hinweis darauf, wohin diese rätselhafte Reise gehen würde.

„Nun machen Sie es doch nicht so spannend, Mister McFinnegan“, drängelte Belle nach einer Weile.

Der Schotte lächelte nur und schwieg weiterhin eisern.

„Harold!“, schnarrte TICI nun vorwurfsvoll los. Die KI-Einheit löste sich von ihrem Platz an der Decke des Sky Explorers und schwebte direkt auf McFinnegan zu.

„Harold, sag bloß, du hast ihnen nicht verraten, wo wir hinfliegen?“, schimpfte TICI weiter. „Junge Menschen sind 54,8 Prozent motivierter, wenn sie wissen, WARUM sie etwas tun sollen!“

Connor konnte sein Grinsen kaum verbergen. TICI und Mister McFinnegan benahmen sich wie ein altes Ehepaar.

„Also gut“, knurrte der Lehrer schließlich. „Unser heutiges Ziel ist das Hauptquartier des ACE in den Vogesen. Dort wartet ein neues Abenteuer auf euch. Was es ist? Das weiß ich selbst nicht. Denn ihr werdet es euch selbst aussuchen.“

„Das Hauptquartier. Cooool!“, schwärmte Oni. „Wisst ihr noch, unser letzter Besuch dort?“

Oliver und Belle nickten. Connor jedoch musste

sofort an das Buch denken, das er aus der Bibliothek hatte mitgehen lassen: Die Nachfahren des Bartholomeus van Robbemon. Abends blätterte er oft heimlich darin herum. Doch bei der Suche nach seinen Eltern und einer möglichen Verbindung zu ihm selbst war er noch keinen Millimeter weitergekommen. Ob ihn der Bibliothekar über das fehlende Buch zur Rede stellen würde?

Doch Connors Sorgen lösten sich schnell auf. Nach der Landung am Lufthafen des eindrucksvollen Hauptquartiers wurden die vier Scouts und ihr Lehrer von einer kleinen, aber energischen Dame empfangen. Ihr Haar war grau und zu einem strengen Dutt geknotet. Connor schätzte sie auf siebzig Jahre – oder älter.

„Herzlich willkommen“, begrüßte sie die Gäste. „Mein Name ist Magdalena Weber, ich bin die Archivarin hier.“

Connor Blaze grinste. „Hat da jemand seiner Oma einen Job verschafft?“, flüsterte er Oliver zu.

Sein Freund aber sah ihn mit leuchtenden Augen an. „Das ist DIE Magdalena Weber“, schwärmte er.





„Der erste Mensch, der den Mond zu Fuß umrundet hat.“

Belle grinste. „Niemals vom ersten Eindruck leiten lassen, Meisterdieb“, fügte sie hinzu.

Connor wurde ein wenig rot. Schweigend folgte er den anderen ins Archiv des ACE, das hinter einer gewaltigen Flügeltür aus hellem Holz verborgen war. Magdalena Weber schob einen schmiedeeisernen Schlüssel ins Schloss und nach zwei Umdrehungen schwang die Tür knarrend auf.

Ehrfurchtsvoll sahen die Scouts sich um. Die hohen Räume waren bis unter die Decke mit mysteriösen Dingen in allen Formen, Farben und Größen vollgestopft.

„Köpfe einziehen!“, warnte Magdalena Weber. Gerade noch rechtzeitig! Ein qualmender Flugapparat knatterte über die vier Scouts und ihre Begleiter hinweg. In einer weiten Umlaufbahn verschwand der Kasten hinter einem Regal.

„Ala Lucente, Leonardos Leuchtender Flügel“, seufzte die Archivarin. „Das Geheimnis, wie man ihn stoppt, hat Meister Da Vinci leider mit ins Grab genommen.“

Connor folgte dem Ding mit den Augen. Dabei fiel ihm ein Schirm auf, aus dem es in eine Wanne darunter regnete. Und, da! Eine Tonscheibe mit spiralförmig angeordneten Symbolen.

„Wahnsinn, der Phaistos-Diskus von Kreta!“, stammelte Oliver begeistert. „Niemand hat die Inschrift jemals entziffern können. Und ist das Tongefäß mit Kupferzylinder und Eisenstab dort die ... die Bagdad-Batterie?“

Magdalena Weber nickte.

Auch Belle war beeindruckt. „Cool!“, schwärmte sie. „Das sind ja locker mehr als tausend Sachen hier drin!“

„Genau genommen eintausendzweihundertdreiundachtzig“, belehrte die Archivarin sie stolz.

McFinnegan hatte zufrieden lächelnd die Begeisterung seiner Schüler genossen.

„Jetzt habe ich euch lange genug auf die Folter gespannt“, sagte er dann geheimnisvoll. „Hier kommt nun eure Aufgabe: Sucht aus all diesen faszinierenden Gegenständen ein unerforschtes Artefakt heraus und findet so viel wie möglich darüber heraus.“

Magdalena Weber räusperte sich. „Aber treibt mir

keinen Unsinn!“, mahnte sie und schielte dabei besonders auf Anubi. Das Erdmännchen fuhr gerade vor Vergnügen kreischend auf einem riesigen Globus Karussell. „Diese Dinge sind nicht nur von unschätzbarem wissenschaftlichem Wert. Einige von ihnen sind auch brandgefährlich, wenn man ohne Anleitung an ihnen herumfummelt!“

McFinnegan zwinkerte seinen Schützlingen aufmunternd zu. Dann zog er die Archivarin mit sich nach draußen. Die vier Scouts waren allein. Allein mit 1283 mysteriösen Gegenständen aus aller Welt.

„Echt krass! So viele coole Sachen und wir müssen eine finden, die noch nicht erforscht ist“, rief Belle, griff in ein Regal und hielt den anderen einen Trichter aus weißem Stein vor die Gesichter.

Oliver schüttelte den Kopf.

„Leider nicht unerforscht“, wusste er sofort. „Das ist das Alabaster-Füllhorn der Alhambra. Rosa Rautenkranz entdeckte es 1872 in einer Felsspalte, als sie eigentlich einen Tunnel nach Atlantis suchte. Wer es sich ans Ohr hält, der ...“

Weiter kam Oliver mit seinem Referat nicht.

„Dann das?“, schlug Connor amüsiert vor. Er hob

etwas aus dem Regal, das wie die Bastelei eines Dreijährigen aussah: ein Holzbalken mit krummen, verrosteten Nägeln darin.

Doch ihr wandelndes Lexikon verzog abermals das Gesicht.

„Der Aliena-Accelerator“, kam es wie aus der Pistole geschossen von Oliver. „Damit gelang Plinius dem Älteren vor 1930 Jahren das erste Gespräch mit einem Außerirdischen.“

Da schnipste Oni plötzlich mit den Fingern.

„Warum machen wir uns eigentlich so eine Mühe? Wir haben doch ein Gerät, das uns die Suche abnehmen kann!“

Oliver schlug sich mit der Hand vor die Stirn, natürlich! Sofort zog er seinen magischen Kompass aus der Tasche, räusperte sich und stellte die entscheidende Frage: „Welches Artefakt strahlt die größte Magie aus?“



W, N, O,
S, O, S, O





Wohin führt der Kompass die Scouts?
Was entdecken sie dort?



5 4 3 2 1

ISBN 978-3-649-64661-7

© 2026 Coppenrath Verlag GmbH & Co. KG,

Hafenweg 30, 48155 Münster

Alle Rechte vorbehalten, auch auszugsweise

Die Nutzung des Werkes

für das Text- und Data-Mining nach § 44b UrhG ist durch
den Verlag ausdrücklich vor-behalten und daher verboten.

Lizenziert durch: Mack Media & Brands GmbH & Co. KG.

Geschäftsführer Michael Mack

*Die Figuren um die ACE-Scouts und die Abenteuer Akademie
sowie die Storywelt um den Adventure Club of Europe
sind urheberrechtlich geschützt und eingetragene Marken
der MackMedia & Brands GmbH & Co. KG.*

In Kooperation mit  MackMedia[®]
brands

Basierend auf einer Idee von: Michael Mack

IP-Management: Anne-Kathrin Tintinger, Tobias Mundinger

Text: THiLO

Illustrationen: Daniel Lieske

Rätsel mit Unterstützung von: Nicola Berger

Lektorat: Sabine Vieler, David Ginnutti, Floriane Wund

Satz: Helene Hillebrand, Bielefeld

Printed in Slovakia

www.coppenrath.de

Das **@book** erscheint unter der ISBN 978-3-649-65629-6