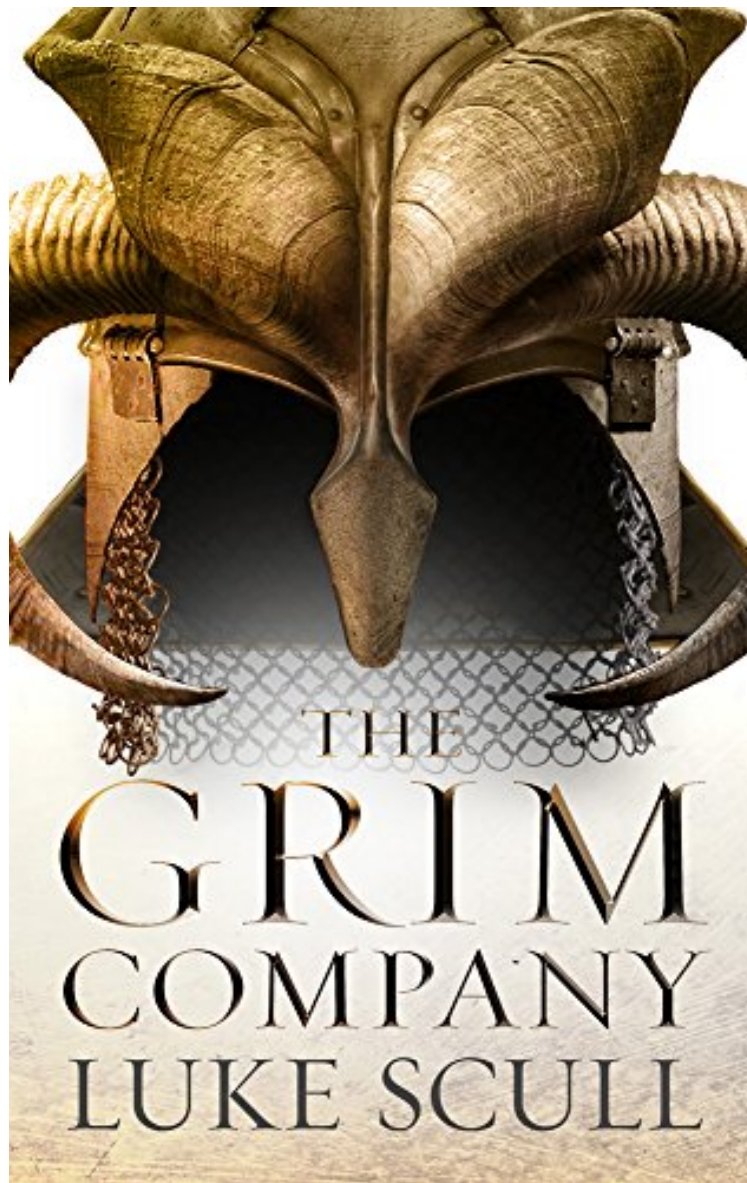


(Read ebook) The Grim Company

## The Grim Company

*Von Luke Scull*

*audiobook / \*ebooks / Download PDF / ePub / DOC*



DOWNLOAD



READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrang: #66883 in eBooksVerffentlicht am: 2013-03-01Erscheinungsdatum: 2013-03-01File Name: B00APDVEJI | File size: 19.Mb

**Von Luke Scull : The Grim Company** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised The Grim Company:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. The grimVon Neil McGregorFantastic read, I loved every minute of the book from start to finish, I now look forward to reading the rest and more from Luke scull0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ganz gutVon

Chris Buch an sich ganz spannend. Charaktere sind jedoch manchmal etwas bezeichnet. Aber sonst ganz gut und so wie ich von 5 Kunden fand die folgende Rezension hilfreich. Abercrombie light - Vertreibt auf jeden Fall die Wartezeit bis zum nächsten Teil. Von Phedre Dieses Debut wurde in vielen Rezensionen die ich gesehen habe mit der Arbeit von Joe Abercrombie verglichen. Mit Abercrombie kann dieser Autor sich noch nicht messen, aber ich kann nachvollziehen wo einige die Parallelen sehen. Vor allem die wirklich düstere Grundstimmung die bei beiden Autoren gemeinsam. Auch hier wird von Beginn an klar, dass es eines mit Sicherheit nicht geben wird: Ein Happy End. In Luke Scull's Welt wurden die Götter vor einiger Zeit von mächtigen Magelords in einem lang währenden Krieg gestürzt. Die übrig gebliebenen Magelords teilten die Welt daraufhin unter sich auf und regieren ihre Regionen nun wie es ihnen gefällt. Es kommt zwar immer wieder zu kleinen Kämpfen untereinander, aber im Grunde sind die Kräfte in Balance. Bis Salazaar der Magelord von Dorminia beschließt an einer kleinen rebellierenden Küstenstadt ein Exempel zu statuieren. In einer Demonstration von unglaublicher magischer Macht lässt er die gesamte Stadt mit Hilfe einer riesigen Tsunami aus. Salazaar ist danach allerdings geschwächt und Dorminia wird dadurch verwundbar. In der Auseinandersetzung um Dorminia wetteifern nun Rebellen Gruppen und andere Magelords um die Gelegenheit Salazaar endgültig auszuschalten und Dorminia zu übernehmen. Der Plot dieser Geschichte ist in der Fantasy altbekannt und gut bewährt. Luke Scull bevollkومت diese Geschichte allerdings mit Charakteren die nur auf den ersten Blick den bekannten Rollenklischees entsprechen. Ähnlichkeiten zu Abercrombie's Charakteren aus der First Law Trilogie sind allerdings kaum von der Hand zu weisen. Vor allem der junge, naive Schlingling; ein wortkarger Barbar aus dem Norden und ein Krüppel mit interessanten Verbindungen haben bei mir eine hochgezogene Braue ausgelöst. Auch der Ton ist dem von Abercrombie sehr ähnlich. Auch hier muss es erst ganz dunkel werden, bevor sich ein kleines Licht am Ende des Tunnels zeigt. Im Gegensatz zu Abercrombie's Welt geht es hier magisch aber richtig zur Sache. Die Magelords verfügen über außergewöhnliche Kräfte und Salazaar erschafft sogar eine Truppe Supersoldaten mit magischen Waffen. Wenn der Autor die Fightszenen dieser Augmentors beschreibt, merkt man, dass er aus dem Spieledesign kommt und kann sich bildlich vorstellen diese Fights in einem PC-Spiel zu sehen. Alles in allem ist "The Grim Company" ein netter Zeitvertreiber für Fans von Fantasy mit Ecken und Kanten. Der Autor hat auf jeden Fall Potential und ich bin gespannt, wie es in dieser Trilogie weitergehen soll. Dieser erste Band hat ein in sich abgeschlossenes Ende und es ist erstmal nicht offensichtlich wo die Reise hingehen soll.

Kurzbeschreibung First in an epic, gritty trilogy from the hottest new voice in British fantasy. It is a time of darkness. The last magic of the dead gods is on the wane. Demons and half-formed monsters plague the land as the final barriers between the realms begin to fail. The jealous Magelords of three great cities sit in their towers of stone and brood over the scant power that remains... It is not a time of heroes. Their songs are long forgotten, their deeds go unwritten. But, even now, some few still nurse a spark of hope, an unlikely fellowship, united against the tyranny of their immortal overlords THE GRIM COMPANY. Pressestimmen "[F]un yet fearsome, gritty and gripping in equal measure... The Grim Company is pretty brilliant." --Tor.com "[S]pins a gripping tale with expertise and relish." --The Guardian "[A] grisly, compelling read... hugely enjoyable." --The Daily Mail "A noteworthy and gripping debut that promises to develop into an altogether superior series--one well-worth getting hooked on at the outset." --Kirkus "Luke Scull delivers a fantastic story that is ripe with action, strong characterization and a tight plot.... This is one debut not to be missed and marks Luke Scull as one of epic fantasy's talented debutants." --Fantasy Book Critic "[A] rollicking dark fantasy adventure novel. It moves with verve and pace... and is threaded through with a great sense of humor." --The Wertzone "Highly memorable with a great cast and an even greater story all wrapped up in a mature world, told by a true story-teller. The Grim Company is one of the best fantasy books you will read this year." --SFBook.com "Luke Scull is more than good. He's the sort of author you buy on publishing date and read on the way home." --TheBookBag.co.uk Kurzbeschreibung First in an epic, gritty trilogy from the hottest new voice in British fantasy. It is a time of darkness. The last magic of the dead gods is on the wane. Demons and half-formed monsters plague the land as the final barriers between the realms begin to fail. The jealous Magelords of three great cities sit in their towers of stone and brood over the scant power that remains... It is not a time of heroes. Their songs are long forgotten, their deeds go unwritten. But, even now, some few still nurse a spark of hope, an unlikely fellowship, united against the tyranny of their immortal overlords THE GRIM COMPANY.