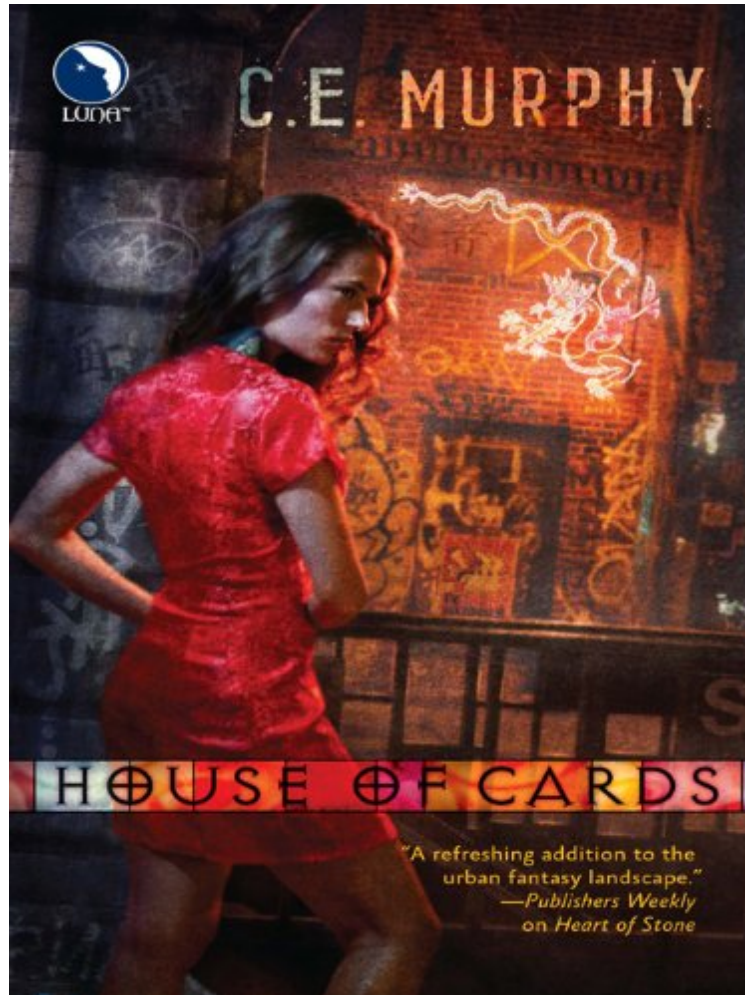


[Read now] House of Cards (Negotiator)

House of Cards (Negotiator)

Von C.E. Murphy

audiobook / *ebooks / Download PDF / ePub / DOC



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrank: #468919 in eBooksVerffentlicht am: 2010-03-24Erscheinungsdatum: 2010-04-01File Name: B0037NB4BG | File size: 23.Mb

Von C.E. Murphy : House of Cards (Negotiator) before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised House of Cards (Negotiator):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Read the first one and you may enjoy this oneVon AmberAfter being so impressed by the first book in this series I couldn't wait to read this 2nd part about the 'Negotiator' Margrit Knight. However where as 'Heart of Stone' was fast and furious 'House of Cards' was slow and lazy.Don't get be wrong. I liked this installment for the story content but it just wasn't as good as the first book. With alot of talk and no action it was a bit of an anti-climax for me.The series is still refreshingly new and nothing like I have read before. With 5 races all using Margrit to get what they want it was interesting to see the twists and turns in the story unfold. Alban is a character I still want to know more about and I think there is still alot more than meets the eye regarding the rest of the 'Old Races'.Only time will tell and the third

part in this trilogy 'Hands in the Flame' will be out in Autumn. It will be going on my pre-order list!0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Atmosphärisch dichte Fortsetzung *4.5 Sterne* Von Javelinx Die Anwältin Margrit Knight hat es geschafft, den Gargoyle Alban vom Verdacht des Mordes an einigen menschlichen jungen Frauen zu befreien. Dafür hat sie sich allerdings bis über beide Ohren in die Angelegenheiten der berrückten Alten Rassen in New York verwickelt, und anstatt ihr zu helfen, zieht sich Alban zurück in der trügerischen Hoffnung, sie damit zu schützen. Grit bleibt nichts anderes übrig, als sich selber aus dem Schlamassel zu befreien - mit fragwürdigem Ergebnis... Auf die Fortsetzung von HEART OF STONE war ich sehr gespannt, denn nach dem starken Serienauftakt schien fraglich, wie die Autorin dieses hohe Niveau aufrechterhalten wollte - vor allem, nachdem in vielen Trilogien Band 2 meistens nicht über ein Bergangsbuch hinauskommt. Die Antwort ist so einfach wie klug: in HOUSE OF CARDS geht es weniger um Tempo, statt dessen wird in atmosphärisch dichten Szenen der Weltentwurf weiter ausgebaut, der die ungewöhnlichen paranormalen Rassen sowohl in ihren charakteristischen Eigenheiten als auch in ihrer Vorgeschichte und ihrem teilweise mörderischen Gerangel untereinander zeigt - und Margrit mitten unter ihnen. Dieser Teil des Plots ist gut in Szene gesetzt; viele berrückte Wesen, von denen man in der Urban Fantasy sonst nur sehr selten etwas zu sehen bekommt, werden hier lebendig gezeigt. Die Djinne, schnell und flink wie der Wind, genauso schwer zu fassen und heimtückisch bedrohlich für den Menschen, den sie scheinbar spurlos töten können, sind dabei nur ein faszinierendes Beispiel. Selkies, Drachen, Gargoyles und ein mächtiger Vampir sind in einen Machtkampf verstrickt, zwischen dessen Fronten sich Margrit wiederfindet - ohne Unterstützung Albans, der ausgerechnet jetzt einen Rückzieher macht und Margrit ohne Rückendeckung stehen lässt. Der Spannungsaufbau im Plot spiegelt wunderbar Margrits Frustration wider, die sich auf den Leser überträgt. Manchmal fragt man sich, wie sie es überhaupt noch aushält, ihn auch noch zu verteidigen, als ihre Freunde und Familie genauso in den Rcken fallen wie die intrigierenden berrückten. Dabei wird in beeindruckender Weise klargemacht, dass Alban eben kein Alpha-Vampir oder Werwolf ist, der sich kurz entschlossen in den Kampf wirft, sondern ein nichtmenschliches Wesen aus einer Rasse, die Erinnerungen über Jahrtausende bewahrt und zu Stein erstarrt, sobald die Sonne aufgeht. Obwohl ein Ausgestoener, hält Alban die Traditionen hoch, selbst wenn er dabei Nachteile erleidet - und Margrit mit ihm. Ein dicker Brocken, den sie schlucken muss, der sie zunehmend zu immer riskanteren Deals mit den Alten Rassen treibt. Gerade als man denkt, dass nun die Wellen der Frustration nicht mehr höher schlagen können, laufen die Handlungsstränge in einem wunderbar in Szene gesetzten Maskenball zusammen, der - in bester Tradition der Urban Fantasy - natürlich von einem Vampir veranstaltet wird. Dies ist eine Kernszene des Buches, sowohl die Kostüme der einzelnen Rassen als auch einige Tanzszenen sind atmosphärisch bis ins Feinste ausgestaltet und auf jeden Fall lesenswert. Der Ball stellt einen Wendepunkt der Handlung dar, die ab diesem Zeitpunkt immer mehr an Fahrt (und Flug!) gewinnt, bis zu einem Showdown mit Cliffhanger-Qualitäten, und doch noch alle Erwartungen erfüllt, die die Story zuvor geweckt hatte. Am besten liest man sich Teil 3, HAND OF FLAMES, auch gleich herunter.

Kurzbeschreibung New York City's only legal counsel to the fabled Old Races, Margrit Knight is levelheaded in all matters extraordinary. But when she's summoned to negotiate a peace treaty among rival factions, her own mortal world threatens to fall apart. Margrit's been in hot water before, but reentering the underworld brings a new set of problems. And a new set of friends and enemies, including a ruthless vampire mobster, a dragonlord who won't take no for an answer, a band of subversive selkies, and Alban Korund, the sexy gargoyle who got her into this mess and whose granite-strong touch still haunts her every fantasy.

Kurzbeschreibung New York City's only legal counsel to the fabled Old Races, Margrit Knight is levelheaded in all matters extraordinary. But when she's summoned to negotiate a peace treaty among rival factions, her own mortal world threatens to fall apart. Margrit's been in hot water before, but reentering the underworld brings a new set of problems. And a new set of friends and enemies, including a ruthless vampire mobster, a dragonlord who won't take no for an answer, a band of subversive selkies, and Alban Korund, the sexy gargoyle who got her into this mess and whose granite-strong touch still haunts her every fantasy.

ber den Autor und weitere Mitwirkende C.E. Murphy is the author of more than twenty books along with a number of novellas and comics. Born in Alaska, currently living in Ireland, she does miss central heating, insulation and sometimes--snow but through the wonders of the internet, her imagination and her close knit family, she's never bored or lonely. While she does travel through time (sadly only forward, one second at a time) she can also be found online at www.cemurphy.net or @ce_murphy on Twitter