

HORIZON

ZERO DAWN™

2

DER
COMIC
ZUM GAME



CROSS
x CULT



GUERRILLA

BEFREIUNG



ANNE TOOLE | ELMER DAMASO | BRYAN VALENZA

HORIZON

ZERO DAWN™



GUERRILLA



TITAN
COMICS

HORIZON ZERO DAWN

Group Editor
Jake Devine

Designer
Dan Bura

Editorial Assistant
Calum Collins

Editor
Phoebe Hedges

Senior Creative Editor
David Leach

Production Controllers
Caterina Falqui & Kelly
Fenlon

Production Manager
Jackie Flook

Art Director
Oz Browne

Sales & Circulation
Manager

Steve Tothill

Marketing Coordinator
Lauren Noding

TITAN COMICS

Publisher
Phoebe Trillo

Digital & Marketing
Manager

Jo Teather

Head of Rights
Jenny Boyce

Acquisitions Editor
Duncan Baizley

Publishing Director
Ricky Claydon

Publishing Director
John Dziewiatkowski

Operations Director
Leigh Baulch

Publishers
Vivian Cheung
& Nick Landau

GUERRILLA GAMES

Narrative Director / Benjamin McCaw Contributing Writers / Ariadna Martinez, Annie Kitain
Art Direction / Jan-Bart van Beek, Gilbert Sanders, Craig Stuart, Roland Ijermans, Misja Baas, Ilya Golitsyn
Producers / Tim Symons, Lamine Outeldait Executive Producer / Angie Smets

Special Thanks / Hermen Hulst, Michiel van der Leeuw

IMPRESSUM:

Die deutsche Ausgabe von HORIZON ZERO DAWN 2: BEFREIUNG wird herausgegeben von Cross Cult / Andreas Mergenthaler,
Teinacher Straße 72, 71634 Ludwigsburg, Übersetzung: Michael Schuster, Redaktion und Lektorat: Jenny Franz,
Korrektur: Silvano Loureiro Pinto, Druck: Hagemayer, Wien

ISBN Normalausgabe: 978-3-96658-466-1 | ISBN limitierte Hardcoverausgabe: 978-3-96658-470-8
Außerdem existiert eine COMICSHOP VARIANT EDITION ohne ISBN

WWW.CROSS-CULT.DE

Werde Fan auf Facebook.com/crosscult

Folge uns auf Twitter @CrossCult

Original edition published by Titan Comics, a division of Titan Publishing Group, Ltd., 144 Southwark Street, London SE1 0UP
Titan Comics is a registered trademark of Titan Publishing Group, Ltd. All rights reserved.

Horizon Zero Dawn™ ©2022 Sony Interactive Entertainment Europe. Published by Sony Interactive Entertainment Europe Ltd.
Developed by Guerrilla. "Horizon Zero Dawn" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, without the prior written permission of the publisher. Names, characters, places and incidents featured in this publication are either the product of the author's imagination or used fictitiously. Any resemblance to actual persons, living or dead (except for satirical purposes), is entirely coincidental.

WWW.TITAN-COMICS.COM

Become a fan on Facebook.com/comicstitan

Follow us on Twitter @ComicsTitan

HORIZON

ZERO DAWN™

WRITER

ANNE TOOLE

STORY

BEN MCCAWE

SCRIPT EDITOR

ANNIE KITAIN

ZEICHNUNGEN

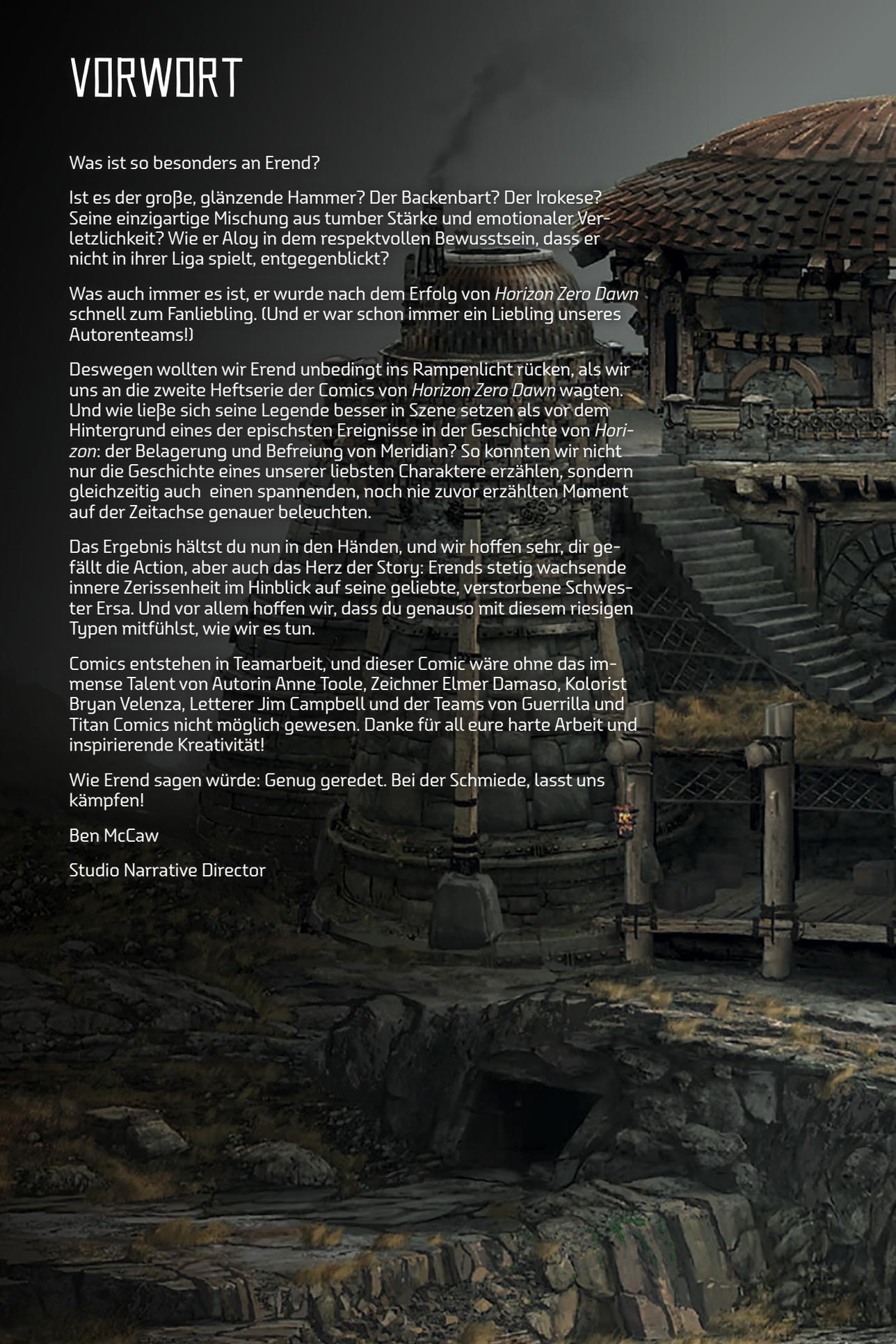
ELMER DAMASO

FARBEN

BRYAN VALENZA
& STELLADIA



VORWORT



Was ist so besonders an Erend?

Ist es der große, glänzende Hammer? Der Backenbart? Der Irokese? Seine einzigartige Mischung aus tumber Stärke und emotionaler Verletzlichkeit? Wie er Aloy in dem respektvollen Bewusstsein, dass er nicht in ihrer Liga spielt, entgegenblickt?

Was auch immer es ist, er wurde nach dem Erfolg von *Horizon Zero Dawn* schnell zum Fanliebling. (Und er war schon immer ein Liebling unseres Autorentams!)

Deswegen wollten wir Erend unbedingt ins Rampenlicht rücken, als wir uns an die zweite Heftserie der Comics von *Horizon Zero Dawn* wagten. Und wie ließe sich seine Legende besser in Szene setzen als vor dem Hintergrund eines der epischsten Ereignisse in der Geschichte von *Horizon*: der Belagerung und Befreiung von Meridian? So konnten wir nicht nur die Geschichte eines unserer liebsten Charaktere erzählen, sondern gleichzeitig auch einen spannenden, noch nie zuvor erzählten Moment auf der Zeitachse genauer beleuchten.

Das Ergebnis hältst du nun in den Händen, und wir hoffen sehr, dir gefällt die Action, aber auch das Herz der Story: Erends stetig wachsende innere Zerissenheit im Hinblick auf seine geliebte, verstorbene Schwester Ersa. Und vor allem hoffen wir, dass du genauso mit diesem riesigen Typen mitfühlst, wie wir es tun.

Comics entstehen in Teamarbeit, und dieser Comic wäre ohne das immense Talent von Autorin Anne Toole, Zeichner Elmer Damaso, Kolorist Bryan Velenza, Letterer Jim Campbell und der Teams von Guerrilla und Titan Comics nicht möglich gewesen. Danke für all eure harte Arbeit und inspirierende Kreativität!

Wie Erend sagen würde: Genug geredet. Bei der Schmiede, lasst uns kämpfen!

Ben McCaw

Studio Narrative Director

DIE WELT VON HORIZON

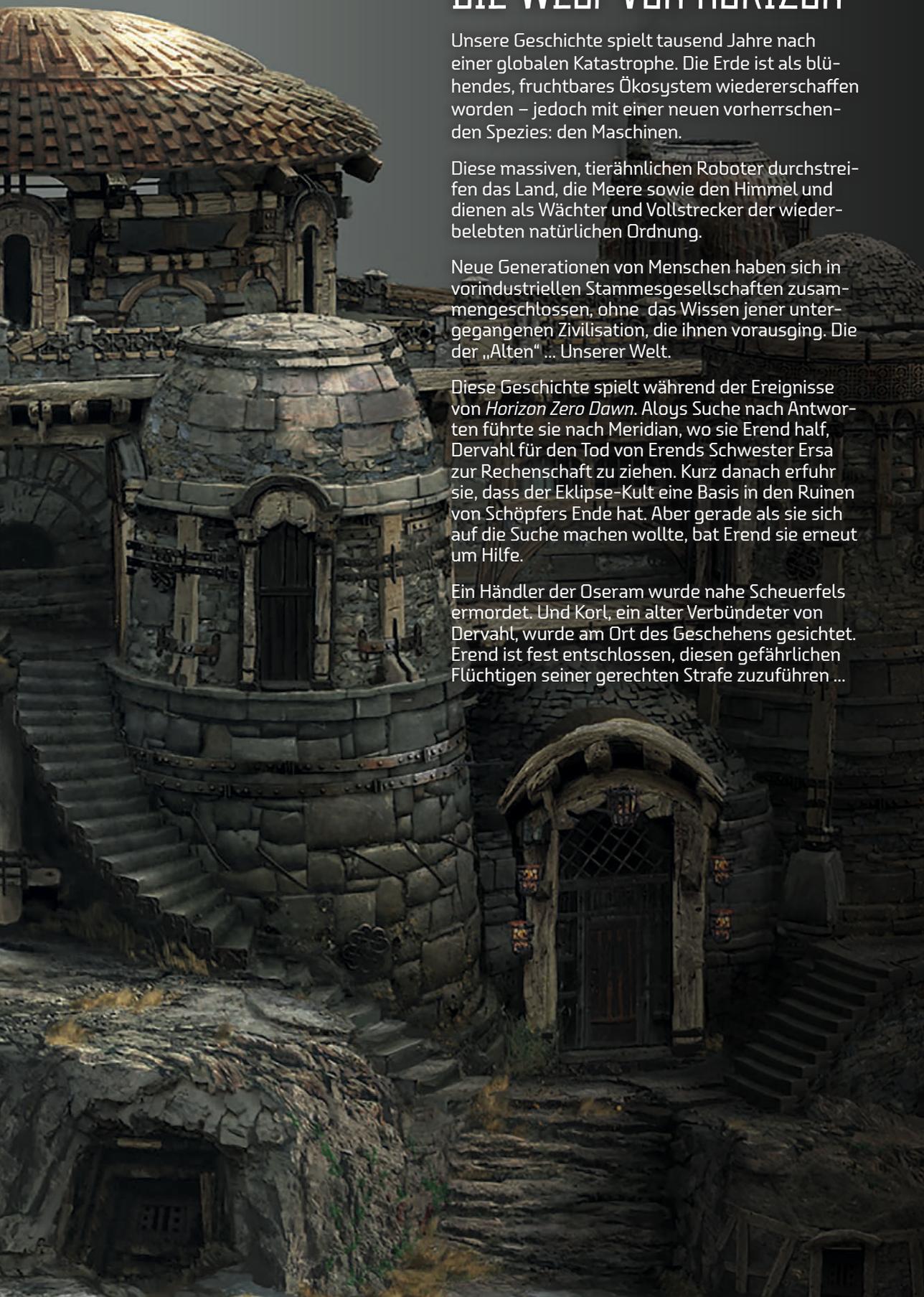
Unsere Geschichte spielt tausend Jahre nach einer globalen Katastrophe. Die Erde ist als blühendes, fruchtbares Ökosystem wiedererschaffen worden – jedoch mit einer neuen vorherrschenden Spezies: den Maschinen.

Diese massiven, tierähnlichen Roboter durchstreifen das Land, die Meere sowie den Himmel und dienen als Wächter und Vollstrecker der wiederbelebten natürlichen Ordnung.

Neue Generationen von Menschen haben sich in vorindustriellen Stammesgesellschaften zusammengeschlossen, ohne das Wissen jener untergegangenen Zivilisation, die ihnen vorausging. Die der „Alten“ ... Unserer Welt.

Diese Geschichte spielt während der Ereignisse von *Horizon Zero Dawn*. Aloys Suche nach Antworten führte sie nach Meridian, wo sie Erend half, Dervahl für den Tod von Erends Schwester Ersa zur Rechenschaft zu ziehen. Kurz danach erfuhr sie, dass der Eklipse-Kult eine Basis in den Ruinen von Schöpfers Ende hat. Aber gerade als sie sich auf die Suche machen wollte, bat Erend sie erneut um Hilfe.

Ein Händler der Oseram wurde nahe Scheuerfels ermordet. Und Korl, ein alter Verbündeter von Dervahl, wurde am Ort des Geschehens gesichtet. Erend ist fest entschlossen, diesen gefährlichen Flüchtigen seiner gerechten Strafe zuzuführen ...





KAPITEL EINS | COVER VON PEACH MOMOKO





SCHÖPFERS ENDE LIEGT IN DIESER RICHTUNG. DORT WARTEN MEINE ANTWORTEN.



„WARUM BALIEN DIE EKLIPSE EINE ARMEE VON MASCHINEN AUF? UND HAT DIES ETWAS MIT DEM BILD JENER FRAU ZU TUN, DIE WIE ICH AUSSEHT?“



NUN, JA. DAS IST NATÜRLICH ALLES SEHR WICHTIG.



DANN SPÜRE ICH KORL EBEN ALLEINE AUF. ICH ZIEHE DIESEN BASTARD FÜR DEN MORD AN DEM OSERAM-HÄNDLER ZUR RECHENSCHAFT. UND DAFÜR, DASS ER DEN KERL UNTERSTÜTZT HAT, DER MEINE SCHWESTER GETÖTET HAT.

EREND ...

NEIN, SCHON OKAY. EHRLICH. ICH MEINE, WAHRSCHEINLICH WERDE ICH MICH OHNE DEIN „ZWEITES GESICHT“ VERIRREN ...



SCHÖN, DU HAST GEWONNEN. ICH BEGLEITE DICH, SOWEIT ES MIR MÖGLICH IST. ABER DANN MUSS ICH BALD WEITER NACH NORDEN ZU SCHÖPFERS ENDE.

MEHR KANN ICH GAR NICHT VERLANGEN.



KORL HAT ALSO MIT DERVAHL ZUSAMMENGearBETET. KEIN WUNDER, DASS ER DICH SO IN RAGE BRINGT.

JA. ICH HATTE GEHOFFT, DERVAHL WEGZUSPERREN, WÜRD E DER TRAUER UM MEINE SCHWESTER EIN ENDE SETZEN. ABER DA LAG ICH FALSCH.

HEY, ERZÄHL MIR ETWAS VON IHR. EINE GESCHICHTE FÜR DEN WEG.

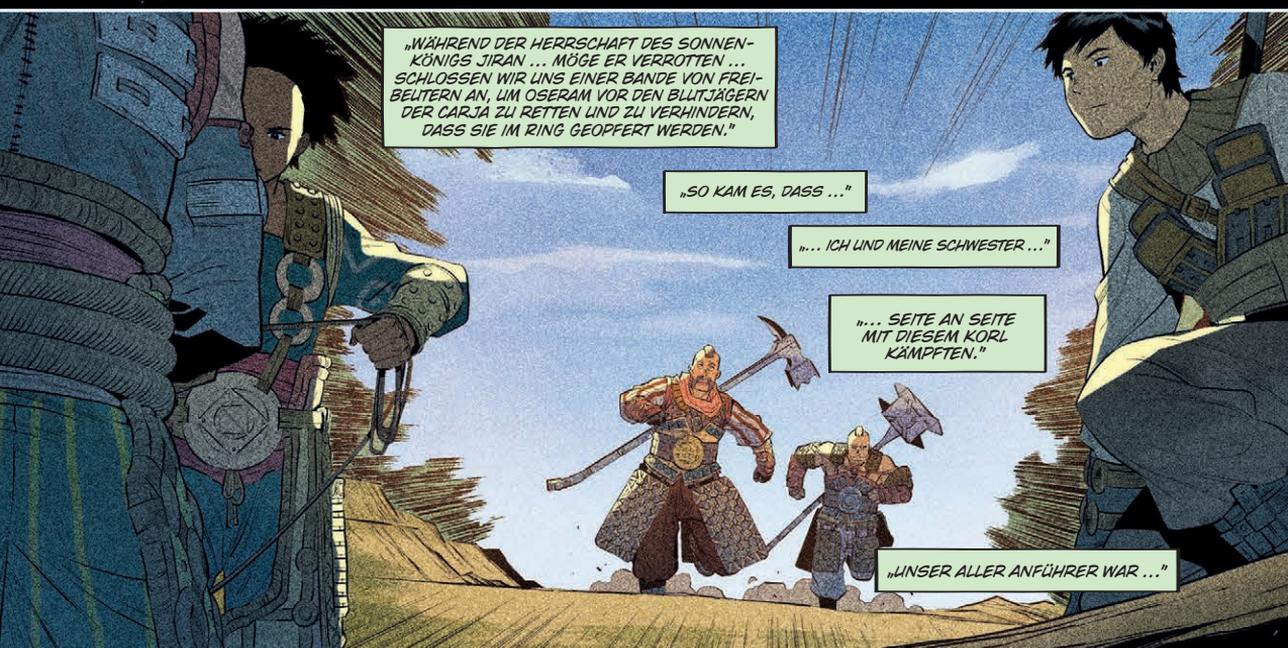
WIRKLICH?

OKAY ... ERSÄ WAR SELBST FÜR EINE OSERAM SEHR HART IM NEHMEN.



MUSSTE SIE AUCH SEIN, UM ES MIT DIR AUSZUHALTEN.

HA! DU HAST KEINE ANHNUNG, WIE RECHT DU HAST.



„WÄHREND DER HERRSCHAFT DES SONNENKÖNIGS JIRAN ... MÖGE ER VERROTTEN ... SCHLOSSEN WIR UNS EINER BANDE VON FREIBELTERN AN, UM OSERAM VOR DEN BLUTJÄGERN DER CARJA ZU RETTEN UND ZU VERHINDERN, DASS SIE IM RING GEOFFERT WERDEN.“

„SO KAM ES, DASS ...“

„... ICH UND MEINE SCHWESTER ...“

„... SEITE AN SEITE MIT DIESEM KORL KÄMPFTEN.“

„UNSER ALLER ANFÜHRER WAR ...“

"... DER TYP,
DER SIE AM ENDE
TÖTEN SOLLTE."



DIE TRUPPE
IST BEREIT. WAS
BRAUCHEN ASERA
LIND DU?

„DERVAHL“

KUNST
ERFORDERT GEDULD.
GEBT MIR, SO VIEL
IHR KÖNNT.

ERSA!

EIN KONVOI DER
CARJA WURDE GE-
SICHTET. MIT GEFAN-
GENEN OSERAM.

„ERSA BLIEB
FOKUSSIERT.“

„NICHT EHER
WENIGER.“



DU WEISST,
WAS ZU TUN
IST.



WORAUF
WARTEN
SIE?

LOS.



IHR KÜMMERT
EUCH DARUM, DEN
CARJA EINZUHEIZEN.
ICH ÜBERNEHME DEN
PART, DER HIRN
BENÖTIGT.

DU HAST
IHN GEHÖRT,
EREND.



Tu ein-
fach, was
er sagt.
Los.



ES IST SO WEIT. LASS UNS EIN PAAR CARJA ERLEDIGEN.

EINVERSTANDEN.

BEREIT.

BEREIT.

„ALSO LEGTEN WIR UNS AUF DIE LAUER ...“



BEEILUNG, IHR BAUERN.

„... WÄHREND DIE BLUTRÄUBER IHRE GEFANGENEN AN UNS VORBEITRIEBEN.“



WARTET ...



KA==