

DAS LETZTE ABENTEUER

# ELFQUEST®

WENDY PINI  
RICHARD PINI

1



POPCOM



DAS LETZTE ABENTEUER

# ELFQUEST®

**ERSTER BAND**

VON WENDY UND RICHARD PINI

KOLORIERUNG: SONNY STRAIT

**POPCOM**

Besonderer Dank an Allyson Willsey.

# 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: The Final Quest Volume 1

ElfQuest® 2013, 2014, 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 Comics® and the Dark Horse logo are trademarks of Dark Horse Comics, Inc., registered in various categories and countries. All rights reserved.

Geschäftsführer Dark Horse und Herausgeber  
der englischen Ausgabe: Mike Richardson

Redakteur des englischen Sammelbandes: Sierra Hahn

Redaktion: Beatrice Beckmann

Lettering: Vibbraant Publishing Studio

Lettering der US-Ausgabe: Nate Piekos von BLAMBOT®

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.

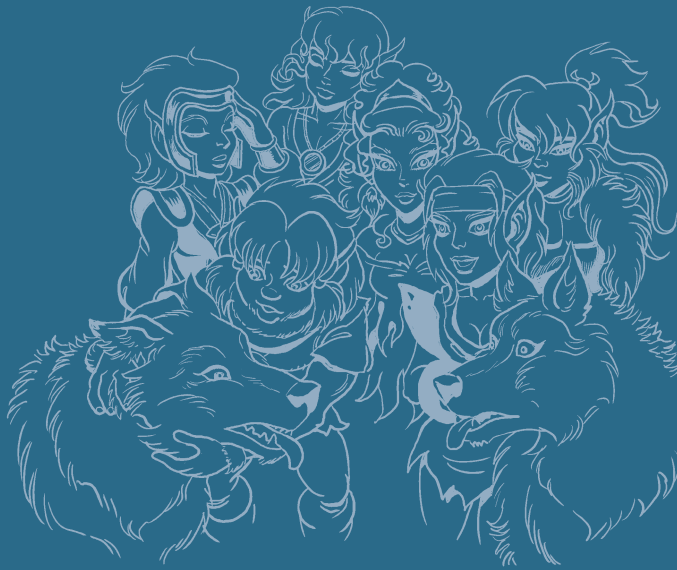
ISBN (epub) 978-3-8420-2502-8

ISBN (mobi) 978-3-8420-2503-5

ISBN (pdf) 978-3-8420-2504-2

**[www.popcom.de](http://www.popcom.de)**

Schon seit Generationen müssen sich die Elfen in einer grausamen, urzeitlichen Welt behaupten. Nach ungezählten blutigen Konflikten haben sie Zuflucht im Palast der Hohen gefunden, der ihnen Schutz bietet vor ihrer gnadenlosen Umwelt und der Bedrohung durch die sich zunehmend ausbreitenden Menschen. Doch die Geborgenheit hat einen hohen Preis, denn in seinem Inneren verlieren die Elfen ihr Geschick zu kämpfen und ihre Fähigkeit, in einer brutalen Welt zu überleben. Der magische Einfluss des Palastes droht sie ins Verderben zu stürzen, als die Wolfsreiter zu ihrer letzten Suche nach einer besseren Zukunft aufbrechen ...





# E I N L E I T U N G

## **WAS BISHER GESCHAH ODER: LANG LEBEN DIE ELFEN!**

Ein Abriss von Hartmut Klotzbücher

Als ich 1984 die ersten Alben der Serie *Abenteuer in der Elfenwelt* am Kiosk entdeckte –, damals noch die erste deutsche Ausgabe aus dem Bastei-Verlag –, hielt ich sie beim flüchtigen Durchblättern für eine durchschnittliche amerikanische Comicserie. Doch da ich seit meiner ersten Begegnung mit Tolkiens *Herr der Ringe* auf der Suche nach guten Fantasy-Geschichten war und diese damals, Anfang der 1980er-Jahre, genau wie interessante Comicserien bei Weitem noch nicht so dicht gesät waren wie heute, begann ich zu lesen. Und es bedurfte nur weniger Seiten, bis ich völlig gefangen war und erkannte, was für eine großartige Erzählerin Wendy Pini ist und welches Talent sie hat, den Leser zu fesseln und ihn, nicht zuletzt durch die subtile Darstellung von Mimik und Körpersprache ihrer Protagonisten, emotional in das Geschehen hineinzuziehen.

*ElfQuest* erzählt die Geschichte der Wolfsreiter, einem kleinen Volk von elfenartigen Wesen, das in den Wäldern der Welt der zwei Monde mit seinen Wölfen im Einklang mit der Natur lebt. Ihre Vorfahren, die sie nur als die Hohen aus ihren alten Legenden kennen, kamen einst mit einem kristallinen Raumschiff aus dem All auf den Planeten, wo sie strandeten, und von den primitiven menschlichen Bewohnern mit aggressiver Feindseligkeit empfangen wurden.

Als Schnitters Stamm von den Menschen aus ihrem Wald vertrieben und vom Volk der Trolle in die Irre geführt wird, ahnt der junge Anführer nicht, dass damit für ihn eine große Suche, eine Quest, beginnt. Zunächst werden die Wolfsreiter nach einem fast tödlichen Marsch durch die Wüste vom Sonnenvolk aufgenommen, einem friedliebenden Stamm dunkelhäutiger

Elfen. Hier lernt Schnitter Leetah, die Heilerin dieses Volkes kennen und gründet mit ihr eine Familie. Doch als auch im Sonnendorf Menschen auftauchen, beschließt Schnitter, sich auf die Suche nach weiteren Elfenvölkern zu machen und herauszufinden, was aus den Hohen geworden ist.

Ihre Suche führt die Gruppe zunächst zum Blauen Berg, wo das Elfenvolk der Gleiter sich ein Refugium geschaffen hat. Die Gleiter, im Gegensatz zu den Wolfsreitern potenziell unsterblich, besitzen die Fähigkeit zu schweben. Scheinbar angeführt von dem väterlichen, melancholischen Lord Voll, werden die Gleiter in Wahrheit von der grausamen Winnowill beherrscht, die ihre Fähigkeiten als Heilerin nutzt, um rücksichtslos ihre eigene Macht zu festigen.

Die Ankunft der Wolfsreiter im Blauen Berg erinnert Lord Voll an sein ursprüngliches Ziel, den »Palast der Hohen«, das Raumschiff, mit dem die Vorfahren der Elfen einst ankamen, zu suchen und zurückzuerobern. Gegen ihren Willen und vor allem gegen den Willen von Winnowill führt er die Elfen ins Eisgebirge, wo der Palast in einem Gletscher verborgen liegt. Dort treffen sie auf das Volk der Schneeelfen, die es sich ebenfalls zur Aufgabe gemacht haben, zum Heim ihrer Vorfahren zurückzukehren. Angeführt werden diese von der Kriegerin Kahvi. Außerdem stoßen sie hier auf Zweischneid den Meisterschmied, Sohn Winnowills und eines Trolls. Zerrissen zwischen den beiden Naturen, die in ihm wohnen, hat Zweischneid schon längere Zeit im Verborgenen Elfen und Trolle gegeneinander ausgespielt. Der so geschürte Konflikt gipfelt nun in einem blutigen und verlustreichen Krieg um den Palast. Am Ende gelingt es den Elfen, die Trolle zu besiegen und den Palast der Hohen wieder für sich zu gewinnen.

Damit ist der erste Erzählzyklus der Abenteuer in der Elfenwelt abgeschlossen, doch sowohl im amerikanischen Original als auch in den deutschen Ausgaben folgten nahtlos zwei weitere Zyklen.

In *Die Schlacht am Blauen Berg* lässt Winnowill Windkind, den Sohn der Wolfsreiterin Tauglanz und des Gleiters Tyldak, entführen. Es kommt zu einem Kampf, an dessen Ende der Blaue Berg in sich zusammenstürzt. Winnowill wird überwältigt und von Tyldak, dem geflügelten Gleiter, auf eine einsame Insel verbannt.

In *Könige des zerbrochenen Rades* schwingt sich Rayek, der einstige Rivale Schnitters um die Gunst von Leetah, zum Herrn des Palastes auf. Als

Schnitters telepathisch begabter Sohn Sonnenstrahl einen verzweifelte Hilferuf empfängt, stellt Rayek fest, dass dieser aus einer fernen Zukunft und von den Hohen selbst stammt, die beim Absturz auf der Welt der zwei Monde um 10.000 Jahre in die Vergangenheit geschleudert wurden. Rayek beschließt, den Palast für eine Zeitreise zu benutzen und die Hohen im Moment ihrer Ankunft zu retten. Tatsächlich gelingt der Zeitsprung in die Zukunft, wobei sich Leetah und ihre Kinder, die Zwillinge Fünkchen und Sonnenstrahl, sowie Schnitters Seelenbruder Himmelweis mit an Bord befinden. Verzweifelt über den Verlust seiner geliebten Familie, beginnt für Schnitter eine lange Zeit des Wartens, bis der Palast wieder auftaucht. Nach 500 Jahren beschließt er, sich und die restlichen Wolfsreiter von den Bewahrern in Kokons einspinnen zu lassen, um den Rest der Wartezeit in einer Art Tiefschlaf zu verbringen. Am Ziel seiner Zeitreise angelangt muss indes Rayek feststellen, dass er den Lauf der Ereignisse nicht ändern und den Absturz der Hohen nicht verhindern kann.

Als der Palast wieder auftaucht, ist auch Winnowill, die die Zwischenzeit im Meer verbracht hat, wieder zur Stelle. Rayek gelingt es zusammen mit seiner Tochter Venka, die nach wie vor auf Rache sinnende finstere Magierin in eine künstliche Starre zu versetzen und sie so im Palast einzusperren.

An dieser Stelle beendete der Bastei-Verlag 1992 die Serie und blieb den deutschen Lesern die bereits angekündigte Fortsetzung schuldig. Erst Ende der 1990er-Jahre machte sich Carlsen Comics an eine neue Ausgabe der längst vergriffenen Bände und startete parallel dazu die Veröffentlichung der Fortsetzungen unter dem Titel *ElfQuest – Neue Abenteuer in der Elfenwelt*.

In Amerika hatten die Pinis zwischenzeitlich beschlossen, auf dem damals boomenden Comicmarkt mehr Präsenz zu zeigen und mehrere *ElfQuest*-Titel parallel zu veröffentlichen. Für die Reihen *The Hidden Years*, *Shards* und *New Blood/Forevergreen* wurden die Protagonisten der bisherigen Geschichten in drei Gruppen aufgeteilt, die parallel neue Abenteuer zu bestehen hatten. Dazu kamen mehrere Serien, die in der Vergangenheit oder in einer fernen Zukunft der Welt der zwei Monde spielten. Im Gegensatz zu den bisherigen Titeln konnte Wendy Pini natürlich nicht mehr alle Geschichten selbst umsetzen, und so arbeiteten die Pinis mit verschiedenen Koautoren und Zeichnerteams zusammen.

In der Carlsen-Ausgabe konzentrierte man sich zunächst auf die direkt an die bisherigen Elfenwelt-Bände anschließenden Ereignisse, die in *The Hidden Years* und *Shards* erzählt werden: Winnowill gelingt es, einen Moment der Unaufmerksamkeit ihrer Bewacher zu nutzen und den Palast der Hohen zu entführen. Venka kann sie zwar aufhalten, doch es kommt zum Absturz des Palastes, und dessen Scherben werden auf dem Gebiet von Grohmul Djun, einem tyrannischen Herrscher der inzwischen auf einem mittelalterlichen Stand der Zivilisation angekommenen Menschen, verstreut. Winnowill nimmt menschliche Gestalt an und überzeugt Djun, die Scherben des Palastes einzusammeln, damit sie diesen wiederherstellen und in ihre Gewalt bringen kann.

Um nicht das Leben aller Elfen zu gefährden, teilt Schnitter sein Volk auf und schickt einen Teil unter der Führung seiner Tochter Fünkchen aus, eine neue, sichere Heimat zu finden, während er selbst sich mit dem Rest des Stammes daranmacht, die Scherben des Palastes zurückzuerobern. Shuna, eine junge Frau, die Leetah als Kind von einer schweren Krankheit geheilt hatte, schließt sich den Elfen an der Spitze einer Rebellenarmee im Kampf gegen den Tyrannen an. Gemeinsam gelingt es ihnen, Grohmul Djun zu besiegen und sich die Scherben des Palastes anzueignen. In einem dramatischen letzten Gefecht, bei dem Djun am Ende selbst schwer verletzt wird, enthauptet dieser Winnowill. Damit ihr finsterer Geist nicht unkontrolliert und auf Rache sinnend durch die Welt zieht, sperrt Rayek ihn in seinem eigenen Geist ein und macht sich, nur begleitet von seinem



Teir und Fünkchen waren nicht immer so vertraut.

alten Mentor Ekuar, auf den Weg, diese gefährliche Fracht möglichst weit weg an einen Ort zu bringen, an dem sie keinen Schaden anrichten kann.

Fünkchen, die mit ihrem Teil des Wolfsreitervolkes unterwegs ist, stellt inzwischen fest, dass Winnowills finstere Magie in den vergangenen 10.000 Jahren viele Kreaturen in grausam entstellte, blutgierige Bestien verwandelt hat, die sie immer wieder bekämpfen müssen. Auf ihrem Weg begegnen sie Teir, einem geheimnisvollen einzelgängerischen Elf, der eine besondere Verbindung zu allen Tieren hat. Er und Fünkchen fühlen sich schon

bald zueinander hingezogen, doch es bedarf einiger Umwege, bis aus der Anführerin der Wolfsreiter und dem Einzelgänger ein Paar wird. Am Ende des *Scherben*-Zyklus können Schnitter und seine Mitstreiter mit Hilfe des wiederhergestellten Palastes die weit über die Welt der zwei Monde verstreuten Elfen wieder vereinen. Auch eine Gruppe jüngerer Elfen unter der Führung von Langbogens Sohn Pfeil stößt wieder zu den anderen. Aufgrund eines weiteren von Sonnenstrahl empfangenen mentalen Hilferufes waren sie in den Dschungel eines anderen Kontinentes aufgebrochen, wo Tor, einer der Überlebenden des Blauen Berges, eine Schreckensherrschaft über ein menschliches Volk ausgeübt hatte.

An dieser Stelle mussten die deutschen Leser die Welt der zwei Monde 2004 wieder verlassen. Schon der *Forevergreen*-Zyklus über Pfeil und seine Mitstreiter blieb ihnen vorenthalten. Es folgte noch der Einzelband *Der Sucher und das Schwert*, in dem die Geschichte der mittlerweile von Schnitter und Leetah adoptierten Shuna erzählt wird, die als Botschafterin und Mittlerin zwischen den Menschen und den Waldgeistern zu ihresgleichen zurückkehrt und sich dem Klan der Hügelheuschrecken anschließt. Dabei trifft sie zunächst in Bezug auf ihren Lebensgefährten eine sehr unglückliche Wahl, bevor sie sich für den sanftmütigen Ikopek entscheidet. Währenddessen versucht Schnitters Onkel Baumstumpf, hinter das Geheimnis der Metallgewinnung zu kommen, da die Trolle als Lieferanten von metallenen Waffen und Werkzeugen nicht mehr zur Verfügung stehen. Gemeinsam mit seiner Lebensgefährtin Reinwasser bezieht er Stellung in den ehemaligen Trollhöhlen, wo sie feststellen, dass noch Nachfahren der Trolle existieren.



*Ikopek macht Shuna nun glücklich.*

Auch in Amerika wurden die Veröffentlichungen nach Abschluss des *Scherben*-Zyklus unregelmäßiger, doch es entstanden weitere Fortsetzungen: Fünkchen bleibt mit ihrem Wolfsreiterstamm im neuen Land und macht es sich zur Aufgabe, die verbliebenen von Winnowills dunkler Magie in Monster verwandelten Kreaturen zu beseitigen. Dabei geraten sie immer



*Woher hat Angrif nur diese merkwürdige Waffe?*

wieder in Konflikt mit den Menschen. Zwar haben sie die menschliche Waise Khorbasi in ihren Stamm aufgenommen, doch von den meisten anderen Menschen werden sie nach wie vor als gefährliche, dämonische Kreaturen wahrgenommen. Vor allem Angrif Djun, der Sohn des besiegten Tyrannen Grohmul Djun, ist entschlossen, sie zu vernichten. Nachdem er seinen Vater und seine Schwester Gifa ermordet hat, hat er selbst die Macht übernommen, und er

steht seinem Vorgänger an Grausamkeit in nichts nach. In seinem Feldzug gegen die »Bergdämonen« greift er auf die Dienste des berühmten Elfenjägers Lehrigen zurück. Doch bei seiner Konfrontation mit Fünkchens Wolfsreitern muss dieser erkennen, dass seine Gegner doch mehr sind als tierartige Kreaturen, für die er sie bisher gehalten hat, und lernt, sie zu respektieren. Als ihm die Schergen Djuns in den Rücken fallen, wendet er sich endgültig von seinem ehemaligen Auftraggeber ab.

Schnitter kehrt inzwischen mit seinem Teil des Wolfsreitervolkes zurück in die Wälder, in denen sie ursprünglich zu Hause waren. Mithilfe von Sonnenstrahl gelingt es, die dort noch vorhandenen Überreste dunkler Magie zu beseitigen, sodass die Wolfsreiter einen neuen Vaterbaum entstehen lassen können. Der Palast der Hohen bleibt, allen fremden Blicken nur als überwachsener Berg erscheinend, in der Nähe des neuen Lagers.

Während seine Zwillingschwester Fünkchen schon zu Lebzeiten ihres Vaters zur Anführerin eines Teils der Wolfsreiter wurde, entdeckt Sonnenstrahl, dass es seine Bestimmung ist, die magischen Fähigkeiten aller Elfen mithilfe seiner eigenen telepathischen Begabung zu bündeln. Er erhält seinen neuen Stammesnamen und heißt fortan Lichtstrahl. Als ihm seine eigenen Fähigkeiten über den Kopf zu wachsen drohen, beschließt er, sich von den Bewahrern in einen Kokon einspinnen zu lassen. Doch während sein Körper regungslos im Palast verbleibt, geht sein Geist auf Wander-

schaft, und er entdeckt ein Volk von kiemenatmenden Meereselfen, das sich selbst Wellentänzer nennt. In der jungen Wellentänzerin Brill erkennt er seine Seelengefährtin. Er lässt sich aus seinem Kokon befreien und reist mit dem Palast und den Wolfsreitern in die Heimat der Wellentänzer. Gegen den Widerstand von Flut, dem Anführer des Meeresvolks, der aufgrund seiner Erfahrungen mit den Landbewohnern jeglichen Kontakt mit

der Außenwelt ablehnt, nehmen die beiden Völker schließlich Kontakt zueinander auf. Gemeinsam mit den Heilern des Meeresvolkes kann Leetah Riff, einem von Winnowill während deren unterseeischen Exils grausam entstellten Wellentänzer, seine ursprüngliche Gestalt zurückgeben. Auch Lichtstrahl bekommt für seinen Aufenthalt unter Wasser zeitweilig einen neuen Körper.

Zwischen den Wellentänzern und den an Land lebenden Elfen entsteht ein freundschaftliches Verhältnis, und Lichtstrahl und Brill können endlich zusammenkommen.

Unklar ist zu dieser Zeit der Verbleib einiger Elfen, die sich nach der Wiederherstellung des Palastes keinem der Völker angeschlossen haben: Da ist zum einen Windkind, der Sohn der Wolfsreiterin Tauglanz und des Gleiters Tyldak, der als Säugling von Winnowill entführt und gegen seinen Willen seines Wolfsblutes und damit seiner Sterblichkeit beraubt wurde. Im *Forevergreen*-Zyklus war er beinahe dem Einfluss des größtenwahnsinnigen Gleiters Tor erlegen, kehrte dann aber zurück



*Lichtstrahl in seinem Meereselfenkörper*

ins Sonnendorf, wo sich seine Spur verliert.

Venka, die Tochter von Kahvi und Rayek, brach nach dem Ende des Scherben-Krieges zusammen mit Zweischneid und der Gleiterin Aroree auf, um herauszufinden, was aus ihrer Mutter und deren Begleiter Tyldak wurde. Und Rayek zieht weiterhin mit seinem Mentor Ekuar als rastloser Wande-

rer durch die Welt der zwei Monde, beladen mit dem Geist der »Schwarzen Schlange« Winnowill.

Nun sind die Elfen also endlich zurück, für die Fans in aller Welt hat das Warten auf die langersehnte Fortsetzung des unsterblichen Klassikers ein Ende. Wendy Pini hat wieder selbst zum Zeichenstift gegriffen und beweist, dass sie nichts von dem verlernt hat, womit sie ihre Leser seit jeher in den Bann zieht.

Parallel zu dieser Fortsetzung erscheint sowohl in Amerika als auch in Deutschland eine neue Ausgabe der längst vergriffenen ersten Abenteuer. Außerdem haben die Pinis auf ihrer Website [www.elfquest.com](http://www.elfquest.com) alle auch im Original nur noch antiquarisch erhältlichen Geschichten in digitaler Form verfügbar gemacht.

Für die zahlreichen Fans, die die Elfen um Schnitter und seine Wolfsreiter schon aus den früheren Ausgaben kennen, erfüllt sich mit *ElfQuest – Das letzte Abenteuer* endlich ein lang gehegter Wunsch. Und wer zum ersten Mal in Wendy Pinis Fantasy-Kosmos eintaucht, der wird sicher schon bald ebenso in der Welt der zwei Monde gefangen sein und den weiteren Abenteuern der Elfen entgegenfiebern. In diesem Sinne:



**E**s ist die Zeit des satten Grüns, schwüle Dämmerung liegt über dem Wald der Wolfsreiter ...

Beim Blut von zehn Anführern ...

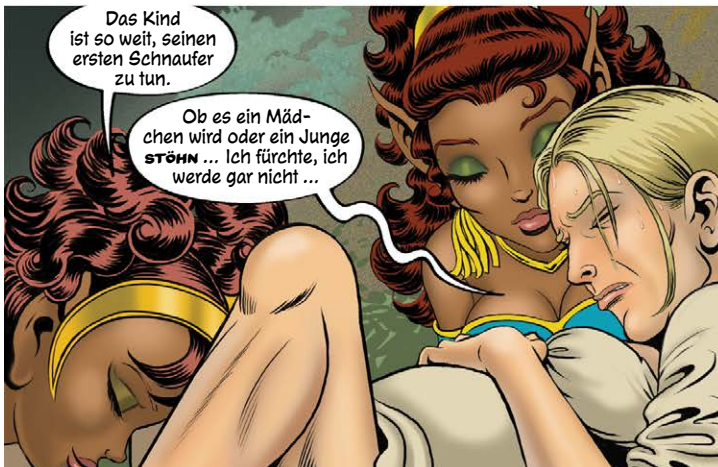
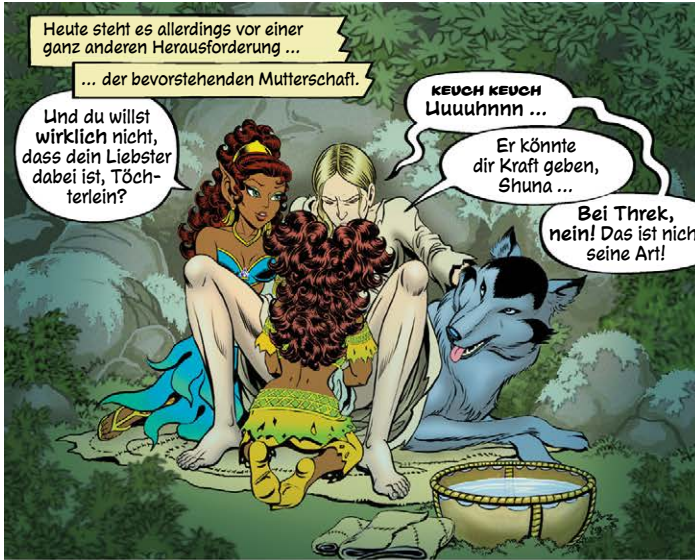
Wer hätte gedacht, dass das erste Kleine, das dich zum Großvater macht, ein Rundohr sein würde?

Er antwortet mit einem Blick aus Augen, die mehr an Erfahrung ausstrahlen, als sein Alter vermuten lässt. Es bedarf keiner Worte.

Sein Seelenname ist Tam. Aber sein Volk, die Wolfsreiter nennen ihn ...

... wegen seines Geschicks mit dem Schwert ... Schnitter ... Er ist der, in dem das Blut von zehn Anführern fließt ...

Er hat eine Menge Abenteuer hinter sich als Anführer seines Elfenstammes ... eines Stammes, zu dem nun auch ein Mädchen der Menschen gehört und mit ihnen Seite an Seite jagt und kämpft ...





»Aber als Sonnenstrahl und Fünkchen geboren wurden, wuchs die Liebe in meinem Herzen und ließ mich alle Befürchtungen vergessen.«

Wer hätte geahnt, dass wir einmal die Geburt eines Menschenkindes bejubeln würden, was?

Ach, Onkel ... hast du das damals etwa vergessen?



Damals ... damals? Ich weiß nicht, was ...

Egal. Es ist ja auch lange her.

Schnitter ... Der Name steht auch für sein Vermögen, die Knoten von Rätseln und Geheimnissen zu durchtrennen und hinter dunklen Schatten die Wahrheit zu finden.



Die Wahrheit unzähliger Erinnerungen ...

... seinen Erinnerungen ...

... an Siege ...

... Niederlagen ...

... und Lektionen, die gelernt werden wollten.

Obwohl sie, wenn sie Glück haben, ein langes Leben führen, leben eine Jägerin wie Abendrot und ein Pflanzenformer wie Rotspeer doch stets im Jetzt der Wölfe.

Schmerzliche Erinnerungen verblassen wie die Zeit ...

... doch mit ihnen auch Erfahrungen. Das Vergessen hat gute und schlechte Seiten ...

... Fehler wiederholen sich und falsche Entscheidungen werden getroffen ...

Doch für einen Anführer, der über die sich mischenden Elfenstämme wacht ...

... so verstreut sie in der Welt der zwei Monde oder jenseits ...

... des tiefen Wassers auch leben, gibt es das absolute Jetzt nicht mehr. Denn ein Anführer muss sich ...

... erinnern können.

Bevor der große und der kleine Mond am Himmel halb voll sind, wird auch Lichtstrahl Kleines auf der Welt sein!

Dann bin ich zweifacher Großvater!

Tja ...

... mach dich bereit für das erste!

