

ABENTEUER IN DER ELFENWELT

ELFQUEST®

3

WENDY PINI
RICHARD PINI



POPCOM

WENDY
PINI



ABENTEUER IN DER ELFENWELT

ELFQUEST®

DRITTER BAND

VON WENDY UND RICHARD PINI

TUSCHE: JOE STATON

POPCOM

POPCOM

in der TOKYOPOP GmbH
Hamburg

TOKYOPOP
Deutsche Ausgabe/German Edition
© POPCOM in der TOKYOPOP GmbH, Hamburg 2015
Aus dem Englischen von Andreas C. Knigge
Rechtschreibung gemäß DUDEN, 25. Auflage

ElfQuest® © 1987-1988, 1990-1992, 2015 Warp Graphics, Inc. ElfQuest, its logos, characters, situations, all related indicia, and their distinctive likenesses are trademarks of Warp Graphics, Inc. All rights reserved. Dark Horse Books® and the Dark Horse logo are trademarks of Dark Horse Comics, Inc., registered in various categories and countries. All rights reserved.

Originally published in ElfQuest®: The Complete ElfQuest Volume 2,
published by Dark Horse Comics, Inc.

Geschäftsführer Dark Horse und Herausgeber der englischen Ausgabe: Mike Richardson
Redakteur des englischen Sammelbandes: Sierra Hahn
Redaktion: Beatrice Beckmann
Lettering: Vibraant Publishing Studio
Handlettering: Hartmut Klotzbücher
Lettering der US-Ausgabe: Janice Chiang (Die Schlacht am Blauen Berg, Kapitel 1-4, 6-8),
Clem Robins (Die Schlacht am Blauen Berg, Kapitel 5)
Herstellung: Sonnenfisch Production – Laura Bartels
E-Book-Umsetzung: Kösel Media GmbH, Krugzell

Alle deutschen Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche
Genehmigung des Verlages in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung
elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

ISBN (epub) 978-3-8420-2283-6
ISBN (mobi) 978-3-8420-2284-3
ISBN (pdf) 978-3-8420-2285-0

www.popcom.de

**Allen Erzählern gewidmet, jung wie alt,
die sich den Worten »Es war einmal ...«
verpflichtet fühlen.**





I N H A L T

EINLEITUNG

von Andreas C. Knigge

DIE SCHLACHT AM BLAUEN BERG

KAPITEL 1

Das Netz der Rache

KAPITEL 2

Die Herrin der Vogelgeister

KAPITEL 3

Ein gefährlicher Tauschhandel

KAPITEL 4

Wieder ganz am Anfang

KAPITEL 5

Winnowills Fluch

KAPITEL 6

Die Höhle des Verrats

KAPITEL 7

Im Labyrinth des Grauens

KAPITEL 8

Die Stunde der Versöhnung

COVERILLUSTRATIONEN

Deutsche Erstausgabe von 1989

GALERIE

Eine Hommage an *ElfQuest*



EINLEITUNG

» WENN MAN FEST AN ETWAS GLAUBT, DANN MUSS MAN ES EBEN TUN! «

von Andreas C. Knigge



Ob ihr geliebter Wald erneut brennen wird?

Jede Geschichte hat ihre Vorgeschichte und in diesem Falle sind es sogar zwei, die erzählt werden müssen. Die eine beginnt knapp zehn Jahre vor den in diesem Band geschilderten Ereignissen, als primitive Menschen in der fernen Welt der zwei Monde den Großen Wald niederbrennen, seit Jahrhunderten die Heimat lichtscheuer Elfen, die im Schutz des dichten Grüns und in enger Verbundenheit mit den ebenfalls hier heimischen

Wölfen leben. Die dramatische Flucht der Wolfsreiter endet, als sie jenseits einer schier unendlichen Wüste auf das Sonnenvolk treffen, einen Elfenstamm, von dessen Existenz sie nicht einmal etwas geahnt hatten. Für Schnitter, den jungen Anführer, wird die Begegnung zum Beginn einer Quest – der abenteuerlichen Suche nach weiteren verborgen lebenden Stämmen. Und nach dem gemeinsamen Ursprung aller Elfenvölker.

Die andere Geschichte beginnt 1977, als sich die damals 26-jährige Wendy Pini eines Abends an ihren Zeichentisch setzt und erste Skizzen von Schnitter und den Wolfsreitern zu Papier bringt. »Mein ganzes Leben lang habe ich Elfen und Feen gezeichnet und dann geschah plötzlich alles von einer Nacht auf die andere«, erinnert sie sich später. »Es ging alles so schnell, dass ich kaum noch sagen kann, wie es genau passierte.« Fast wie von selbst entsteht ein eigener, dichter Kosmos voller rätselhafter Mirakel



Ein hintertriebener Halbtroll macht besonders viel Ärger: Zweischneid!

und finsterner Bedrohungen, in dem urzeitliche Menschen und hintertriebene Trolle nicht müde werden, den Elfen das Leben zu vermiesen.

Doch so furios sich die Charaktere und der Verlauf ihrer Quest auch entwickeln, erst einmal folgt eine herbe Enttäuschung: Nicht einer der großen Comic-Verlage, denen Wendy *ElfQuest* vorlegt, zeigt Interesse. Dort glaubt man, dass sich in den USA nur Superheldenhefte verkaufen lassen und Comic-Leser sich nicht für zarte Elfen mit spitzen Ohren und vier Fingern an den Händen interessieren. Doch Wendy ist fest überzeugt von ihrer Idee und schließlich gründet sie zusammen mit ihrem Mann Richard ei-



Kann Fünkchen in die Fußstapfen ihres Vaters Schnitter treten?

in ihrem Kleinverlag erscheint, zum Beginn einer Erfolgsstory werden, von der sie kaum zu träumen gewagt hatten.

Mit jeder neuen *ElfQuest*-Ausgabe wächst die Zahl der Leser, die nun miterleben, wie die Wolfsreiter auf das so gegensätzliche Sonnenvolk stoßen, wie auf Ängste und anfängliche Feindschaft die Annäherung folgt und schließlich sogar die »Erkenntnis« zwischen Schnitter und Leetah, die bald darauf Fünkchen und Sonnenstrahl zur Welt bringt – die endgültige Vereinigung zweier sich anfangs so fremder Stämme. Immer mehr Fans verfolgen mit, wie Schnitter

und Himmelweis zu ihrer Suche aufbrechen. Wie sie nach etlichen Irrwegen und gefährlichen Begegnungen mit Trollen und Menschen am Blauen Berg dann tatsächlich auf das Elfenvolk der Gleiter stoßen – deren Anführerin Winnowill finstere eigene

Die böse Winnowill ruht niemals. Ihre Niedertracht macht auch vor den Kleinsten keinen Halt ...

nen eigenen Verlag, um *ElfQuest* selbst zu veröffentlichen. Ein enormes Risiko, »doch wenn man fest an etwas glaubt, dann muss man es eben tun«, sagt Richard Pini. Und tatsächlich soll der August 1978, in dem das erste Heft





Trotz der Kälte, in der sie aufwuchs,
temperamentvoll: Kahvi.

Pläne verfolgt und so schnell zur erbitterten Gegnerin wird. Und später auch noch auf die Schneelfen.

Wendys Welt wird dabei immer komplexer und geheimnisvoller. Die Gefährten durchqueren ihnen gänzlich fremde Landschaften voller Ungewissheiten, immer neue Figuren betreten die Bühne, drehen am Rad des Schicksals und geben dem Geschehen unerwartet ganz neue Wendungen. Bis am Schluss das Rätsel um den Palast der »Hohen«, die vor langer Zeit in der Welt der zwei Monde strandeten, gelöst ist. Als die Suche 1984 nach zwanzig Heften ihr Ende findet, hat sich die Auflage von *ElfQuest* verzehnfacht.

Davon ist selbst der amerikanische Comic-Marktführer, der *ElfQuest* seinerzeit keine Chance gab, beeindruckt, und so erscheint Schnitters Quest ab 1985 ein zweites Mal – jetzt bei Marvel und in Farbe. Buchausgaben und erste Übersetzungen folgen. Vor allem aber erreichen Wendy und Richard wahre Berge von Briefen begeisterter Fans, die wissen wollen, wie es denn nun weitergeht mit all den Elfvölkern in der Welt der zwei Monde. 1986 ist es dann so weit, Wendy beginnt mit der Fortsetzung, in der eine alte Bekannte zum Schlag gegen Schnitter und seine Gefährten ausholt, um sich für die Vereitelung ihrer Pläne zu rächen ... Winnowill!

Nahtlos schließt der zweite Zyklus an den ersten an und verfolgt die weitere Entwicklung der einzelnen Charaktere, die mit der Zeit älter werden, dazulernen, Erfahrungen sammeln, sich verändern, sich verlieben, Kinder kriegen ... und manchmal sogar sterben. Das unterscheidet *ElfQuest* von Super- oder anderen Comic-Helden, die stets dieselben bleiben und nie auch nur ein graues Haar bekommen. Die Elfen hingegen sind Wesen

mit eigenem Charakter, mit Fehlern und Schwächen, die oft ihr Handeln bestimmen. Schnitter steht als Anführer der Wolfsreiter im Mittelpunkt, doch niemand steht in seinem Schatten. Sie alle sind Geschöpfe mit eigenen Stärken und Qualitäten, die sich perfekt ergänzen, Persönlichkeiten, die für das, was sie tun, Gründe haben. Und Gefühle, die sie auch verletzbar machen.

1978, als sich die Pinis auf das Abenteuer einlassen, *ElfQuest* selbst zu verlegen, ist das absolut neu. Und schon deshalb mussten die Dinge damals wohl auch so geschehen, wie sie geschehen sind, denn bei einem der großen Verlage hätten sie ihre Erzählung nie frei entwickeln und ihren Vorstellungen gemäß entfalten können. Heute ist *ElfQuest* längst ein moderner Klassiker, der auch eindrucksvoll belegt, was aus einer Idee werden kann, wenn man fest daran glaubt und sich nicht entmutigen lässt. Eine Erfahrung, wie sie genau so auch Schnitter macht, als er zu seiner Suche aufbricht ... Vorhang auf zur Schlacht am Blauen Berg!





WENDY
©86 PINI

DIE SCHLACHT AM BLAUEN BERG

Wendy Pini
Zeichnungen/Geschichte

Richard Pini
Co-Plot/Editor

1. KAPITEL -
DAS NETZ DER RACHE

Du torfköpfiger, aufgeblasener
Sonnenwicht! Du arrogante Frostbeule!
Du schwarzgesichtiger Luftwandelnder ...

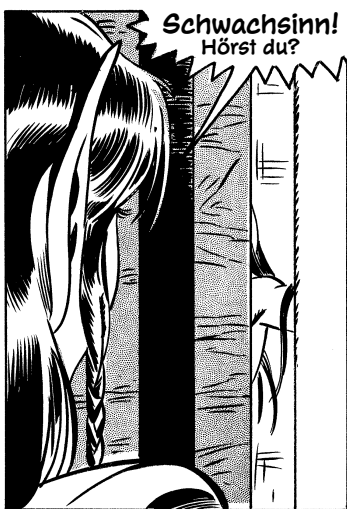
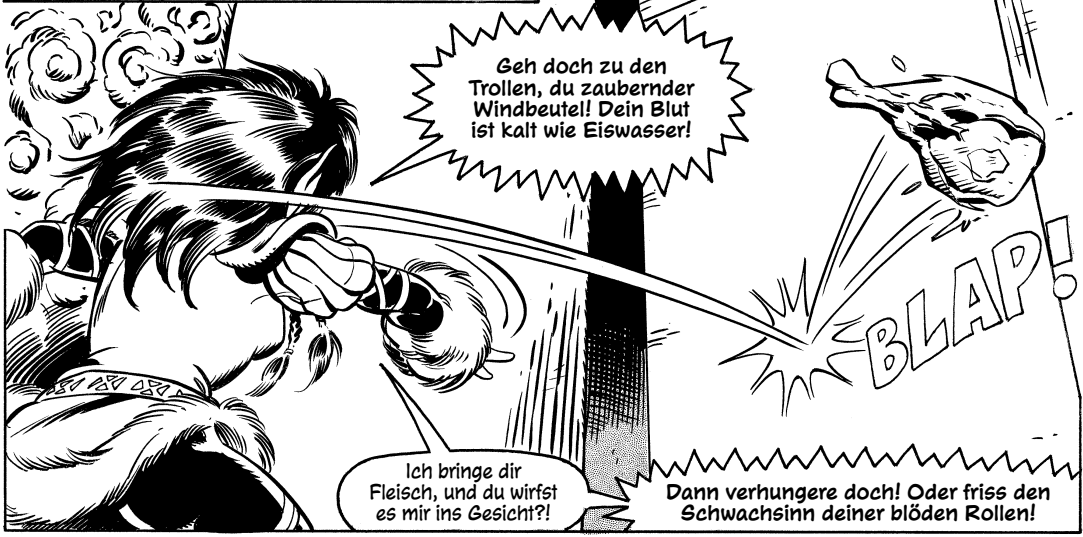
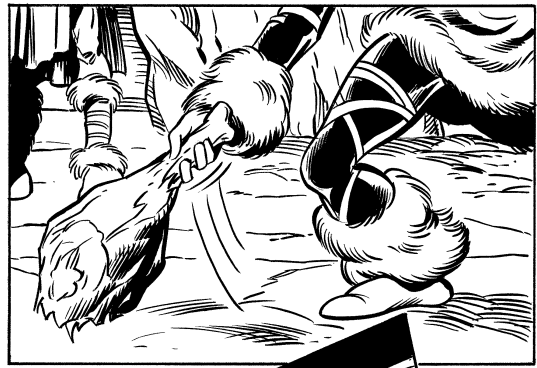
Äh ... Ka... Kahvi?

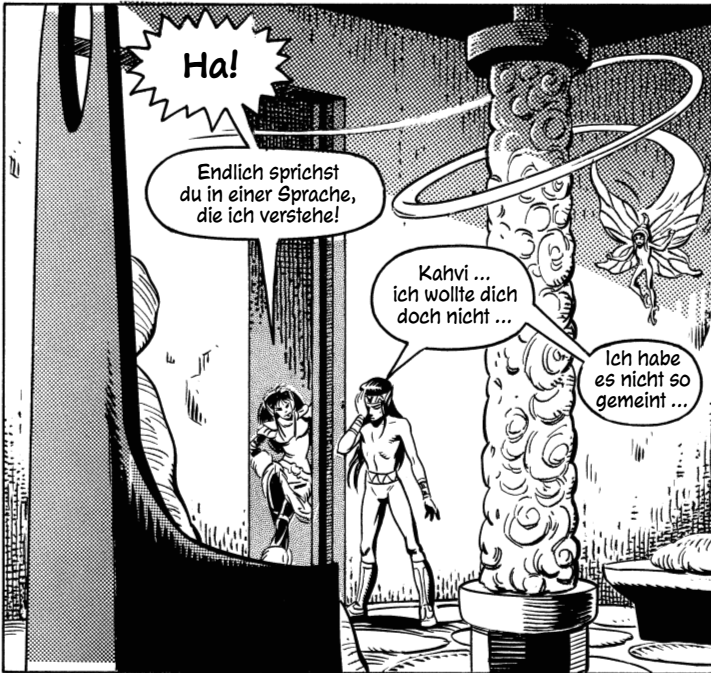
Soll er doch
im Eiswasser
ersaufen!

Oder in
Bärenfett
schmoren!

Beim Schatten des großen Eiswalls!
Wofür hält der Kerl sich eigentlich?







Ha!

Endlich sprichst du in einer Sprache, die ich verstehe!

Kahvi ... ich wollte dich doch nicht ...

Ich habe es nicht so gemeint ...



Komm doch endlich da raus, sonst wirst du noch verrückt! Du meinst nicht die Hälfte von dem, was du sagst ...

... und die andere Hälfte macht keinen Sinn!



Lass mich, Kahvi, du verstehst das nicht ... und ich vielleicht auch nicht.

Lass mich allein, bis ich ganz sicher bin.

Was du brauchst ...

... ist ein kleiner Ringkampf auf den Fellen, mein Freund. Das macht den Kopf klar.



Wenn es nur so einfach wäre ...

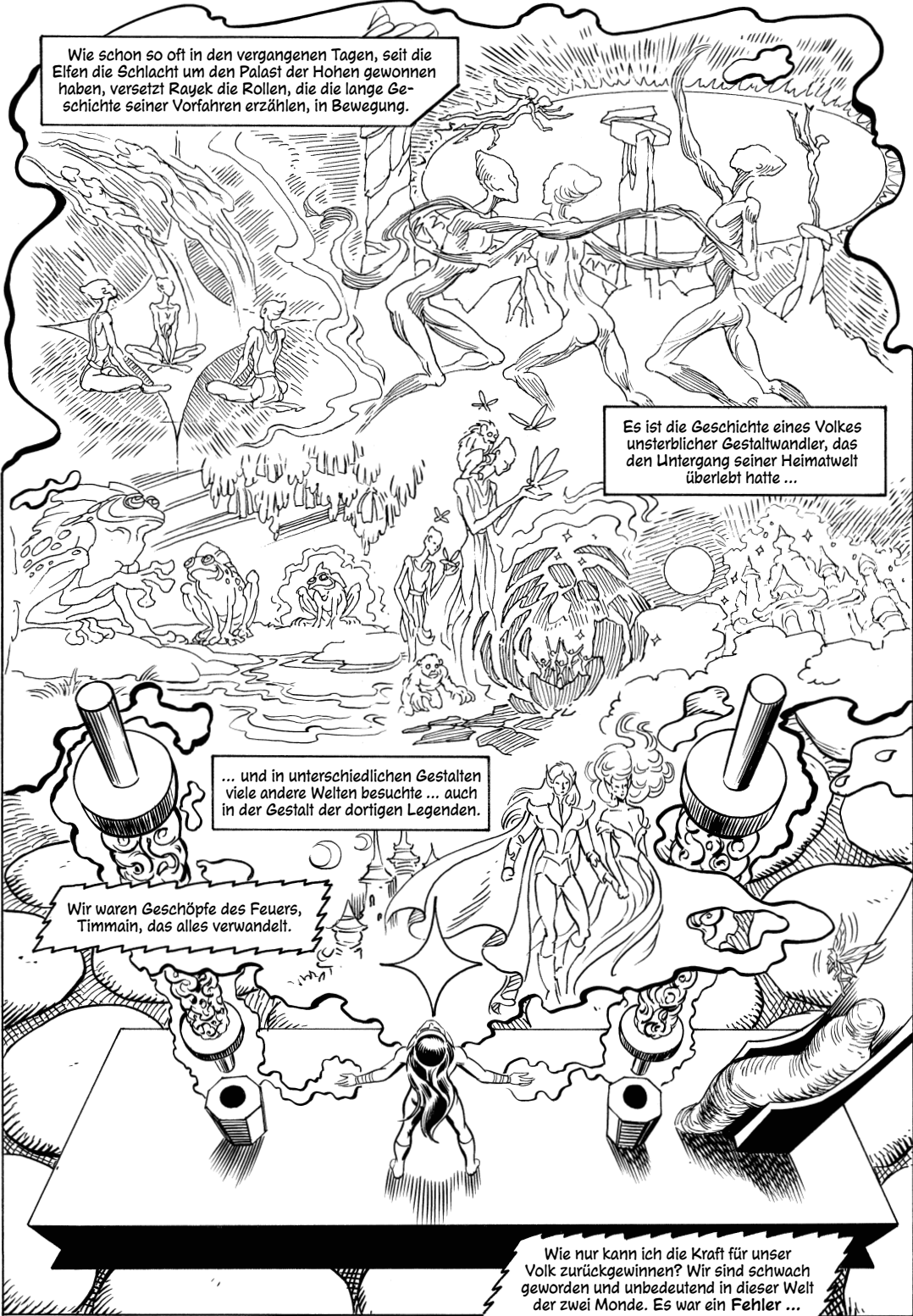


Rayek sieht seit Tagen in Gedankenverbindung mit der Hohen. Er ist einfach erschöpft.

Ich kümmere mich um ihn.

Pah!






Wie schon so oft in den vergangenen Tagen, seit die Elfen die Schlacht um den Palast der Hohen gewonnen haben, versetzt Rayek die Rollen, die die lange Geschichte seiner Vorfahren erzählen, in Bewegung.

Es ist die Geschichte eines Volkes unsterblicher Gestaltwandler, das den Untergang seiner Heimatwelt überlebt hatte ...

... und in unterschiedlichen Gestalten viele andere Welten besuchte ... auch in der Gestalt der dortigen Legenden.

Wir waren Geschöpfe des Feuers, Timmain, das alles verwandelt.

Wie nur kann ich die Kraft für unser Volk zurückgewinnen? Wir sind schwach geworden und unbedeutend in dieser Welt der zwei Monde. Es war ein Fehler ...



... dass die Hohen bei ihrer Suche nach anderen ihrer Art menschliche Gestalt annahmen. Ihr schlimmster Fehler aber war ...

... diese verlogenen Trolle mitzubringen. Ohne sie wären die Hohen niemals zu Gefangenen am falschen Ort und zur falschen Zeit geworden ...

Nur wegen dieser verfluchten, hässlichen Schoßtiere! Warum nur, Timmain, habt ihr sie nicht zurückgelassen ...

... als wir unsere tote Welt aufgaben?

Die Trolle waren außer uns die letzten Überlebenden ... sie und die geflügelten Bewahrer.

Sie wären untergegangen ohne uns.

»Das wäre besser gewesen«, erwidert Rayek überheblich, »als sie die Fähigkeit entwickeln zu lassen, zu denken. Die Trolle haben ihre Freiheit gefunden, aber wir mussten dafür den Preis bezahlen!«

Und jetzt, Zweischneid?

Du hast dein Spiel gespielt im Dunkel der Berge, doch nun ist es vorbei!





Idioten! Ihr habt ihn entwis-schen lassen! Packt ihn!

Die Statue ... wenn er die Tür darüber erreicht ...



KEUCH KEUCH HECHEL

KLONK!

Lhh!



Mutter ... Hilf mir!

Verrückt, ja ... aber noch immer gerissen! Das gefällt mir nicht.



Nein!



NNNGH

Er ist verrückt geworden, mein König! Er nützt uns nichts mehr.



Und so ...
Und nun sieh zu,
ob dich deine Tricks
ebenso wärmen können ...

... wie dicke Felle und ein warmes Feuer,
Meisterschmied. Wenn nicht, dann gebe
ich dir noch eine letzte Chance.

Bring mir Ekuar, den
Felsformer ...

... und du
kannst unter meinen
schützenden Mantel zu-
rückkriechen. Ich bezweifel-
le, dass die Schneeeelfen
so großmütig wären.
Die würden dich wohl
eher ...

... in Streifen
schneiden und
röchern!

Ohne ein Wort schleppt sich
Zweischneid den Berghang hinauf.

Na gut! Bis
morgen ist er
steif wie ein
Eiszapfen.

Das Einzige
von Wert in diesem
Palast ist der Fels-
former.

Jemand, der so
lange gelebt hat wie
Zweischneid ...

... werden
wir eben dem Palast
einen Besuch abstatten.
Vielleicht erweist es sich
ja sogar als unser
Glück, Picky ...

Erwähne
noch einmal
die Mine ...

Ich
will ihn
haben.

... gibt nicht
einfach auf und stirbt. Wir
werden ja sehen, ob seine
Trollhäufe ihn zur Vernunft
bringt und er zu uns zu-
rückkehrt. Wenn nicht ...

... dass dich
der alte Graubart
als Sklave in der
Mine schuften liebe!

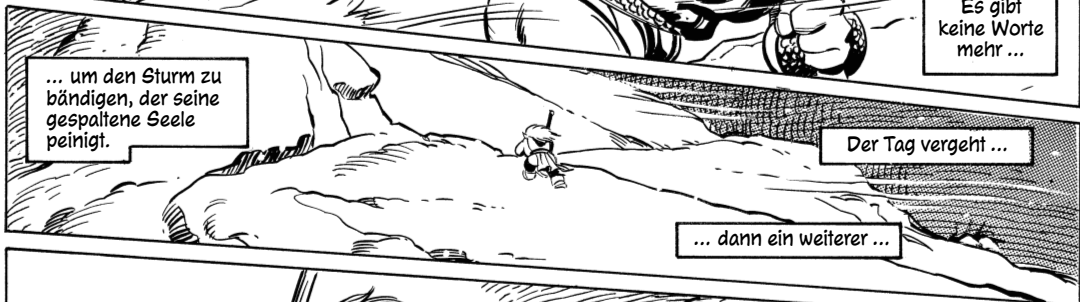
... und du wirst selbst
den Rest deiner Tage
dort verbringen!

Die Reime, die
tröstlichen Reime sind
wie weggeweht.



Es gibt
keine Worte
mehr ...

... um den Sturm zu
bändigen, der seine
gespaltene Seele
peinigt.



Der Tag vergeht ...

... dann ein weiterer ...

Jeder mühsame,
quälende Schritt ...



... bringt ihn dem Gipfel
des Berges näher!



In seinem Kopf wirbeln
die Erinnerungen wie
Schneeflocken im Sturm.



Eine Weile
später ...

Der Palast ist einst
gefliegen, Ekuar, über
das Land ...

... durch die
Zeit und durch den
Raum zwischen den
Sternen ...

SCHMATZ
Es muss einen
Weg geben, ihn
wieder fliegen
zu lassen ...

Aber ich brauche Kraft!

Diese starke Magie, von der
die meisten Elfen heute nur
noch träumen!

Warum,
Braunhaut?

SCHMATZ
Wie?

Warum soll er
wieder fliegen?

Weil es nicht
unmöglich ist!



Plötzlich ...

BIE!

Woop!

Was ...?!

UGH!

Habt ihr Schneelfen denn gar keinen Respekt vor diesem Ort?



Ratten und Spinnen!

Sieh doch, Schwarzhaar ...

... hier ist ein alter Freund ...

... den wir schon seit Tagen nicht mehr gesehen haben!



Gewürm!

Wir haben ihn in einer Schneewehe ganz in der Nähe entdeckt!

Ihr kriechendes Ungeziefer! Lasst mich los!



Zweischneid! Er lebt!

Aber er kann sich noch immer nicht benehmen!

Hört nur!



Es ist nichts, Mutter, hörst du?

So schaffst du es nicht! Du wirst scheitern ...



... scheitern ... schei...

Jaaaa ...

Schwarz ... glatt ... Wo sind seine Knochen ... meines Vaters Knochen!

Was hast du mit ihnen gemacht ...?



Mutter...?

YAHAAAA
HOOOOO



Rayek ignoriert das Gelächter, denn plötzlich kommt ihm eine Idee.

Kraft ...

Was ist los mit dir, Halbtroll?

Troll! Ich bin ein Troll!

Ich gehöre nicht zu euch ...



... ihr Brudermörder!

Ihr kinderfressenden Aasgeier! Ich bin ein Troll mit Haut und Haaren!



Nein ... nein ... Ich bin ... dein Sohn! ... Ich bin ein Hoher! Das niedrigere Blut ...



... verdirbt das edle nicht ...

Das Spiel ...

Mein Spiel ...

... ist vorbei!



Sieh nur!

Sieh, was wir für dich gebaut haben, Vater und ich ...

Dein eigenes geheimes Königreich in der Tiefe des Blauen Berges!

Kein Felsformer kann sich mit dem messen, was ein Troll mit der ganzen Kraft seines Herzens schafft!



Hörst du? ... Mit seinem Herzen!

Niemand wird all dies jemals sehen, Mutter ... Nur du ...

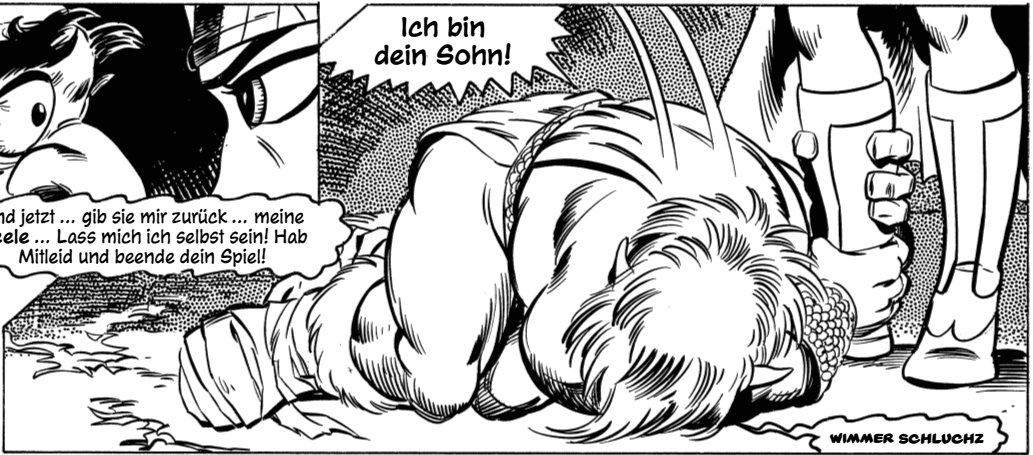
... und Tor dort!

Es gehört dir! Dir!



Und jetzt ... gib sie mir zurück ... meine Seele ... Lass mich ich selbst sein! Hab Mitleid und beende dein Spiel!

Ich bin dein Sohn!



WIMMER SCHLUCHZ



SCHLUCHZ

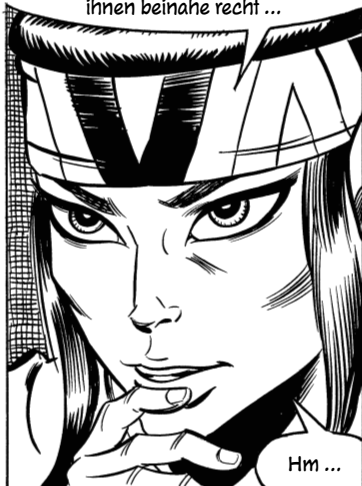
Alles Unglück, das wir Zweischneid jemals als Rache gewünscht haben ... er hat es längst erlitten. Er ist ein Gepeinigter seit seiner Kindheit ...

... genau wie ich. Ich verstehe ihn ...



Er hält mich für Winnowill, die schwarzhärrige Hexe, gegen die Leetah ...

... im Blauen Berg kämpfte ... Wo die Gleiter leben ... Leetah sagte, die Gleiter betrachten sich als die Hohen ... Und ihre Kräfte geben ihnen beinahe recht ...



Hm ...

Was mag diese grausame Mutter ihm nur angetan haben, Braunhaut? Wäre Leetah hier, würde sie nicht lange zögern und ihm helfen.

Aber sie ist mit den Wolfsreitern zum verbotenen Wald gezogen, Tor ...



>>... und deshalb werden wir dieses Rätsel wohl selber lösen müssen ... Vielleicht bringt es uns ja weiter?<<