



Unverkäufliche Leseprobe

Derek Landy
Skulduggery Pleasant – Sabotage im Sanktuarium
(Band 4)



aus dem Englischen übersetzt von Ursula Höfker
14,0 x 21,5 cm, Hardcover
ca. 352 Seiten, ab 12 Jahren, September 2010
16,90 EUR [D], 17,40 EUR [A], CHF 28,50
ISBN: 978-3-7855-7077-7
www.loewe-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten. Die weitere Verwendung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlages urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

© 2010 Loewe Verlag, Bindlach



SKARABÄUS

Seit Clement Skarabäus (kurz „Skarab“ genannt) in seine Zelle gesteckt worden war, hatte er an nichts anderes gedacht als an Mord. Er liebte Morde. Morde und lange Spaziergänge hatten zu seinen bevorzugten Hobbys gehört, als er jünger war. Für einen Mord würde er auch einen langen Weg auf sich nehmen, hatte er oft gesagt, und für einen schönen langen Spaziergang würde er jederzeit morden. Doch nach fast zweihundert Jahren in dieser kleinen Zelle hatte sein Interesse an Spaziergängen deutlich nachgelassen. Seine Mordlust dagegen war noch größer geworden.

Sie entließen ihn ein paar Tage eher aus dem Gefängnis und er trat als alter Mann hinaus unter die Sonne von Arizona. Sie hatten ihm seine Zauberkraft genommen und ohne seine Zauberkraft war sein Körper gealtert und hinfällig geworden. Doch sein Verstand war immer noch messerscharf. Die Jahre, und mochten es noch so viele sein, hatten es nicht geschafft, seinen Verstand zu trüben. Trotzdem gefiel ihm das Altsein nicht. Er zählte, wie lange er brauchte, um die Straße zu überqueren, und fand das Ergebnis niederschmetternd.

Zwei Stunden lang stand er dort an der Straße. Staub wirbelte auf und geriet ihm in die Augen. Er sah sich nach etwas zum Töten um, zügelte dann aber sein Verlangen.

Der Eingang zu dem unterirdischen Gefängnis war gerade mal ein paar Schritte entfernt, er hätte hinüberspucken können. Jemanden umzubringen, solange die Wachen ihn noch beobachteten, war wahrscheinlich keine besonders gute Idee. Außerdem hatte Skarab seine Zauberkräfte noch nicht wiedererlangt; selbst wenn es in dieser Wüste etwas gegeben hätte, das es wert gewesen wäre, getötet zu werden, hätte er das womöglich gar nicht geschafft.

Hinter dem Hitzeflimmern tauchte etwas Dunkles auf, das sich als schwarze, klimatisierte Limousine entpupperte. Sie hielt und ein Mann stieg langsam aus. Es dauerte einen Augenblick, bis Skarab ihn erkannte.

„Warum zum Teufel hast du mich nicht längst rausgeholt?“, knurrte er. Seine Stimme deprimierte ihn. Außerhalb des Gefängnisses, unter freiem Himmel, klang selbst sein Knurren alt und schwach.

Der Mann zuckte mit den Schultern. „Ich hab, wenn ich ehrlich sein soll, halb und halb gehofft, dass du da drin stirbst. Bist du sicher, dass du noch am Leben bist? Du siehst ziemlich tot aus. Du riechst auch tot.“

„Ich bleibe lang genug am Leben, um zu tun, was getan werden muss.“

Der andere Mann nickte. „Ich hab mir schon gedacht, dass du dich rächen willst. Eachan Meritorius ist allerdings tot. Nefarian Serpine hat ihn umgebracht. Es wurden auch noch 'n paar andere umgebracht, während du weggesperrt warst.“

Skarabäus kniff die Augen zusammen. „Skulduggery Pleasant?“

„Gilt als vermisst. Vor zehn, kann auch schon elf Monate her sein, sind 'n paar Gesichtslose durch ihr ko-

misches Portal gekommen. Man hat sie wieder zurückgedrängt, aber sie haben das Skelett mit reingezogen.“

„Nie bin ich dabei, wenn’s mal irgendwo lustig wird“, bemerkte Skarab humorlos.

„Seine Freunde suchen seither nach ihm. Wenn du mich fragst, ist er tot. Endgültig, dieses Mal. Aber vielleicht hast du ja auch Glück. Vielleicht finden sie ihn und bringen ihn zurück. Dann kannst du ihn umbringen.“

„Was ist mit Guild?“

Der Mann lächelte breit und ließ seine weißen Zähne sehen. „Er ist der neue Großmagier von Irland. Ein erstklassiges Opfer für dich.“

Skarabäus spürte ein Prickeln, ein leises Vibrieren in seinen Knochen, und sein Herz schlug schneller. Nach all der Zeit, die er eingesperrt war, kehrten nun endlich seine Zauberkräfte zurück. Er ließ sich die unbändige Freude darüber nicht anmerken und krächzte: „Nein, es geht nicht nur um ihn. Es geht um alle. Sie werden alle dafür bezahlen. Für das, was sie mir angetan haben, bringe ich ihre Welt zum Einsturz.“

„Du hast ’nen Plan, nehm ich an?“

„Ich mache das Sanktuarium platt.“

Der Mann nahm seine Sonnenbrille ab und putzte sie. „Kann man dir dabei behilflich sein?“

Skarab sah ihn skeptisch an. „Ich habe nichts, womit ich dich bezahlen könnte, und Rache wirft nichts ab.“

„Ich würd’s umsonst machen. Und ich kenne da ’n paar Leute, die vielleicht gern mitmachen würden. Wir haben in Irland alle noch eine Rechnung offen.“ Billy-Ray Sanguin setzte seine Sonnenbrille wieder auf; sie verdeckte die schwarzen Löcher, in denen einmal seine Augen gewesen waren. „Ich denke da speziell an ’ne kleine Lady.“



ÜBERFALL IM EIGENEN ZIMMER

Sie vermisste ihn.

Sie vermisste seine Stimme und seinen Humor und seine warme Arroganz und diese Momente in seiner Gesellschaft, in denen sie spürte, dass sie ganz lebendig war – endlich lebte an der Seite eines toten Mannes.

Elf Monate war er schon verschwunden und fast ein Jahr lang suchte Walküre nun bereits nach seinem ursprünglichen Schädel, um damit das Portal noch einmal zu öffnen und ihn zurückzuholen. Sie schlief, wenn sie musste, und aß, wenn es nötig war. Sie ließ sich von der Suche aufzehren. Die Zeit, die sie mit ihren Eltern verbrachte, wurde immer weniger. Sie war in Deutschland gewesen, in Frankreich und Russland. Sie hatte vermoderte Türen eingetreten und war durch dunkle Gassen gelaufen. Sie war den Spuren gefolgt, so wie er es ihr beigebracht hatte, und jetzt stand sie kurz vor dem Ziel.

Skulduggery hatte ihr einmal erzählt, dass der Kopf, den er auf seinen Schultern trug, nicht sein richtiger Kopf sei – dass er ihn beim Pokern gewonnen hätte. Er behauptete, sein richtiger Kopf sei ihm gestohlen worden, während er schlief, und zwar von irgendwelchen kleinen Kobolden, die in der Nacht damit abgehauen wären. Damals hatte er sich nicht weiter darüber ausgelassen, doch später hatte er Details nachgereicht.

Vor zwanzig Jahren war in Irland eine kleine Kirche irgendwo auf dem Land von einem Poltergeist heimgesucht worden. Zumindest dachte man das. Der aggressive Geist richtete schlimme Schäden an, tyrannisierte die Einheimischen und vertrieb die Polizei, wenn sie kam, um Untersuchungen anzustellen. Skulduggery wurde von einem alten Freund zu Hilfe gerufen.

Den Schal um den Hals gewickelt und den Hut tief ins Gesicht gezogen, fand er als Erstes heraus, dass der Schuldige *kein* Poltergeist war. Als Zweites stellte er fest, dass es sich höchstwahrscheinlich um eine Koboldart handelte und dass vermutlich mehr als einer zugange war. Seine dritte Entdeckung war, dass die Kirche, so klein und bescheiden sie auch aussah, ein Kreuz aus massivem Gold beherbergte, das hinter dem Altar stand. Und wenn Koblode etwas ganz besonders liebten, dann war es Gold.

„Von den Dingen, die Koblode ganz besonders lieben“, hatte Skulduggery gesagt, „steht das Verspeisen kleiner Kinder an erster Stelle, aber gleich danach kommt Gold.“

Die Koblode versuchten, die Leute abzuschrecken und möglichst lange von der Kirche fernzuhalten, damit sie Zeit hatten, das Kreuz aus seinem Sockel zu brechen und sich damit aus dem Staub zu machen. Skulduggery schlug sein Lager auf und wartete. Damit die Zeit schneller verging, versetzte er sich in einen meditativen Trancezustand, aus dem er aufschreckte, wann immer sich jemand der Kirche näherte.

In der ersten Nacht, in der die Koblode kamen, sprang er auf, brüllte und warf mit Feuerbällen um sich und jagte ihnen einen Mordsschreck ein. In der zweiten Nacht

schlichen sie sich an und flüsternten nur noch miteinander, um sich Mut zu machen. Er tauchte hinter ihnen auf, beschimpfte sie lautstark und sie rannten erneut davon und heulten vor Angst. Doch in der dritten Nacht überraschten sie ihn. Statt sich an die Kirche heranzuschleichen, schlichen sie sich an *ihn* heran und schnappten sich seinen Kopf, während er in tiefer Meditation versunken war. Bis er dahinter kam, was passiert war, waren sie von der Bildfläche verschwunden, und Skulduggery hatte nichts mehr, worauf er seinen Hut setzen konnte.

Skulduggerys Nachforschungen, nun mit einem Kopf, der nicht sein eigener war, hatten ergeben, dass die Kobolde später an einen Zauberer namens Larks geraten waren, der ihnen ihre paar Habseligkeiten abgeknöpft und sie weiterverkauft hatte. An diesem Punkt endeten die Ermittlungen, da andere Ereignisse Skulduggerys Aufmerksamkeit erforderten. Er hatte es nie geschafft weiterzuforschen und so lag es jetzt an Walküre, die Suche zu Ende zu bringen.

Den Schädel, so viel wusste sie, hatte eine Frau als Überraschung und einigermaßen ungewöhnliches Hochzeitsgeschenk für den Mann gekauft, den sie heiraten wollte. Später hatte die Frau den Schädel als Schlagwaffe benutzt und diesem Mann damit ein blutiges und schnelles Ende beschert, nachdem sie ihn dabei erwischt hatte, wie er sie beklautete. Die Aufklärung des Mordfalls hatten „sterbliche“ Kriminalbeamte übernommen – Walküre hasste diesen Ausdruck – und der Schädel war als Beweisstück registriert worden. Nachdem er es als „Mordschädel“ zu einer gewissen Bekanntheit gebracht hatte, war er auf den Schwarzmarkt gelangt und hatte viermal seinen Besitzer gewechselt, bevor ein Zauberer namens

Umbras Spuren von Magie darin entdeckte. Umbrerwarb ihn und nach einem Jahr gelangte er in den Besitz von Thames Chabon, einem notorischen Schlitzohr, skrupellosen Abzocker und zwielichtigen Allround-Schuft. So viel man wusste, hatte Chabon den Schädel immer noch. Allein mit ihm Kontakt aufzunehmen war ungeheuer schwierig gewesen und Walküre hatte sich zu reichlich unorthodoxen Methoden gezwungen gesehen.

Die unorthodoxen Methoden standen nun am Rand der stillen Straße, die Hände in den Taschen vergraben. Ihr Name war Caelan. Caelan war vielleicht neunzehn oder zwanzig Jahre alt gewesen, als er starb. Er war groß, schwarzhaarig und seine Wangenknochen bildeten schmale Grate unter seiner Haut. Er beobachtete Walküre, als sie näher kam, und sah dann rasch weg. Bald fing es an zu dämmern. Wahrscheinlich bekam er Hunger. Vampire hatten das so an sich.

„Konntest du was arrangieren?“, fragte sie ihn.

„Chabon will sich um zehn mit dir treffen“, murmelte er. „Morgen früh. Hotel Bailey, in einer Seitenstraße der Grafton Street.“

„Okay.“

„Sieh zu, dass du pünktlich bist – er wartet nicht.“

„Und du bist sicher, dass es Skulduggerys Kopf ist?“

„Zumindest behauptet Chabon es. Er kann sich allerdings nicht denken, warum er dir so wichtig ist.“

Walküre nickte, sagte aber nichts dazu. Sie erzählte ihm nichts vom Isthmus-Anker, einem Gegenstand, der einer Wirklichkeit angehört, sich aber in einer anderen befindet. Sie erzählte ihm nicht, dass die Portale zwischen diesen beiden Wirklichkeiten deshalb durchlässig blieben, und auch nicht, dass alles, was sie brauchte, um ein

Portal in Skulduggerys Nähe zu öffnen, sein ursprünglicher Kopf und ein hilfsbereiter Teleporter waren. Den Teleporter hatte sie. Jetzt brauchte sie nur noch den Schädel.

Caelan betrachtete die untergehende Sonne. „Ich geh dann mal besser. Es wird spät.“

„Warum tust du das?“, fragte Walküre unvermittelt. „Ich bin es nicht gewohnt, dass Leute mir einfach so helfen.“

Caelan sah sie nicht an. „Vor einiger Zeit habt ihr einen Mann namens Dusk ins Gefängnis gebracht. Ich mag diesen Mann nicht.“

„Ich mag ihn auch nicht besonders.“

„Wie ich gehört habe, hast du ihn fürs Leben gezeichnet.“

„Das hat er sich selbst zuzuschreiben.“

„Oh ja, garantiert.“

Er zögerte kurz und entfernte sich dann. Seine Bewegungen erinnerten sie an die furchterregende Eleganz einer Raubkatze.

Nachdem er verschwunden war, kam Tanith Low aus der Gasse auf der anderen Straßenseite. Ihr Schwert war in ihrem langen braunen Ledermantel verborgen.

Tanith brachte Walküre nach Hause. Walküre stellte sich unter ihr Zimmerfenster, hob rasch die seitlich ausgestreckten Arme, drückte die kalte Luft dann nach unten und ließ sich von ihr zum Fenstersims hinaufheben. Sie klopfte an die Scheibe und ein kleines Licht wurde angeknipst. Das Fenster ging auf und ihr eigenes Gesicht – dunkle Augen, dunkles Haar – sah sie an.

„Ich dachte, du kommst heute Abend nicht nach Hause“, sagte ihr Spiegelbild.

Walküre kletterte ohne eine Antwort ins Zimmer. Ihr Spiegelbild beobachtete sie genau, während sie das Fenster schloss und ihren Mantel auszog. Im Zimmer war es so kalt wie draußen und Walküre fröstelte. Ihr Spiegelbild tat dasselbe und ahmte damit die Reaktion der Menschen auf eine Empfindung nach, die ihm ganz und gar fremd war.

„Wir hatten Lasagne zum Abendessen“, erzählte es. „Dad hat versucht, an Karten für die All-Ireland Championship am Sonntag zu kommen, bisher aber ohne Erfolg.“

Walküre war müde, deshalb wies sie nur wortlos auf den Spiegel in der Tür ihres Kleiderschranks. Das Spiegelbild, das keine Gefühle hatte, die verletzt werden könnten, trat in den Spiegel, drehte sich dann um und wartete. Walküre berührte den Spiegel und die Erinnerungen des Spiegelbilds flogen in ihren Kopf und nisteten sich dort neben ihren eigenen ein. Als sie den Schrank schloss, wurde ihr bewusst, dass sie seit acht Tagen nicht mehr zu Hause gewesen war. Plötzlich sehnte sie sich nach ihren Eltern; sie nur durch die Augen eines gefühllosen Ersatzes zu sehen, genügte ihr nicht mehr. Doch ihre Eltern schliefen am anderen Ende des Flurs und Walküre wusste, dass sie sich bis zum Morgen gedulden musste.

Sie zog einen schwarzen Ring von ihrem Finger und legte ihn aufs Nachtschränkchen. Grässlich, Tanith und China mochten den Ring nicht – er war schließlich das Werkzeug eines Totenbeschwörers. Doch Walküre hatte in den vergangenen elf Monaten zusätzliche Kräfte gebraucht und ihr angeborenes Talent zur Totenbeschwölerin hatte sie mit genau den magischen Fähigkeiten ausgestattet, die sie sich gewünscht hatte.

Sie schlüpfte aus ihrer Kleidung und ließ das ärmellose Oberteil und die Hose auf ihre Stiefel fallen, die auf dem Boden standen. Kleider von Grässlich Schneider knitterten nicht, wofür sie insgeheim dankbar war. Walküre streifte ihre Shorts und das neue Fußballtrikot der Dubliner Mannschaft über, das sie von ihrem Dad zu Weihnachten geschenkt bekommen hatte, und legte sich ins Bett. Sie streckte den Arm aus, löschte das Licht und zog den Arm dann rasch wieder unter die Decke.

Morgen, dachte sie. Morgen würden sie den Schädel in Händen halten und morgen würden sie das Portal damit öffnen. Wo immer Skulduggery war, das Portal würde sich ganz in der Nähe öffnen. Walküre überlegte, was sie tun würde, wenn sie ihn wiedersah. Sie stellte sich vor, wie sie zu ihm lief und ihn umarmte, das Knochengestell unter seinen Kleidern spürte, die ihm Masse gaben, und sie versuchte, sich auszudenken, welches wohl seine ersten Worte sein würden. Irgendeine trockene Bemerkung würde es sein, das wusste sie. Ein Understatement, irgendetwas Komisches. Wahrscheinlich eine Angeberei.

Als Walküre auf ihren Wecker sah, stellte sie fest, dass sie schon über eine Stunde im Bett lag. Sie seufzte, drehte ihr Kissen um, sodass die kalte Seite oben war, rollte sich herum und verbannte alle Gedanken an den morgigen Tag aus ihrem Kopf, und irgendwann kam der ersehnte Schlaf.

Es war allerdings ein unruhiger Schlaf, kein erholsamer, und mitten in der Nacht wachte sie auf und jemand stand an ihrem Bett. Ihr blieb fast das Herz stehen, doch selbst in ihrem Schock ging sie eine Liste von Möglichkeiten durch – *Mum, Dad, Tanith* –, bis der Mann seine kalten Hände um ihren Hals legte.

Walküre wand sich, versuchte, nach ihm zu treten, doch die Bettdecke hatte sich um ihre Beine gewickelt. Mit aller Kraft kämpfte sie gegen seinen eisernen Griff, aber der Angreifer war viel zu kräftig. Seine Finger drückten auf ihren Kehlkopf und das Blut pulsierte in ihren Schläfen. Gleich würde sie ohnmächtig werden.

Die Bettdecke rutschte weg und sie versetzte ihm einen Tritt gegen den Oberschenkel. Sein Bein wurde nach hinten geschoben, doch er lockerte seinen Griff nicht. Sie stemmte beide Füße gegen seinen Bauch und versuchte, ihn wegzudrücken. Nichts geschah. Die dunkle Gestalt stand unbewegt über ihr. Sie würde sterben. Sie nahm eine Hand von seinem Handgelenk und drückte gegen die Luft, doch der Stoß war viel zu schwach. Verzweifelt tastete sie nach dem Ring der Totenbeschwörer, streckte den Finger hinein und augenblicklich spürte sie die Dunkelheit darin, kalt und schlangenartig. Sie machte eine Faust und stieß nach ihm. Geballte Dunkelheit traf ihn in die Brust. Plötzlich lagen die würgenden Hände nicht mehr um ihren Hals und er stolperte rückwärts. Walküre sprang aus dem Bett, drückte mit den Handflächen gegen die Luft und es riss den Mann von den Füßen. Er donnerte gegen die Wand und stürzte, wobei er ihren Schreibtisch umriss. Mit einem Fingerschnippen zauberte sie Feuer in ihre Hand und leuchtete das Zimmer aus.

Im ersten Augenblick erkannte sie ihn nicht. Die Kleider stimmten nicht – mehrere Schichten abgerissener, schmuddeliger Klamotten, verdreckte Stiefel und fingerlose Handschuhe. Sein Haar war länger und ungepflegt und sein Gesicht schmutzig. Sein Bart war es schließlich, der ihn verriet. Der Spitzbart, den Remus Crux trug, um sein fliehendes Kinn zu verbergen.

Sie hörte, wie ihr Vater nach ihr rief, und löschte das Feuer. Gleich würden ihre Eltern ins Zimmer stürmen. Sie schlang ein Schattenband um ihr Bett und zog es vor die Tür, damit sie sich nicht öffnen ließ.

„Stephanie!“, kreischte ihre Mutter auf dem Flur, als sich nach dem Herunterdrücken der Türklinke nichts weiter tat.

In dem Moment, in dem sich Walküre wieder Crux zuwandte, packte er sie und schleuderte sie gegen die Wand. Sie stieß sich davon ab und sprang in ihn hinein, wobei sie ihn mit dem Knie zurückdrängte. Sie sprang erneut, streckte beide Beine vor und trat ihm mit den Füßen in den Brustkorb. Er taumelte nach hinten, stolperte über ihre herumliegenden Kleider und stürzte. Sein Kopf schlug knirschend auf ihrem Nachttisch auf.

Ihre Eltern bemühten sich nach Kräften, die Tür einzutreten.

Walküres Wissen auf dem Gebiet der Elementemagie reichte nicht aus, um in einem abgeschlossenen Raum mit ihrem Gegner fertigzuwerden. Der Ring der Totenbeschwörer an ihrem Finger war kalt, als sie die Dunkelheit aufzog. Sie verdichtete sie zu einer Kugel und schleuderte sie dann weg. Walküre traf Crux an der Schulter und er machte einen Satz nach hinten. Sie wiederholte das Ganze, traf sein linkes Bein und es knickte unter ihm ein.

„Steph!“, brüllte ihr Vater. „Mach die Tür auf! Mach sofort die Tür auf!“

Crux war bei ihr, bevor sie noch einmal angreifen konnte. Mit einer Hand packte er ihr Handgelenk, wobei er darauf achtete, dass der Ring von ihm weg zeigte, und mit der anderen umklammerte er ihren Hals. Er drückte

sie mit seinem ganzen Gewicht an die Wand, sodass sie keine ihrer Waffen einsetzen konnte. Seine Augen verengten sich zu schmalen Schlitzten, in denen sie den Wahnsinn sah.

Die Fensterscheibe zersprang und Scherben regneten auf sie herunter. Walküre rang nach Luft, als Crux von ihr fortgerissen wurde. Schatten wirbelten herum und tausend Pfeile aus Dunkelheit flogen auf ihn zu. Er duckte sich, konnte dem Pfeilhagel gerade noch ausweichen und sprang knurrend aus dem kaputten Fenster.

Solomon Kranz wandte sich ihr zu, um zu sehen, ob alles in Ordnung war mit ihr, während die Schatten sich um den Gehstock in seiner Hand wickelten.

Die Tür schlug gegen das Bett und es bewegte sich mit einem Ruck. Kranz sprang hinter Crux aus dem Fenster und Walküre schob das Bett zur Seite. Ihre Eltern stürmten ins Zimmer. Die Mutter schlang beide Arme um sie, während ihr Vater den Raum nach einem Einbrecher absuchte.

„Wo ist er?“, brüllte er.

Walküre sah ihn über die Schulter ihrer Mutter hinweg an. „Wo ist wer?“, fragte sie und sie brauchte kein großes Theater zu spielen, um völlig aufgewühlt zu klingen.

Ihr Vater wirbelte herum. „Wer war hier drin?“

„Niemand.“

Ihre Mum fasste sie an den Schultern und trat einen Schritt zurück, damit sie sie ansehen konnte. „Was ist passiert, Steph?“

Walküre ließ den Blick durchs Zimmer schweifen und entschied dann: „Eine Fledermaus.“

Ihr Vater blieb wie angenagelt stehen. „Was hast du gesagt?“

„Eine Fledermaus. Sie ist durchs Fenster geflogen.“

„Eine ... Fledermaus? Es hat sich angehört, als sei jemand über dich hergefallen.“

„Moment“, sagte ihre Mutter, „wir haben erst *nach* all dem Krach gehört, wie die Fensterscheibe zersprungen ist.“

Mist.

Walküre nickte. „Sie war bereits hier drinnen. Ich glaube, sie saß dort in der Ecke. Sie muss schon vor ein paar Tagen hier reingeflogen sein, um – ich weiß auch nicht – zu überwintern oder so.“

„Stephanie“, bohrte ihr Vater nach, „das Zimmer hier gleicht einem Kriegsschauplatz.“

„Ich hab Panik bekommen. Es war eine Fledermaus, Dad. Eine große. Ich bin aufgewacht und sie ist im Zimmer herumgeflickert und ich bin in meinen Schreibtisch gekracht. Sie saß dann auf dem Boden und ich habe versucht, das Bett über sie zu schieben. Da ist sie durch das geschlossene Fenster rausgeflogen.“

Walküre konnte nur hoffen, dass ihren Eltern nicht auffiel, dass die ganzen Scherben im Zimmer lagen.

Ihr Vater ließ die Schultern sinken, als Erleichterung ihn durchströmte. „Und ich dachte, hier drinnen würde sich etwas ganz Furchtbares abspielen.“

Sie runzelte die Stirn. „Es *hat* sich etwas Furchtbares abgespielt. Sie hätte sich in meinem Haar verfangen können.“

Noch ein paar Minuten musste sie die Besorgnis ihrer Eltern inklusive einer Untersuchung ihrer Fußsohlen, damit ausgeschlossen werden konnte, dass sie sich geschnitten hatte, erdulden. Dann half ihre Mutter, das Bett im Gästezimmer zu richten, und sagte endlich Gute Nacht.

Walküre wartete, bis sie sicher war, dass ihre Eltern wieder im Bett lagen, bevor sie aus dem Fenster kletterte. Sie ließ sich auf den Boden fallen, wobei sie die Luft nutzte, um ihren Fall zu bremsen. Ihre bloßen Füße berührten nasses Gras und sie schlang die Arme um sich; es war eisig kalt.

„Er ist weg“, sagte Kranz hinter ihr.

Sie drehte sich um. Kranz stand da, eine blasse Erscheinung und als solche durchaus gut aussehend, hoch gewachsen und ganz in Schwarz gekleidet. Er war so groß wie Skulduggery und genauso ruhig, doch sie hatten auch noch andere Gemeinsamkeiten. Beide waren ausgezeichnete Lehrer. Skulduggery hatte sie in Elementemagie unterrichtet und Kranz brachte ihr Totenbeschwörung bei und beide behandelten sie als ebenbürtig. Das taten nicht alle Magier, die sie traf. Ein weiteres Talent, das Skulduggery mit Kranz gemein hatte, war, genau im richtigen Moment aufzutauchen, wofür Walküre ihm ganz besonders dankbar war.

„Was führt dich hierher?“, fragte sie. Sie dankte ihm nicht. Kranz hielt nichts von Dank.

Seine Augen strahlten, als er sie ansah. „Ich habe gehört, Remus Crux sei hier in der Gegend gesehen worden“, sagte er. „Da habe ich natürlich angenommen, dass er hinter *dir* her ist. Wie es aussieht, hatte ich recht.“

„Und warum hast du mir das nicht gesagt?“, fragte Walküre mit klappernden Zähnen.

„Ein Köder braucht nicht zu wissen, dass er einer ist. Crux hätte womöglich eine Falle gewittert und wäre sofort wieder untergetaucht.“

„Ich habe etwas gegen das Ködersein, Solomon. Er hätte sich auch meine Familie vornehmen können.“

„Er will deiner Familie nichts tun. Wir wissen nicht, *warum* er hinter dir her ist, aber wenigstens wissen wir, dass er es *ist*.“

Kranz machte keine Anstalten, ihr seinen Mantel anzubieten. Skulduggery hätte das inzwischen getan.

„Ich möchte nicht, dass das noch einmal vorkommt“, sagte sie. „In meiner Stadt haben diese Sachen nichts verloren. China Sorrows kann Symbole und Sigillen aufstellen, damit er Haggard nicht mehr betreten kann. Gleich morgen bitte ich sie darum.“

„Meinetwegen.“

„Das nächste Mal erwarte ich, dass du mir Bescheid sagst, bevor ich angegriffen werde, Solomon.“

Er lächelte. „Ich will es mir merken. Du kannst jetzt unbesorgt wieder ins Haus gehen. Ich passe auf bis morgen früh.“

Walküre nickte und stellte sich unter das Fenster zum Gästezimmer.

„Oh, und was ist mit dem Schädel?“, fragte er. „Stehst du kurz vor dem Durchbruch?“

„Wir treffen uns morgen mit dem Verkäufer.“

„Und du bist sicher, dass er auch den hat, nach dem du suchst? Es wäre nicht das erste Mal, dass man dich enttäuscht.“

„Diesmal muss er es sein.“

Kranz verabschiedete sich mit einer leichten Verbeugung, klopfte dann mit seinem Stock auf den Boden und versammelte die Schatten um sich. Bis sie sich zerstreut hatten, war auch er verschwunden. Es war ein Totenbeschwörer-Trick ähnlich der Teleportation, nur mit einer wesentlich geringeren Reichweite. Früher hatte sie sich davon beeindrucken lassen. Jetzt nicht mehr.

Sie hob mit Schwung die Arme und ein Windstoß trug sie an der Hauswand hinauf. Sie kletterte durchs Fenster, schloss es hinter sich und strich mit den Füßen über den Teppich, damit sie trocken wurden. Dann schlüpfte sie unter die Bettdecke und rollte sich zu einem zitternden Ball zusammen.

Viel Schlaf bekam sie nicht mehr.



DER PLAN

Am nächsten Morgen ging Walküre in ihr Zimmer zurück. Es war eiskalt dort. Der Fußboden war mit Scherben übersät und der Schreibtisch ein Wrack. Sie rief China Sorrows an und sagte ihr, was sie brauchte. Das letzte halbe Jahr über hatte China junge Zauberer in der Magiersprache unterrichtet und sie versprach, ihre Schüler vorbeizuschicken, damit diese ein Warnsystem um die Stadt herum errichteten.

Walküre dankte ihr, legte auf und öffnete ihren Kleiderschrank. Sie berührte den Spiegel, ihr Spiegelbild stieg heraus und versteckte sich unter dem Bett, während Walküre ihre Schuluniform anzog und nach unten ging. Es war über eine Woche her, seit sie mit ihren Eltern das letzte Mal gefrühstückt hatte, und sie wollte ihr Beisammensein genießen. Außerdem hatte sie beschlossen, Skulduggery an diesem Tag zurückzuholen.

Ihre Eltern unterhielten sich angeregt über das kaputte Fenster – ihr Vater war zuversichtlich, dass er die neue Scheibe selbst einsetzen konnte, während ihre Mutter gewisse Zweifel hatte. Dann wechselte er das Thema. „Ich bin heute nur den halben Tag im Büro“, sagte er. „Danach treffe ich mich mit ein paar Kunden zu einem schnellen Neuner.“

Seine Frau sah ihn an. „Was ist ein schneller Neuner?“

„So genau weiß ich das auch nicht“, gab er zu. „Es ist ein Golfausdruck. Männer in meinem Alter reden die ganze Zeit davon. Ich wollte sie zum Fußball-Endspiel am Samstag einladen, aber jetzt muss Golf heute Nachmittag eben auch reichen.“

„Du spielst doch gar nicht Golf“, warf seine Frau ein.

„Aber ich hab’s im Fernsehen gesehen und es sieht ziemlich einfach aus. Du schlägst den Ball mit diesem Ding weg.“

„Das Ding heißt Schläger.“

„Was soll daran schwierig sein?“

„Deine Hand-Augen-Koordination ist nicht die Beste und du hasst lange Spaziergänge und wenn du irgendwelche Dinge mit dir herumschleppen musst. Außerdem verkündest du in regelmäßigen Abständen, dass Golf in deinen Augen bescheuert ist.“

„Golf *ist* bescheuert“, bekräftigte er.

„Warum willst du dann mit deinen Kunden zum Golfen gehen?“

„Mir geht es in erster Linie um das Outfit. Diese Pullover mit V-Ausschnitt und dem Rautenmuster und die Hosen mit den darübergezogenen Socken.“

„Ich glaube nicht, dass man das heute noch trägt.“

„Oh.“

Walküre dachte oft, dass ihre Eltern wunderbar zueinander passten. Sie bezweifelte, dass jemand anders in der Lage wäre, Verständnis für ihre Verschrobenheiten aufzubringen.

Sie frühstückte zu Ende und ging dann wieder in ihr Zimmer, um ihre schwarzen Sachen anzuziehen. Ihr Spiegelbild nahm ihr beim Ausziehen die einzelnen Teile der Schuluniform ab und schlüpfte selbst hinein.

Vor knapp zwei Jahren hatte Skulduggery das Spiegelbild in Roarhaven erschossen. Sein ursprünglicher Zweck war gewesen, an Walküres Stelle zu treten, während diese mit Skulduggery unterwegs war, doch als Folge der Überbeanspruchung begann es gewisse Marotten zu entwickeln, ein Problem, das sich durch seinen „Tod“ noch verstärkte. Sie hatten die Leiche in den Spiegel zurückgebracht, wo sie wieder als Kopie eines Lebens erwachte, doch danach wurde das Spiegelbild noch unberechenbarer. Es hatte einige seiner eigenen Grenzen überschritten – dass es die Kleider wechselte, war ein augenfälliges Beispiel dafür – und gelegentlich traten kleine Gedächtnislücken bei ihm auf.

Doch im Moment hatte Walküre keine Zeit, sich darüber Gedanken zu machen. Sie musste Skulduggerys Kopf holen. Irgendjemand musste aber auch in die Schule und *sie* würde ganz bestimmt nicht gehen.

Sie knöpfte ihre schwarze Hose zu, zog die Stiefel an und ließ die Hosenaufschläge darüberfallen. Das Oberteil war ärmellos, aber dennoch warm, und als sie in den Mantel schlüpfte, kam es ihr vor, als trage sie plötzlich Thermounterwäsche. Das Material reagierte auf die Umgebungs- als auch auf ihre Körpertemperatur und sorgte dafür, dass es ihr immer angenehm warm war. Der Mantel war schwarz, nur die Ärmel waren in dem dunklen Rot von getrocknetem Blut gehalten. Eine Grässlich-Schneider-Kreation.

Das Spiegelbild hob Walküres Schultasche auf, ging hinaus und schloss die Tür hinter sich.

Walküre rief Fletcher Renn an und er tauchte aus dem Nichts neben ihr auf. Das Telefon in ihrer Hand knisterte, als das Netz die atmosphärische Störung auszugleichen

versuchte und dann aufgab. Sein blondes Haar war mühevoll auf wilde Mähne gestylt und in seinem Lächeln lag die übliche Mischung aus Arroganz und Spott. Er trug verwaschene Jeans, zerschrammte Stiefel und eine Armeejacke. Alles war perfekt, nur eine winzige Kleinigkeit störte: Fletcher wusste, dass er gut aussah.

„Was ist denn hier passiert?“, fragte er und sein Lächeln erlosch, als er das Chaos sah.

„Ich bin überfallen worden.“

Er riss die Augen auf und packte sie, als wollte er sich vergewissern, dass sie noch lebte. „Ist alles in Ordnung? Bist du verletzt? Wer war es?“

„Mir geht es gut, Fletcher. Du erfährst alles, wenn ich es auch den anderen erzähle.“

„Es war nicht der Vampir, oder?“

„Was?“

Fletcher ließ Walküre los und trat einen Schritt zurück. „Wie heißt er gleich wieder, der von gestern Abend? So ein mieser, miesepetriger junger Vampir?“

„Er heißt Caelan. Und nein, er war es natürlich nicht.“

Fletcher nickte langsam. „Okay. Und du bist sicher, dass dir nichts fehlt?“

„Ich bin okay.“

„Was hat er überhaupt gesagt, der Vampir?“

„Er hat das Treffen arrangiert, wie versprochen.“

„Kein leeres Gequatsche also?“

„Dazu ist er nicht der Typ.“

„Stark und schweigsam, wie?“

„Möglich. Außerdem ging die Sonne unter.“

„Ah. Okay. Er wollte sich wahrscheinlich nicht in ein grässliches Monster verwandeln und dich bei eurem ersten Date gleich in Stücke reißen.“

„Ich hab so ein Gefühl, als könntest du ihn nicht besonders gut leiden.“

„Na ja, das liegt an seiner grässlichen Monsterseite. Und du?“

„Ob ich ihn leiden kann? Nein. Ich kenne ihn ja gar nicht.“

„Also gut.“ Fletcher schien zufrieden. „Kann ich dich etwas fragen?“

„Hast du doch schon.“

„Kann ich dich noch mal etwas fragen?“

„Kannst du mich irgendwo fragen, wo meine Eltern es nicht hören?“

Er nahm ihre Hand und einen Augenaufschlag später standen sie auf dem Dach von Grässlich Schneiders Schneideratelier. Bei Teleportation wurde Walküre inzwischen nicht einmal mehr schwindelig.

„Frag mich was“, sagte sie.

Er zögerte, dann erkundigte er sich betont gelassen: „Was glaubst du – wird alles wieder wie früher, wenn Skulduggery zurück ist? Seid ihr zwei dann wieder unterwegs und löst Kriminalfälle und erlebt Abenteuer und solche Sachen?“

„Davon gehe ich aus. Warum sollte es anders sein?“

„Gut.“ Er nickte. „Schön, dass es bald vorbei ist, nicht wahr? Nach allem, was wir getan und durchgemacht haben.“

„Die letzten Monate waren schrecklich“, gab Walküre zu.

„Ja, ich weiß. Aber gleichzeitig hab ich’s irgendwie, ich weiß auch nicht, genossen.“

Walküre sagte nichts.

„Das ist nicht boshaft gemeint!“, fügte er lachend hin-

zu. „Ich hab’s nicht genossen, dass er verschwunden war oder dass du dir solche Sorgen um ihn gemacht hast. Ich wollte nur sagen, dass ich es gut fand dazuzugehören. Zu einem Team zu gehören hat mir gefallen.“

„Schön.“

„Deshalb habe ich, also, ich hab mir gedacht ..., ich hab mir überlegt ..., glaubst du, er würde mich bei euren Fällen mitmachen lassen?“

Walküre zog scharf die Luft ein. „Ich ... das kann ich wirklich nicht sagen.“

„Ich könnte ganz schön nützlich sein. Kein ständiges Herumkurven mehr in seiner alten Karre.“

„Er liebt den Bentley. Und ich genauso.“

„Ich weiß, ich weiß, aber vielleicht könntest du es trotzdem zur Sprache bringen, wenn er wieder da ist.“

„Mach ich“, versprach sie. „Ich bring’s zur Sprache.“

„Es sei denn, *du* willst mich nicht dabeihaben.“

Walküre hob eine Augenbraue. „Hab ich das gesagt?“

„Nein, nur ... Doch, du hast es gesagt, ziemlich oft sogar.“

Sie zuckte mit den Schultern. „Aber nur, wenn du mir auf die Nerven gegangen bist.“

„Bin ich dir in letzter Zeit auf die Nerven gegangen?“

„Du gehst mir *jetzt* auf die Nerven ...“

Fletcher grinste und Walküre streckte die Hand aus. „Nach unten.“

Er nahm ihre Hand und verbeugte sich. „Sehr wohl, Mylady.“

Im nächsten Augenblick standen sie im Hinterzimmer von Grässlich Schneiders Schneideratelier.

„Du kannst meine Hand wieder loslassen“, sagte Walküre.

„Ich weiß, dass ich das kann“, entgegnete Fletcher. „Ich will nur nicht.“

Sie machte eine Drehbewegung aus dem Handgelenk und zwang ihn damit auf relativ schmerzlose Art, ihre Hand freizugeben.

Sie rochen Kaffee und hörten Stimmen, und als sie das Atelier betraten, sahen sie Tanith und Grässlich Schneider an dem kleinen Tisch an der Wand sitzen. Grässlich schüttelte angewidert seinen mit Narben übersäten Kopf. „Was gibt’s?“, fragte Walküre.

„Clement Skarabäus ist gestern aus dem Gefängnis entlassen worden“, antwortete Tanith.

„Wer ist Clement Skarabäus?“, fragte Fletcher.

„Er hat Esryn Vanguard umgebracht.“

„Wer ist Esryn Vanguard?“, fragte Fletcher.

Walküre war dankbar für Fletchers Anwesenheit. Endlich jemand, der noch weniger wusste als sie.

„Vanguard war ein Ex-Soldat, der Pazifist geworden ist“, sagte Grässlich. Walküre fiel der Streifen Heftpflaster auf, der aus seinem Hemdkragen lugte. Sie sprach ihn nicht darauf an. „Das war vor ... wie vielen Jahren? Zweihundert vielleicht? Er predigte eine friedliche Lösung im Krieg mit Mevolent, eine Lösung, die es unnötig machte, dass eine Seite die andere besiegte.“

„Gesunder Menschenverstand, mit anderen Worten“, bemerkte Tanith. „Das war lange vor meiner Zeit, aber ich erinnere mich, dass meine Eltern von ihm gesprochen haben.“

„Mevolent hatte es irgendwann satt“, fuhr Grässlich fort, „dass Vanguard ständig an der Moral und den Überzeugungen seiner Truppen sägte, deshalb hat er Skarab losgeschickt, dass der ihn umbringt.“

„Und zweihundert Jahre später“, meldete sich Tanith wieder, „hat Skarab seine Strafe abgesessen und wird entlassen. Ich bin überrascht, dass er es so lange gemacht hat. Nach ein paar Jahren in einer engen Zelle setzt auch bei Zauberern der Alterungsprozess wieder ein. Ich glaube, jeder hat erwartet, dass er an Altersschwäche stirbt.“

„Eigentlich sollte er tot sein“, sagte Grässlich leise. „Er hat einen großartigen Menschen umgebracht.“

„Wisst ihr, wer noch tot sein sollte?“, fragte Fletcher strahlend. „Walküre. Sie ist letzte Nacht überfallen worden.“

Tanith und Grässlich bekamen große Augen. Walküre seufzte und erzählte ihnen von Crux.

Grässlich runzelte die Stirn. „Kranz soll *ganz zufällig* vorbeigekommen sein, während das alles passiert ist? Genauso gut könnte es sein, dass er die ganze Sache arrangiert hat, nur damit er hereinschneien und die Situation retten kann.“

„Er hat die Situation nicht gerettet“, verteidigte sich Walküre, „ich hätte Crux schon selbst überwältigt. Irrendwie.“

„Grässlich hat recht“, sagte Tanith. „Wir wissen nicht, was Crux getrieben hat seit Aranmore. Dieser eine Blick auf die Gesichtslosen hat ihn um den Verstand gebracht, Walküre. Er könnte sehr wohl unter den Einfluss von Kranz geraten sein.“

„Solomon Kranz ist auf unserer Seite“, entgegnete Walküre. Sie hatte bereits genug von der Unterhaltung, die sie schon ein Dutzend Mal geführt hatten. „Und warum würde er mir Crux auf den Hals schicken? Was hätte er davon?“

Tanith zuckte mit den Schultern. „*Wir* stehen so kurz

davor, Skulduggery zurückzubekommen, und *er* steht kurz davor, seine beste Schülerin zu verlieren. Er gewinnt dein Vertrauen und deine Wertschätzung, und wenn er Glück hat, ziehst du das Totenbeschwören der Elementarmagie vor.“

Walküre tastete nach dem Ring an ihrem Finger. Sie hatte ihn die ganze Nacht nicht mehr abgenommen. „Darüber machen wir uns später Gedanken“, wiegelte sie ab.

„Ein Irrer überfällt dich mitten in der Nacht“, sagte Tanith mit hochgezogenen Augenbrauen, „ein Irrer, der dich, selbst als er seinen Verstand noch beisammen hatte, gehasst hat, und wir sollen einfach zur Tagesordnung übergehen?“

Fletcher besah sich Grässlich und fragte dann taktvoll wie immer: „Hey, was ist da unter dem Pflaster?“

Grässlich ruckelte an seinem Kragen. „Nichts“, brummte er.

„Hast du dich beim Rasieren geschnitten? Ist dir das schon *oft* passiert?“

Grässlich seufzte. „Ich habe China gefragt, ob sie mir helfen kann, damit mein Gesicht in einer Menschenmenge nicht mehr so auffällt. Ich habe diese Verkleidungen satt. Sie hat ein Fassaden-Tattoo vorgeschlagen. Das ist alles.“

„Was ist ein Fassaden-Tattoo?“, fragte Tanith.

„Das ist unwichtig.“

„Dann sag uns, was es ist, damit wir zu wichtigen Dingen übergehen können.“

„Es ist ein falsches Gesicht“, erklärte er und versuchte, seine Verlegenheit mit Ungeduld zu überspielen. „Sie hat zwei Symbole auf meine Schlüsselbeine tätowiert, und

wenn sie geheilt sind, lassen sie mich – theoretisch – für kurze Zeit so aussehen, als sei ich normal.“

„Normal?“

„Keine Narben mehr.“

„Wow.“

„Wie gesagt, es ist nicht wichtig.“

„Wann kannst du es ausprobieren?“

„In ein paar Stunden. Vielleicht funktioniert es ja auch gar nicht, aber ... Einen Versuch ist es wert. Jedenfalls besser, als immer einen Schal tragen zu müssen, wenn ich aus dem Haus gehe. Aber ich denke, wir sollten uns den aktuellen Fragen zuwenden. Chabons Flugzeug landet in einer Stunde, richtig?“

„Er wäre schon längst da, wenn ich ihn hätte abholen dürfen“, bemerkte Fletcher.

„Er traut uns nicht“, sagte Walküre. „Er kauft und verkauft und die Leute, mit denen er seine Geschäfte macht, sind nicht alle so ehrlich wie wir.“

Fletcher zuckte mit den Schultern. „Ich hätte ihm einfach den Schädel abgeluchst und mich hierher zurück-teleportiert.“

Walküre seufzte. „Haben wir das Geld?“

Tanith stieß mit dem Fuß gegen eine Sporttasche, die neben ihr auf dem Boden lag. „Jeweils ein bisschen was von unseren diversen Bankkonten. Gut, dass Leuten wie uns Geld nicht allzu viel bedeutet.“

„Keine Verallgemeinerungen“, brummte Fletcher.

Tanith runzelte die Stirn. „Du hast doch gar nichts dazugegeben.“

„Ich gebe meine Zeit, reicht das nicht?“, erwiderte Fletcher verschmitzt.

„Nicht, wenn du etwas kaufen willst.“

„Oh.“

Tanith wandte sich wieder Walküre zu. „Entspann dich, Walküre, okay? Wir haben an alles gedacht.“

„Skulduggery hat einmal gesagt, dass nur *er* an alles denken kann, dass er es aber nicht allzu oft tut, weil es dann keine Überraschungen mehr gibt.“

Tanith musste lächeln. „Dann haben wir an alles gedacht, an das wir vier denken können. Mehr fällt uns nicht ein. Es gibt absolut keinen Grund anzunehmen, dass es *kein* Kinderspiel wird. Wir treffen uns, übergeben das Geld, bekommen den Schädel dafür und sagen artig danke. Am Nachmittag teleportieren wir dann zur Aranmore-Farm und Fletcher öffnet das Portal. Wir gehen rein, schnappen uns Skulduggery und bringen ihn zurück. Kinderleicht.“

„Es sei denn, etwas läuft schief“, sagte Walküre.

„Ja, okay, es sei denn, etwas läuft ganz fürchterlich entsetzlich schief. Was normalerweise natürlich der Fall ist.“