

## Derek Landy *Skulduggery Pleasant*



Aus dem Englischen von Ursula Höfker

Loewe 2007–2011 • ab 14 Jahre



### **Der Gentleman mit der Feuerhand (Bd. 1)**

344 Seiten • 16,90

Gerade schrieb er noch an seinem neusten Bestseller, jetzt ist Stephanies Onkel Gordon plötzlich tot und hinterlässt seiner zwölfjährigen Nichte sein Haus, sein Vermögen und die Tantiemen für die Romane. Doch schon in der ersten Nacht im neuen Haus muss das Mädchen erkennen, dass sie mit dem Erbe auch Feinde bekommen hat: Ein fremder Mann droht sie umzubringen, wenn sie ihm nicht sofort „den Schlüssel“ gäbe. In ihrer Not wird Stephanie jedoch von einem weiteren Fremden gerettet, einem Mann, der ihr bereits bei Gordons Beerdigung dadurch auffiel, dass er einen langen Mantel, Handschuhe und einen Hut trug. Das Gesicht versteckte er unter einem dicken Schal und einer Sonnenbrille.

Stephanie erfährt auch bald, was der Grund dafür ist: Skulduggery Pleasant ist nämlich ein Skelett. Vor vielen Jahrzehnten bereits gestorben, bleibt er durch Magie am „Leben“ und ist nun als Detektiv unterwegs und löst allerhand Kriminalfälle – in diesem Fall den äußerst mysteriösen Tod von Stephanies Onkel, bei dem einige magische Wesen ihre Finger im Spiel haben. Schon bald ist klar: Wenn man mit Skulduggery zusammen arbeitet, schlittert man von einer gefährlichen Situation in die nächste, kämpft mit Vampiren und Sensenmännern und muss immer darauf gefasst sein, dass der nächste Schritt der letzte sein könnte.



Im Endeffekt handelt es sich natürlich auch bei **Skulduggery Pleasant** um eine typische Fantasygeschichte nach dem Muster „Kind rettet zusammen mit Helfern die Welt vor dem Bösen“, allerdings gelingt es Autor Derek Landy sehr gut, Abwechslung in die Handlung und die Gestaltung seiner Figuren zu bringen, so dass man den Roman gerne liest und immer wieder von Wendungen überrascht wird. Zudem hat Landy einen großen Vorteil: Er kann einfach sehr gut schreiben. Ob spannende Beschattungen, actionreiche Kampfszenen, ernste Gespräche oder lustige Unterhaltungen – Landy beherrscht alles und kombiniert es gekonnt.

Auch die Personen haben mir gut gefallen: Das Skelett Skulduggery, selbst in größter Gefahr nie um einen dreisten oder amüsanten Spruch verlegen, allerdings auf sehr geistreicher Ebene, oft mit einfallsreichen Wortspielen und keinesfalls so plump, wie man jetzt vielleicht denken könnte. Stephanie ist für ihre zwölf Jahre vielleicht ein wenig frühreif und handelt und spricht oftmals eher wie eine Sechszehnjährige, dennoch ist sie ein liebeswertes, mutiges Mädchen, das den Leser bald in seinen Bann ziehen wird.

Und dann gibt es eine große Anzahl von Nebenfiguren, bei denen mir besonders die „Monster“ gut gefallen haben, zum Beispiel trifft man endlich wieder auf Vampire, die sich auch wie solche benehmen, ihre Opfer verfolgen, ihnen auflauern, seeehr spitze Zähne haben und nicht nur blonde Schönlinge sind, die entweder flirten oder aber ihre Existenz bereuen und darüber depressiv werden.

**Skulduggery Pleasant** ist eine spannende und zugleich lustige Geschichte rund um Verbrechen, Magie, Zauberei, Verrat, Rache und Macht. Nicht nur Jugendliche werden ihren Spaß an der Serie haben, die auch für Erwachsene nett zu lesen ist und vor allem durch die Sprache beeindruckt.

In Deutschland sind mittlerweile fünf Bände der Serie erschienen, der fünfte erst Anfang Oktober, zur gleichen Zeit erschien in Großbritannien der sechste Band. Zwei der Romane wurden bereits mit dem *Irish Book Award* für das beste irische Jugendbuch ausgezeichnet, der erste Band wurde sogar zum *Irish Book of the Decade*, zum besten irischen Buch des Jahrzehnts gewählt.

## Das Grotoskopium kehrt zurück (Bd. 2)

335 Seiten • 16,90

Seit einigen Monaten ist Stephanie nun beinahe täglich an Skulduggerys Seite im Auftrag des Sanktuariums unterwegs und bekämpft kriminelle Monster und Magier. Sie hat ihre Berufung gefunden und ist sich sicher, dass sie später Detektivin werden und weiterhin lieber in der magischen als der „normalen“ Welt leben und arbeiten will. Sie hat bereits gelernt, die Magie, die in ihr ruht, zu rufen und für kleine Zaubereien zu nutzen.

Genau diese Magie brauchen sie und Skulduggery bald dringend: Baron Vengeous, einer der ärgsten Feinde des Sanktuariums, ist aus seinem ausbruchsicheren Gefängnis entkommen und setzt



nun alles daran, das Groteskerium zum Leben zu erwecken. Dieses Wesen, bestehend aus den Einzelteilen vieler magischer Geschöpfe, soll die Macht haben, die Gesichtlosen – die alten Götter, die von der Erde verbannt wurden – wieder zurückzuholen.

Auch der zweite Band der Serie strotzt vor Actionszenen, Verfolgungsjagden, Kämpfen mit allerlei Monstern und spannenden Wendungen. Landy versteht es sehr gut, die aufgebaute Spannung aufrechtzuerhalten und ohne Abfälle bis zum großen Finale noch zu steigern, so dass der Roman ständig an Tempo gewinnt und man begierig ein Kapitel nach dem nächsten liest.

Natürlich könnte man sagen, dass Landy Anleihen bei berühmten Vorbildern macht: Das Groteskerium ist genau wie Frankensteins Monster aus Leichenteilen unterschiedlicher Wesen zusammengeflickt worden und wird in einer beeindruckenden Zeremonie schließlich zum Leben erweckt. Die anderen magischen Wesen bleiben jedoch ebenso erfrischend neu wie im ersten Teil und die besonderen Fähigkeiten der Zauberer sind originell und werden sehr gut in die Handlung eingewoben.

Die Beziehung zwischen Skulduggery und Walküre bekommt jetzt Tiefgang: Er ist nicht mehr nur ein ehemaliger Freund ihres verstorbenen Onkels, sondern wird ihr Lehrer und damit ihr großes magisches Vorbild. Sie verbringt fast den ganzen Tag bei ihm, manchmal bleibt sie sogar mehrere Tage von zu Hause fern und begibt sich mit ihm auf die Jagd nach Kriminellen.

## ***Die Diablerie bittet zum Sterben (Bd. 3)***

349 Seiten • 16,90

Ein Teleporter nach dem nächsten wird umgebracht, bevor er die Gefahr erkannte und sich in Sicherheit teleportieren konnte. Skulduggery und Walküre ermitteln, dieses Mal jedoch nur im Verborgenen, denn offiziell stehen sie jetzt auf der Liste von verdächtigen Personen des Sanktuariums, nachdem Skulduggery den neuen Großmagier des Verrats verdächtigt hat. Die offiziellen Ermittlungen leitet Crux, ein Detektiv, der dem berühmten Skulduggery bei weitem nicht das Wasser reichen kann und alles dran setzt, um ihm die Verbrechen in die Schuhe zu schieben.

Der wahre Feind ist jedoch die Diablerie, ein Zusammenschluss von Zauberern, die die Gesichtlosen verehren und weiterhin ihre Rückkehr vorbereiten. Auf ihrer Seite stehen ein paar der mächtigsten Magier der Welt und bald erkennen Skulduggery, Walküre und ihre Freunde, dass ihre eigene Kraft wohlmöglich nicht ausreichen wird, um den Untergang der Welt, wie sie sie kennen, zu verhindern...

Auf erstaunliche Weise hält Landy das Niveau auch im dritten Band und bietet erneut rasante Action, aber auch tiefsinnigere Gedanken, die sich vor allem um Walküre und ihre Rolle in der Welt der Magie drehen: Mehrfach wird sie von unterschiedlichen Figuren darauf angesprochen, dass sie mit ihren 14 Jahren noch ein Kind ist und das tun sollte, was andere Kinder in ihrem Alter auch



tun. Doch Walküre interessiert sich nicht für Jungs, hat keine Freundinnen mit denen sie sich trifft oder telefoniert, lässt nur noch ihr magisches Spiegelbild für sie in die Schule gehen und verliert auch immer stärker den Bezug zu ihren Eltern, die sie kaum noch sieht. Tagtäglich begibt sie sich in Lebensgefahr und trägt mehrfach schwere Verletzungen davon, die nur mit Hilfe von Magie wieder geheilt werden können.

Hinzu kommt eine ganze Reihe von Anspielungen auf Skulduggerys Vergangenheit, über die Walküre zugegebenermaßen sehr wenig weiß. Vielfach wird darauf hingewiesen, dass er Dinge getan habe, die Walküres Bewunderung für ihn bald in Abneigung umschlagen ließen, doch sie weigert sich, darauf zu hören und wird ihrem magischen Vorbild dabei immer ähnlicher. Unbewusst übernimmt sie seine Meinungen und auch seine Art, erst zuzuschlagen und danach die Fragen zu stellen.

Im dritten Band muss man sich zudem von einigen liebgewonnenen Figuren verabschieden. Landy hat scheinbar kein Problem damit, Charaktere der ersten Bände sterben oder auf andere Art für immer verschwinden zu lassen, was es umso spannender macht, da man als Leser stets darauf gefasst sein muss, im nächsten Kapitel zum letzten Mal von einer Figur zu lesen. Man erwartet demnach auch kein Happy End, selbst wenn die Welt am Ende natürlich nicht untergeht – sonst gäbe es ja keine Folgebände.

## ***Sabotage im Sanktuarium (Bd. 4)***

384 Seiten • 16,90

Seit der großen Schlacht zwischen den Anhängern der Gesichtslosen und Skulduggery und seinen Freunden vor fast einem Jahr, gilt der Skelettdetektiv offiziell als verschollen, die meisten denken jedoch er sei tot – endgültig dieses Mal. Nur Walküre will sich mit diesem Gedanken nicht anfreunden und versucht mit allen Mitteln, ihren Freund zurück in ihre Welt zu holen. Dafür muss sie Skulduggerys echten Schädel finden, denn den Kopf, den er auf den Schultern trägt, hat er beim Pokern gewonnen, nachdem sein echter beim Schlafen geklaut wurde.

Während Skulduggery verschollen bleibt, bekommt Walküre einen neuen Lehrer, Kranz, der sie in die Kunst der Totenbeschwörung einführt, für die sie eine erstaunliche Begabung hat. Sie umgibt sich mit Schatten und den Mächten von Toten, um auf diese Weise ihre Feinde zu besiegen und nach ihrem großen Vorbild zu suchen. Dabei ahnt sie nicht, dass sich bereits wieder ein neuer Bund von magischen Verbrechern gebildet, der nur eines im Sinn hat: Walküre töten und Skulduggery für immer in einer Paralleldimension leiden lassen.

In diesem Band merkt man deutlich, dass Walküre kein Kind mehr ist. Als sie Skulduggery und seine magische Welt im ersten Band entdeckte, war sie erst zwölf, staunte wie ein kleine Kind über all die fremden Dinge und Wesen und war stets darauf angewiesen, dass andere sie beschüt-



zen und ihr in brenzligen Lagen zur Hilfe eilen. In Band 4 ist Walküre nun 15 Jahre alt und hat sich bereits zu einer mächtigen Magierin entwickelt, besonders die Kunst der Totenbeschwörung scheint ihr im Blut zu liegen und sie nutzt sie öfter und intensiver als die Elementarmagie, die Skulduggery sie gelehrt hat. Doch noch immer ist das lebendige Skelett ihr großes Vorbild und ihre wichtigste Bezugsperson. Noch immer verschließt sie Augen und Ohren, wenn die Rede auf seine Vergangenheit kommt und andere Figuren andeuten, er sei nicht der Held, für den sie ihn halte.

Hinzu kommen Zukunftsvisionen, die bereits im dritten Band erwähnt wurden und sich jetzt zusehends verstärken: Walküres Leben wird ein schmerzreiches Ende finden – und das in gar nicht so ferner Zukunft. Sie sieht sich selbst in einigen Jahren und ist mit ihrem zukünftigen Ich ganz und gar nicht zufrieden. Zum ersten Mal kommen ihr Zweifel, ob es richtig war, sich für die Magie zu entscheiden, wenn damit nicht nur ihr Leben, sondern auch das ihrer Eltern von Stunde zu Stunde an einem immer dünner werdenden Faden hängt. Reicht ihr Wissen um diese Zukunft aus, um ihr Schicksal zu ändern? Oder wird sie gerade durch dieses Wissen zu einem Menschen werden, den sie eigentlich nicht leiden kann?

## **Rebellion der Restanten (Bd. 5)**

512 Seiten • 17,95

Die magische Welt erzittert vor Darquise – einer der mächtigsten Magier aller Zeiten, deren Ankunft von allen Sehern in Kürze erwartet wird. In Visionen sieht man Walküre und Skulduggery gegen Darquise kämpfen – und versagen. Die einzige Hoffnung liegt paradoxerweise in der Totbringerin. Von den Totenbeschwörern als eine Art Messias verehrt, besitzt sie allein die Macht, die Grenze zwischen Leben und Tod zu verwischen und damit die gesamte Welt zu erlösen ... oder zu vernichten.

Für Walküre ist es eine besonders verzwickte Lage, denn sie ist gleich mit beiden magischen Damen enger verbunden, als ihr lieb ist. Die Totenbeschwörer halten nämlich sie für die Totbringerin und setzen alles daran, ihre dunklen Künste weiter auszubilden, damit sie im Kampf gegen Darquise bestehen kann. Gleichzeitig hat Walküre jedoch noch ein viel größeres Problem: Der Name, den sie in der magischen Welt trägt, ist Walküre Unruh, Ihre Eltern taufte sie Stephanie, aber ihr wahrer Name, den normalerweise nie ein Mensch erfährt, ist ... Darquise!

Zum ersten Mal begibt sich Walküre auf eine eigene Mission ohne ihre Freunde zu informieren. Zum ersten Mal hat sie Geheimnisse vor Skulduggery, von Tanith und vor ihrem Freund Fletcher, da sie nicht weiß, wie sie reagieren würden, sollten sie erfahren, dass Walküre möglicherweise für das Ende der Welt verantwortlich sein wird. Um ihrem Schicksal zu entfliehen und die Zukunft, in der Darquise nicht nur Skulduggery, sondern auch ihre Eltern umbringen wird, zu ändern, ist Walküre bereit, große Opfer zu bringen und sich auch mit zwielichtigen Magiern und Wesen einzulassen.



sen, die von der restlichen magischen Welt verachtet und nur mit Misstrauen beäugt werden. Dass sie dabei mehr als einmal in Lebensgefahr gerät und dieses Mal keiner ihrer Freunde zur Stelle ist, um sie zu retten, spielt für sie keine Rolle, wenn es ihr nur gelingt, die Menschen, die sie liebt, zu beschützen.

Zur gleichen Zeit müssen sie und ihre Freunde gegen die Restanten kämpfen, eine Art schwarze Geister, die von Menschen Besitz ergreifen und sie nach ihrem Willen denken und handeln lassen. Die Restanten haben nur ein Ziel: Darquise erwecken und sie dazu bringen, die Welt in Schutt und Asche zu legen, denn genau von solch einer Welt träumen sie seit Jahrhunderten. Und wie in den Bänden zuvor scheut sich Autor Derek Landy auch in diesem Band nicht, lieb gewonnene Charaktere ins Unglück zu stürzen und für Spannung und Überraschungsmomente zu opfern. Der freundschaftliche Kreis um Walküre und Skulduggery wird zusehends kleiner...

Voller Spannung erwarte ich nun Band 6 dieser genialen Serie, der hoffentlich bald in deutscher Übersetzung erscheinen wird.

**Ruth van Nahl**