

# Katastrophenalarm

Es ist ein schöner sonniger Tag auf der Insel Bermudas, wo Sophia und Michelle ihre Ferien verbringen. Aber im Geheimen ermitteln sie als Jugenddetektive in einem Banküberfall.

Gerade hat man ihnen mitgeteilt, dass sich ein sehr verdächtiger Mann im Altstadtviertel beim Strand aufhielte. Sie fliegen mit ihrem unsichtbaren Flugteller hin. Tatsächlich, dort ist ein Mann der dem Dieb sehr ähnlich sieht! Ja geradezu identisch ist der mit dem Dieb. Der Mann sieht sie nicht, denn sie haben beim Aussteigen vergessen ihre unsichtbaren Anzüge auszuziehen.


Der seltsame Mann geht mit großen Säcken die Straße entlang. Dann dreht er sich plötzlich um, weil er spürt, dass er beobachtet wird. Michelle und Sophia springen instinktiv hinter eine Mauer. Zwar hat der Mann sie nicht gesehen, aber er spürt, dass man ihn verfolgt.

Auf einmal frischt der Wind ziemlich heftig auf. Da der Mann glaubt es würde gleich anfangen mit regnen lässt seine Säcke fallen und spannt seinen Schirm auf. Der Wind wird immer heftiger. 10 Minuten lang kauern die Mädchen sich hinter eine Mauer im heftiger werdenden Wind, während der Mann verzweifelt nach einem Halt sucht. Sophia und Michelle klammern sich an der Mauer fest. Auf einmal hebt der Mann plötzlich schreiend vom Boden ab. Michelle und Sophia aktivieren die in ihren Anzügen befestigten kleinen Enterhaken die sich automatisch im Boden verhaken. Sophia sieht ihn zuerst: Ein Tornado! Er fegt mit 400km/h über die Insel. Er reißt alles mit sich was nicht niet- und nagelfest ist. Die Enterhaken von Sophia und Michelle drohen ausgerissen zu werden.

Als der Tornado vorbei ist und der Wind etwas nachgelassen hat, rennen die Mädchen so schnell sie können zum Strand. Sie wollten ins Wasser springen, doch da ist kein Wasser mehr. Es ist jetzt eine 100 m hohe Tsunamiwelle unterwegs, die mit einer Geschwindigkeit von 90 km/h auf die Insel zugerast kommt. Sie klettern auf das stabilste Gebäude der Stadt, doch nach der vierten Flutwelle beginnen Teile des Gebäudes abzubrechen. Sophia und Michelle springen ab und retten sich mithilfe ihrer Minifallschirme auf ein schwimmendes Hausdach. Zum Glück hat es kein Leck. Nach einer Stunde zieht sich das Wasser zurück und man kann die Spuren der Verwüstung sehen. Michelle und Sophia wollen nicht länger dableiben. Also flüchten sie auf das Schiff Queen Mary, das am Tag zuvor hier angelegt hatte und den Sturm und den Tsunami wie durch ein Wunder quasi unbeschadet überstanden hatte. Es befinden sich auch schon Passagiere auf dem Schiff. Das Schiff kann 3000 Passagiere aufnehmen. Nach einer Weile fährt es weg und zwar in Richtung Europa.

Am zweiten Tag seiner Überfahrt erleidet die Queen Mary auf mysteriöse Weise Schiffbruch. Es sinkt in nur einer halben Stunde genau am tiefsten Punkt des Ozeans. Nur 1152 Menschen überleben. Auf Hilfe können sie lange warten, denn das Radar war schon tot bevor das Schiff unterging. Die Überlebenden treiben sieben Tage und sieben Nächte auf dem Meer, ohne dass jemand ihnen zu Hilfe kommt.

Auf einmal ist ein Rauschen zu hören. Dann kommt das Auge des Teufels. So nennen die Einheimischen einen Hurrikan. Zum Glück haben die Mädchen ihr eigenes Rettungsboot. Es sind noch zehn andere Kinder mit an Bord. Michelle drückt einen



Knopf und das Rettungsboot verwandelt sich in eine Taucherkapsel. Als sie hundert Meter tief sind, werden sie plötzlich von einem Strudel abgesaugt. Sie werden tausend Meter tief hinuntergezogen. Panik bricht aus. Sophia ruft: *„Beruhigt euch bitte! Sonst werden wir es nicht überleben.“* Als dann noch der Motor ausfällt, sinken sie immer tiefer. Auf einmal kommt ein Monster auf sie zugeschossen. Gerade im letzten Augenblick, verhakt Sophia die Fangarme des U-Boots in die Flosse eines Wals. Sie erkennen das Monster, das fast nicht mehr zu sehen ist. Es ist ein Riesenkrake. Der Wal zieht die Kapsel zwei Kilometer in Richtung der Küste mit. Zum Glück löst sich die Kapsel dann vom Pottwal und eine starke Meeresströmung treibt sie bis nach Peru. Dort schwächt sie ab und die Kapsel kann auftauchen.

Die vielen Kinder, die an Bord sind, haben überlebt. Dann rennen alle auf die Stadt zu, welche am Horizont zu sehen ist. Es handelt sich um die Stadt Santa Cruz. Sie befindet sich im unteren Hochland von Bolivien. Durch ihre Sprungstiefel sind Michelle und Sophia schnell in der Stadt. Sie schlendern durch die Straßen. Plötzlich bleiben sie vor einem Fernsehladen stehen. Es laufen gerade die Nachrichten. Sie zeigen, dass Nordamerika untergegangen ist und dass ein Wirbelsturm sich einen Weg durch Brasilien bahnt. *„Wenn der Wirbelsturm wieder im Meer ist, wird Brasilien untergehen“*, erklärt der Nachrichtensprecher fassungslos. *„Ich glaube das sind keine Naturkatastrophen“*, überlegt Michelle. *„Wir werden der Sache auf den Grund gehen“*, meint Sophia bestimmt.

Zunächst aber schauen sie sich nach einem Restaurant um. Sie setzen sich und bestellen eine Pizza. Am Nebentisch sitzt eine seltsame Frau. Sie spricht flüsternd mit zwei stämmigen Männern, die wie Bodyguards aussehen. Sophia und Michelle lauschen gespannt. *„Habt ihr Doofmänner vergessen den Riesentsunami vor Australien auszulösen“*, ärgert sich die Frau. *„Aber Mrs. Cowboy, wir mussten doch zuerst durch diesen Tsunami oder Monsun Nordamerika von Südamerika trennen.“* *„Na gut, aber die Tsunamimaschine repariert ihr!“* Michelle flüstert in Sophias Ohr: *„Wir müssen verhindern, dass sie die Maschine reparieren.“* *„Mrs. Cowboy, wir sollten jetzt gehen.“*, meint der eine Diener. Sophia und Michelle folgen ihnen unauffällig.

Als sie das Restaurant verlassen hat die Dämmerung schon eingesetzt und sie sehen nur noch spärlich die Gestalten die vor ihnen gehen. Die seltsame Frau herrscht die Männer an, dass sie gefälligst die Taschenlampen anschalten sollten und das tun sie auch. Auf einmal ist einer der Männer verschwunden. Doch Sophia und Michelle bemerken es nicht. Plötzlich werden sie von einem Seil umspannt. Die seltsame Frau dreht sich langsam um. *„Na bitte, endlich habe ich euch.“* *„Wie konnten Sie von uns wissen?“* *„Na ja, wir haben so einige Spione auf der ganzen Welt. Einen kennt ihr sogar ganz gut. Dreh dich um Archie.“* *„Das ist der Bankräuber mit dem alles angefangen hat!“*, flüstert Michelle. Die Diener fesseln die Mädchen mit Hi-Tech-Fesseln und schleppten sie irgendwo hin. Als sie die Augenbinde abgenommen bekommen sind sie in einem düsteren Technikkeller. Nach zwei Stunden alleinigem Dazitzen bekommt Sophia Kopfschmerzen vom ständigen Gepiepe. Michelle geht es genauso. Plötzlich bemerkt Sophia das sich ihre Fesseln irgendwie gelockert haben. Eine Maus hatte ihre Zähne in die sensible Elektronik der Fesseln gegraben. Sophia drückt noch mal mit den Ellbogen, dann fallen die Fesseln auseinander. Sophia nimmt einen Kabel der an einer Apparatur angeschlossen ist und steckt ihn in die



Sicherungstasten. Die Fesseln von Michelle lösen sich automatisch durch den Kurzschluss.

Schnell schleichen sich durch eine Tür die offen steht hinaus.

Michelle setzt sich seine Fernkopfhörer an die Ohren und hört die Frau sagen dass sie jetzt was besorgen gehen müssen. Sophia und Michelle teilten sich auf. Michelle versuchte den Ausgang zu finden und Sophia suchte die Katastrophen-Maschine. Nach kurzer Zeit haben sie gefunden was sie suchten. Sophia drückt alle vorhandenen Knöpfe um zu sehen was passiert. Aber es tut sich nichts. Dann sieht sie den herausgezogenen Stecker. „*Tja, ohne Strom läuft nichts*“, sagt sie und will gerade den Stecker hineinstecken als das Überschall-Walkie-Talkie klingelt und Michelle Alarm schlägt. „*Großalarm, sie kommen zurück! Ich gehe in die Kammer, komm schnell. Sie haben die Tür schon fast auf!!! Wenn sie uns erwischen ist es aus mit uns!*“ Sophia aktiviert ihren Tarnanzug. Im Gang knallt sie fast gegen Archie, der Michelle in der Mangel hat. Sie nimmt ihren Mini-Taschenlaser und verkokelt damit Archies Schuhe. Er schreit auf und lässt Michelle los. Die rennt gleich dem anderen Bodyguard kräftig gegen das Schienbein.

Sophia zieht Michelle in Richtung Geräteraum und aktiviert die Tarnfunktion ihres Anzugs. Sie hören wie die Verfolger hinter ihren Schritten her jagen und ins Leere fassen um sie zu finden. Michelle sucht vergeblich nach dem Geräteraum. Sie gelang zur einer Eisentür, die ihnen unmöglich zu öffnen scheint, überraschenderweise aber spring sie mir einer leichten Berührung auf. Sie hüpfen hinein, doch werden sie gleich von den Bodyguards gepackt. Opel Cowboy hat sie wieder überlistet. Mit einem hämisches Grinsen im Gesicht, krächzt sie mit kichernder Stimme: „*Ihr seid mir wieder in die Falle getappt!!! Ich hatte mir eine hübsche Gemeinheit für eueren Chef ausgedacht, aber jetzt wo ihr mir so viel Arbeit und Ärger gemacht habt, habe ich entschieden, dass ich sie lieber euch angedeihen lasse. Morgen früh werdet ihr meinen persönlich gezüchteten riesen Fleisch fressenden Pflanzen vorgesetzt!!!*“ „*Welch eine Gemeinheit!!!*“

„*Sperrt sie ein, aber ich komme mit. Das ist ein super komplizierter Ewigkeitscode, den ich euch leider nicht verraten kann.* Aber Opel Cowboy hat nicht aufgepasst und sagt den Code mit lauter Stimme: „*10257-44537\_854011-62486!!!*“ Zum Glück ist der Codeschalter im Raum wo Sophia und Michelle eingeschlossen sind. Und schwupps ist die Tür offen.

Sophia und Michelle schleichen sich durch die vielen Gänge. Auf einmal gelangen sie in den Raum in dem Sophia am Anfang gewesen war. Diesmal ist der Strom allerdings angeschaltet. Michelle drückt fast alle Tasten. Auf einmal sagt eine Stimme im Supercomputer „*Selbsterstörungsmechanismus eingeleitet noch 1min bis zur Sprengung.*“ Michelle und Sophia nehmen ihre Schutzkapseln aus dem Rucksack. Sofort wachsen die kleinen erbsengroßen Teilchen zu großen geräumigen Kugeln heran, die jede Explosion überstehen. Nach 20 Minuten meldet der Bordcomputer, dass die Explosion vorüber sei.

Michelle und Sophia haben die Welt gerettet ohne dass jemand es mitbekommen hat.

Ende

Neda und Anne-Sophie