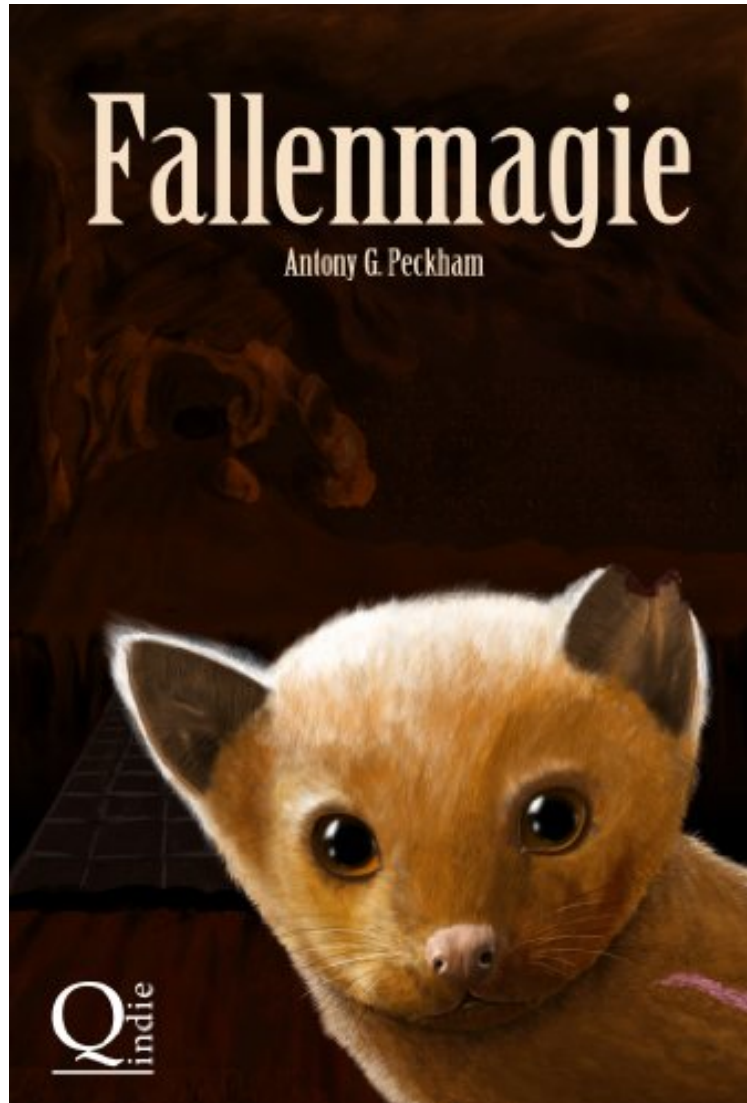


[Library ebook] Fallenmagie

Fallenmagie

Von Antony G. Peckham

ebooks | Download PDF | *ePub | DOC | audiobook



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrang: #261329 in eBooksVerffentlicht am: 2014-04-14Erscheinungsdatum:
2014-04-14File Name: B00JOEB8C2 | File size: 30.Mb

Von Antony G. Peckham : Fallenmagie before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Fallenmagie:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Eine sehr einfallsreiche GeschichteVon Kaiz74Zwei Handlungsstrnge, ber die Zeiten miteinander verwoben. Die Geschichte ist dabei auch sehr einzigartig. Eine bereifrige Fallenmagierin ist unzufrieden mit ihrem Ansehen in der Fallenmagierschule (die Experten fr magische Fallen) und will es ihren Meistern mal richtig beweisen, was sie drauf hat.Dem Gegenber zwei Schatzsucher, die aufbrechen um einen Suchauftrag in einer Ruine zu erfillen.Die Charaktere

sind sehr schn beschrieben und haben alle ihre Macken. Also wer Fantasy und ein wenig eingemischtes SF mit einfallsreichen Ideen sucht, ist hier an der richtigen Stelle. 2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Zwei Geschichten Von Michael Siedentopf Der Autor fhrt uns auf zwei parallelen Handlungsstrngen in die Welt ein und macht uns einerseits mit Mia und ihrem Lehrmeister, andererseits mit Kosch und Parcas bekannt. Mia ist eines jener hochbegabten, berehrgeizigen Gren, die meinen ihre Begabung reiche aus. Doch schnell wird durch den Umgang mit ihrem Haustier klar, dass ihr eine Form von Bildung - Herzensbildung - fehlt. Dies hat offenbar auch Sulvur, der etwas unorthodoxe Lehrer (ein Bruder Gandalfs im Geiste), verstanden. Kosch und Parcas sind zwei sehr gelungen gezeichnete Typen, vorallem Parcas, der bauernschlaue Begleiter, der dem gelehrten Kosch ein ums andere Mal beweisen kann, das Bhergelehrsamkeit und Schule des Lebens zwei verschiedene Paar Schuhe sind. Der Stil ist flssig, die Sprache bildhaft. Besonders die Dialoge stechen gelungen heraus. Wer die "Dreher" aus dem "Zeitdieb" kennt, erlebt ein Dj-vu. Was mich etwas betrbt, ist die Tatsache, dass man die Handlungsstrnge um Mia und um Kosch problemlos trennen und als einzelne Bcher verffentlichen knnte (in dieser Reihenfolge). Die Beziehung zwischen beiden Linien wurde mir erst zu Beginn der zweiten Hlfte bewusst, bis dahin tappte ich im Dunkel, was die eine mit der anderen Geschichte zu tun hatte. Als es dann soweit war, fand ich es zu spt. Insofern ist mein Urteil etwas gespalten. Jede Geschichte fr sich ist gelungen, ihre Verknpfung zu einem Roman erscheint mir geknstelt. Tut mir leid, das ich es so sehe. 1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Was fr eine Geschichte *lach* Von Silvia Krautz Wenn man hier etwas dazu schreiben will, muss man echt aufpassen, nicht zuviel zu verraten. Vorab muss ich sagen: die Geschichte dieser zwei Typen, Parcas und Kosch, hat mich am Anfang berhaupt nicht interessiert, sie schien berhaupt nichts mit den anderen Geschehnissen zu tun zu haben. Beinahe htte ich deswegen das Buch im zweiten Kapitel abgebrochen. Zum Glck aber gab es Mia und Kubbi. Die Gedankenwelt von Mia, die sich nur um ihre Fallenbauerei dreht und um die Frage, ob ihre verdammt hohe Meinung von sich selbst und ihr Knnen bereinstimmen oder alles total in die Hose gehen wird, hat mich aber doch weiterlesen lassen. Leider musste ich dazu in der ersten Buchhlfte die Kapitel mit Parcas und Kosch berspringen. Seiten um Seiten reiner Dialog, so gut wie ohne irgendeine Art von Handlung dazwischen. Auerdem fand ich Parcas' Redeweise doch recht gewohnungsbedrftig. Aber da ich erstmal Mia weiter folgte, wurde ich mit einer total verrckten, zumindest in ihrem Erzhlstrang spannenden Geschichte belohnt. Nach dem halben Buch, als ich zu ahnen begann, was die beiden Erzhlstrnge miteinander zu tun hatten, lie sich die Geschichte der zwei Herren auch viel besser lesen. Zumal sie endlich auch mal mehr taten als nur zu reden. O weia, Mia und ihre Fallen ... der arme Kubbi ... Das Ende war genial, aber dazu schreibe ich lieber nichts, das msst ihr wirklich selbst lesen ;-) Ich wrde gerne 4 Sterne geben, aber da ich aus oben genannten Grnden mit der Hlfte des Buches nicht so recht warm geworden bin, werden es im Endeffekt nur 3.

Kurzbeschreibung *Fallenmagie* Tdliche Fallen, kompromissloser Ehrgeiz, Magie und Humor. -----grimoires.de Wertung: 8 von 10" Antony G. Peckham verbindet gelungen Fantasy mit einem Einschlag an Science Fiction. Interessant nutzt er zwei unabhngig-abhngige Plots, deren Zusammenfhrung aus dem blichen Einheitsbrei herausfltt. "http://www.grimoires.de/buch/Fallenmagie_1198.html" ----- Mia will mehr, als nur magische Fallen fr kleine Tiere zu bauen. Ist ihre Kreativitt etwa nicht unerschpflich? Ist es zu viel verlangt, sich der Welt prsentieren zu drfen? Selbst im Tempel fr Fallenmagie erhalten ihre Fhigkeiten nicht die verdiente Anerkennung. Sie wei wohin sie will, doch der Weg dahin erffnet sich erst, als sie in einer Hhle auf verloren geglaubte, magische Utensilien stt, mit denen sie mehr anzufangen wei, als selbst die Meister. Was kann mehr beeindrucken, als tdliche, kreativ-grausame Fallen, denen selbst Magier hilflos ausgeliefert sind? Fr die Vollendung ihres Meisterwerkes, bricht sie die Gesetze des Tempels und opfert sich fr ihre Vision auf ... Doch reicht es? Geht sie zu weit? Oder nicht weit genug? Ein Buch fr all jene die kreative Abenteuer lieben und die Vermischung von Fantasy mit Science Fiction genieen. Kurzbeschreibung *Fallenmagie* Tdliche Fallen, kompromissloser Ehrgeiz, Magie und Humor. -----grimoires.de Wertung: 8 von 10" Antony G. Peckham verbindet gelungen Fantasy mit einem Einschlag an Science Fiction. Interessant nutzt er zwei unabhngig-abhngige Plots, deren Zusammenfhrung aus dem blichen Einheitsbrei herausfltt. "http://www.grimoires.de/buch/Fallenmagie_1198.html" ----- Mia will mehr, als nur magische Fallen fr kleine Tiere zu bauen. Ist ihre Kreativitt etwa nicht unerschpflich? Ist es zu viel verlangt, sich der Welt prsentieren zu drfen? Selbst im Tempel fr Fallenmagie erhalten ihre Fhigkeiten nicht die verdiente Anerkennung. Sie wei wohin sie will, doch der Weg dahin erffnet sich erst, als sie in einer Hhle auf verloren geglaubte, magische Utensilien stt, mit denen sie mehr anzufangen wei, als selbst die Meister. Was kann mehr beeindrucken, als tdliche, kreativ-grausame Fallen, denen selbst Magier hilflos ausgeliefert sind? Fr die Vollendung ihres Meisterwerkes, bricht sie die Gesetze des Tempels und opfert sich fr ihre Vision auf ... Doch reicht es? Geht sie zu weit? Oder nicht weit genug? Ein Buch fr all jene die kreative Abenteuer lieben und die Vermischung von Fantasy mit Science Fiction genieen.