

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](http://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.

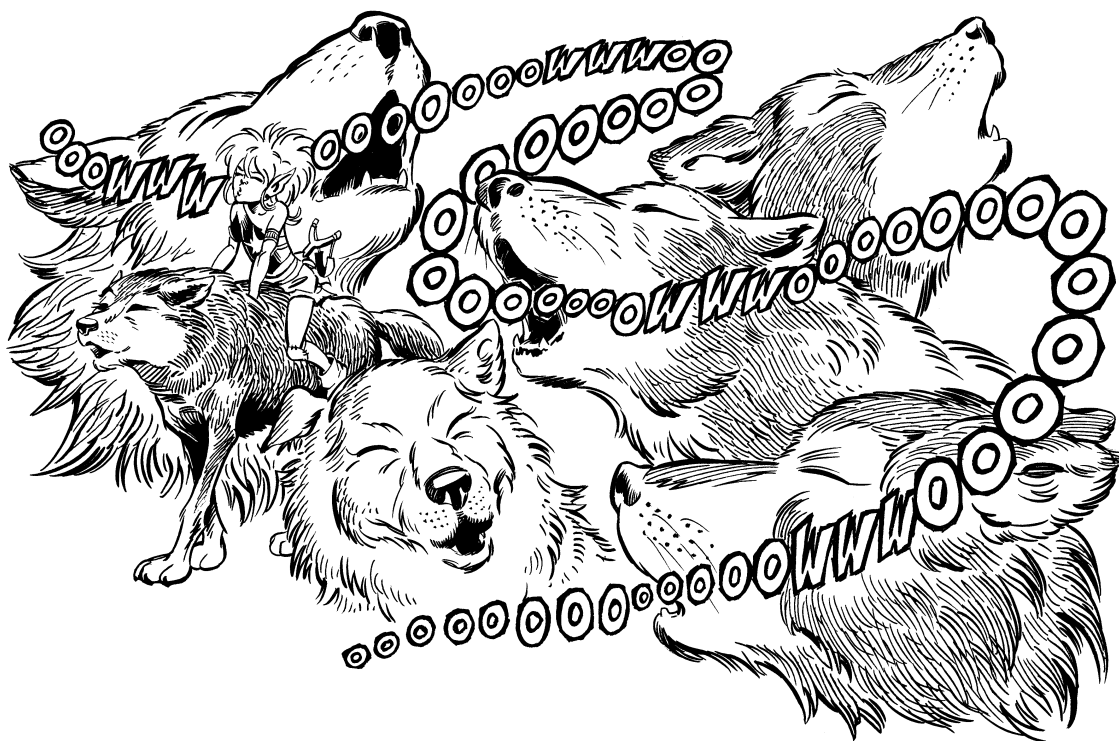
Wendys Welt wird dabei immer komplexer und geheimnisvoller. Die Gefährten durchqueren ihnen gänzlich fremde Landschaften voller Ungewissheiten, immer neue Figuren betreten die Bühne, drehen am Rad des Schicksals und geben dem Geschehen unerwartet ganz neue Wendungen. Bis am Schluss das Rätsel um den 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!

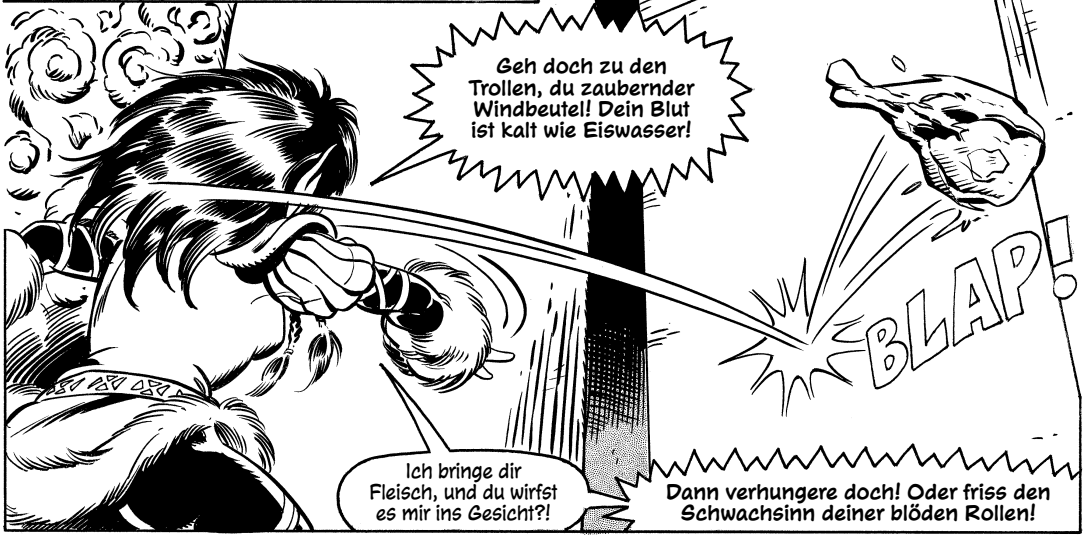
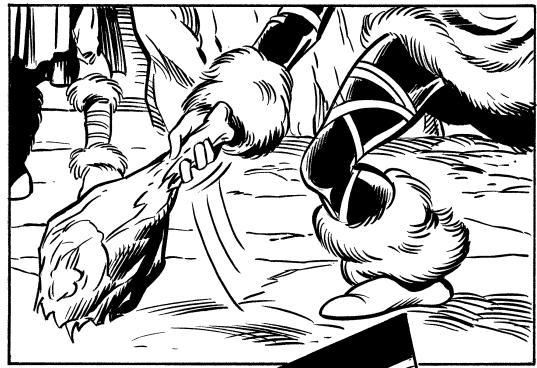
Beim Schatten des großen Eiswalls!  
Wofür hält der Kerl sich eigentlich?





Äh ... Kahvi ...?

Was hat er denn jetzt wieder getan?

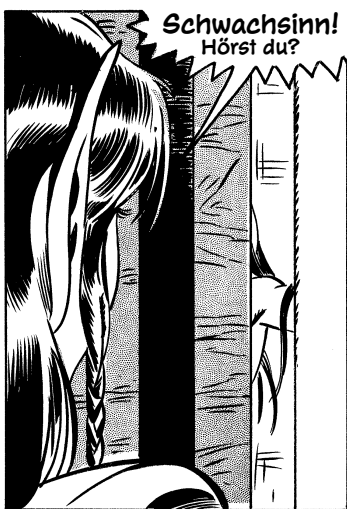


Geh doch zu den Trollen, du zaubernder Windbeutel! Dein Blut ist kalt wie Eiswasser!

Ich bringe dir Fleisch, und du wirfst es mir ins Gesicht?!

Dann verhungere doch! Oder friss den Schwachsinn deiner blöden Rollen!

**BLAP!**



**Schwachsinn!**  
Hörst du?

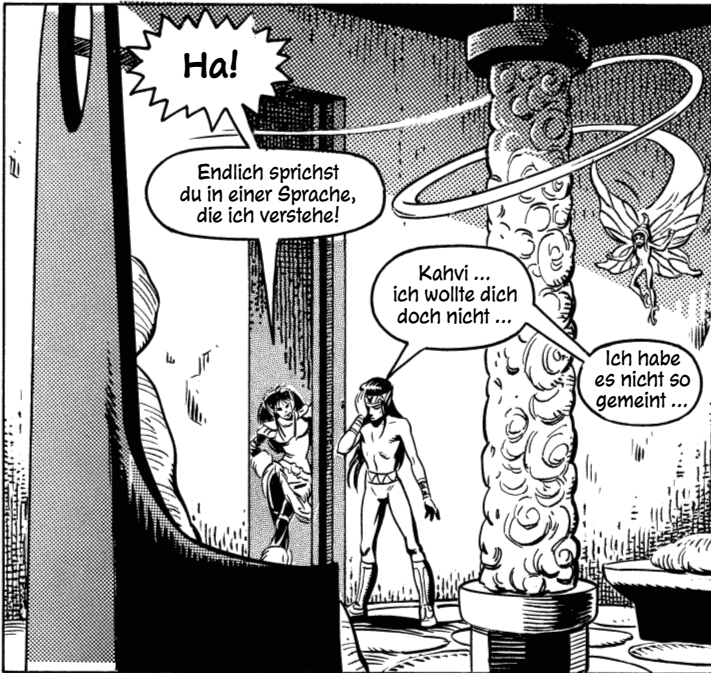


Sag das noch mal und ich ...



... bringe dich um!





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!



Kahvi! ... Äh ...

Das kannst du auch hier lassen!

Na fein!



Siehst du das, Felsformer?

Kaltes Fleisch! Und genau das wird auch er bald sein, wenn er so weitermacht ...



... kaltes Fleisch! Die Rollen der Farben ... Kriegsbeute! Wozu soll das gut sein ...

... außer um sein Hirn aufzuweichen?



Auf und ab ... von hier nach da ...

... gestern und morgen ... einst und jetzt ...

Sie sagt, das alles sei nicht bedeutender als der Tod.



Und ohne Dinge verliert die Zeit ihre Bedeutung.

Aber vergiss nicht, dass die Hohen sich für ihre Körper entschieden haben, Rayek!

Essen, schlafen, die Liebe und die Jagd ... **Leben!** Warum haben sie sich dafür entschieden? Weil es gut ist!

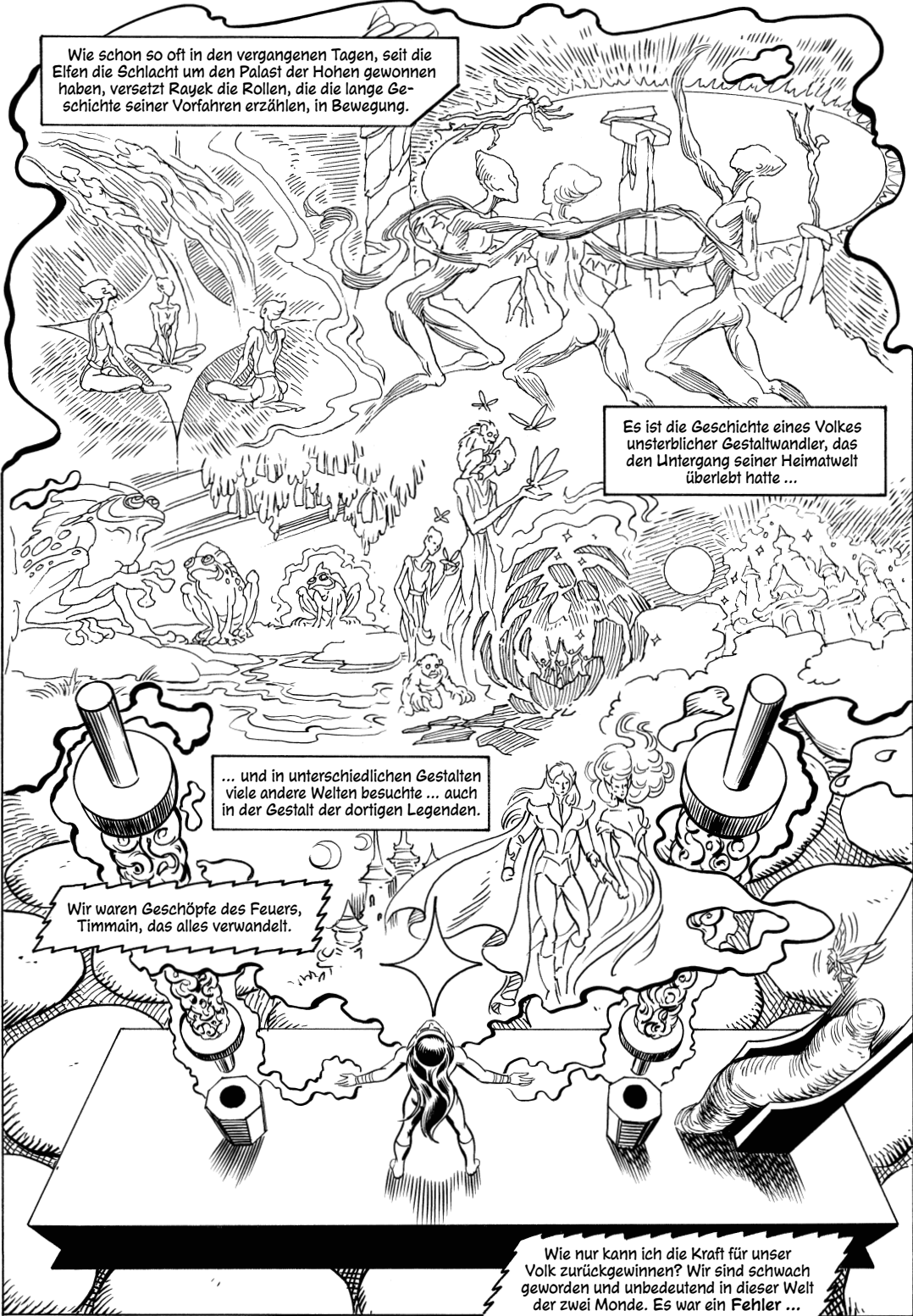
Sie wussten das!

Und du darfst das nie vergessen!



Oh Timmain! Du hast den Wolfsreitern nur ein Sandkorn von dem unermesslichen Berg des Wissens gegeben.

Und mir gabst du kaum ein paar Körnchen mehr!




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 ...

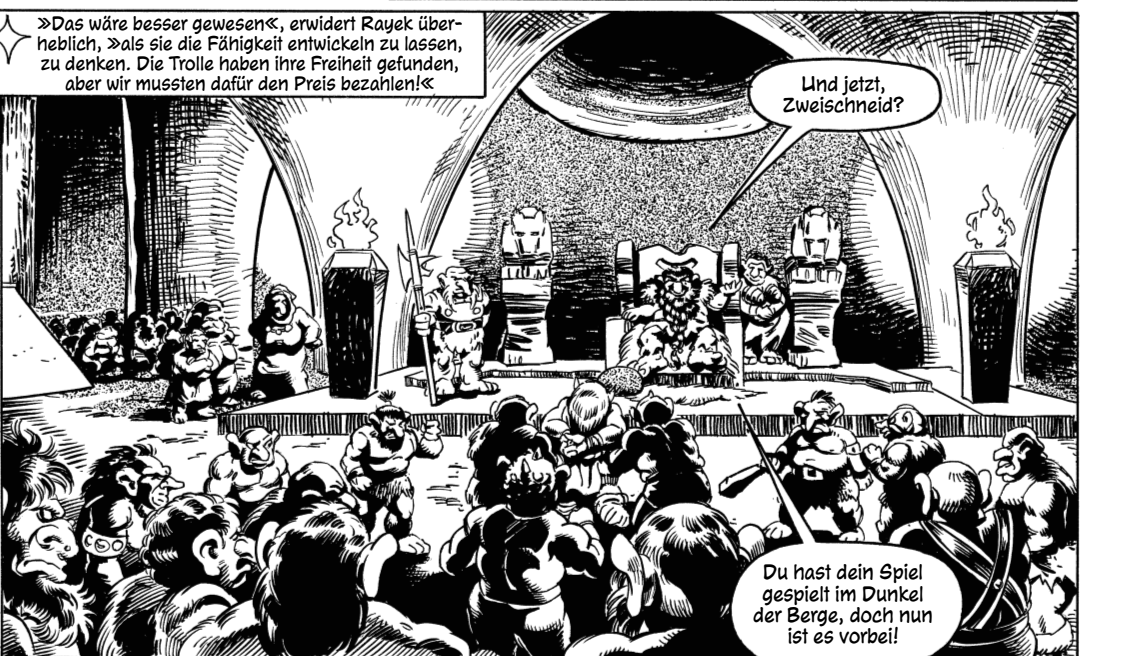


... als wir unsere tote Welt aufgaben?

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

KLONG!

Lhh!



Mutter ... Hilf mir!



Nein!



NNNGH

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



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

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 zurückkriechen. Ich bezweifle, dass die Schneeeelfen so großmütig wären. Die würden dich wohl eher ...

... in Streifen schneiden und räuchern!

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 Felsformer.

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 zurückkehrt. Wenn nicht ...

... dass dich der alte Graubart als Sklave in der Mine schufteln lieB!

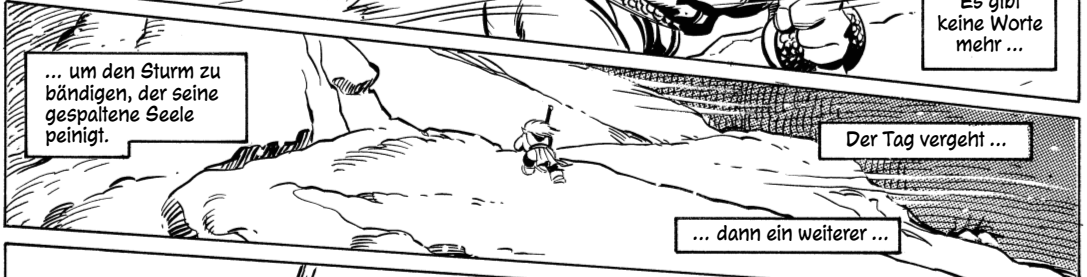
... und du wirst selbst den Rest deiner Tage dort verbringen!

Die Reime, die  
tröstlichen Reime sind  
wie weggeweht.



Es gibt  
keine Worte  
mehr ...

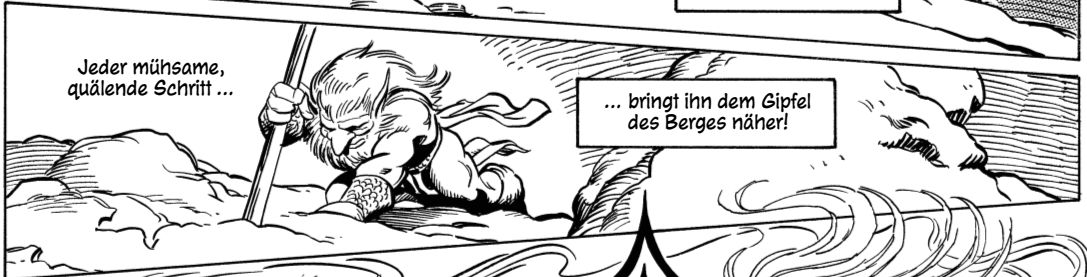
... um den Sturm zu  
bändigen, der seine  
gespaltene Seele  
peinigt.



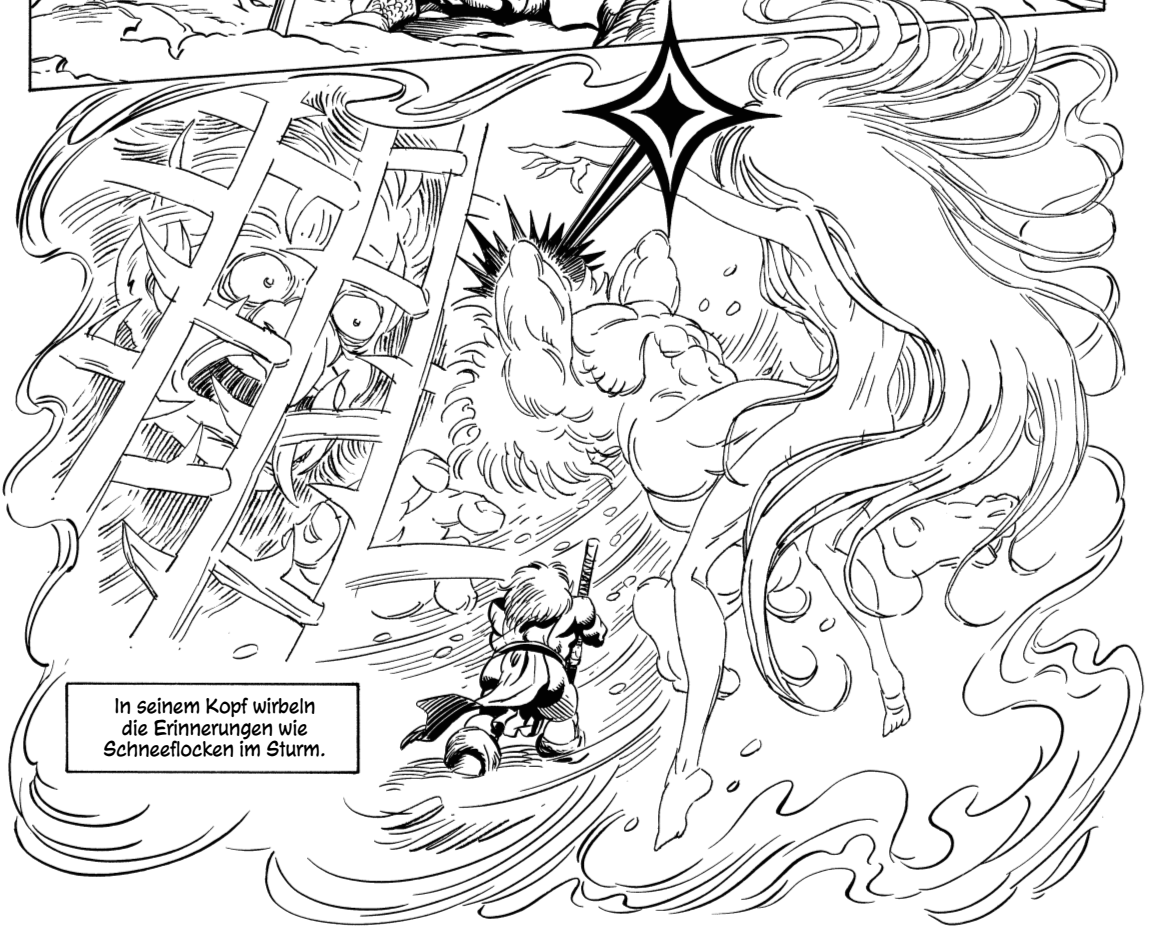
Der Tag vergeht ...

... 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 ...

Woop!

Was ...?!

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!



... scheitern ... schei...

Jaaaa ...

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

Was hast du mit ihnen gemacht ...?



Es ist nichts, Mutter, hörst du?

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



Es gehört dir! Dir!