



Derek Landy
Skulduggery Pleasant

(Loewe 2007 bis 2013 • ab 14 J. • aus dem Englischen von Ursula Höfker)

Bisher war Stephanie ein ganz normales Mädchen. Als ihr Onkel stirbt, ändert sich alles, denn mit einem Mal steht ihr die Tür in ein Reich offen, das schon immer parallel zu ihrem langweiligen Alltag existierte und jetzt nach ihr ruft – die Welt der Magie. Gemeinsam mit ihrem Freund und Partner Skulduggery Pleasant, einem skelettierten und verfluchten Detektiv mit Mantel und Hut, stellt sie sich fortan den Mächten der Finsternis, denn der ewige Kampf zwischen Gut und Böse soll bald in einer letzten Schlacht entschieden werden.

Derek Landy schreibt momentan am 9. Band der Serie, der der letzte sein und 2014 erscheinen soll. In Deutschland schien im Oktober 2013 der siebte Band in Übersetzung.



Der Gentleman mit der Feuerhand (Bd. 1)

344 Seiten • 16,90 • 978-3-7855-5922-2

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 über-



rascht 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 Figuren 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 Sechzehnjährige, 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 welche benehmen, ihre Opfer verfolgen, ihnen auflauern, seehr 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 sieben Bände der Serie erschienen. 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 Groteskerium kehrt zurück (Bd. 2)

335 Seiten • 16,90 • 978-3-7855-6001-3

Seit einigen Monaten ist Stephanie nun beinahe täglich an Skulduggerys Seite im Auftrag des Sankuariums 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 Sankuariums, 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 auf-



rechtzuerhalten 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 Grotteskium ist genau wie Frankensteins Monster aus Leichenteilen unterschiedlicher Wesen zusammengeflochten 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, wie Stephanie sich jetzt nennt, bekommt 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 • 978-3-7855-6002-0

Ein Teleporter nach dem nächsten wird umgebracht. Skulduggery und Walküre ermitteln, dieses Mal jedoch nur im Verborgenen, denn offiziell stehen sie jetzt auf der Liste von verdächtigen Personen des Sanctuariums, 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 Schule 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 • 978-3-7855-7077-7



Seit der großen Schlacht zwischen den Anhängern der Gesichtslosen und Skulduggery und seinen Freunden vor fast einem Jahr, gilt der Skelettdeektiv offiziell als verschollen, die meisten denken jedoch er sei tot – dieses Mal endgültig. 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 der 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 einen 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 beschützen 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 • 978-3-7855-7130-9

Die magische Welt erzittert vor Darquise, einer der mächtigsten Magierinnen 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, 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...



Passage der Totenbeschwörer [Bd. 6]

573 Seiten • 17,95 • 978-3-7855-7131-6



Ein obdachloses Medium sah das nahende Weltende voraus, kurz darauf ist er tot und auch die alte Dame, die seinen Worten als einzige Glauben schenkte, wird ermordet, bevor Skulduggery und Walküre sie befragen können.

Allerdings hat Walküre momentan auch andere Probleme: Sie ist mittlerweile 16 und seit über einem Jahr mit dem Telporter Fletcher zusammen, trifft sich aber auch weiterhin mit dem Vampir Caelan, der ihr bei jedem Treffen seine große Liebe gesteht. Während Walküre mit beiden Jungen ein falsches Spiel spielt, ernennen die Totenbeschwörer Melancholia, ein bisher eher unscheinbares und nur mittelmäßig begabtes Mädchen, zur Todbringerin, obwohl viele davon überzeugt waren, dass Walküre diesen Posten einnehmen würde.

Nun müssen sie herausfinden, was die sogenannte „Passage“ ist, deren Einsetzen die Totenbeschwörer in den nächsten Tagen vorhersagen und die für alle eine paradiesähnliche Welt entstehen lassen soll. Schnell wird dabei jedoch klar: Paradiesähnlich ist diese neue Welt nur für die Hälfte der Weltbevölkerung – 3,5 Milliarden Menschen werden dabei sterben. Die einzige Hoffnung besteht nun in Lord Vile, der ursprünglich als Todbringer verehrt wurde und der mächtigste Totenbeschwörer aller Zeiten sein soll. Das Problem ist nur: Man geht allgemein davon aus, dass Vile tot ist, nur Skulduggery hat ihn seit seinem Verschwinden nochmals gesehen...

Immer wieder hat Skulduggery angedeutet, dass er eine finstere Vergangenheit hat, bisher hat sich Walküre mit diesen Andeutungen und einer fehlenden Erklärung mehr oder weniger zufrieden gegeben. In diesem Band erfahren sie und der Leser erstmals, was Skulduggerys dunkles Geheimnis ist – und man versteht, dass er nie darüber reden wollte. Zugleich erfährt man die Wahrheit über seine Existenz, d.h. wie aus ihm ein lebendes Skelett geworden ist, denn auch hier bestand bisher Unklarheit und man konnte sich nur auf Spekulationen stützen.

Es ist erstaunlich, wie es dem Autor gelingt, auch im sechsten Band die Spannung zu halten und Fäden, die vor langer Zeit begonnen haben, wieder aufzunehmen und weiterzuspinnen. Die Handlung bleibt unvorhersehbar und abwechslungsreich. Zugleich gewinnen die Figuren weiter an Tiefe: Skulduggery muss sich mit seiner Vergangenheit auseinandersetzen und die schlimmen Dinge, die er vor Jahrzehnten getan hat, akzeptieren, um nicht daran zu zerbrechen. Obwohl er eine der wichtigsten Hauptfiguren ist und besonders durch seinen Wortwitz die Sympathie des Lesers weckt, beginnt das positive Bild, das man sich von ihm gemacht hat, zu bröckeln. Auch Walküre verändert sich und wird erstmals von mehreren Figuren mit ihrem veränderten Ego konfrontiert, da die meisten ihre Entwicklung mit Besorgnis beobachten.



Duell der Dimensionen [Bd. 7]

590 Seiten • 18,95 • 978-3-7855-7452-2

Das Sanktuarium in Irland hat ein Problem: Jemand hat Sterblichen magische Kräfte verliehen, jetzt sind alle Agenten damit beschäftigt, die Magie weiterhin vor der Außenwelt geheim zu halten. Walküre muss einen Mann einfangen, der sich für einen Schmetterling hält und splitternackt durch den Park fliegt, Skulduggery sieht sich einem Werwolf gegenüber, obwohl es Werwölfe eigentlich schon längst nicht mehr gibt.

Auch die anderen Sanktuarien weltweit sind der Meinung, dass in Irland etwas schief läuft, immerhin ist es jetzt das siebten Mal innerhalb weniger Jahre, dass ausgerechnet dort etwas so Ungewöhnliches passiert, dass es selbst den Magiern komisch vorkommt. Man stellt die Ältesten vor die Wahl und gibt ihnen eine Woche Zeit, um die Kontrolle an die Mitglieder des selbsternannten Rates abzutreten. Skulduggery und Walküre müssen das Problem daher so schnell wie möglich lösen und beweisen, dass die Iren auch ohne fremde Hilfe zurechtkommen.

Zum ersten Mal wird bei den Ermittlungen eine Möglichkeit gefunden, einen Zauberer, der seinen wahren Namen kennt, unter Kontrolle zu halten – eine Lösung für Walküres Problem mit ihrem zweiten Ich Darquise, von der prophezeit wurde, dass sie ihre eigene Familie und danach die ganze Menschheit töten wird. Auf der einen Seite ist Walküre von der enormen Kraft, die ihr Darquise gibt, fasziniert: Selbst als sie in einem Kampf stirbt, reicht Darquises Bewusstsein, um sie wieder zum Leben zu erwecken. Auf der anderen Seite fürchtet sie die Konsequenzen und ist lieber bereit, für immer eingesperrt zu sein und in einem Koma-ähnlichen Zustand vor sich hin zu vegetieren, als ihre eigenen Eltern und ihre kleine Schwester zu töten.

Gleichzeitig weiß sie, dass es niemanden gibt, der sie aufhalten könnte, wenn sie beschließt, Darquise die Macht zu überlassen. Sie hofft, dass Skulduggery dazu in der Lage wäre, weiß aber genau, dass auch der dazu der dunklen Seite in sich freie Hand lassen müsste – eventuell wären dann beide nicht mehr zu stoppen.

Auch im siebten Band der Reihe hält Landy die Spannung, überrascht den Leser mit dem Auftreten vergessener geglaubter Figuren und neuer Charaktere und führt den amüsant-sarkastischen Stil, den man aus den ersten Teilen kennt, gekonnt fort. Gleichzeitig gibt es erneut Szenen, die die Fassade von Skulduggery und Walküre bröckeln lassen und zu erkennen geben, dass die oftmals ruppige, spöttische Art, mit der sie anderen Figuren begegnen, doch nicht ihr wahres Ich widerspiegelt, sondern vielmehr eine Tarnung ist, die es ihnen in einer Welt voll Verbrechen, Tod und düsteren Prophezeiung leichter macht, mit allem fertig zu werden.

Die Serie nähert sich Stück für Stück dem Höhepunkt, in zwei weiteren Bänden wird sich nicht nur das Schicksal der Menschheit, sondern auch das ganz persönliche von Skulduggery und Walküre entscheiden. Bisher kann ich mir nicht vorstellen, wie sich am Ende alles aufklären soll, und so, wie man Landy bisher kennengelernt hat, würde es zumindest mich auch nicht wundern, wenn er sich gegen ein Happy End entscheidet – zu viele geliebte Figuren mussten bis jetzt schon sterben.

Ein Beitrag von
Ruth van Nahl



www.alliteratus.com

www.facebook.com/alliteratus w [http://twitter.com/alliteratus](https://twitter.com/alliteratus)

© Alliteratus 2013 • kostenfreier Abdruck bei Nennung von Quelle und Verfassern

Unterstützen Sie bei Ihrem Kauf eine lokale Buchhandlung!

Wenn Sie lieber online bestellen, bieten zwei Buchhandlungen Ihnen portofreien Versand,
wenn Sie bei der Bestellung das Stichwort „Alliteratus“ angeben; klicken Sie aufs Logo.
Alliteratus ist kommerziell weder an der Bewerbung noch am Verkauf des Buches beteiligt.



Skulduggery Pleasant Wiki is a community-driven wiki about the Skulduggery Pleasant book series by Derek Landy that anyone can contribute to. It includes character profiles, location summaries, and more! The day has come! We have a title, as well as a cover, for the new Skulduggery Pleasant book! SPX finally has a name! It's Skulduggery Pleasant: Resurrection. The new tagline for the tenth book is "You Can't Keep A Dead Man Down". What do you think of the new book?! Skulduggery Pleasant is an Elemental and a "living" skeleton. He fought in the War against Mevolent as part of a group called the Dead Men. However, the death of his family at the hands of Nefarian Serpine caused him to go mad and in a fit of rage, he picked up a poisoned dagger which trapped him, and Serpine tortured and killed him. He was resurrected, but he soon was overcome by his fury and desire for destruction and became Lord Vile, the most powerful of the Three Generals. Five years later, he Please, for the love of God, read the "Skulduggery Pleasant" books. I am begging you. susiephone. Skulduggery: That's a difficult question to answer. Do you want to hear me explain for fifteen minutes why I think the word "safe" is misleading and avoid using in almost every situation? Valkyrie: Absolutely not. Skulduggery: "Safe", uh, there are certainly "less" safe things out there, incorrectspquotes. Follow.