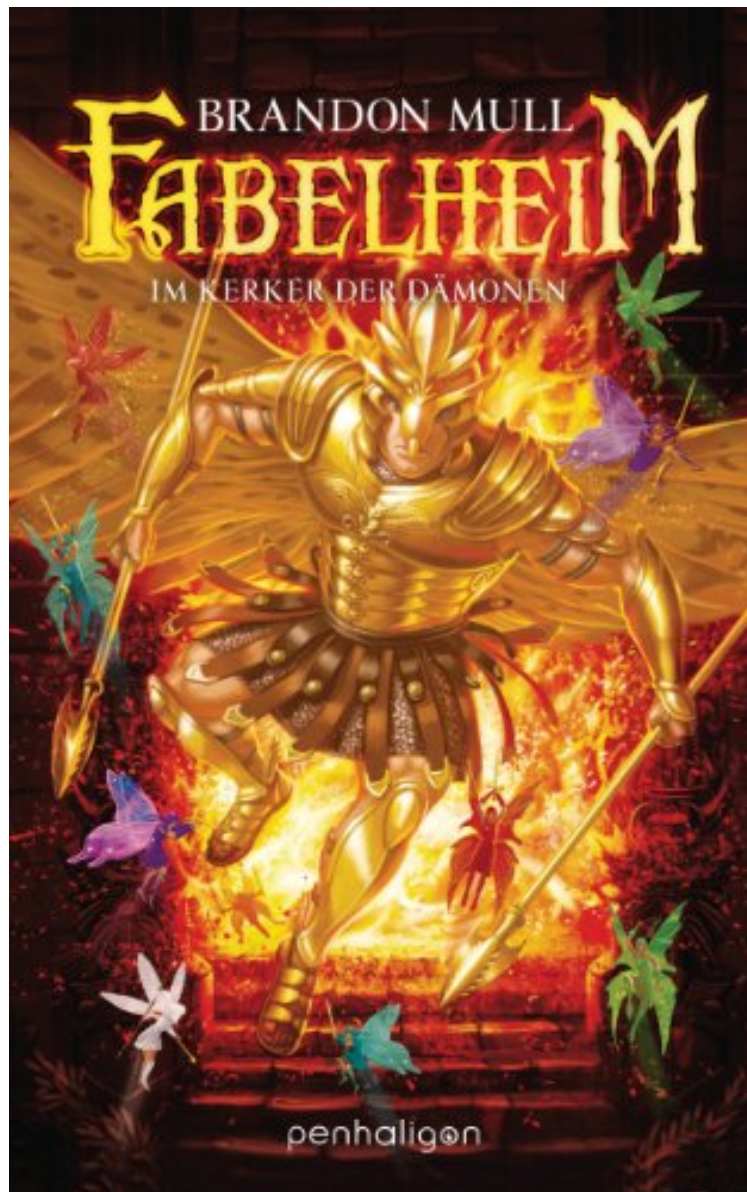


(Read ebook) Fabelheim: Im Kerker der Dmonen

Fabelheim: Im Kerker der Dmonen

Von Brandon Mull

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



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrang: #148017 in eBooksVerffentlicht am: 2014-05-26Erscheinungsdatum: 2014-05-26File Name: B00HCBBV80 | File size: 27.Mb

Von Brandon Mull : Fabelheim: Im Kerker der Dmonen before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Fabelheim: Im Kerker der Dmonen:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. gutVon TiniTolles Buch! Gut zu lesen. Macht schtig. Wurde mir von einer Freundin ans Herz gelegt. Hab es leider zu schnell

durchgelesen. 1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ein Abschluss der Begeistert! :D Von Solaria v. Bcher aus dem Feenbrunnen Beschreibung Die Geschwister stehen vor einer groen Aufgabe im letzten Teil von Fabelheim. Denn kein geringerer als Sphinx will mit der Hilfe der Artefakte den Dmonenkerker ffnen und die gefhrlichsten Diener der Dunkelheit mitsamt Ihrem Knig Gorgrog befreien... Nun sind die Diener des Lichts und Kendra und Seth gefragt die sich auf die Suche nach dem Artefakt machen... Cover Das Cover finde ich wie immer bildgewaltig und zeigt einen Krieger. Auch die magischen Geschpfe und die Farbgebung runden das ganze ab und meine Meinung ist das es hier ziemlich rund gehen wird. Charaktere Kendra und Seth sehen sich wieder der Rettung der Welt entgegen und mssen versuchen nicht nur das letzte Artefakt vor Sphinx und der Gesellschaft des Abendsterns zu finden, sondern auch noch die Welt vor der Bosheit zu retten. Schreibstil Der Autor Brandon Mull hat nicht nur einen flssigen Schreibstil der einen mitnimmt, sondern auch in diesem finalen Band einiges an berraschenden Wendungen mit eingebaut hat, so das es nicht nur spannend zu lesen war, sondern einen auch mitfiebern lie. Meinung Kendra und Seth sehen sich mit den Rittern der Morgenrte auf einem finalen Showdown um die Rettung der Welt. Denn kein geringerer als Sphinx steht vor der Vollendung seiner Tat. Die daraus besteht den Dmonenkerker zu ffnen und nicht nur die dort lebenden gefhrlichsten Dmonen frei zu lassen, sondern auch noch Gorgrog den Dmonenknig, der die Welt mit Bosheit berziehen wrde. Ein Rennen entbrennt und durch einen unachtsamen Fehler verlieren die Guten die Artefakte und den Bsen steht eigentlich nichts mehr im Weg... auer die Krieger des Lichts... Fazit Mich hat der fnfte Teil der Serie begeistert und mitgerissen. Da ich den Schreibstil von dem Autor Brandon Mull sehr gut finde und ich war sehr zufrieden mit dem Ende. Fr mich eindeutig empfehlenswert! 5 von 5 Sternen 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Leider... Von Wolfgang Kucher Im Angesicht einer drohenden Katastrophe bilden sich manchmal die seltsamsten Allianzen. (S.350) Zum Inhalt: Im letzten Band der Pentalogie rund um das Reservat Fabelheim geht es ab der ersten Seite ans Eingemachte. War man von den letzten Bchern noch einen mehr oder minder sanften Einstieg gewohnt, legt die rasante Story um Seth und Kendra und ihre zentrale Rolle in der Vereitelung der ffnung des magischen Siegels des Dmonenkerkers Zzyzx ab der ersten Seite ein Tempo vor, das den ganzen Text kennzeichnet. Parallele Handlungsfdn, Rckblicke und kurze erklrende Exkurse wechseln sich ab. Betrachtet man die Geschwister Seth und Kendra kann man man mit Fug und Recht von einem Entwicklungsroman sprechen, der in den 5 Bnden das Heranreifen der beiden Jugendlichen zu verlässlichen Mitgliedern der Ritter der Morgenrte erkennen lsst. Die gefhrlichen Herausforderungen, denen sie und ihre Freunde sich dabei gegenber sehen, lsst immer wieder neue Wendungen, Zweckallianzen und neue hoffnungsvolle Freundschaften entstehen. In einer Welt, die aus den Fugen zu geraten droht und in denen Erfolgserlebnisse fr die Protagonisten sehr dnn gest sind, bedarf es einiger wundersamer Begegnungen, sowie einiger herber Enttäuschungen, um einen Weg zu finden, der keineswegs von Anfang an offen zu Tage tritt. Dies ist es auch was die durchgngige Spannung der Erzhlung ausmacht: kaum glaubt man den roten Faden erhascht zu haben, entgleitet er dem Leser im nchsten Absatz wieder. So muss Seth z.B. der dem Dmon Graulas sein Siechtum erleichtern will feststellen, dass er in eine Falle tappt, die von langer Hand vorbereitet wurde, Kendra findet geliebte Menschen wieder, von deren Tod sie berzeugt war und jeder einzelne ihrer Freunde muss feststellen, dass auch die grte Anzahl magischer Artefakte keine Garantie fr Sieg oder Niederlage darstellt in einer Schlacht, die ihren Ursprung vor onen nahm. Licht flt in diesem Teil der Geschichte auch auf die Herkunft und Zukunft der Feenknigin; ebenso werden die Karten nach der Zerstörung Fabelheims als Refugium fr magische Geschpfe auch in so gut wie allen anderen anderen Reservaten neu gemischt, was nicht nur den Drachen aus Wyrmoost gefllt. Ganz nebenbei, aber deswegen nicht weniger eindringlich, thematisiert Brandon Mull auch die Problematik von Menschen, denen fast eine unendliche Lebensspanne beschert wurde und wie diese entsprechend ihrer mentalen Veranlagung damit fertig werden. Fazit: Leider ist dieser Band, wenn auch ein furioser, so doch ein Abschluss, einer auergewöhnlichen Geschichte, die mich nun seit geraumer Zeit begleitet und beschäftigt, sowie immer wieder aufs neue berrascht, gefesselt und in ihren Bann gezogen hat. Brandon Mull hatte die Handlung, wie er schreibt (siehe. S.557 Ist das nun wirklich das Ende?) stets in fnf Bnden konzipiert. Zum einen ist dies fr die facettenreiche Geschichte positiv, da sie so zu einem Finale kommt ohne sich endlos in immer seichteren Folgebnden zu verlieren, zum anderen ist es schon allein um des erfrischenden, Ideen sprhenden Inhalts willen schade aber es gibt ja auch noch weitere Werke aus der Feder dieses Autors ;-). Zum Buch: Die Verarbeitung des Buches lsst keine Wnsche offen. Der Buchblock ist trotz seines Umfangs von ber 550 Seiten sehr stabil verleimt, der Umschlag robust gehalten und die Typografie unterstzt ein ztiges Lesen, aufgelockert durch passende und sauber gedruckte Schwarz/Wei-Grafiken. Ausgefñrt wurde der Druck auf angenehm griffigem, solidem Papier.

Kurzbeschreibung Ein faszinierendes Abenteuer voller Magie, geheimnisvoller Fabelwesen und mit einem Geschwisterpaar, das im Augenblick der hchsten Not ber sich hinauswchst Nach Jahrhunderten der Planung und der Intrigen steht der Sphinx der Anfrher der Gesellschaft des Abendsterns kurz davor, den legendren Kerker der Dmonen zu ffnen. Sobald das geschehen ist, wird er die Welt mit Bosheit berziehen und seine schreckliche Herrschaft antreten. In ihren Bemhungen, den Sphinx aufzuhalten, liefern sich Kendra, Seth und die Ritter der Morgenrte ein verzweifelt

Rennen mit der Gesellschaft des Abendsterns. Doch der Sphinx scheint ihnen immer einen Schritt voraus zu sein. Pressestimmen "Auch dieser Band bietet eine Handlung voller Tempo und Spannung, greift Sagenmotive auf und transportiert diese in ein modernes Umfeld." (Jugendbuch-couch.de, Juni 2014) "Fantasy, die keine Wünsche offen lässt. Brandon Mull schafft mit seinen Worten besten (Lese-)Spaß für alle Altersklassen."

(www.literaturmarkt.info) Kurzbeschreibung Ein faszinierendes Abenteuer voller Magie, geheimnisvoller Fabelwesen und mit einem Geschwisterpaar, das im Augenblick der höchsten Not über sich hinauswächst Nach Jahrhunderten der Planung und der Intrigen steht der Sphinx der Anführer der Gesellschaft des Abendsterns kurz davor, den legendären Kerker der Dämonen zu öffnen. Sobald das geschehen ist, wird er die Welt mit Bosheit bezaubern und seine schreckliche Herrschaft antreten. In ihren Bemühungen, den Sphinx aufzuhalten, liefern sich Kendra, Seth und die Ritter der Morgenröte ein verzweifeltes Rennen mit der Gesellschaft des Abendsterns. Doch der Sphinx scheint ihnen immer einen Schritt voraus zu sein.