Bárbara Montes & Juan Gómez-Jurado

AMANDA BLACK – Geheimoperation im Untergrund

BÁRBARA MONTES
JUAN GÓMEZ-JURADO

AMANDA BLACK

GEHEIMOPERATION IM UNTERGRUND

Aus dem Spanischen
von Tamara Reisinger

cbj

Der Verlag behält sich die Verwertung der urheberrechtlich
geschützten Inhalte dieses Werkes für Zwecke des Text- und
Dataminings nach § 44 b UrhG ausdrücklich vor.
Jegliche unbefugte Nutzung ist hiermit ausgeschlossen.

Penguin Random House Verlagsgruppe FSC® N001967

1. Auflage 2024
© 2024 der deutschsprachigen Ausgabe cbj Kinder- und Jugendbuchverlag
in der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,
Neumarkter Str. 28, 81673 München
Alle deutschsprachigen Rechte vorbehalten
Die spanische Originalausgabe erschien 2021 unter dem Titel
»Amanda Black – El amuleto perdido« bei B de Blok,
einem Imprint von Penguin Random House Grupo Editorial, S. A. U.
Text: © Bárbara Montes & Juan Gómez-Jurado 2021
Translation rights arranged by Antonia Kerrigan literary agency
through SvH Literarische Agentur
Übersetzung: Tamara Reisinger
Umschlagillustration & Innenillustrationen: © David G. Forés 2021
Umschlaggestaltung: Guter Punkt GmbH & Co. KG
ah · Herstellung: aw/lh
Satz: Uhl + Massopust, Aalen
Druck: GGP Media GmbH, Pößneck
ISBN 978-3-570-18206-2
Printed in Germany

www.cbj-verlag.de

Bárbara Montes widmet dieses Buch Noah.

Juan Gómez-Jurado widmet dieses Buch
Andrea und Javi.

Personen

Amanda Black lebt bei ihrer Tante Paula, seit ihre Eltern kurz nach ihrer Geburt verschwunden sind. Erst jetzt, mit zwölf Jahren, hat sie die Wahrheit über ihre Herkunft herausgefunden: Sie ist die Nachfahrin von Mitgliedern eines Geheimbundes, der die altägyptische Göttin Maat verehrte. Ihre Aufgabe ist es, magische (und nicht ganz so magische) Objekte zu stehlen, die in den falschen Händen eine Gefahr für das Überleben der Menschheit sein könnten. Außerdem muss sie sich mit den typischen Problemen eines Teenagers herumschlagen, was nicht gerade wenige sind, und täglich ihre Kräfte trainieren, die an ihrem zwölften Geburtstag erwacht sind. Denn nur so kann sie ihr volles Potenzial ausschöpfen.

Tante Paula ist die Großtante von Amanda, außerdem ihre Mentorin und strenge Ausbilderin. Niemand weiß ihr genaues Alter, da sie aussieht, als könnte das irgendwo zwischen 35 und 55 Jahren liegen. Sie behauptet, nicht mehr in Form zu sein, doch Amanda ist überzeugt davon, dass das nicht unbedingt der Wahrheit entspricht. Sie hat ihre Tante während des täglichen Trainings beobachtet, und da hat sie echte Heldentaten vollbracht.

Paula würde alles für Amanda tun. Am wichtigsten ist es ihr, ihre junge Nichte vor sämtlichen Gefahren zu schützen, die das Vermächtnis mit sich bringen könnte, das sie an ihrem zwölften Geburtstag angenommen hat.

Eric ist Amandas bester Freund. Sie besuchen nicht nur dieselbe Schule, Eric begleitet Amanda außerdem auf all ihren Missionen. Er ist ein wahres Computergenie und kann sich in jedes Netzwerk einhacken. Bevor er Amanda kennengelernt hat, war er ein Einzelgänger, den alle ständig ärger-

ten. Inzwischen hat er aber genug Selbstvertrauen, und nichts und niemand stellt sich ihm mehr in den Weg … Was natürlich keine Überraschung ist, wenn man sich regelmäßig Gefahren aussetzt, die einen das Leben kosten könnten. Sein Lieblingsmensch auf der Welt ist seine Mutter, gefolgt von Amanda (er mag aber auch ihre gemeinsame Freundin Esme sehr gern).

Benson ist der mysteriöse Butler der Familie Black. Er scheint Amandas Wünsche und Bedürfnisse zu erraten, noch bevor sie überhaupt den Mund aufgemacht hat. Er taucht aus dem Nichts auf und verschwindet genauso unbemerkt wieder. Außerdem scheint er schon länger in der Villa Black zu leben, als normal wäre: Amanda hat ein sehr altes Foto gefunden, auf dem Benson abgebildet war, und … er sah darauf aus wie jetzt!

Er kümmert sich um die Ausrüstung und denkt sich die ausgeklügeltsten Dinge aus. Zudem kann er alle Autos, Flugzeuge und Helis steuern, die in der Villa Black aufbewahrt werden, und bringt das nun auch Amanda und Eric bei. Für Amanda und Tante Paula zählt Benson zur Familie, und das haben sie ihm schon mehr als nur ein paarmal gezeigt.

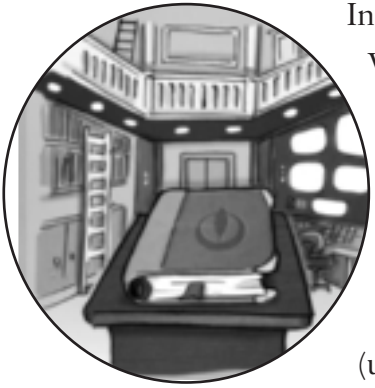
Esme ist eine Mitschülerin von Eric und Amanda. Sie weiß von Amandas Erbe und greift ihrer Freundin wenn nötig unter die Arme. Sie würde Amanda und Eric nur zu gern auf ihren Missionen begleiten und hofft, dass sie sie eines Tages darum bitten. Bis dahin ist sie froh, die beiden als Freunde zu haben und dass sie ihr immer von ihren neuesten Abenteuern erzählen (sie mag Eric nämlich auch ein wenig).

Orte

Die **Villa Black** ist seit Hunderten von Jahren das Zuhause der Familie Black. Amanda hat die Villa und alles, was darin verwahrt wird, an ihrem zwölften Geburtstag geerbt. Auch wenn die Villa von außen gut erhalten zu sein scheint, ist das Innere eine ganz andere Nummer. Tante Paula, Benson und Amanda haben inzwischen ein paar der Zimmer für den täglichen Gebrauch herrichten können, aber der Großteil der Villa ist immer noch in einem heruntergekommenen und beinahe zerfallenen Zustand.

Die drei Bewohner versuchen, nach und nach auch diesem Rest zu seinem alten Glanz zurückzuverhelfen. Der Haken an der ganzen Sache: Amanda hat zwar das Vermögen ihrer Familie geerbt, doch leider können sie das Geld nicht für Re-

novierungsarbeiten nutzen. Denn dabei könnte jemand die Geheimnisse innerhalb der Mauern entdecken. Die Villa Black ist voller Geheimgänge, Zimmer, die aus dem Nichts erscheinen und wieder verschwinden, und ganz vieler anderer Dinge, die Amanda selbst noch nicht entdeckt hat.



In der **Werkstatt** – so wird der Keller der Villa Black genannt – wird alles für die Missionen von Amanda und Eric vorbereitet. Außerdem befindet sich dort die Galerie der Geheimnisse, in der die bei diesen Missionen gestohlenen Objekte aufbewahrt werden (und zwar so lange, wie sie eine Gefahr darstellen). Zudem gibt es in der Werkstatt: die leistungsfähigsten Computer; einen Hangar voller Luftfahrzeuge (darunter auch welche, die mit Überschallgeschwindigkeit fliegen), mit denen man in Rekordzeit zu Orten auf der ganzen Welt gelangt; ein riesiges Kleidungsarsenal, das von Kletteranzügen bis hin zu Abendkleidern reicht; eine Bibliothek; einen Bereich zum Lernen und einen Teil des Trainingsparcours, den Amanda täglich absolvieren muss (der zweite Teil ist im Garten der Villa Black aufgebaut – auch wenn die Bezeichnung »Garten« momentan ziemlich optimistisch ist).

Prolog

Ich schlich so vorsichtig, wie ich nur konnte, durch den alten Tempel.

Als Benson, Tante Paula, Eric und ich die Mission vorbereitet hatten, hatten wir herausgefunden, dass der Tempel von Fallen nur so strotzte – und dass jede von ihnen natürlich tödlich war. Wie es aussah, war der Stamm der Ronita vorsichtig und von Natur aus misstrauisch. Er ließ seine Reliquien nicht einfach ungeschützt herumliegen, sodass jeder x-beliebige Mensch – in diesem Fall ich – sie stehlen konnte. Ich hatte bereits drei Fallen erfolgreich überwunden, aber ich wusste nicht, wie viele noch vor mir lagen, bis ich endlich den Saal erreichte, in dem das Artefakt – eine Holzfigur – aufbewahrt wurde. Das war mein Ziel.

Diese Holzfigur könnte in den falschen Händen ganze Naturkatastrophen auslösen. Deshalb hatten wir, die Mitglieder der Familie Black, geschworen, sie aus dem Verkehr zu ziehen.

Dieses »Wir« ist etwas kompliziert. Sagen wir einfach, das Erbe der Familie Black beinhaltet auch ein paar Schulden.

Meine Eltern und ihre Eltern vor ihnen hatten jahrelang nach dieser Holzfigur gesucht. Und vor einigen Wochen war es Eric – endlich – gelungen, ihren Aufenthaltsort herauszufinden. Das war sein Ziel gewesen, seit wir in einem der Räume in der Galerie der Geheimnisse ein staubiges Buch entdeckt hatten, in dem über diese Figur geschrieben wurde.

Eric hatte zum Stamm der Ronita recherchiert, zu seinen Traditionen und Siedlungsgebieten. Er hatte unzählige Quellen konsultiert und Stunden über Stunden damit verbracht, alte Dokumente aus vergessenen Bibliotheken zu lesen. Und das alles natürlich von den Computern in der Werkstatt der Villa Black aus.

Denn das ist seine Aufgabe.

Das hier ist meine.

Ich schlich weiter durch einen Gang. Dessen Mauern bestanden aus kaltgrauen Steinblöcken, die sich irgendwo in der Höhe über mir verloren. In die glatte Oberfläche einiger Steinblöcke hatten die Ronita unterschiedliche Szenen eingeritzt. Ich näherte mich dem ersten Block und wischte den Staub mit dem Ärmel weg. Dann hielt ich meine Taschenlampe näher ran, um mehr erkennen zu können. Mit einem unterdrückten Schrei sprang ich zurück, weg von der geritzten

Zeichnung. Ich brauchte ein paar Sekunden, um mich wieder zu fassen und erneut näher ranzugehen. Das musste ich mir noch mal ansehen.

Das Bild auf dem Stein zeigte ein Mädchen, das aufmerksam eine Mauer betrachtete. In der rechten Hand hielt sie einen seltsamen Gegenstand, aus dem ein paar Strahlen kamen … Er hatte Ähnlichkeit mit einer Taschenlampe, doch die Ronita waren ein alter Stamm. Damals, als sie diese Steine beschrieben hatten, hatte es noch keine Taschenlampen gegeben. Und dieses Mädchen war genauso gekleidet wie ich.

Das könnte echt ich sein.

»Aber … Was ist das?«, murmelte ich, während ich nach der nächsten Zeichnung suchte.

Ich trat näher heran. Sie zeigte das Mädchen, wie es durch den Gang schlich. Ich ging langsam weiter zur dritten Zeichnung. Sie bildete dasselbe Mädchen ab, wie es in der Mitte durchtrennt auf dem Boden lag, in einer Art Pfütze, die Blut sein könnte. Über ihr schwang eine gebogene Klinge.

Ein leichter Windhauch strich mir über die Wangen.

Ich warf mich mit dem Gesicht voran auf den Boden und bedeckte meinen Kopf mit den Händen.

Das tat ich, ohne darüber nachzudenken, ohne zu zögern.

Das war Teil meines Erbes.

Neben der Villa Black und einem Berg an Familienver-