

SETIAWAN | OLIMPIERI | ANGIOLINI | STEEN

V. E. SCHWARZ

VIER FARBEN DER MAGIE



Angiolini

DER STÄHLERNE PRINZ

NACHT DER MESSER



WELTENWANDERER-ZYKLUS

V. E. SCHWAB

VIER FARBEN DER MAGIE

DER STÄHLERNE PRINZ

NACHT ^{DER} MESSER

panini comics



ILLUSTRATION DES SOFTCOVERS VON
CLAUDIA IANNICIELLO

ILLUSTRATION DES HARDCOVERS VON
CLAUDIA IANNICIELLO

panini COMICS

www.paninicomics.de



VIER FARBEN DER MAGIE – DER STÄHLERNE PRINZ – NACHT DER MESSER

Englische Originalausgabe: „Shades of Magic: the Steel Prince – Night of Knives“ published October 2019
by Titan Comics, London, England.

V.E. Schwab asserts the moral right to be identified as the author of this work. Copyright © 2022 V.E. Schwab. All Rights Reserved. With the exception of artwork used for review purposes, no portion of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, without the express permission of the publisher Titan Comics or V.E. Schwab.

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.

Die deutsche Ausgabe wird von der **Panini Verlags GmbH** herausgegeben, Schloßstraße 76, 70176 Stuttgart.

Geschäftsleitung: Hermann Paul; **Head of Editorial:** Jo Löffler (v.i.S.d.P.);

Head of Marketing: Holger Wiest (E-Mail: marketing@panini.de); **Übersetzung:** Kerstin Fricke,

Redaktion: Steffen Volkmer (verantw.), Claudia Hahn; **Grafik und Lettering:** Michael Beck, LetterFactory;

Produktion: Sanja Ancic;

Gedruckt in Italien.

Vertriebsservice: stella distribution, Hamburg, Fax: 040/808053050.

Presse & PR: Steffen Volkmer

YDSOMC002

1. Auflage, November 2022,

Paperback: ISBN 978-3-7416-3049-1

Hardcover Collector's Edition: ISBN 978-3-7416-3050-7

Digitale Ausgaben: 978-3-7367-9359-0 (PDF), 978-3-7367-9360-6 (EPUB),
978-3-7367-9361-3 (MOBI)





WELTENWANDERER-ZYKLUS

V. E. SCHWAB

VIER FARBEN DER MAGIE

DER STÄHLERNE PRINZ

NACHT DER MESSER

ZEICHNUNGEN

BUDI SETIAWAN

TUSCHE

KAPITEL 1

BUDI SETIAWAN

KAPITEL 2-4

ANDREA OLIMPIERI

FARBEN

ENRICA EREN ANGIOLINI

FARBASSISTENZ

VIVIANA SPINELLI

ÜBERSETZUNG

KERSTIN FRICKE

LETTERING

MICHAEL BECK

REDAKTION

STEFFEN VOLKMER

panini comics

V. E. SCHWAB

VIER FARBEN DER MAGIE

DER STÄHLERNE PRINZ

· NACHT DER MESSER ·



„*Der Stählerne Prinz*“, sagte der Lord. Als er *Maxims* Überraschung wahrnahm, fuhr er fort: „Habt Ihr etwa daran gezweifelt, dass Eure Heldentaten auch jenseits der Grenzen Eures Reiches bekannt sein würden?“

Er glitt mit den Fingern über den Rand der Karte.

„*Der Stählerne Prinz*, der die *Nacht der Messer* überlebte und dem es gelang, die *Piratenkönigin* zu töten.“

Der König leerte sein Glas und stellte es beiseite.

„Nun ... wir wissen selbst wohl am wenigsten über die Nachwirkung unserer Taten. Was davon überdauert, was mit uns vergeht ...“

– Die Beschwörung des Lichts



Wo verläuft die Grenze zwischen Wahrheit und Legende?

Maxim Maresh, Prinz und Soldat, lernt, dass Mythen nicht geboren werden – oder per Zufall entstehen –, sondern dass man sie erschaffen muss. Dass sie im Laufe der Zeit – und durch die Distanz beschönigt – zu etwas weitaus Größerem werden. Und *Maxims* Legende als der *Stählerne Prinz* nimmt langsam Gestalt an.

Der Sieg über die *Piratenkönigin* war ein solider erster Schritt, doch es wird ihn weitaus mehr kosten, sich einen Platz in den Annalen der Geschichte zu sichern, insbesondere solange er nicht den Respekt seiner Soldaten oder der Bürger von *Verose* genießt.

Da sich *Maxim* unbedingt beweisen will, beschließt er, an der *Nacht der Messer* teilzunehmen, einer Reihe von vier zermürbenden Prüfungen in den Tunneln unter der Stadt. Die Regeln sind einfach:

Man geht allein rein und nimmt mit, was immer man möchte. Es ist erlaubt, nach der ersten, der zweiten oder der dritten Prüfung aufzuhören, doch sobald die Tür geöffnet wurde, gibt es nur noch den Weg hindurch ... und **niemand hat je die ganze Nacht überlebt.**



CHARAKTERE



MAXIM MARESH

Kronprinz von *Arnes*. Magisch begabt und mit der Fähigkeit, Stahl seinem Willen zu unterwerfen. Er ist als begabter Kämpfer und Soldat bekannt, der Truppen der *arnesischen* Armee angeführt hat, doch er will mehr.



NOKIL MARESH

König von *Arnes*. Verärgert darüber, dass sich sein Sohn mit den anderen Reichen beschäftigt, verbannt er *Maxim* nach *Verose*, in der Hoffnung, dass er sich durch diese erzieherische Maßnahme auf ihre eigene Welt und ihr Königreich besinnen würde.



TIEREN SERENSE

Hohepriester des *Londoner Heiligtums* und Ratgeber des Königs. Dieser weise und mächtige Mann hat über *Maxim* gewacht und ihn den Magiekampf sowie Herrschaft und Staatskunst gelehrt.



ISRA

Dient als Mitglied der Königsgarde in der *arnesischen* Armee in *Verose*. Die rauen Straßen an der *Blutküste* haben sie abgehärtet, und sie führt mit ihren getreuen Gefährten *Osili* und *Toro* einen einzigartigen Trupp an. In ihrem Blut lauert ein dunkles Geheimnis, das in dieser Geschichte gelüftet werden könnte.



RIO

Mit seinem charakteristischen clownesken Make-up schleichen der psychotische Söldnermagier *Rio* und seine Halsabschneidergang nachts durch die Gassen und dunklen Straßen von *Verose*, auf der Suche nach leichter Beute und Soldaten, die sie ausrauben und töten.



EINST GAB ES VIER WELTEN ANSTATT EINER, DIE SICH PAPIERBÖGEN GLEICH NEBENEINANDER BEFANDEN.

IN JENEN WELTEN GAB ES MAGIE. SIE WAR WIE DIE HITZE UND WÜRDE MIT JEDEM SCHRITT SCHWÄCHER, ERKALTETE JEDOCH NIEMALS.

DIESE WELTEN WÄREN VERBUNDEN. IHRE RÄNDER **BERÜHRTEN** SICH, DIE MAUERN WAREN DÜNN UND MAGIER VERMOCHTEN SICH VON EINER IN DIE ANDERE ZU BEWEGEN, UM WISSEN UND MACHT ZU TEILEN UND SO DIE HITZE WIEDER ZU ENTFACHEN.

BIS DIE ERSTE WELT ERKRANKTE ...

IHRE MAGIE - EINSTMALS DIE STÄRKSTE - WURDE VERDORBEN, UND SCHON BALD BREITETE SICH DIE KRANKHEIT AUS ...

DIE NÄCHSTE WELT SCHLOSS DIE STERBENDE AUS, EBENSO WIE ALLE DARIN, UND DAS HÄTTE VIELLEICHT AUSGEREICHT ...

... ABER DIE DRITTE VERSCHLOSS VOR LAUTER FÜRCHT NICHT NUR VOR DER ERSTEN, SONDERN VOR **BEIDEN** DIE TORE ...



... ZWANG EINE WELT, SICH ALLEIN DEM DUNKEL ZU STELLEN, UND TRENNT DIE ANDEREN VOM REST DER MAGIE AB.

UND SO WAREN DREI WELTEN STATT NUR EINER VERLOREN.

HIER BEGINNT UNSERE GESCHICHTE ...

#1



ILLUSTRATION VON CLAUDIA IANNICIELLO





WER
IST DA?

ZEIGT
EUCH!



TUT MIR LEID, ICH
WOLLTE DIE HERREN
NICHT ERSCRECKEN.



WIR
HATTEN NUR
GEHOFFT ...



... IHR KÖNNTET
FÜR UNS EINE
NACHRICHT
ÜBERBRINGEN.