

JOHN CULLEN MURPHY

Prinz Eisenherz

2003



Leseprobe: 3451-3453

King Features

JOHN CULLEN MURPHY

Prinz Eisenherz

2003



Leseprobe: 3451-3453

Zeichnungen: John Cullen Murphy
Text: Cullen Murphy
Originaltitel: Prince Valiant
Aus dem Amerikanischen von Hans-Peter Stittgen
Umschlaggestaltung: Stephan Leinhäuser
Originalseiten auf www.kingfeatures.com
Deutsche Version auf www.hillschmidt.de/ger/eis_neu.htm

Inhaltsverzeichnis

Seite 3439: VERRAT (Betrayal)	5.1.2003
Seite 3440: ALETA ÜBERNIMMT DAS KOMMANDO (Aleta Takes Charge)	12.1.2003
Seite 3441: FLUCHT (Flight)	19.1.2003
Seite 3442: ZURÜCK IN DIE TIEFE (Return to the Deep)	26.1.2003
Seite 3443: WASSER DES LEBENS (Water of Life)	2.2.2003
Seite 3444: EIN EIMER TEER (A Bucket of Pitch)	9.2.2003
Seite 3445: KRIEGSKUNST (The Art of War)	16.2.2003
Seite 3446: FETT HILF UNS (Lard Help Us)	23.2.2003
Seite 3447: JUSTINIANS SCHICKSAL (Justinian's Fate)	2.3.2003
Seite 3448: DIE NEBELINSELN (The Misty Isles)*	9.3.2003
Seite 3449: HABEMUS PAPAM! (Habemus Papam!)**	16.3.2003
Seite 3450: LÖSEGELD FÜR EINEN KAISER (An Emperor's Ransom)	23.3.2003
Seite 3451: CAMELOT (Camelot)	30.3.2003
Seite 3452: FLIEHEN - ODER NICHT? (To Escape - or Not?)	6.4.2003
Seite 3453: DAHEIM (Home)	13.4.2003
Seite 3454: HILDEGARDS GESCHICHTE (Hildegard's Story)	20.4.2003
Seite 3455: DIE ERSTE GESCHICHTE (The First Story)	27.4.2003
Seite 3456: AURORAS BITTE (Aurora's Request)	4.5.2003
Seite 3457: WAS MELAMPUS HÖREN KONNTE (What Melampus Could Hear)	11.5.2003
Seite 3458: IM GEBÄLK (In the Timber)	18.5.2003
Seite 3459: DIE LETZTE GESCHICHTE (The Final Story)	25.5.2003
Seite 3460: DIE GRUFT (The Crypt)	1.6.2003
Seite 3461: DER GRAL (The Grail)	8.6.2003
Seite 3462: EINE MISSION (A Quest)	15.6.2003
Seite 3463: ABSCHIEDE (Departures)	22.6.2003
Seite 3464: DREI BEFEHLE (Three Commands)	29.6.2003
Seite 3465: OBELISK (Obelisk)	6.7.2003
Seite 3466: TUTS SCHWUR (Tut's Vow)	13.7.2003
Seite 3467: TECHNIK (Engineering)	20.7.2003
Seite 3468: ICH HAB'S DIR DOCH GESAGT (Told You So)	27.7.2003
Seite 3469: DER ENTWURF (The Design)	3.8.2003
Seite 3470: SEETÜCHTIG? (Seaworthy?)	10.8.2003
Seite 3471: DER SCHAUPLATZ WECHSELT (The Scene Shifts)	17.8.2003
Seite 3472: DAS VERSTECK IN DEN BERGEN (The Mountain Lair)	24.8.2003
Seite 3473: ABENDESSEN (Supper)	31.8.2003
Seite 3474: DIE VISION DES ANFÜHRERS (The Leader's Vision)	7.9.2003
Seite 3475: WOHER HORRIDUS KAM (Where Horridus Came From)	14.9.2003
Seite 3476: TERROR (Terror)	21.9.2003
Seite 3477: FLUCHT? (Escape?)	28.9.2003
Seite 3478: FRISCHE LUFT (Fresh Air)	5.10.2003
Seite 3479: FÜTTERUNGSZEIT (Feeding Time)	12.10.2003
Seite 3480: AUF FREIEM FUSS (On the Loose)	19.10.2003
Seite 3481: ENDLICH DRAUSSEN (Outside at Last)	26.10.2003
Seite 3482: DIE ÜBERQUERUNG (The Crossing)	2.11.2003
Seite 3483: AUS DER WILDNIS HINAUS (Out of the Wilderness)	9.11.2003
Seite 3484: WOLLFUND (Wool Gathering)	16.11.2003
Seite 3485: WIEDERKEHR (Reappearance)	23.11.2003
Seite 3486: UNSICHERER HAFEN (Unsafe Harbor)	30.11.2003
Seite 3487: DER TERROR BREITET SICH AUS (The Terror Spreads)	7.12.2003
Seite 3488: EINE ANDERE PLAGUE (A Different Plague)	14.12.2003
Seite 3489: JULFEST (Yule)	21.12.2003
Seite 3490: FEUERSBRUNST (Bonfire)	28.12.2003

*Seite fehlt

**eigener Titel, da Originaltitel unbekannt

CAMELOT

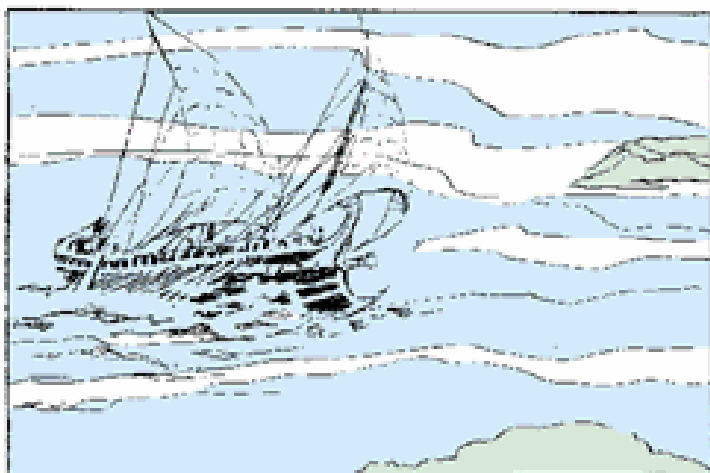
Die Chroniken werden zu einem späteren Zeitpunkt mehr über Justinian zu berichten haben, über das Lösegeld, das für ihn bezahlt wurde, und die dafür erhobenen neuen Steuern in Konstantinopel. Als er in die Kaiserstadt zurückkehrt, wird er nicht wie ein Held empfangen.



Schlimmer noch, die Stadt wird von der Pest heimgesucht -- Justinians Schuld, denn als er seine Flotte abzog, konnte nichts mehr die von Krankheit befallenen Handelsschiffe abhalten.



Prinz Eisenherz und seine Familie haben Kurs auf Camelot gesetzt und freuen sich auf einen strahlenden Frühling in den bunten Feldern und bewaldeten Felsenschluchten Britanniens. Doch vor den vorgelagerten westlichen Küsten Galliens, wo noch immer Kelten leben, trifft das Fahrzeug auf einen dichten Nebel.



Der graue Dunst versetzt Eisenherz in höchste Alarmbereitschaft, denn er erkennt ihn wieder. Auf jeder früheren Reise hat er die gleiche Erfahrung gemacht. Er weiß, daß da bald eine Insel kommt, auf der er eine merkwürdige Schar von Menschen treffen wird, die eine gemeinsame Eigenschaft verbindet.



Was wird es dieses Mal sein? Zwei zerstreut aussehende Männer begrüßen den Landungstrupp. „Willkommen“, sagt der erste Mann. „Wir sind erfreut, Gäste zu haben. Vielleicht will ich aber auch sagen: Bitte, geht weg. Wir wollen Euch hier nicht.“ Sein Begleiter tritt vor, zieht sich dann zurück und kommt dann wieder zögernd nach vorne.

INSEL DER

**UNSCHLÜSSIGKEIT
 WANKELMÜTHIGKEIT
 ZÖGERLICHKEIT
 UNENTSCHLOSSENHEIT**

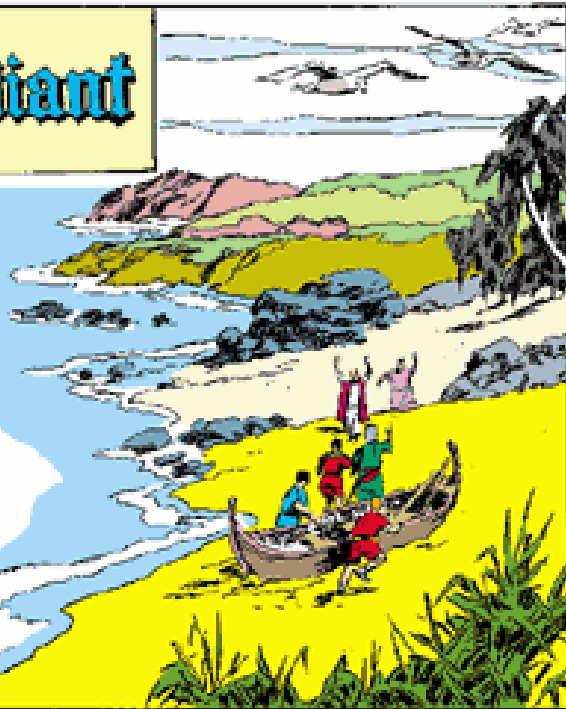
„Ihr seid zur Insel der Unentschlossenheit gekommen, oder zumindest nennen wir sie heute so. Bleibt nicht für lange, oder unsere Gewohnheiten werden Eure Gewohnheiten.“

NEXT WEEK:

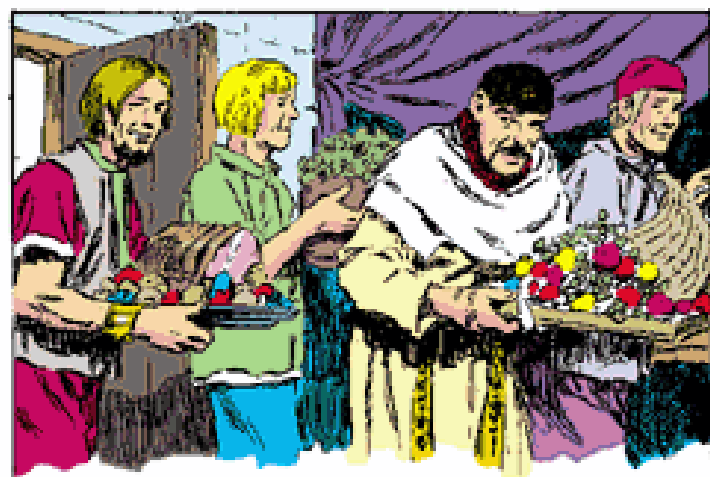
To Escape-or Not?

**FLIEHEN -
 ODER NICHT?**

Die Trireme ist zur Insel der Unentschlossenheit gekommen, einem Ort, dessen Einwohner sich einfach nicht entscheiden können. Die Männer, die Prinz Eisenherz begrüßten, hatten sich zuerst „Kastor“ und „Pollux“ genannt, aber hören nur wenige Minuten später nur noch auf „Brutus“ und „Cassius“.



Alle auf der Insel tragen einen schweren Sack, damit sie ihre Kleidung wechseln können, sobald sie Lust dazu bekommen, und das ist ständig.



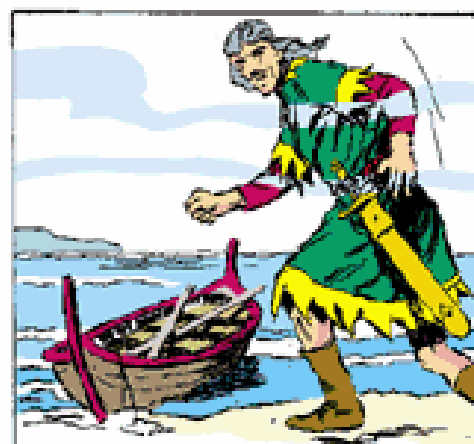
„Ihr seid rechtzeitig zu unserem Nachmittagsmahl“, sagt Brutus. „Seht die üppigen Schlemmereien, die wir für uns jeden Tag zubereiten!“ Denn niemand kann sich entscheiden, was er essen soll, alle Möglichkeiten müssen vorbereitet werden. Und so viele Möglichkeiten machen die Entscheidungen noch schwerer.



Galan starrt traurig auf das Spektakel. „Eine unbegrenzte Auswahl erscheint wie größtmögliche Freiheit, doch sie kann das Gegenteil von Freiheit sein.“ „Genug, mein kleiner Philosoph“, sagt Gawain. „Wir müssen von hier verschwinden, oder wir sitzen in der Falle. Die Unentschlossenheit ist ansteckend. Sieh dir deinen Vater an.“



Gawain ist für eigensinnige Taten bekannt, da er zu viel Entschlußkraft besitzt. Der Einfluß der Insel erzeugt bei ihm so etwas wie gutes Urteilsvermögen. Er drängt seine Kameraden, zurück zum Boot zu gehen, bevor es zu spät ist. Aber es ist, als würde er einen Sack Flöhe hüten. „Ja, wir kommen“, sagt Eisenherz. „Doch wenn ich es mir recht überlege, nein, noch nicht.“



Gawain erkennt, daß Vernunft allein nicht ausreichen wird. Also versucht er etwas anderes. „Gut“, sagt Gawain. „Dann wird Aleta mir allein gehören!“ Und er rennt zum Boot.

NEXT WEEK: **Home.**

DAHEIM

Die Insel der Unentschlossenheit benebelt jegliche Vernunft, aber Gawain wirkt auf Prinz Eisenherz auf rein emotionaler Ebene ein. „Gut“, stachelt er seinen Freund auf. „Dann wird Aleta mir allein gehören.“ Als sein Blut zu kochen beginnt, stürzt sich Eisenherz wütend in die Verfolgung, und seine Söhne schließen sich der Jagd an.



Kaum berühren die Füße Wasser, da läßt der Einfluß der Insel nach. Eisenherz schaut voller Dankbarkeit -- und Erleichterung -- auf Gawain. „Für einen Augenblick habe ich es zugelassen, dir zu mißtrauen“, sagt er. Gawain lächelt mannhaft: Er ist sich nicht sicher, wie sehr er sich selbst getraut hätte.

Während die Insel entschwindet, setzt die Trireme Kurs auf Camelot. Als Britannien in Sicht kommt, ist klar, daß etwas nicht stimmt. Normalerweise würde die Küstenwache eine Kette von Signalfeuern anzünden, die von Berg zu Berg eilt, um der Hauptstadt zu melden, daß ein fremdes Schiff gesichtet wurde. Doch keine Feuer begrüßen die Trireme. Als das Schiff an einem kühlen Frühlingmorgen den Fluß Test hinaufgleitet, kommen weniger heimelige Rauchfahnen aus den Schornsteinen, als da sein sollten.

JOHN CANNON
 MAILED
 4-13



Und die Kais unterhalb des Palasts des Lichtes sind verlassen -- so etwas hat Eisenherz noch nicht einmal an den höchsten Feiertagen gesehen. Der Palast selbst wird von einer Minimalbesetzung bewacht, und die Abwesenheit des königlichen Banners zeigt, daß König Arthur abgereist ist. Es ist die Ärztin Hildegard, die Prinz Eisenherz und seine Schiffskameraden empfängt und die fürchterlichen Neuigkeiten überbringt. Die Pest hat das Königreich getroffen.

NEXT WEEK: **Hildegarde's Story.**



King Features