

## DEREK LANDY



### Staffel 2

a.d. Englischen von Ursula Höfker, Franca Fritz & Heinrich Koop  
Loewe 2017 bis 2021 – zwischen 490 und 700 Seiten – je 19,95 bzw. 22,00 – ab 16



### **AUFERSTEHUNG** (Bd. 10)

978-3-7855-8887-1

Ist *Auferstehung* ein zehnter Band der beliebten Skulduggery Reihe, die eigentlich mit neun Bänden und einem fulminanten Ende abgeschlossen war? Ja – und genau das war der Grund, weshalb ich zunächst skeptisch war. Abgeschlossen ist abgeschlossen, da schiebt man nicht noch einen Band hinterher, weil man an den bisherigen Erfolg anknüpfen will oder keine Ideen für neue Figuren hat. Aber: Es ist Derek Landy, von dem wir hier sprechen! Ein Autor, der nur so vor neuen Ideen und vollkommen unvorhersehbaren Wendungen strotzt.

Wenn er einen weiteren Band über Skulduggery und Walküre schreibt, dann hat das einen Grund. Wer die ersten neun Bände noch nicht zu Ende gelesen hat, sollte den nächsten Absatz lieber überspringen, da zwangsweise viel verraten wird. Die Handlung spielt einige Jahre nach den Geschehnissen in *Das Sterben des Lichts*. Walküre ist mittlerweile 24 Jahre alt und nach fünf Jahren in Amerika gerade erst nach Irland zurückgekehrt.

Noch immer kann sie nicht verarbeiten, was sie als Darquise getan hat: dass ihr dunkles Ich tausende Menschen getötet hat, sogar ihre kleine Schwester. Darquise ist jetzt gebannt und kann keinen Schaden mehr anrichten, aber jeden Tag fühlt Walküre, dass die Schatten der Vergangenheit sie nicht loslassen. Und sie fühlt, dass da noch etwas anderes ist ... nicht nur, dass sie weiterhin neue Kräfte entwickelt und neben Skulduggery eine der wenigen Magier weltweit ist, die mit Elementemagie und Totenbeschwörung mehr als eine Disziplin beherrscht. Seit Neustem hat sie auch Visionen von der Zukunft – und sieht dort ihren eigenen Tod, auf Knien, in nicht allzu weiter Ferne. Da passt es ihr eigentlich gar nicht, dass plötzlich Skulduggery vor der Tür steht und sie um Mithilfe bittet. Er weiß noch nicht, was passieren wird – aber er weiß, dass etwas passieren wird.

Magier schließen sich zusammen und wollen erneut gegen die normalen Sterblichen vorgehen, es soll einen Krieg geben, die Zauberer wollen die Macht an sich reißen. Hier kommt dann auch Omen Darkly ins Spiel. Der Vierzehnjährige ist ein eher mittelmäßiger Zauberschüler und hat bisher im Schatten seines Zwillingbruders Auger gestanden. Für Auger gibt es nämlich eine eigene Prophezeiung: Er wird in drei Jahren gegen die Mächte der Dunkelheit kämpfen und sie besiegen. Verständlich, dass Omen vollkommen perplex ist, als man ihn ins Büro eines Lehrers ruft und dort seine beiden großen Idole stehen: Walküre und Skulduggery. Omen soll sich in ihrem Auftrag ein wenig an der Schule umhören, denn es besteht der Verdacht, dass man direkt dort neue Anwärter für den Kampf gegen die Sterblichen rekrutiert. Omen ist unauffällig, man beachtet ihn kaum, er ist also der ideale Spion. Das ist zumindest Skulduggerys Idee, denn eigentlich wird Omen schon an seinem ersten Tag enttarnt, weil er mit viel zu viel Eifer an die Sache herangeht. Und dann erscheint er in einer von Walküres Visionen ... er wird da sein, wenn sie stirbt.

**Auferstehung** ist vom Tonfall deutlich ernster als die bisherigen Bände, dem Band fehlt trotz der hervorragenden Sprache des Autors die Leichtigkeit, mit der sich die Reihe bisher lesen ließ. Das liegt in erster Linie an den Veränderungen, die Walküre durchlebt hat. Sie ist jetzt erwachsen, versucht mit der Vergangenheit abzuschließen und weiß doch, dass ihr das nicht gelingen wird. Darquise erscheint ihr regelmäßig, sät neue Zweifel, provoziert Walküre zum Aufgeben. Wird sie etwa verrückt? Kann sie deshalb ihre Kräfte nicht mehr beherrschen? Oder hat die Bannung von Darquise, einem Teil von ihr, zu viel von ihrem Ich zerstört? Die Lektüre macht Spaß, denn es ist interessant zu sehen, wie sich die Figuren verändert haben, z.B. auch China, die jetzt Oberste Magierin ist und nicht nur für Walküres Geschmack viel zu viel Macht in einem Posten vereint. Kann man ihr trauen? Oder wird China von ihrer dunklen Vergangenheit, in der sie gegen Skulduggery gekämpft und die Gesichtslosen verehrt hat, eingeholt? Der zeitliche Abstand zum neunten Band macht viele Veränderungen möglich. Insgesamt bietet auch **Auferstehung** spannende, abwechslungsreiche und schwarzhumorige Unterhaltung. Allein die Szenen mit Omen ziehen sich zu Beginn ein bisschen, denn er ist wirklich tollpatschiger und dusseliger, als man es für möglich hält, so dass man ihn manchmal gerne packen und kräftig schütteln möchte. Doch auch er verändert sich, zwangsweise, denn was als harmloser Auftrag begann, entwickelt sich bald zu einem Spiel auf Leben und Tod.



## **MITTERNACHT** (Bd. 11)

978-3-7855-8982-3

Haben Sie den Klappentext gelesen? Dann vergessen Sie ihn am besten gleich wieder, denn bis es zu der dort beschriebenen Handlung kommt, hat man bereits 260 Seiten gelesen. Zunächst geht die Geschichte nämlich dort weiter, wo *Auferstehung* geendet hat: Abyssinia ist ins Leben zurückgekehrt, mächtiger denn je. Doch was führt sie im Schilde?

Schon bald erkennen Walküre und Skulduggery, dass sie auf der Suche nach ihrem Sohn ist, für den sie damals, vor Jahrhunderten, ihr eigenes Leben gab. Um Abyssinia aufzuhalten, müssten Walküre und Skulduggery ihn zuerst finden – ein schwieriges Unterfangen, wenn man stets mit Kriminellen zu tun hat, die nicht gerade kooperativ sind.

In der Zwischenzeit sehnt sich Omen nach etwas Abenteuer. Im vorherigen Band hat er Walküre und Skulduggery geholfen – nur dass außer seinem Freund Never niemand davon wissen darf. Und so wird Omen von seinen Mitschülern weiter wie ein Niemand behandelt, denn nicht er ist der Auserwählte, sondern sein Bruder Auger. Dessen Bestimmung scheint näher zu rücken, denn der König der Nachtländer, gegen den er der Prophezeiung nach kämpfen und siegen wird, scheint mit Abyssinia in Verbindung zu stehen.

Der Ton dieses Bandes ist wieder etwas heiterer, Walküre scheint mit ihrer Vergangenheit als Darquise abgeschlossen zu haben, wenngleich sie noch immer nicht weiß, welche neue Magie in ihr schlummert, denn im Moment ist sie weder eine Elementenzauberin, als die Skulduggery sie ursprünglich ausgebildet hat, noch eine Totenbeschwörerin. In diesem Band ist erneut Walküres Familie in Gefahr, und erneut ist es Walküres Schuld: Massenmörder Cadaverus Grant kommt als erster Fiesling auf die Idee, Walküre einfach nach Hause zu folgen und ihre kleine Schwester Alison in seine Gewalt zu bringen. Das gelingt ihm problemlos, denn ausgerechnet Omen spielt an diesem Tag den Babysitter. Der Leser weiß, dass Walküre alles für Alison tun würde, nicht zuletzt, weil sie das kleine Mädchen vor Jahren getötet hat, um die Macht über eine mächtige Waffe zu erlangen. Zwar hat sie Alison im Anschluss wiederbelebt, doch verziehen hat sie sich diese Handlung bis heute nicht.

Landy scheint die Reihe dauerhaft fortführen zu wollen, denn auch am Ende dieses Bandes ergeben sich zahlreiche Fragen und mögliche Theorien für weitere Bände. Man wartet nicht nur auf den Kampf mit dem König der Nachtländer und die Erfüllung der Prophezeiung, sondern auch auf das Eintreten von Walküres neuen Visionen, die kein gutes Ende vorhersagen. Man darf also gespannt sein.



## **WAHNSINN** (Bd. 12)

978-3-7855-8983-0

Als Walküre Alison töten musste, hat sie dabei deren Seele gespalten. Seitdem kann Alison keine Trauer mehr empfinden, so dass sie ihrer großen Schwester beispielsweise völlig emotionslos mitteilt, dass ihr Hamster gestorben ist und sie nicht wisse, was sie dabei fühlen sollte. Daher steht für Walküre fest, dass sie alles tun muss, um die Seelensplitter wiederzufinden und ihre Schwester zu heilen – koste es, was es wolle. Wie immer ist sie dafür auch bereit, Gesetzesgrenzen zu übertreten, denn als Schlichterin untersteht sie keinem Sanktuarium mehr.

Skulduggery verfolgt unterdessen eine andere Spur: Abyssinia hat Kontakte zum amerikanischen Präsidenten und plant einen Krieg zwischen Magiern und Sterblichen anzuzetteln, um im Anschluss die Macht über die gesamte Welt zu übernehmen. Wie werden die Menschen reagieren, wenn sie von Zaubernern erfahren, die mitten unter ihnen leben? Lässt sich die Offenbarung noch verhindern oder wird es unweigerlich zu dem Kampf kommen, den Walküre vielleicht schon lange in ihren Visionen sieht?

In einem dritten Handlungsstrang machen sich ehemalige Anhänger von Darquise, darunter Sebastian, auf den Weg in die Paralleldimension, in die sie am Ende von Band 9 mit einem Trick verbannt wurde. Sie sind sich sicher, dass Darquise dort noch lebt und dass es möglich ist, sie zurückzuholen.

Der titelgebende Wahnsinn betrifft erneut Walküre, die in Gestalt einer Nemesis mit den Entscheidungen ihrer Vergangenheit konfrontiert wird. Ihr erscheinen die Menschen, die seit dem ersten Band ihretwegen sterben mussten – und jeder Leser der Reihe weiß, dass das nicht gerade wenige sind. Walküre fühlt sich schuldig, vor allem als ihr klar wird, dass sie die Möglichkeit gehabt hätte, den Lauf der Dinge zu verändern, indem sie der Magie komplett entsagte. Sie hat sich jedoch bewusst immer wieder in neue Abenteuer gestürzt und egoistische Entscheidungen getroffen, die starken Einfluss auf das Leben anderer hatten.

Ein Teil von ihr sehnt sich nach einem Abschluss, dem eigenen Tod, der endlich alles beenden und vermutlich auch Alison in der Zukunft davor retten würde, von der Magie zu erfahren und einen ähnlichen Weg wie ihre Schwester einzuschlagen. Denn immerhin fließt in Alisons Adern das gleiche Blut wie in Walküres und damit vielleicht das gleiche magische Potential. Auch Walküres Kräfte verändern sich in diesem Band erneut, sie zeigt ganz neue Fähigkeiten, die bisher noch kein Magier gezeigt hat, und es ist unklar, ob das positiv oder negativ sein wird.

Als Leser fragt man sich mittlerweile, ob Walküre jemals wieder das unbekümmerte Mädchen sein kann, das sie zu Beginn der Reihe einmal war. In jedem neuen Band rücken ihre psychischen Probleme stärker in den Vordergrund und man hat nicht das Gefühl, dass eine Konfrontation mit der Vergangenheit oder die Versuche, die Zukunft zu verändern, dazu beitragen, ihr den gewünschten Selenfrieden zu bringen. Stattdessen dreht sich Walküre immer weiter in einer Abwärtsspirale, aus der sie nicht entkommen kann und sucht krampfhaft nach einer Lösung, die Stimmen in ihrem Kopf zum Schweigen zu bringen.



## **UNTOTENLAND** (Bd. 13)

978-3-7432-0833-9

Als erstem Band der Reihe spielt hier die Handlung nicht nur innerhalb weniger Tage oder Wochen, sondern erstreckt sich über den Zeitraum eines Jahres. Walküre und Skulduggery werden zusammen mit einem Trupp in die Paralleldimension, das Leibnitz-Universum, geschickt, in der sie bereits in vorherigen Bänden gewesen sind. Der Auftrag: Sie sollen den Mevolent dieser Dimension töten, bevor er mit Hilfe gigantischer Portale seine gesamten Streitkräfte in ihre Welt schwenkt und einen Krieg anzettelt.

Mit dabei ist auf sonderbare Weise Nefarian Serpine, einer der ehemaligen Generäle Mevolents, dessen Ich in einer anderen Dimension Skulduggerys Familie tötete. Jetzt steht er (scheinbar) auf der Seite der Guten und ist bereit, die Gruppe durch das Leibnitz-Universum zu führen und bei der Ermordung seines ehemaligen Gebieters zu helfen. Die große Frage ist dabei jedoch nicht nur, ob er ein doppeltes Spiel spielt, sondern auch, ob sie Mevolent überhaupt früh genug finden werden, um die Invasion zu verhindern.

Obwohl auch in *Untotenland* Verluste hingenommen werden müssen, kehrt der Band endlich wieder zu einem lockereren Ton zurück. Die lange Handlungszeit macht charakterliche Veränderungen möglich und nachvollziehbar. Walküre gelingt es in dieser Zeit endlich, ihre Schulgefühle zu überwinden



und zu akzeptieren, dass sie zwar schlimme Dinge getan hat, aber sich nicht allein dadurch definieren darf. Das gestattet es ihr, auf neue Möglichkeiten ihrer Magie zuzugreifen. Am Ende des vorherigen Bandes hat man zudem herausgefunden, dass Walküre nicht, wie vom Anfang an behauptet, eine direkte Nachfahrin der Urväter ist – im Gegenteil. Sie ist eine Nachkommin der Gesichtslosen, jeder brutaler Götter, die noch immer verehrt werden und von ihren Anhängern zurückgeholt werden sollen.

Auch Darquise ist in diesem Band zurück – von Sebastian aus der Dimension, in die man sie vor Jahren ohne ihr Wissen verbannte, zurück nach Roarhaven gebracht. Sie verhält sich jedoch erstaunlich ruhig, will das Wesen der Menschen und Magier studieren und am Ende einen nachvollziehbaren Grund geliefert bekommen, diese Welt nicht doch noch komplett zu zerstören, wie es ursprünglich ihr Plan war.

Zuletzt erfüllt sich auch die Darkly-Prophezeiung und das früher und ganz anders, als alle – inklusive Omen und Auger – es erwartet hatten. Hier ahnt man als Leser jedoch, dass es im nächsten Band vielleicht erneut eine Wendung geben könnte – Prophezeiungen sind trickreich und ändern sich mit jeder Entscheidung, die getroffen wird, was jedoch nicht bedeutet, dass sich ihr Ausgang dadurch verändert und nicht nur die Parameter geändert werden, die schließlich immer wieder zum selben Ende führen.

Im November 2021 erscheint der 14. Band, *Tot oder lebendig*.