

DEREK LANDY

# SKULDUGGERY PLEASANT™

DAS GROTESKERIUM KEHRT ZURÜCK



Leseprobe

 Loewe

DEREK LANDY

# SKULDUGGERY PLEASANT

DAS GROTESKERIUM  
KEHRT ZURÜCK

Aus dem Englischen übersetzt von  
Ursula Höfker

*– Unverkäufliche Leseprobe –*

 Loewe

# INHALT

Abhängen .....	9
Ein Killer läuft frei herum .....	15
Baron Vengeous .....	22
Die Schöne, das Biest .....	25
Der Schrecken von London .....	37
Feuerbälle im Park .....	43
Unerwünschter Besuch .....	59
Billy-Ray Sanguin .....	78
Das Geheimzimmer .....	87
Lord Viles Rüstung .....	107
Londons gefürchteter Hirnaussauger .....	110
Der Tresenkampf .....	120
Roarhaven .....	131
Springer-Jack .....	139
Aus nächster Nähe .....	142
Der Austausch .....	151
Grabräuberei .....	158
Alte Feinde .....	165
Auf der Flucht .....	172
Unter der Erde .....	178
In Dunkelheit gewandet .....	183

Blut und Schatten . . . . .	185
Häschen und Elefanten . . . . .	197
Argus . . . . .	203
Ein kleineres Gemetzel . . . . .	208
Mord in der neuen anatomischen Abteilung . . . . .	214
Die Auferstehung des Groteskeriums . . . . .	218
Die Versammlung der Guten . . . . .	229
Es geht ans Eingemachte . . . . .	237
Der Kampf . . . . .	245
Das Familientreffen . . . . .	248
Schattenwaffen . . . . .	258
Die Ruhe vor dem Sturm . . . . .	264
Ein unvollendetes Vorhaben . . . . .	271
Angriff der Vampire . . . . .	276
Der Riesenspinnen-Wahnsinn . . . . .	281
Zähne und Klauen . . . . .	285
Die sterben werden ... . . . .	293
Aug in Auge mit dem Baron . . . . .	304
Kampf auf Leben und Tod . . . . .	312
Billy-Ray Sanguins Auftraggeber . . . . .	328
Schlimme Sachen . . . . .	331



## ABHÄNGEN

Walküre Unruh taumelte gegen die Brüstung, verlor das Gleichgewicht und war mit einem entsetzten Keuchen von der Bildfläche verschwunden.

Der Kirchturm ragte hoch und stolz in den Himmel über der Innenstadt von Dublin. Die nächtliche Brise war ziemlich frisch, und sie trug lachende Stimmen von unten herauf. Es war ein weiter Weg bis hinunter zur Straße.

Ein Mann in einem zerknitterten Mantel trat an die Brüstung und schaute darüber. Er grinste.

„Das ist eine Beleidigung“, sagte er. „Wissen die denn nicht, wie gefährlich ich bin? Ich bin nämlich sehr, sehr gefährlich. Ich bin ein Killer. Ich bin eine *Killermaschine*. Und dann schicken sie dich. Ein *Kind*.“

Walküre spürte, dass sie sich nicht mehr lange an dem Sims festklammern konnte. Sie ignorierte die spöttischen Bemerkungen des Mannes, der über ihr stand, und schaute sich nach einer anderen Möglichkeit zum Festhalten um. Ihr Blick wanderte überall hin, nur nicht nach unten. Unten war die Straße, und unten war der plötzliche Aufprall nach dem langen Fall. Sie wollte nicht nach unten sehen. Im Moment wollte sie mit *unten* nichts zu tun haben.

„Wie alt bist du?“, fragte der Mann. „Dreizehn? Welcher verantwortungsbewusste Erwachsene schickt ein dreizehnjähriges Mädchen los, um mich aufzuhalten? Was denken sich die Leute bloß dabei?“

Walküre schwang sacht zum Turm hin und stellte ihre Füße auf einen kleinen Strebepfeiler. Die Angst breitete sich in ihr aus, und sie merkte, wie sie sich verkrampfte. Sie schloss die Augen und versuchte, das lähmende Gefühl niederzukämpfen.

Bei dem Mann handelte es sich um Vaurien Scapegrace, der momentan in fünf Ländern des versuchten Mordes in mehreren Fällen angeklagt war. Er lehnte sich an die Brüstung und lächelte vergnügt.

„Ich mache Mord zu einer ganz neuen Kunstform. Wenn ich – wenn ich *töte*, male ich im Grunde ein riesen-großes Bild mit Blut und ... Innereien. Du verstehst?“

Unter Walküre funkelte die Stadt.

„Ich bin Künstler“, fuhr Scapegrace fort. „Nicht alle Menschen sehen das so. Es gibt Menschen, die wahres Talent nicht erkennen, selbst wenn es vor ihnen steht. Das ist schon in Ordnung. Ich bin nicht verbittert. Meine Zeit wird kommen.“

„Serpine hat versucht, die Gesichtslosen zurückzuholen“, brachte Walküre mit Mühe heraus. Ihre Finger und die Muskeln in ihren Beinen brannten wie Feuer. „Wir haben ihm Einhalt geboten. Wir werden auch dir Einhalt gebieten.“

Er lachte. „Wie? Glaubst du etwa, ich will die alten Götter wieder auf der Erde herumspazieren sehen? Glaubst du das wirklich? Denkst du, ich arbeite für Ne-

farian Serpine? Ich bin keiner von diesen durchgeknallten Anhängern, merk dir das. Ich bin mein eigener Herr.“

Walküre hatte eine einzige Chance, aber um sie nutzen zu können, musste sie ruhig werden. Ihre zugegebenermaßen noch begrenzten Kräfte wirkten auf die Elemente, das heißt, sie konnte Feuer, Wasser, Luft und Erde manipulieren. Doch beim derzeitigen Stand ihrer Ausbildung ging, solange sie in Panik war, gar nichts.

„Wenn du nicht willst, dass die Gesichtslosen zurückkommen“, sagte sie, „was willst du dann? Warum machst du das hier?“

Er schüttelte den Kopf. „Du verstehst das noch nicht. Das ist nur etwas für Erwachsene. Ich will ganz einfach, dass man mich anerkennt als der, der ich bin. Das ist doch wohl nicht zu viel verlangt, oder? Aber du kannst damit natürlich nichts anfangen. Du bist ja noch ein Kind.“ Er zuckte die Schultern. „Trotzdem ist es jetzt Zeit zu sterben.“

Er beugte sich vor, um sie hinunterzustoßen.

„Hast du schon mal jemanden umgebracht?“, fragte sie rasch.

„Was? Hast du nicht gehört, was ich gesagt habe? Dass ich Mord zu einer neuen Kunstform erhoben habe?“

„Aber bis jetzt hast du noch niemanden wirklich umgebracht, oder? Ich habe deine Akte gelesen.“

Er machte ein finsternes Gesicht. „Rein technisch gesehen magst du recht haben, ja, vielleicht, aber heute Abend ist es so weit. Mit dir fange ich an.“

Sie machte sich bereit, zwang sich, tief und gleichmäßig

zu atmen. „Finde die Stelle, an der alles aufeinandertrifft“, murmelte sie.

Scapegrace runzelte die Stirn. „Wie?“

Walküre schwang die Beine nach oben, löste die rechte Hand vom Sims und spürte die Luft an ihrer Handfläche. Sie drückte dagegen, wie sie es gelernt hatte, und die Luft glitzerte und traf Scapegrace mit solcher Wucht, dass es ihm den Boden unter den Füßen wegzog. Walküre krallte sich mit beiden Händen am oberen Rand der Brüstung fest, ihre Beine baumelten in der Luft. Ächzend zog sie sich hoch, warf den linken Arm über die Mauer und hievte sich vollends darüber.

Sie rappelte sich auf, Arme und Beine zitterten noch von der Anstrengung, und machte ein paar Schritte von der Brüstung weg. Der Wind wehte ihr das dunkle Haar ins Gesicht.

Scapegrace stand bereits wieder, und sie sah, wie sein Gesicht sich vor Wut verzerrte. Durch ein Fingerschnippen erzeugte sie einen Funken, den sie mit der Hand einfieng. Sie versuchte sich zu konzentrieren, ihn zu einer Flamme auflodern zu lassen, doch Scapegrace kam wie eine Dampfkugel auf sie zu.

Sie sprang hoch und trat ihm mit beiden Beinen vor die Brust. Er stürzte erneut und blieb, alle viere von sich gestreckt, liegen.

Genau in dem Moment, in dem er sich halb aufrichtete und ihr das Gesicht zuwandte, traf ihr Stiefel ihn am Kinn. Er krümmte sich und fiel wieder nach hinten, kam auf die Beine, verlor das Gleichgewicht und stürzte erneut zu Boden. Er spuckte Blut und stierte sie an.



„Du kleines Luder“, zischte er. „Du arrogantes, raffiniertes kleines Luder. Du weißt wohl nicht, mit wem du es hier zu tun hast, wie? Bald bin ich der größte Killer, den die Welt je gesehen hat!“ Langsam rappelte er sich auf und fuhr sich mit dem Ärmel über die aufgeplatzte Lippe. „Wenn ich mit dir fertig bin, liefere ich deine Leiche bei deinen Vorgesetzten ab, als Warnung. Sie haben dich gegen mich ins Feld geschickt, allein! Das nächste Mal werden sie ein ganzes Bataillon schicken müssen.“

Walküre lächelte, was ihn nur noch wütender machte. „Was zum Teufel ist so lustig?“

„Erstens“, sagte sie mit wachsendem Selbstbewusstsein, „sind sie nicht meine Vorgesetzten. Ich habe keinen Vorgesetzten. Zweitens brauchen sie kein ganzes Bataillon, um dich niederzumachen. Und drittens, und das ist überhaupt der wichtigste Punkt ... wer hat gesagt, dass ich allein gekommen bin?“

Scapegrace runzelte die Stirn, drehte sich um, sah etwas auf sich zukommen – ein Skelett in einem schwarzen Anzug – und versuchte, sofort zum Angriff überzugehen, doch eine behandschuhte Faust traf ihn im Gesicht, ein Fuß traf sein Schienbein, und ein Ellbogen wurde ihm in den Brustkorb gerammt. Er sackte in sich zusammen.

Skulduggery Pleasant wandte sich an Walküre. „Alles in Ordnung?“

„Ich bringe euch beide um!“, brüllte Scapegrace.

„Nicht so laut“, sagte Skulduggery.

Scapegrace war wieder auf den Beinen und stürzte sich auf ihn, doch Skulduggery reagierte blitzschnell, packte ihn bei den ausgestreckten Armen und wirbelte ihn he-

rum. Dann stoppte er ihn abrupt, indem er ihm mit dem Unterarm einen Schlag gegen den Hals versetzte. Scapegrace überschlug sich in der Luft und landete unsanft auf dem Boden.

Skulduggery wandte sich wieder Walküre zu.

„Ja, alles in Ordnung“, sagte sie. „Wirklich.“

Scapegrace betastete sein Gesicht. „Ich glaube, ihr habt mir die Nase gebrochen!“

Sie ignorierten ihn.

„Er redet ziemlich viel“, sagte Walküre, „aber ich habe das Gefühl, er versteht selbst nicht, was er sagt.“

Scapegrace sprang auf. „Ich bin der Oberkiller! Ich mache Mord zu einer neuen Kunstform!“

Skulduggery versetzte ihm erneut einen Schlag, und Scapegrace vollführte eine halbe Drehung, bevor er zu Boden ging.

„Vaurien Scapegrace“, sagte Skulduggery, „kraft meines Amtes, das mir durch die gerechte Herrschaft des Sanktuariums verliehen wurde, verhafte ich dich wegen Mordes an Alexander Remit und Sofia Toil in Oregon, Cothurnus Ode und Armiger Fop in Sydney, Gregory Castallan und Bartholomäus ...“

Scapegrace versuchte einen letzten, verzweifelten Angriff, den Skulduggery mit einem sehr kräftigen Schlag auf seine Nase beendete. Seine Knie knickten ein, und er sackte zusammen und begann zu weinen.



## EIN KILLER LÄUFT FREI HERUM

Bei dem Wagen handelte es sich um einen 1954er Bentley R Continental. Er glitt wie ein Hai durch die stille Dubliner Nacht, glänzend und kraftvoll. Es war ein herrliches Auto. Walküre liebte es inzwischen fast so sehr, wie Skulduggery es tat. Sie bogen in die O'Connell Street ein und fuhren an dem 120 Meter hohen *Spire*, dem modernen, nadelspitzen Wahrzeichen von Dublin, und dem Pearse-Monument vorbei. Scapegrace saß auf dem Rücksitz und beklagte sich, weil die Handschellen zu eng waren. Es war vier Uhr morgens. Walküre unterdrückte ein Gähnen.

Letztes Jahr um diese Zeit hätte sie gemütlich im Bett gelegen und geträumt von ... na ja, von was immer sie damals eben geträumt hatte. In der Zwischenzeit hatte sich viel verändert, und sie konnte von Glück sagen, wenn sie jede Nacht wenigstens ein paar Stunden Schlaf bekam. Wenn sie es nicht mit Spinnern wie Scapegrace aufnahm, übte sie sich in Magie, und wenn sie sich nicht in Magie übte, trainierte sie entweder mit Skulduggery oder Tanith, die ihr verschiedene Kampftechniken beibrachten. Ihr Leben machte sehr viel mehr Spaß, war sehr viel aufregender geworden und sehr viel gefährlicher.

Einer der ganz großen Nachteile in ihrem neuen Leben war die Tatsache, dass sie kaum noch angenehme Träume hatte. Wenn sie schlief, kamen die Albträume. Sie warteten geduldig auf ihren Auftritt und legten dann so richtig los.

Aber das war wohl der Preis, den sie zahlen musste. Der Preis für ein Leben voller Abenteuer, Spaß und Spannung.

Die Besitzer des Wachsfigurenkabinetts hatten das Museum nach den Ereignissen des vergangenen Jahres geschlossen und es in einer neuen, verbesserten Version in einem anderen Stadtviertel wiedereröffnet. Das alte Gebäude stand nun still, bescheiden und freudlos zwischen seinen Nachbarn. Die Eingangstüren auf der Vorderseite waren zu, verschlossen und versiegelt. Aber Walküre und Skulduggery hatten den Eingang auf der Vorderseite ohnehin nie benutzt.

Sie parkten in der Ladezone auf der Rückseite und brachten Scapegrace durch die Hintertür ins Haus. Die Flure waren nur schwach beleuchtet, und sie gingen an den vereinzelt herumstehenden historischen Gestalten und einstigen Filmgrößen vorbei, die zurückgelassen wurden und jetzt verstaubten. Walküre fuhr mit den Fingern an der Wand entlang, bis sie den Schalter fand und die Tür neben ihr aufglitt. Sie ging voraus die Treppe hinunter und war in Gedanken wieder im Sommer des vergangenen Jahres, als sie in den Vorraum des Sanktuariums gekommen war und überall Leichen gelegen hatten ...

Heute lagen zum Glück keine herum. Zwei Sensenträger hielten an der hinteren Wand Wache. Sie waren ganz

in Grau gekleidet, hatten sich die Sensen auf den Rücken geschnallt, und die Visiere ihrer Helme zeigten exakt geradeaus. Die Sensenträger waren das Vollstreckungsorgan und die Armee des Sanktuariums. Sie waren stumm und aufs Töten programmiert, und Walküre bekam bei ihrem Anblick immer noch eine Gänsehaut.

Die Flügeltür zu ihrer Linken schwang auf, und Thurid Guild, der neue Großmagier, kam heraus. Er mochte Mitte 60 sein, hatte schütteres graues Haar, ein Gesicht mit vielen Falten und kalte Augen.

„Dann habt ihr ihn also gefunden“, stellte Guild fest. „Bevor oder nachdem er jemanden getötet hat?“

„Davor“, erwiderte Skulduggery. Guild knurrte etwas und gab den Sensenträgern ein Zeichen. Sie traten vor, und Scapegrace wich zurück. Sie packten ihn mit festem Griff an den Armen, und er wehrte sich nicht. Er jammerte nicht einmal mehr wegen seiner gebrochenen Nase, als sie ihn abführten.

Walküre wandte sich wieder Guild zu. Er zählte ganz gewiss nicht zu den freundlichen Zeitgenossen, doch in ihrer Gegenwart schien er sich besonders unwohl zu fühlen, so als wäre er sich noch immer nicht sicher, ob er sie ernst nehmen sollte oder nicht. In der Regel wandte er sich beim Sprechen deshalb immer an Skulduggery und bedachte Walküre nur dann mit einem kurzen Blick, wenn sie eine Frage stellte.

„Es ist ein Fall eingetreten, der eure Aufmerksamkeit verlangt“, sagte er jetzt. „Hier entlang.“

Skulduggery ging neben ihm, Walküre blieb zwei Schritte zurück. Guild hatte seinen Platz als Oberster im

dreiköpfigen Ältestenrat eingenommen, doch die beiden Zauberer, die an seiner Seite regieren würden, musste er erst noch ernennen. Das war ganz offensichtlich ein langer, mühevoller Prozess, aber Walküre glaubte zu wissen, auf wen Guilds Wahl fallen würde. Er war ein Mann, der große Achtung vor Macht hatte, und es gab schließlich nur wenige auf dieser Welt, die mächtiger waren als Mr Bliss.

Sie betraten einen Raum, in dem ein langer Tisch stand, und Mr Bliss – groß, breitschultrig, glatzköpfig und mit durchdringenden blauen Augen – erhob sich.

„Ich habe beunruhigende Neuigkeiten.“ Bliss kam wie üblich gleich auf den Punkt. „Wie es scheint, wurde Baron Vengeous aus dem Gefängnis in Russland befreit.“

Skulduggery antwortete nicht gleich. Als er dann sprach, sprach er betont langsam. „Wie ist er entkommen?“

„Nach den Berichten, die wir erhalten haben, wurde er gewaltsam befreit“, erwiderte Guild. „Neun Sensenträger und schätzungsweise ein Drittel aller Gefangenen kamen ums Leben. Seine Zelle war wie alle anderen auch mit einem starken Zauber belegt. Niemand hätte in der Lage sein dürfen, dort Magie anzuwenden.“

Walküre hob eine Augenbraue, und Skulduggery beantwortete ihre unausgesprochene Frage: „Baron Vengeous war einer der drei Generale von Mevolent. Ein gefährlicher Fanatiker, hochintelligent und mit ganz außergewöhnlichen Fähigkeiten. Ich habe gesehen, wie er einen Kollegen von mir nur angeschaut hat und dieser kurz darauf ... platzte.“

„Er platzte?“

Skulduggery nickte. „Die einzelnen Teile von ihm waren anschließend überall verstreut.“ Er blickte zu Guild hinüber. „Weißt du, wer ihn befreit hat?“

Der Großmagier schüttelte den Kopf. „Nach Auskunft der Russen hatte eine Zellenwand einen Riss. Sie stand noch, hatte aber einen Riss, als sei etwas Schweres dagegeprallt. Das ist der einzige Hinweis, den wir im Moment haben.“

„Der Standort des Gefängnisses ist ein bestens gehütetes Geheimnis“, sagte Bliss. „Es ist gut getarnt und gut geschützt. Wer immer dahintersteckt, besitzt Insiderwissen.“

Guild verzog das Gesicht. „Das ist das Problem der Russen, nicht unseres. Uns hat nur eines zu interessieren, und zwar die Frage, wie wir Vengeous aufhalten können.“

„Dann glauben Sie also, dass er hierherkommt?“, fragte Walküre.

Guild schaute sie an, und sie sah, wie er die Hand zur Faust ballte. Er war sich dessen wahrscheinlich nicht einmal bewusst, doch für Walküre war es ein eindeutiges Zeichen dafür, dass er sie immer noch nicht mochte.

„Vengeous wird nach Hause kommen, ja, schließlich liegt ein Teil seiner Vergangenheit hier.“ Er wandte sich wieder an Skulduggery. „Wir haben unsere Leute bereits zu Flugplätzen und Häfen im ganzen Land geschickt, in der Hoffnung, ihn an der Einreise hindern zu können. Aber du weißt besser als jeder andere, wie schwer es ist, den Baron ... aufzuhalten.“

„Oh ja“, murmelte Skulduggery. „Das weiß ich nur zu gut.“

„Wir können also davon ausgehen“, fuhr Guild fort, „dass der Baron, wenn er nicht schon hier ist, in Bälde eintreffen wird. Du hast ihn vor achtzig Jahren verhaftet. Ich vertraue darauf, dass du es wieder tust.“

„Ich werde mein Bestes geben.“

„Gib mehr, Detektiv.“

Skulduggery betrachtete Guild eine Weile, bevor er antwortete. „Selbstverständlich, Großmagier.“

Guild entließ sie mit einem knappen Nicken, und als sie durch die Flure zurückgingen, sagte Walküre: „Guild mag mich nicht.“

„Stimmt.“

„Er mag dich auch nicht.“

„Das ist mir unerklärlich.“

„Was ist mit Vengeous? Ist es wirklich so schlimm, wenn er zurückkommt?“

„Noch viel schlimmer. Ich glaube, er konnte mir nie ganz verzeihen, dass ich einmal ein Bündel Dynamitstangen nach ihm geworfen habe. Offensichtlich habe ich ihn nicht getötet, aber den Tag habe ich ihm garantiert versaut.“

„Ist er jetzt voller Narben?“

„Mit Magie wird man alle sichtbaren Narben ziemlich schnell los, aber ich darf wohl behaupten, dass ich seine Gefühle verletzt und ihm ein paar emotionale Narben zugefügt habe.“

„Und wo steht er auf der Schurkenskala? Wenn Serpine bei zehn liegt und Scapegrace bei eins?“



„Dann liegt der Baron, ich muss es leider sagen, bei elf.“

„Im Ernst? Das ist eine ganze Schurkenstufe höher.“

„So ist es.“

„Dann haben wir ein Problem.“

„Du sagst es“, erwiderte Skulduggery düster.



Derek Landy  
**Skulduggery Pleasant**  
**Das Grotteskerium kehrt zurück**  
978-3-7855-6001-3

Innen- und Umschlagillustrationen von Tom Percival  
Aus dem Englischen übersetzt von Ursula Höfker  
Hardcover mit Schutzumschlag, Spotlack und Leseband  
336 Seiten, ab 12 Jahren  
€ 16,90 (D), € 17,40 (A), CHF 30,90

1. Auflage 2008  
© 2008 by Derek Landy  
Die Originalausgabe ist 2008 in Großbritannien  
bei HarperCollins Children's Books  
unter dem Titel *Playing with Fire* erschienen.  
SKULDUGGERY PLEASANT™ – Derek Landy  
S&P Logo™ – HarperCollins Publishers Ltd.  
Artwork/Illustrations © – Tom Percival  
All Rights Reserved  
© für die deutsche Ausgabe 2008  
Loewe Verlag GmbH, Bindlach

[www.loewe-verlag.de](http://www.loewe-verlag.de)