

PETER DAVID

ROBIN FURTH

JAE LEE

RICHARD ISANOVE

SEAN PHILLIPS

STEPHEN KING

DER DUNKLE TURM

GRAPHIC NOVEL DELUXE



STEPHEN KING



— DER DUNKLE TURM —
DIE SCHLACHT AM
JERICHO HILL

panini comics

Diese Ausgabe enthält die US-Ausgaben:
The Dark Tower: Battle of Jericho Hill #1-5,
The Dark Tower: The Journey Begins #1-5
© 2022 by Stephen King.

Die deutsche Ausgabe von
Stephen King – Der Dunkle Turm Deluxe 3
wird von der Panini Verlags GmbH herausgegeben,
Schloßstraße 76, 70176 Stuttgart

Geschäftsleitung: Hermann Paul
Head of Editorial: Jo Löffler (v.i.S.d.P.)
Redaktion: Jürgen Zahn, Hanna Mohnert
Übersetzung: Wulf Bergner, Oliver Hoffmann
Head of Marketing: Holger Wiest (E-Mail: marketing@panini.de)
Lettering: Delia Wüllner
Herstellung: Michael Beck
Druck: Printed in Italy
PR & Presse: Steffen Volkmer
Panini-Nachbestell-Service:
Bezugsmöglichkeiten für ältere Ausgaben unter
www.paninicomics.de

ISBN 978-3-7416-3047-7

digitale Ausgaben:
978-3-7367-9350-7 (PDF)
978-3-7367-9351-4 (EPUB)
978-3-7367-9352-1 (MOBI)

STEPHEN KING

– DER DUNKLE TURM –

DIE SCHLACHT AM JERICHO HILL

IDEE UND GESAMTLEITUNG
STEPHEN KING

STORY UND BERATUNG
ROBIN FURTH

SKRIPT
PETER DAVID

ÜBERSETZUNG
WULF BERGNER

ZEICHNUNGEN
JAE LEE und RICHARD ISANOVE

Besonderer Dank an Chuck Verrill, Marsha DeFilippo, Ralph Vicinanza,
Barbara Ann McIntyre, Brian Stark, Jim Nausedas, Jim McCann,
Arune Singh, Jeff Suter, John Barber und Lauren Sankovitch

VORWORT

„Das Schicksal kennt weder Anfang noch Ende.“

Stephen Kings Saga „Der Dunkle Turm“ fasziniert ihre Leserinnen und Leser seit über 30 Jahren. Jetzt liegt die Comic-Umsetzung dieses gigantischen Romanzyklus erstmals in einer prächtigen Deluxe-Ausgabe vor. Der dritte Band umfasst die ursprünglichen Trade Paperbacks 5 und 6: *Die Schlacht am Jericho Hill* und *Die Reise beginnt*.

Der Band vereint Geschichten aus Roland Deschairs Frühzeit, die dieser facettenreichen literarischen Figur neues Leben einhauchen. Seine Heimatstadt Gilead ist gefallen, aber der junge Revolvermann Roland gibt den Kampf nicht auf. Als das Horn des Eld ertönt, das uralte Kriegshorn der Familie Deschain, und die Bastion der letzten Gerechten unter Beschuss gerät, steht er vor der härtesten Prüfung seines Lebens, denn seine Gefährten ereilt ein schreckliches Ende. Die erste Hälfte des vorliegenden Bandes schafft damit zumindest grob die Verbindung zu Stephen Kings Turm-Romanen – schließlich ist die legendäre Schlacht am Jericho Hill ein wichtiger Fixpunkt in den Erzählungen um Deschain.

Inhaltlich und sprachlich kommt dieser Band dabei durchaus etwas geradliniger man könnte fast sagen derber daher als die beiden Vorgängerbände, denn er erzählt weniger von diplomatischen Bemühungen, Intrigen und Plänen als schlicht und ergreifend vom Krieg, der weitaus mehr Opfer fordert, als Roland je erwartet hätte. Auch damit ist der Band wieder einmal auf eine fast unheimliche Weise auf der Höhe der Zeit, in der er erscheint. Allerdings haben auch im dritten Sammelband Ränkespiele und Treubrüche einen wesentlichen Anteil an der Geschichte, und so entwickelt sich das schmerzhaft Drama um Rolands Ka-Tet bis zu dessen unweigerlichem Ende. All das in diesen ausdrucksstarken Bildern vor sich zu

sehen, ist eine Erfahrung, die wohl alle zugleich begeistert und emotional berührt. Die Schlacht am Jericho Hill ist dann der absolute Nullpunkt – Tod und Vernichtung.

Jae Lee und Richard Isanove bleiben ihrem ganz persönlichen, atmosphärischen Stil auch in diesem Band treu. Sie bewegen sich stets in dunklen Farben, und die wenigen romantisch anmutenden Pastell-Farbverläufe stehen zumeist im krassen Gegensatz zum Geschehen in den betreffenden Panels.

Die erste Hälfte dieses Sammelbands zeigt die Schrecken des Krieges in einer Welt, in der die Guten jung sterben und die Hoffnung bereits tot ist. Düster konsequent zeichnen Lee und Isanove hier die Schrecken des Krieges, die uns neben den täglichen Nachrichtenbildern nun auch in dieser Graphic Novel einholen. Inhaltlich setzt Robin Furth als Autorin hier eine Handlung um, die in den Romanen nur aus zweiter Hand, nämlich erzählt von Roland, vorkommt. Ein weiteres Mal ergänzt der Comic somit ein fehlendes Mosaiksteinchen in der Turm-Saga.

Hier wird quasi den 2. Zyklus eröffnet. Nachdem Roland am Jericho Hill nur knapp mit dem Leben davongekommen ist, macht er sich als letzter lebender Revolvermann allein auf die Suche nach dem geheimnisvollen Dunklen Turm – dem einzigen Ort, an dem er seine aus den Fugen gehende Welt retten kann. Wieder einmal folgt er dem Mann in Schwarz, dem Zauberer, von dem es abhängt, ob Roland den Dunklen Turm findet.

Lange Tage und angenehme Nächte beim Lesen dieses Sammelbandes wünscht

Oliver Hoffmann
11. September 2022

STEPHEN
KING

DIE SCHLACHT AM
JERICHO HILL

— DER DUNKLE TURM —

EINFÜHRUNG

Die lange Reise hat alle Erwartungen erfüllt. 2005 hatte sich die Marvel-Redaktion – unter anderen Verleger Dan Buckley und Cheflektor Joe Quesada – mit Stephen King und seinen Topleuten, darunter Chuck Verrill, getroffen, um die Möglichkeit auszuloten, die *Dunkler-Turm*-Saga als Graphic Novel bei Marvel zu publizieren. Bei diesem legendären Treffen hat Mr. King auch jenen Satz geprägt, der den Rahmen für alles, was später kommen sollte, abgesteckt hat: »Alles Sinnen und Trachten eines Mannes geht aus den Prüfungen seiner Jugend hervor.« Dieser Spruch fängt genau das ein, was wir mit der ganzen Sache verfolgt haben. Das große Rad des *Ka* hat sich also gedreht, und dank der unschätzbaren Beratung und den Beiträgen von *Dunkler-Turm*-Expertin Robin Furth haben wir den ersten unserer vielen Erzählbogen entwickelt: »The Gunslinger Born« (»Der geborene Revolvermann«).

In diesem seltsamen, nebelhaften Reich namens Mittwelt wurde Roland Deschain im Alter von vierzehn Jahren zum Revolvermann gekürt, dem jüngsten aller Zeiten. Er und sein *Ka-Tet* brachen zu einer ganzen Reihe von Abenteuern auf, die sie weit weg von ihren heimatlichen Gefilden in der Baronie Gilead führten. Roland

traf auf Susan Delgado – seine einzig große, wahre Liebe – und wurde Zeuge, wie sie auf dem Scheiterhaufen verbrannte. Sein Geist wurde an den Hof der unübertroffenen Verderbtheit verfrachtet, an den des Scharlachroten Königs höchstselbst.

Er bringt die eigene Mutter versehentlich um und findet die Leiche seines ermordeten Vaters in der Bettkammer. Die Zerstörung Gileads durch die vereinten Kräfte von Walter o'Dim und dem Guten Mann John Farson kann er nicht aufhalten, und schließlich wird er ganz aus seiner Heimat vertrieben. Welch eine Reihung außergewöhnlicher Ereignisse und Erlebnisse für jemand dieses – oder jedweden – Alters.

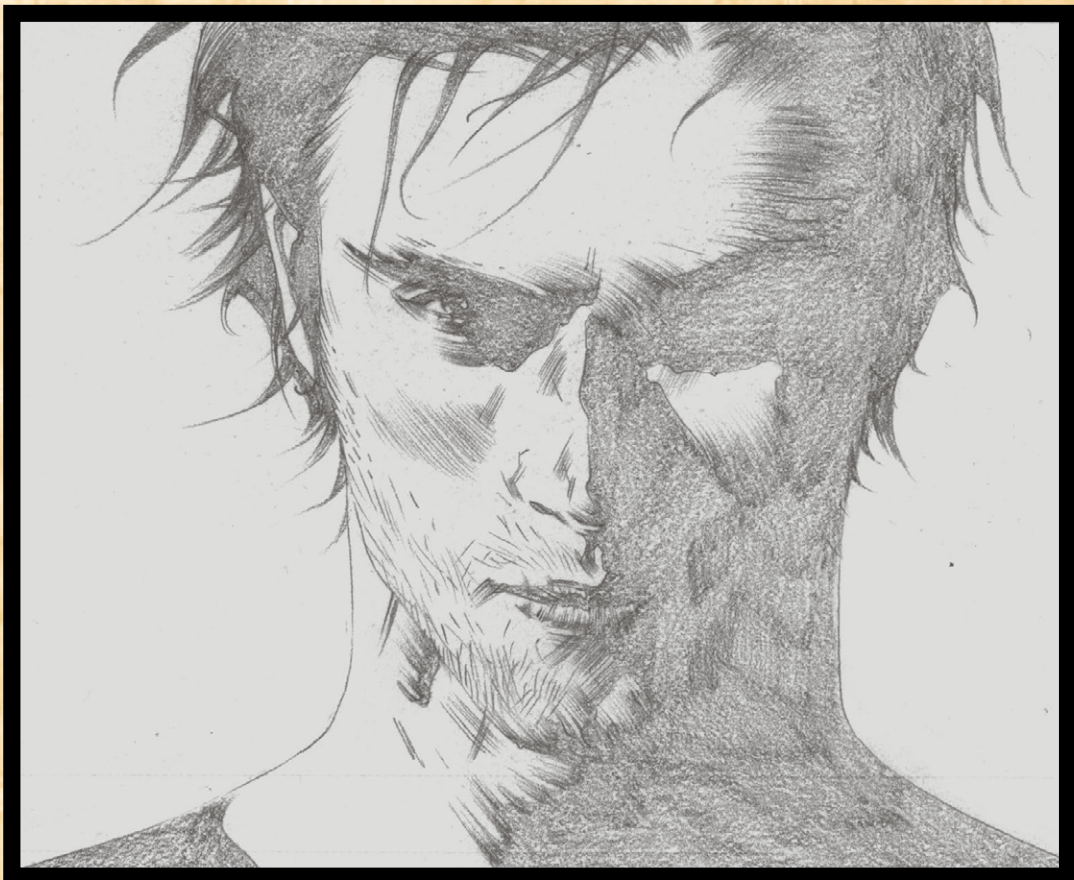
Inzwischen sind Jahre ins Land gegangen, und er befindet sich immer noch im Exil. Die Welt, wie er sie von Geburt an kennt, geht auf mannigfache Weise vor seinen Augen zugrunde. Aber diesen jungen Revolvermann sollte man nicht unterschätzen, wie die Geschichten in diesem Buch zeigen werden. Er ist der Letzte aus dem erhabenen Geschlecht des Arthur Eld und wird sich deshalb niemals heimlich, still und leise aus dem Staub machen. Darauf verwetten wir unseren Sechsschüsser samt Perlmuttergriff.

Jemand anders, den wir nicht sang- und klanglos verabschieden wollen, ist Jae Lee. Zusammen mit dem kongenialen Koloristen Richard Isanove hat er das Aussehen des *Dunkler-Turm*-Universums ein halbes Jahrzehnt lang maßgeblich bestimmt. Üppige Landschaften, die unglaublichsten Bauwerke und furchterregende Darstellungen von Höllenwesen sind das Kennzeichen der Lee/Isanove-Ära. Jae Lee ersann eine Bilderwelt, die Mittwelt und allem Drumherum eine einzigartig greifbare Atmosphäre verleiht, die gleichsam fremd und vertraut ist. Es ist ein Privileg, mit einem solch einmaligen Talent zusammenarbeiten zu dürfen.

Nun ist es aber an der Zeit, dass wir wieder einmal die Schwelle in jene Welt übertreten, die sich weiterbewegt hat. Zeit, dass wir uns wieder mit einem jungen Helden vertraut machen, der die gesamte Zukunft der Wirklichkeit als solche in seinen schwierigen Händen hält. Zunächst muss er sich allerdings einer kleinen Sache an einem Ort namens Jericho Hill widmen. Leisten wir ihm dabei Gesellschaft ...

Ralph Macchio

Ralph Macchio



IN EINER WELT, DIE SICH WEITERBEWEGT HAT

Trotz riesiger Verteidigungsanlagen, die der legendäre Arthur Eld vor Urzeiten hat anlegen lassen, ist die Stadt Gilead gefallen. Eroberer der einst reichen Baronie sind die Horden des Guten Mannes John Farson, eines erbitterten Gegners des Bundes, der seinerzeit unter Führung des mittlerweile ermordeten Revolvermanns Steven Deschain stand.

Nach Stevens Tod übernahm sein Sohn Roland, ein junger Revolvermann, den Befehl über die Stadt und stellte sich Farsons Heer zu einem aussichtslosen Endkampf.

Seither sind mehrere Jahre vergangen. Nach ihrer Vertreibung aus Gilead hatten sich Roland und seine Gefährten, sein *Ka-Tet*, versteckt halten müssen.

Dieser Zustand soll sich bald ändern ...

STEPHEN
KING



DIE SCHLACHT AM
JERICHO HILL

- DER DUNKLE TURM -

KAPITEL EINS

*Seht nun dies; seht
es sehr wohl.*

*Seht die Geister-
stadt.*

*Es ist fast neun Jahre her, dass
die Heerscharen von John Farson,
dem Guten Mann, die Residenz der
Baronie Neu-Kanaan eroberten.*




In ihrem Kleinod Gilead herrschte einst ein geschäftig buntes Treiben. Die Revolvermänner schritten stolzeschwelld als kühne Beherrscher ihrer Welt einher.

Merkwürdig ist nur ...

*... die Welt lässt sich **nicht gern** beherrschen und neigt oft dazu ...*

... sich das zurückzuholen, was sie als ihr Eigen betrachtet.






Die verwitternden Bauten von Menschen, mit Einschlägen übersät und von Blut befleckt, werden ebenso überwuchert wie die Berge von Mittwelt. Sogar noch mehr.

Der Gestank von Moder und Verfall schwängert die Luft.

Außer Vogelstimmen und huschenden Nagern sind die einzigen Geräusche ...



... das gedämpfte Knurren und Fauchen Langsamer Mutanten ...

... die sich vom Fleisch vereinzelter Vagabunden ernähren, die das Pech hatten, hier ihr Heil zu suchen ...



... und sich an trefflichem Wein laben zu wollen, der längst zu Essig wurde.



Nun seht
es ...

... wie's
einst war.

Gilead in
seiner Blüte.

Überfließend
von Seelenruhe und
Zuversicht und
Leben ...

... und von
Männern, die
gelernt haben,
ihre Waffen mit ein-
maliger Präzision zu
handhaben ...

... um sie hoffentlich
niemals gebrauchen zu
müssen. Ihr Ruf soll es
ihnen ermöglichen, in
Frieden zu leben.

Und es
gelang ...

... bis es vorbei war.

Bis John Farsons Horden die Stadt eroberten und eine Spur aus Tod und Verwüstung hinter sich herzogen.



Und Farson betrachtete das Werk seiner Krieger ...

... und ihm
gefiel's.





Die meisten von uns kapierten nicht, was zum Teufel um uns herum vorgeht ...

Balken, Balkenbeben und — wie heißen die noch — Multiversen ... von alledem verstehen wir Normalsterblichen nichts.

Aber es gibt einen, der's nur zu gut versteht.





Aber dieser Farson war wohl so wenig über der Welt Lauf erhaben wie die Bürger der eroberten Stadt.

Denn jene Welt wird von sechs Balken zusammengehalten.

Als Gilead fällt ...

... zerbrechen auch Teile eines der Balken.

Die Erschütterung — Balkenbeben geheißen — ist in ganz Mittwelt zu spüren.



Sein Name ...
wenigstens einer
davon ... ist Mar-
ten Broadcloak.
Ein weiterer ist
Walter o'Dim.
Einerlei unter
welchem Namen,
er ist der starke
linke Arm John
Farsons.

Tölpel!
Dummköpfe! Rennen
umher wie verrückte
Ameisen! Hat Farson
die eigenen Leute
nicht im Griff?

Ich **sehe** euch
alle dort unten, wie
ihr euer wertlosen
Lebens halber in
Panik geratet.

Wisst ihr nicht,
dass dies **keine**
zufälligen Ereig-
nisse sind? Dass
dies alles Teil des
Gesamtplans des
Scharlachroten
Königs ist?



Dies ist nicht das
Ende Gileads! Es ist
der **Anfang** vom Ende
von **allem!**


Alles Heil dem
Scharlachroten
König!



Die Sache ist nur, dass der gute
Walter wohl besser beraten
wäre, weniger Lobreden auf
seinen König zu halten ...

... und mehr auf seine Umge-
bung zu achten. Vor allem weil
die Flammen wild wuchernder
unterirdischer Brände das
Arsenal von Gilead erreicht
haben.

**GUN
POWDER**

A dramatic scene of a person falling from a high, crumbling stone tower. The person is in mid-air, their body angled downwards. The tower is partially destroyed, with large chunks of stone and debris falling around them. The background is a bright, fiery orange and yellow, suggesting a massive explosion or fire. The overall atmosphere is one of chaos and destruction.

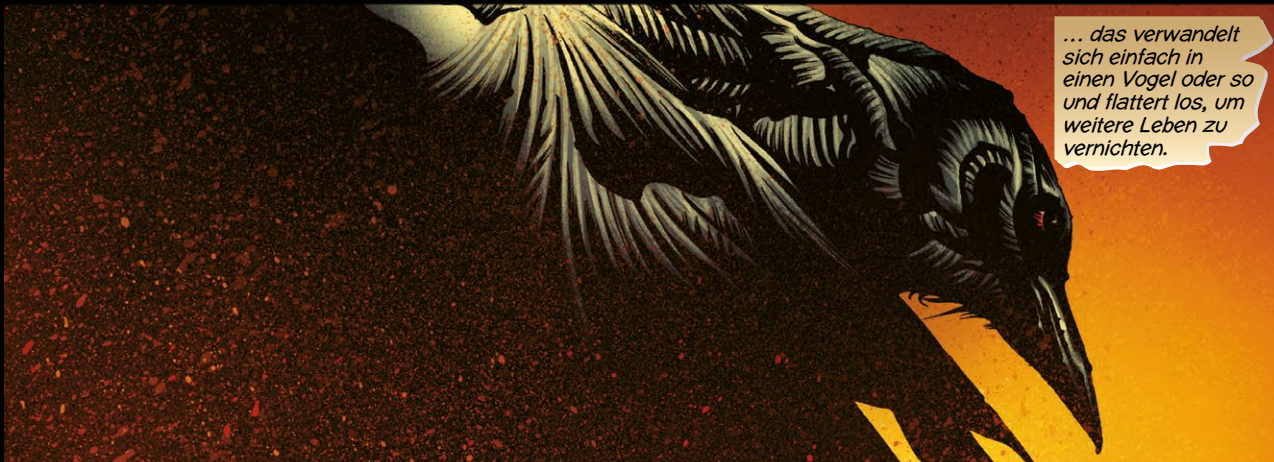
Keine Minute später wird Walters Schimpfkanonade durch eine Detonation ohnegleichen beendet, die den Turm unter dem Hundesohn einstürzen lässt.

Ein Mensch stürzt in den wohlverdienten Tod.

Aber wie überall gilt auch in Mittelwelt ...

Nur die Guten sterben jung.

Ein Ungeheuer wie Walter, nun ...

A close-up, detailed illustration of a large, dark, bird-like creature, possibly a raven or crow. The creature has a long, pointed beak and its wings are spread, showing intricate feather patterns. It is set against a dark, textured background with a bright orange glow at the bottom, suggesting a fiery or hellish environment.

... das verwandelt sich einfach in einen Vogel oder so und flattert los, um weitere Leben zu vernichten.

Einige Meilen entfernt beobachtet Roland Deschain, einer der letzten und größten Revolvermänner, wie seine Geburtsstadt unter dem eigenen Gewicht zusammenbricht.

Für ihn war sie bereits tot. Und dennoch ...

... für ihn und sein Ka-Tet, seine Gefolgsleute ... bedeutet dies das Ende aller Hoffnung, jemals dorthin zurückzukehren.

Zum Teufel mit dir, Marten Broadcloak. Mit dir und John Farson ...

... und mit dergleichen Schurken, die meinen, dass einfaches **Glück** zu gut für Rechtsschaffene sei.

Ihr werdet aufgespürt und bestraft. Das schwöre ich bei jedem Leben, das ihr vernichtet habt.







Roland, halt dich irgendwo fest!
Das Beben ...!

Soll die Erde doch buckeln wie eine rossige Stute, Alain!



Soll sie doch versuchen, mich zu **verschlingen!**

Das schwächt weder meine Stimme noch meinen Vorsatz!



Marten, Farson ... sie werden **alle sterben!** Unsere Revolver werden die Strafe spucken, die sie so sehr verdienen!

Nicht bevor du ausgespuckt wirst, »Revolvermann« ...

... nachdem der Scharlachrote König sich an deinem Gedärm gütlich getan hat.

Bis zu **jenem** Mahl jedoch ...



... soll **dies** die Vor-speise sein.



Noch während Walter davonflattert, schickt er einen unheimlichen Blitzstrahl gen Sheemie, den Stärksten und zugleich Schwächsten der Gruppe ...

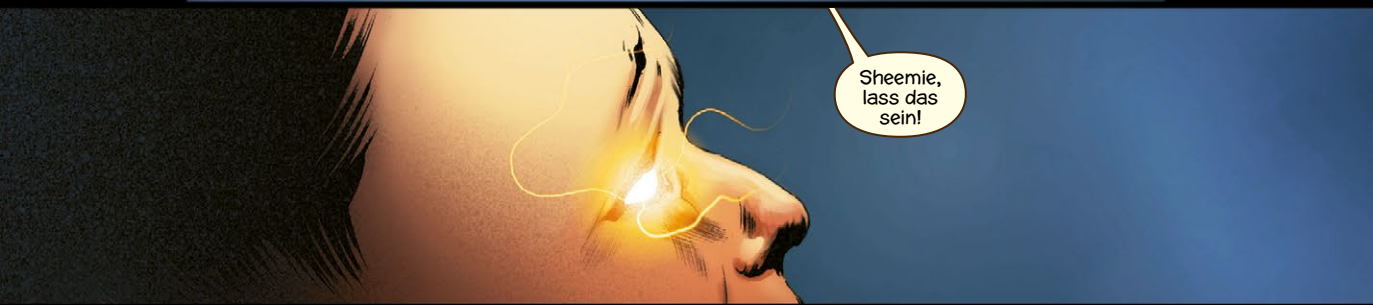
... und wie eines bösen Schicksals Art, trifft der Strahl just in dem Augenblick, als sich dicht vor dem Jungen eine Spalte öffnet ...

... der Sheemie, in Walters Bann, nicht ausweichen kann.



Nur gut, dass Alain nah genug ist, und flink genug, etwas dagegen zu unternehmen.

Sheemie!



Sheemie,
lass das
sein!



Roland!
Bert!

Mit Sheemie
stimmt irgendwas
nicht! Er hat eine
Art ... Anfall!

Helft
Ihm!

Mehrere Stunden vergehen, bis das Beben endlich schwächer wird, obwohl weiterhin gelegentlich ein fernes Grollen zu spüren ist.

Sheemie kommt zu sich und ist wieder so gewitzt wie eh und je. Aber er hockt schweigend da.

Was die andern betrifft ... sie stinken alle zum Himmel, und ihnen brennt die Lunge von der Luft in der fauligen Kloake, durch die sie aus der untergegangenen Stadt fliehen konnten.

Und sie müssen sich fragen ...

Wozu das alles? Sie wissen, wovor sie entkommen sind. Aber die Frage ist jetzt ...

Wohin sind wir entkommen?

Was für eine Welt **bleibt** uns noch ...

... und **wo darin** haben wir auf etwas Anspruch?

Mal ganz im Ernst, Bert ... Alain ... Aileen ... ihr alle ...

Wohin ziehen wir?

Gehen wir überhaupt **irgendwohin**? Wie weit schafft es Sheemie nach seinem Anfall ...?


Sheemie hat kein Anfall nich gehabt. Hab was geseht. Hab viel geseht.

Glaub sogar zu viel.

»Gesehen«? Du meinst, du hast zu viel »gesehen«?


Jawoll.

Und was hast du gesehen, Sheemie?




Hab einen Traum gehabt, jawohl. Mir hat geträumt, dass ich aus meinem Körper in Glockengeläut gefallen bin, als die Erde sich bewegt hat. Auf einmal war ich wieder im Traveller's Rest in Hambry.

Bloß war dort niemand, nur ich und die Schatten. Ich hab den Boden aufgewischt und dabei wie damals gesungen. Dann ist auf einmal die Schwingtür kreischend aufgegangen.



Herein kommen diese Burschen. Sie waren jung, hatten aber alle das Gesicht voller Blut. Und der vorderste hat einen Jungen auf den Armen getragen, einen **toten** Jungen. Dem hat ein Auge gefehlt, sonst wär er wohl hübsch gewesen.

Der ihn getragen hat, der hat stark gehinkt und war leichenblass. Sie waren zu fünft, alle irgendwie krank, und der tote Junge wäre die Nummer sechs gewesen. Sie haben mir echt Angst gemacht, darum hab ich weitergewischt und gehofft, dass sie wieder gehen.



Aber der mit dem toten Jungen auf den Armen hat mich angesehen, ja, das hat er, und gesagt: »Sie haben unseren Bruder umgebracht, der mit uns aus der Prim aufgestiegen ist. Er war einst stark. Und schön. Aber nun ist er tot. Er ist tot, und wir werden schwächer.«

Dann hat der hinkende Junge den toten Jungen direkt vor mir auf den Boden gelegt, und da bin ich aufgewacht.



Ich ... weiß nicht recht, was ich davon halten soll, Sheemie.

Ich schon.

Dann **sprich's aus**, Alain.

Die Jungen waren die Geister der Balken. Sechs weniger einer. Muss so sein. Das vorhin war kein normales Erdbeben ...



Es war ein Balkenbeben. Einer der Balken, die den Dunklen Turm stützen ... Siehst du den Erdsplatt, der sich da drüben aufgetan hat?



Aye. Tu ich.

Meiner Schätzung nach verläuft er genau entlang dem Pfad des Adler-Löwe-Balkens.

Und du glaubst, der Balken ist gebrochen.



Beschädigt, ja. Gebrochen? Keine Ahnung.



Lässt sich leicht feststellen.

Die Balken sind magnetisch. Hält der Adler-Löwe-Balken noch, müssten diese Eisenspäne jetzt ...



Aha. Das wäre geklärt.



Und weil das so ist ... weiß ich auch, was zu tun ist.

Die Schlacht mag verloren sein, aber der Krieg geht weiter. Und wir, nicht Farson, bestimmen, an welchem Ort die Entscheidung fällt.

Wir werden den Dunklen Turm finden und ersteigen. Von der Spitze aus werden wir die ihm eigene Macht einsetzen, um die Dinge wieder ins Lot zu bringen.

Selbst Farsons Stärke verblasst im Vergleich zur Macht des Turms.

Ich weiß, wie erschöpft ihr seid. Alle Hoffnung ist dahin, und ich bin kaum das, was man von einem *Dinh* erwarten würde ...

Aber ich schwöre euch, das alles wird nur eine ferne Erinnerung sein ...

... wenn wir Farsons dunkle Pläne vereiteln und Gilead zu *neuem Leben* erwecken.

Mit Verlaub, Roland, spinnst du jetzt? Der Turm existiert nur in der *Sage!*

Du siehst Legenden in Felsspalten, und meine Großmutter hat die Zukunft aus Teeblättern gelesen. Alles *dasselbe*.

Legenden, Randolph, hinterlassen keine sichtbaren Spuren wie diese Felsspalte.



Es ist aber anders — allein deshalb, weil deine Großmutter tot ist ...

... während ich, dein *Dinh*, noch hier bin.

Ehre das Andenken an deine Lehrer, und sag auf, was du über den Dunklen Turm weißt, Randolph.

