

MASTER EDITION

LOCKE & KEY



IV

JOE HILL
♦ ♦ ♦ ♦
GABRIEL RODRIGUEZ

panini comics

MASTER EDITION

LOCKE & KEY



IV

JOE HILL
GABRIEL RODRIGUEZ

panini comics



DAS GOLDENE ZEITALTER

LOCKE & KEY

Story

JOE HILL

Zeichnungen

GABRIEL RODRÍGUEZ

JOE HILL

Story

GABRIEL RODRÍGUEZ

Zeichnungen

JAY FOTOS

Farben

REINHARD SCHWEIZER

Übersetzung

STUDIO RAM

Lettering

**ZAC BOONE, MEGAN BROWN, CHRIS CONROY,
MAGGIE HOWELL, SHAWN LEE, NACHIE MARSHAM,
CHRIS RYALL & ALONZO SIMON**

Redaktion USA

GABRIEL RODRÍGUEZ

Cover

Besonderer Dank an **Jim Lee, Mark Doyle, Chris Conroy, Briar Darden, Jay Kogen**
und **DC Entertainment** für die fantastische Unterstützung und Zusammenarbeit.
Und unsere unendliche Dankbarkeit an den „Herren der Träume“ **Neil Gaiman**,
dass er sein Reich der Träume für die Locke-Familie geöffnet hat.

LOCKE & KEY erscheint bei PANINI COMICS, Schloßstraße 76, D-70176 Stuttgart. Geschäftsführer Hermann Paul, Publishing Director Europe Marco M. Lupoi, Finanzen/Logistik Felix Bauer, Marketing Director Holger Wiest, Marketing Rebecca Haar, Vertrieb Alexander Bubenheimer, PR/Presse Steffen Volkmer, Publishing Manager Lisa Pancaldi, Redaktion, Stephanie Jakob, Marco Ricompensa, Iaria Tavoni, Daniela Uhlmann, Übersetzung Reinhard Schweizer, Proofreading Marion Bergmann, Lettering Studio RAM, grafische Gestaltung Marco Paroli, Gianluca Maria Sorace, Art Director Alessandro Gucciardo, Prepress Cristina Bedini, Andrea Lusoli, Nicola Soressi, Repro/Packager Alessandro Nalli (coordinator), Mario Da Rin Zanco, Valentina Esposito, Luca Ficarelli, Linda Leporati. Für die digitale Ausgabe: Supervision Mattia Dal Corno, Layout Michele Manzo. Locke & Key © 2022 Joe Hill and Idea and Design Works, LLC. The Sandman © 2022 DC. LOCKE & KEY created by Joe Hill & Gabriel Rodriguez. THE SANDMAN created for DC by Neil Gaiman, Sam Kieth, and Mike Dringenberg. LOCKE & KEY/SANDMAN UNIVERSE: HELL & GONE. The Sandman and all related characters, their distinctive likenesses and related elements are trademarks of DC. Zur deutschen Ausgabe: © 2022 PANINI Verlags-GmbH. All rights reserved.

Digitale Ausgaben: ISBN 978-3-7367-7973-0 (.pdf) / ISBN 978-3-7367-7974-7 (.epub) / ISBN 978-3-7367-7975-4 (.mobi)

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über dnb.d-nb.de abrufbar.



INHALT

KLEINE WELT

SMALL WORLD

DEZEMBER 2016

HINTER DEM MOND

OPEN THE MOON

NOVEMBER 2011

IM TAKT DER MUSIK

FACE THE MUSIC

2022

IN FAHLEN BATAILLONEN

...IN PALE BATTALIONS GO...

AUGUST - DEZEMBER 2020

EINMAL HÖLLE UND ZURÜCK

HELL & GONE

APRIL - SEPTEMBER 2021

LOCKE & KEY wurde geschaffen
von **JOE HILL** und **GABRIEL RODRÍGUEZ**

SANDMAN basiert auf Figuren erdacht
von **NEIL GAIMAN**, **SAM KIETH**
und **MIKE DRINGENBERG**



VORWORT

I

Das Tor ist eine Meile vom Haus entfernt, zweieinhalb Meter hoch und aus Schmiedeeisen. Doch das verzierte Schloss besteht aus etwas ganz anderem, einer ganz anderen Legierung. Legt man sein Ohr ans Schlüsselloch, ist es fast, als hörte man ... ein Flüstern. Ganz so, als wenn man in einer Muschel den Ozean hört.

Die einspurige Straße führt eine Anhöhe hinauf, zwischen Bäumen hindurch, die so alt sind wie die amerikanische Nation. Diese Bäume waren schon da, bevor Sie geboren wurden, und einige von ihnen werden noch da sein, wenn Sie schon tot sind. Wenn Sie noch einmal lauschen, hören Sie erneut das Meer: den Wind und das Kreischen der Möwen, den dumpfen Schlag der Wellen gegen die uralten Klippen. Die Luft ist kalt und frisch, sauber und salzig. Irgendwo ganz in der Nähe ist der Atlantik, der unermüdlich an die Felsen von Neuengland brandet.

Nach der letzten Kurve sieht man das Haus: eine Festung, zusammengewürfelt aus Türmen, steinernen Balkonen, Buntglas, blauem Schiefer und seltsam bedrohlichen Schatten.

Einige von Ihnen kennen den Ort gut. Andere stehen zum ersten Mal vor dieser Tür. Wie auch immer, wir sind froh, dass Sie gekommen sind.

Das Keyhouse erwartet Sie bereits.

II

Das Keyhouse erschien erstmals 2008 in *Locke & Key: Welcome to Lovecraft* 1. Es folgten 36 weitere Hefte und eine Netflix-Fernsehserie (in der man den Ort Lovecraft in Matheson umbenannte). Die Comics wurden in sechs Bänden gesammelt: *Willkommen in Lovecraft*, *Psychospiele*, *Die Schattenkrone*, *Die Schlüssel zum Königreich*, *Uhrwerke* und *Alpha & Omega* [auf Deutsch auch in den drei Bänden der Master Edition erhältlich, Anm. d. Red.].

Man muss keinen dieser Bände gelesen haben, um dieses jüngste Werk zu verstehen.

Die ersten sechs Bände spielen fast komplett in der Gegenwart (genauer gesagt, gegen Ende der Amtszeit von Obama) und sie erzählen eine einzige Geschichte mit einem Anfang, einem Mittelteil und einem Ende. Das Buch, das Sie in den Händen halten, steht für sich und entführt uns in eine frühere Ära des Keyhouse, jenem riesigen Küstenabschnitt auf der Landkarte anschauen, könnte man Lovecraft am ehesten mit Nahant gleichsetzen.) Wir befinden uns nun im Neuengland des frühen 20. Jahrhunderts, als auf den ungeteerten Straßen das Model T von Ford mit Pferdekutschen um die Wette fuhr, Doppeldecker am Himmel knatterten ... und ein Attentäter den österreichischen Erzherzog Franz Ferdinand ermordete und so den Ersten Weltkrieg auslöste. In diesen frühen Tagen des 20. Jahrhunderts ist das Keyhouse von Kinderstimmen und dem Knistern eines Grammophons erfüllt. Doch hört man genauer hin, so vernimmt man ein Flüstern: den unheimlichen Klang unmenschlicher Stimmen.

Das Keyhouse birgt ein Geheimnis. In ihm verborgen sind an die hundert realitätsverändernde Schlüssel. Es gibt den Überall-Schlüssel, mit dem man eine Tür öffnet, um an einem ganz anderen Ort, Hunderte oder sogar Tausende Meilen entfernt, aus einer anderen Tür hinauszutreten. Es gibt einen Schlüssel, mit dem man den Schatten befehlen kann, einen Schlüssel, der eine Musiktruhe in Gang setzt, deren Töne andere hypnotisieren, einen Schlüssel zu einem Schrank, der Zerbrochenes wieder zusammenfügt, einen Schlüssel, der Menschen in Riesen verwandelt, und viele, viele mehr. Der Familie Locke obliegt es, die Schlüssel zu behüten und dafür zu sorgen, dass sie nur verantwortungsvoll zum Einsatz kommen.

Sind diese Schlüssel ein Segen? Ein Fluch? Ein wenig von beidem, denke ich, obwohl ich eher zu Letzterem neige. Und warum müssen ausgerechnet die Lockes die Schlüssel hüten?

Wer, glauben Sie, hat sie erschaffen?

Die Meeresgrotten unter dem Keyhouse sind eine hauchdünne Schnittstelle zwischen unserer Realität und einer kalten, furchterregenden anderen Welt, bevölkert von uralten Kreaturen aus Sehnsucht und Hass. Diese Wesen werden unaufhaltsam von unserer Welt angezogen, doch sie können hier nur überleben, wenn sie mit einem menschlichen Körper verschmelzen. Ohne einen solchen Wirt verwandeln sie sich beim Eintritt in diese Welt in Barren eines seltsamen Metalls, eines Eisens, das es im Periodensystem der Elemente nicht gibt. Schmiedet man aus diesem Metall Schlüssel, so vermögen sie, die Schlösser der Realität zu öffnen. Sämtliche Schlüssel sind so entstanden. Der allererste wurde geschmiedet, um das Portal zwischen den beiden Welten zu verschließen.

III

Mehr als einmal haben die Schlüssel einen Krieg entschieden.

IV

Es ist nun fast 15 Jahre her, dass Gabriel Rodríguez und ich mit *Locke & Key* begonnen haben. Ich sitze an der Tastatur und Gabe am Zeichenbrett, aber eigentlich erzählen wir die Geschichte gemeinsam. Konzepte, Handlungsstränge, Charaktere und Motive entwickeln wir zusammen, und es ist die beglückendste Zusammenarbeit, die ich mir vorstellen kann.

Von Anfang an wollten wir mit *Locke & Key* alle kreativen Möglichkeiten ausloten, die die Comic-Form bietet – und wir wollten mit den Traditionen und Techniken dieses besonderen Mediums spielen. Eine Geschichte haben wir wie Comic-Strips mit vier Bildern pro Zeile gestaltet und dabei *Peanuts* und *Calvin & Hobbes* parodiert, andere haben wir im Stil eines Kriegscomics aus den 1950er-Jahren erzählt. Ein Comic bestand aus ganzseitigen, größtenteils wortlosen Bildern in der Art von Marvels *Giant Size*-Ausgaben aus den 1970er-Jahren. Es gab eine Geschichte, in der jedes Bild einen anderen Tag zeigte und zusammengenommen einen ganzen Monat im Leben der Familie Locke. Das alles wollten wir machen.

Wir haben uns sogar, halb im Scherz, manchmal vorgestellt, wie es wäre, ein *Locke & Key*-Crossover zu machen. Amerikanische Comics haben eine große, wenn auch alberne Tradition von Crossover-Abenteuern. Die Justice League ist gegen die Avengers angetreten, Doctor Who ist in seiner TARDIS mit dem Raumschiff Enterprise zusammengestoßen, und – wirklich wahr! – der Predator fing an, in Archies Heimatstadt Riverdale Köpfe auf Pfählen aufzuspießen. (Weil die Fans das vermutlich so gewollt hatten!) Die meisten Crossover sind, ehrlich gesagt, nicht besonders gut, aber sie machen fast immer Spaß ... und Gabe und ich haben uns nie gescheut, mit der Familie Locke Spaß zu haben. Das Crossover-Abenteuer blieb jedoch beschränkt auf spätabendliche Scherze in den Bars auf diversen Comic-Conventions. So sehr wir uns auch Mühe gaben, wir wussten nie wirklich, wie wir aus einer Idee wie „Howard the Duck im Keyhouse“ eine gute Geschichte machen sollten. Der Geist war willig, aber die Handlung dazu fiel uns einfach nicht ein.

Will man jemandem die Schuld an diesen (wahrscheinlich schrägen) Ambitionen geben, zeige ich gern auf Neil Gaiman. Es ist seine Schuld. Als Gabe und ich anfangen, die Mythologie um das Keyhouse und das Flüstereisen zu entwickeln, haben wir uns oft auf den Comic bezogen, der uns am meisten inspiriert hat: *Sandman*, das düstere Fantasy-Meisterwerk von Neil Gaiman und einigen der verrücktesten und kreativsten Comic-Künstlern (unter anderem Dave McKean, Sam Kieth, Mike Dringenberg, Malcolm Jones III, Kelley Jones, Colleen Doran, Jill Thompson, P. Craig Russell, J.H. Williams III und viele andere). In 75 Hefen erzählte Gaiman die Geschichte von Morpheus, einer unsterblichen, menschenähnlichen Verkörperung des Traums. Morpheus – auch Shaper genannt – wird kurz vor dem Ersten Weltkrieg von einem gerissenen, aber auch hochmütigen menschlichen Zauberer, Roderick Burgess, überwältigt und verbringt den größten Teil des 20. Jahrhunderts in Gefangenschaft. Ohne ihn verfällt sein Traumreich, Alpträume wie der Korinther (der sogar in seinen Augenhöhlen Zähne hat) entkommen in die wache Welt, und die Werkzeuge des Shaper geraten in falsche Hände. Es ist nur ein kleiner Spoiler, wenn ich verrate, dass Morpheus schließlich aus Burgess' Kerker entkommt und in den nachfolgenden Ausgaben versucht, alles wieder in Ordnung zu bringen. Diese 75 Kapitel sind ein Festmahl an Geschichten: Märchen, skurrile Fabeln, Horrorgeschichten, Betrachtungen zu Verlust, Altern und Überleben, Geschichten über Selbstfindung und Hoffnung. In *Sandman* konnte alles vorkommen, was sich nur träumen ließ. Als Gabe und ich mit *Locke & Key* anfangen, fanden wir, dass die Schlüssel die gleichen Möglichkeiten boten. Auch mit ihnen konnten wir eine Vielzahl von Geschichten in allen möglichen Genres und Stilen erzählen. Von *Sandman* haben wir gelernt, was alles möglich war.

Der Band, den Sie jetzt in den Händen halten, entstand im Laufe eines Jahrzehnts. (Die älteste Geschichte wurde 2011 geschrieben und gezeichnet, während die jüngste Ausgabe Ende 2021 fertiggestellt wurde, fast genau zehn Jahre nach der ersten.) Irgendwann wurde uns klar, dass dieses Abenteuer im wahrsten Sinne des Wortes in die Hölle führt, und ich glaube, ich schlug beiläufig vor, dass es besonders schön wäre, wenn es die Hölle wäre, die die Leser aus *Sandman* kannten. Ich hatte sogar einen besonderen Grund für diesen Abstecher: Eine der berühmtesten *Sandman*-Geschichten dreht sich um den Schlüssel zur Hölle, der seinen Besitzer zum Herrscher über die Unterwelt macht. So kam mir eine Idee: Was, wenn dieser Schlüssel aus Flüstereisen bestand?

Als ich Neil davon erzählte, gab er uns seinen Segen, es herauszufinden. Auch DC Comics meinte, dass das ein gutes Konzept für eine Geschichte sei, und so beschlossen wir, es in Angriff zu nehmen und ein Crossover mit dem Sandman-Universum zu wagen.

Hey, manchmal werden Träume wirklich wahr. Ich glaube, das habe ich irgendwo in einem Comic gelesen.

V

So wie man keinen anderen Band von *Locke & Key* gelesen haben muss, um diesen zu verstehen, so muss man auch nicht mit *Sandman* vertraut sein, um Mary Lockes Abenteuer im Traumreich und anderswo zu genießen. Fans von *Sandman* werden jedoch alte Freunde und vertraute Orte wiedererkennen. Wenn Sie andererseits *Sandman* noch nicht gelesen haben, dann beneide ich Sie: Sie haben eine Menge guten Lesestoff noch vor sich. Gabe und ich hoffen, dass wir Neils Figuren und Konzepten gerecht geworden sind, und wir sind ihm unendlich dankbar, dass er die Skripte las, sich die PDFs anschaute und uns mit Rat und Tat zur Seite stand. Neil ist eine wandelnde Enzyklopädie und sein Wissen und sein Zuspruch kamen diesem Band immens zugute. (Auch indem er ein paar schlimme Patzer verhindert hat.) Dank schulden wir zudem den Redakteuren Chris Ryall und Chris Conroy. Wieder und wieder haben sie das Unmögliche möglich gemacht. Es war eine tolle Zeit, Jungs.

Wenn eine gute Geschichte ein Traum ist, dann gleicht eine Einleitung der unangenehmen Zeitspanne, in der man im Dunkeln wach liegt und wartet, dass das Geplapper im Kopf nachlässt, damit man einnicken kann. Es ist der lange Weg hinauf zum Königreich des Schlafs, zum *House of Mystery*, zum alten Anwesen am Ende von Lovecraft Island. Aber Sie sind schon weit gegangen und dies ist die letzte Kurve. Wir sind dort angekommen, wo wir schon immer hinwollten, zum Keyhouse und den Welten, die darin und dahinter warten. Und siehe da! Die Tür ist offen!

Wir haben Sie schon erwartet.

Joe Hill
Exeter, NH
Sommer 2021

JOE HILL

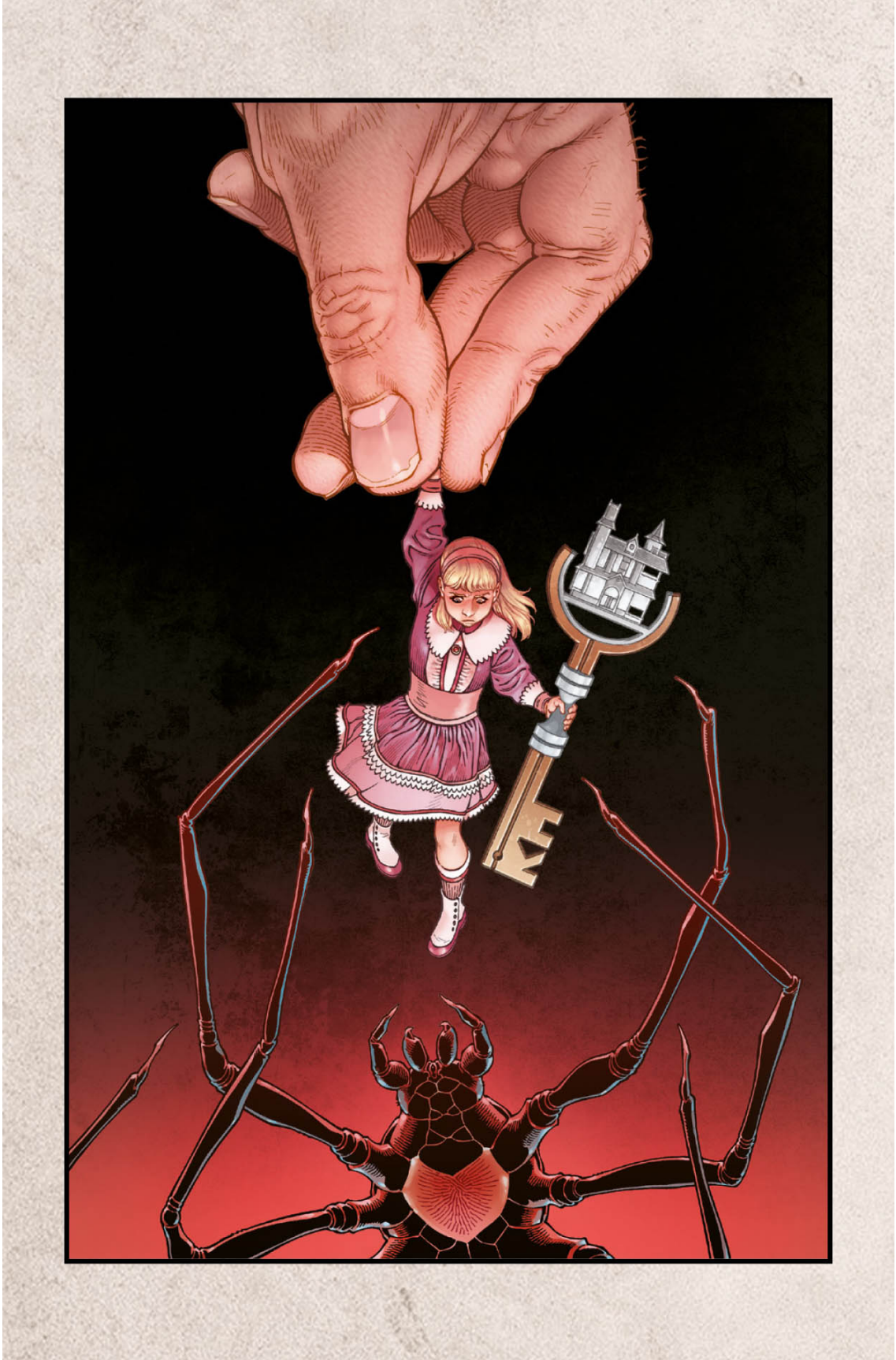
*Für Gillian, meine Frau, meine Liebe -
ein Medaillon voller Mondlicht,
ein Medaillon voller Träume.*



GABRIEL RODRÍGUEZ

*Einen großen Dank an meine Familie. Eure Magie hat die
Wunder dieser Geschichten möglich gemacht.*

*Karen Berger und der Redaktion und dem Kreativteam gewidmet,
die Vertigo Comics ins Leben gerufen und dadurch
eine Welle an Talent und unsterblichen Geschichten entfesselt haben,
die noch immer in den Herzen, Erinnerungen und Träumen von
Lesern und Kreativen nachhallen.*

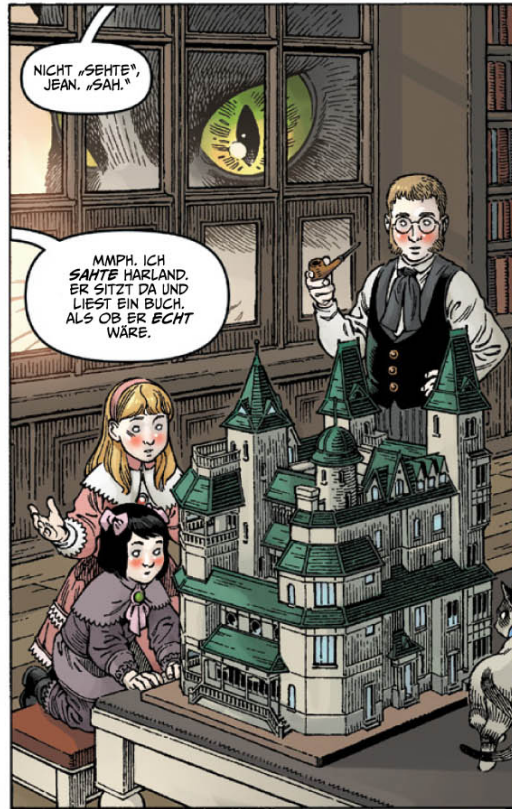
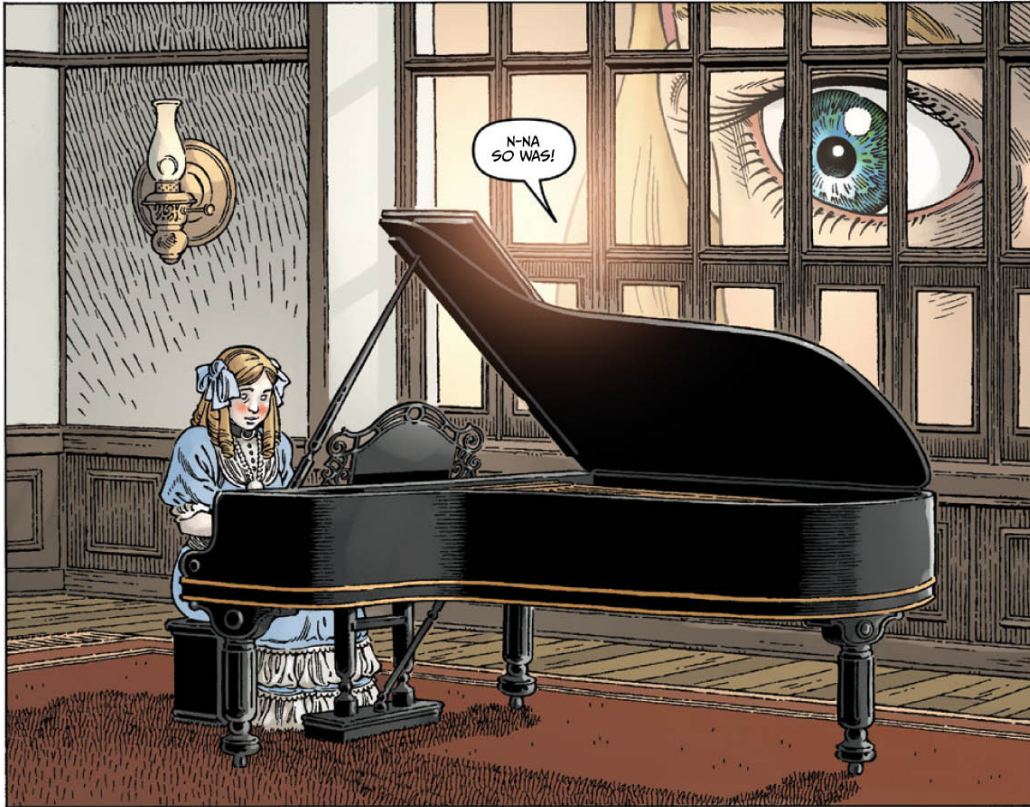


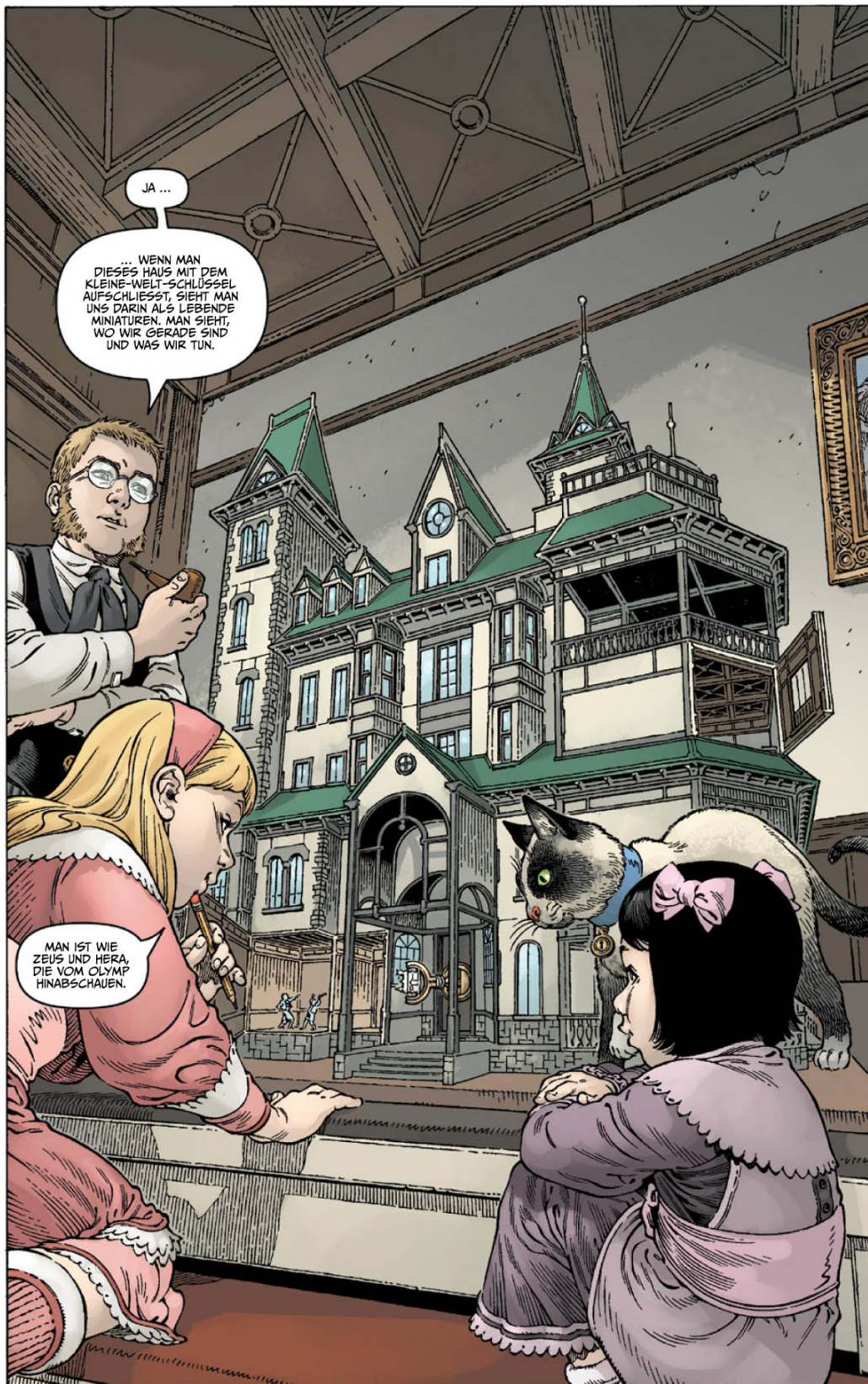


— DAS GOLDENE ZEITALTER —

Kapitel eins

Kleine Welt





JA ...

... WENN MAN
DIESES HAUS MIT DEM
KLEINE-WELT-SCHLÜSSEL
AUFSCHLIESST, SIEHT MAN
UNS DARIN ALS LEBENDE
MINIATUREN. MAN SIEHT,
WO WIR GERADE SIND
UND WAS WIR TUN.

MAN IST WIE
ZEUS UND HERA,
DIE VOM OLYMP
HINABSCHAUEN.

