



## Wahre Helden: Roman (DIE SCHEIBENWELT-COMICS, Band 3)

 **Download**

 **Online Lesen**

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

# Wahre Helden: Roman (DIE SCHEIBENWELT-COMICS, Band 3)

*Terry Pratchett*

**Wahre Helden: Roman (DIE SCHEIBENWELT-COMICS, Band 3)** Terry Pratchett

 [Download Wahre Helden: Roman \(DIE SCHEIBENWELT-COMICS, Band ...pdf](#)

 [Online lesen Wahre Helden: Roman \(DIE SCHEIBENWELT-COMICS, Ba ...pdf](#)

## Downloaden und kostenlos lesen **Wahre Helden: Roman (DIE SCHEIBENWELT-COMICS, Band 3)** **Terry Pratchett**

---

176 Seiten

Amazon.de

Das letzte Stündlein scheint für die Scheibenwelt geschlagen zu haben! Eine Horde alternder Helden um Cohen den Barbar macht sich auf den Weg nach Cori Celesti, dem heiligen Berg in der Mitte der Welt, um den Göttern im wahrsten Sinne des Wortes die Hölle heiß zu machen. Mit einer gewaltigen Sprengladung wollen sie den Unsterblichen das in mythischer Vorzeit gestohlene Feuer zurückbringen -- gewissermaßen mit Zinsen. Als Lord Vetinari von dem drohenden Unheil erfährt, ruft er den genialen Erfinder Leonard von Quirm zu Hilfe. In Windeseile konstruiert dieser eine von Sumpfdrahen gezogene Flugmaschine und macht sich gemeinsam mit Hauptmann Karotte und dem Zauberer Rincewind auf den Weg, um Cohen und seine Horde aufzuhalten. Die Reise hat nur einen Haken: Um rechtzeitig am heiligen Berg anzukommen, müssen die drei über den Rand der Scheibenwelt hinaus zu Orten vorstoßen, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Im Stil von Jules Vernes Reise zum Mond präsentiert Terry Pratchett in *Wahre Helden* seine Scheibenwelt einmal aus der kosmischen Perspektive. Ein bunte Mischung aus verschiedenen griechischen Mythen dient ihm dabei als Hintergrund für eine humorvolle Parodie auf die Konventionen einschlägiger Fantasy-Literatur. Abgerundet wird Pratchetts vergnüglicher Kurzroman durch die erstklassigen, mit viel Liebe zum Detail gestalteten Illustrationen von Paul Kidby. *Wahre Helden* ist ein ganz besonderer Leckerbissen für alle Fans jener scheibenförmigen, von Elefanten getragenen Welt. Und zumindest eines ist nun sicher: Es gibt sie wirklich -- die Schildkröte. --Sara Schade Pressestimmen

"Schlicht und einfach der beste komische Schriftsteller unserer Zeit!" (*Oxford Times*)

"Pratchetts Romane verbinden die Energie von 'Per Anhalter durch die Galaxis' mit dem Einfallsreichtum von 'Alice im Wunderland!'" (*Sunday Times*)

"Das Phänomen Pratchett hat inzwischen auch Deutschland erobert!" (*Focus*) Kurzbeschreibung

Der zweifellos etwas verrückte Cohen der Barbar und seine Graue Horde sind ziemlich verärgert über die Götter und wollen ihnen ihr Feuer zurückbringen - in Form einer kleinen, aber kräftigen Bombe, deren Explosion das Ende der Scheibenwelt wäre. Um das zu verhindern und Cohen samt seiner Mitstreiter zur Vernunft zu bringen, stellt Lord Vetinari ein Team zur Rettung der Scheibenwelt aus drei bewährten Kräften zusammen, als da sind: Rincewind, der beherzte „Zauberer“; Leonard von Quirm, auch bekannt als Leonard da Quirm, Erfinder, Maler und wohl genialster Mensch weit und breit, allerdings bisher ins Gefängnis verbannt, da Lord Vetinari der Ansicht war, die Scheibenwelt sei noch nicht reif für Leonards Visionen; und der pflichtbewusste, furchtlose Hauptmann Karotte. Ihnen wird die ehrenvolle Aufgabe zuteil, eine von Leonard erdachte Flugmaschine namens „Milan“ zu besteigen und einen waghalsigen Plan in die Tat umzusetzen. Bei dem „Milan“ handelt es sich um eine Art Schiff, das in der Lage sein soll, sich mit Hilfe von 200 feuerspeienden Drachen in die Lüfte zu erheben. Der Plan besteht nun darin, zunächst über den Rand der Scheibenwelt hinauszufahren. Die enorme Anziehungskraft soll dann das Gefährt unter der Scheibenwelt hindurchziehen und es auf der anderen Seite wieder auftauchen lassen – im Optimalfall in einer Höhe, die es seiner Besatzung erlaubt, am Wohnsitz der Götter zu landen. Die Zauberer werden das Unternehmen von der Erde aus durch ihr Omniskop beobachten, ein hochkompliziertes Gerät, mit dem sich theoretisch in die Zukunft blicken ließe - aber in welche eigentlich?

Cohen und seine Männer - Boy Willie, Kriecher der Unhöfliche, Caleb der Brecher, Herr „Lehrer“ Zervelatwurst, der Alte Vincent und der Irre Polterer in seinem Kampffrollstuhl - bewegen sich derweil unaufhaltsam auf den Götterpalast zu. Unterwegs gelingt es ihnen sogar, einen Spielmann zum Mitreisen zu überreden, damit auch jede Station ihres Abenteuers für die Nachwelt (welche Nachwelt?) in einem

feierlichen Epos festgehalten wird. Leider hat der Barde gar keine Erfahrung im Verfassen von Gedichten, aber die wackeren Recken lassen ihn nicht hängen und soufflieren an den richtigen Stellen.

Unterdessen ist der „Milan“ mit seiner dreiköpfigen Besatzung und den Drachen im Beiboot zu seiner gefährlichen Mission ausgelaufen. Wie geplant stürzen sie über den Rand der Scheibenwelt, und es werden den Männern einige unvergessliche Aussichten auf ihre Unterwelt zuteil. Nach etlichen betrüblichen technischen Pannen landet die Mission – fälschlicherweise – auf dem Mond. Karotte hisst sofort die Flagge von Ankh-Morpork, die umgehend von den kleinen Mond-Drachen aufgefressen wird. Diese ernähren sich ansonsten scheinbar prächtig von der merkwürdigen, silbrigen Vegetation des Himmelskörpers, was die Besatzung auf die Idee bringt, auch die eigenen ausgehungerten Drachen weiden zu lassen. Doch verwandelt sich das Mondkraut im Magen der Tiere in pure Energie, und was passiert, als sie zu rülpsen anfangen, sieht von der Scheibenwelt betrachtet so aus, als würde der Mond explodieren. In letzter Sekunde gelingt es dem „Milan“ wieder abzuheben, und knapp vor den Helden der Grauen Horde landet die Mission schließlich doch noch im Götterhof. Cohen ist zwar nach einigen besänftigenden Worten bereit, von seinem Vorhaben abzulassen, aber leider hat Kriecher der Unhöfliche während der etwas unübersichtlichen Verhandlungen den Auslöser gedrückt. Wahre Helden sind nun gefragt, um die Scheibenwelt doch noch zu retten - was sie auch unverzüglich tun, indem sie mit der gezündeten Bombe auf dem Rollstuhl des Irren Polterers den Berg hinabjagen. Die folgende gewaltige Detonation richtet übrigens keine sichtbaren bleibenden Schäden an. Auch wenn „Tilger aller Schmerzen“ dabei wieder mal seine klapprigen Finger in der Geschichte hat...

Download and Read Online Wahre Helden: Roman (DIE SCHEIBENWELT-COMICS, Band 3) Terry Pratchett #CIDSEVFTXAY

Lesen Sie Wahre Helden: Roman (DIE SCHEIBENWELT-COMICS, Band 3) von Terry Pratchett für online  
ebookWahre Helden: Roman (DIE SCHEIBENWELT-COMICS, Band 3) von Terry Pratchett Kostenlose  
PDF d0wnl0ad, Hörbücher, Bücher zu lesen, gute Bücher zu lesen, billige Bücher, gute Bücher, Online-  
Bücher, Bücher online, Buchbesprechungen epub, Bücher lesen online, Bücher online zu lesen, Online-  
Bibliothek, greatbooks zu lesen, PDF Beste Bücher zu lesen, Top-Bücher zu lesen Wahre Helden: Roman  
(DIE SCHEIBENWELT-COMICS, Band 3) von Terry Pratchett Bücher online zu lesen. Online Wahre  
Helden: Roman (DIE SCHEIBENWELT-COMICS, Band 3) von Terry Pratchett ebook PDF  
herunterladenWahre Helden: Roman (DIE SCHEIBENWELT-COMICS, Band 3) von Terry Pratchett  
DocWahre Helden: Roman (DIE SCHEIBENWELT-COMICS, Band 3) von Terry Pratchett  
MobipocketWahre Helden: Roman (DIE SCHEIBENWELT-COMICS, Band 3) von Terry Pratchett EPub