

OLIMPIERI | ANGIOLINI | STEEN

V. E. SCHWARZ

VIER FARBEN DER MAGIE



DER STÄHLERNE PRINZ
DIE REBELLENARMEE



WELTENWANDERER-ZYKLUS

V. E. SCHWARB

VIER FARBEN DER MAGIE

DER STÄHLERNE PRINZ

DIE REBELLENARMEE



panini comics

WELTENWANDERER-ZYKLUS
V. E. SCHWAB
VIER FARBEN DER MAGIE
DER STÄHLERNE PRINZ
DIE REBELLENARMEE

ILLUSTRATION DES SOFTCOVERS VON
CLAUDIA CARANFA

ILLUSTRATION DES HARDCOVERS VON
CLAUDIA IANNICIELLO

panini comics

www.paninicomics.de


TITAN
COMICS

VIER FARBEN DER MAGIE – DER STÄHLERNE PRINZ – DIE REBELLENARMEE

Englische Originalausgabe: „Shades of Magic: the Steel Prince – The Rebel Army“ published May 2020
by Titan Comics, London, England.

V.E. Schwab asserts the moral right to be identified as the author of this work. Copyright © 2023 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 (verantwortl.), Alyssa Benz, Claudia Hahn; Grafik und Lettering: LetterFactory;

Produktion: Sanja Ancic;

Gedruckt in Italien.

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

Presse & PR: Steffen Volkmer

YDSOMC003

1. Auflage, April 2023,

Paperback: ISBN 978-3-7416-3341-6

Hardcover Collector's Edition: ISBN 978-3-7416-3342-3

Digitale Ausgaben: 978-3-7569-0030-5 (PDF),

978-3-7569-0031-2 (EPUB), 978-3-7569-0032-9 (MOBI)





WELTENWANDERER-ZYKLUS

V. E. SCHWAB

VIER FARBEN DER MAGIE

DER STÄHLERNE PRINZ

DIE REBELLENARMEE



ZEICHNUNGEN & TUSCHE
ANDREA OLIMPIERI

FARBEN
ENRICA EREN ANGIOLINI

ZEICHNUNGSASSISTENZ KAPITEL 3 & 4
ALESSANDRO CAPPUCCIO

FARBASSISTENZ
ALICE KINOKI

ÜBERSETZUNG
KERSTIN FRICKE

LETTERING
MICHAEL BECK

REDAKTION
STEFFEN VOLKMER

panini comics

V. E. SCHWAB

VIER FARBEN DER MAGIE

DER STÄHLERNE PRINZ

DIE REBELLENARMEE

Einleitung



„*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*



Die *Piratenkönigin* ... tot. Die *Nacht der Messer* ... überlebt. Jeder Triumph trägt zum wachsenden Mythos des *Stählernen Prinzen* bei und ist zum Teil Wahrheit und zum Teil Legende.

Maxim Maresb hat sich seinen Platz an der Spitze des Regiments von *Verose* verdient. Er hat sich die Narben auf seiner Haut und den Respekt von wenigstens einem Teil seiner Soldaten verdient. Doch nichts kann ihn auf das vorbereiten, was als Nächstes kommt.

Entlang der gesamten *Blutküste* treibt eine geheimnisvolle Bande ihr Unwesen, die als *Rebellenarmee* bekannt ist und immer größer wird. Angeführt von drei äußerst mächtigen Magiern, erobert die Armee einen Hafen nach dem anderen, nimmt die Stärksten bei sich auf und hinterlässt ansonsten nichts als Tod und Feuer.

Und sie kommt nach *Verose*.

Zu *Maxim*.

Kann er mit *Isra* an seiner Seite und der Macht der von ihm ausgebildeten Soldaten – sowie der unerfahrenen Bürger – *Verose* gegen die *Rebellenarmee* halten?

Oder wird die Stadt so wie alles der Flut zum Opfer fallen?

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.



ROWAN

Ein *Antari*-Magier und Architekt der *Nacht der Messer*. Der tödlichste Magier, dem *Maxim* je gegenüberstand, ist fest entschlossen, den Prinzen und das *Maresh*-Reich zu vernichten.

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 WÄREN DÜNN UND MAGIER VERMÖCHTEN 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, EBENSOWIE 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 ANDREA OLIMPIERI

SANKT!

30 Meilen vor
der Blutküste ...

Ein Schiff namens *Tide*.

DAS WAREN
DREI SPIELE
IN FOLGE!

DABEI
MUSS MAN
SCHUMMELN.

SIE
SCHUMMELT!

NATÜRLICH
THE ICH DAS.
WIR SPIELN
SANKT.

ICH BIN
NUR BESSER
DARIN.



LASST UNS
UM MEHR ALS EHRE
SPIELEN.

ABER ES IST
DAS EINZIGE, WAS
DU IM ÜBERFLUSS
BESITZT.



SEID FRIEDLICH ...
ICH BIN ES LEID, DEIN
BLUT VOM DECK
ZU WISCHEN.

DAS IST ALSO
DIE DREIKÖPFIGE
BESTIE DES
MEERES?



WIE KOMMT IHR
HIER HEREIN?

IHR FÜHRT DIE
REBELLENARMEE
AN, DIE FÜR KEINE
KRUNE SEGELT?



EINE FAROANERIN,
EIN VESKANER UND
EIN ARNESIER. MÄCHTIGE
MAGIER UND VERRÄTER
AN IHREN REICHEN.

DAS
STIMMT.

IHR SEID **NICHTS** ALS EIN BUNTER
HAUFEN UNDISZIPLINierter GAUNER OHNE
ZIEL, DIE SICH EHER FÜR BAGATELLEN ALS
WAHRE MACHT INTERESSIEREN.

WAS FÜR EINE
ENTTÄUSCHUNG.

ES WAR EIN
WEITER WEG.

WIE DEM
AUCH SEI ...