

R. GOSCINNY **Asterix** A. UDERZO

Band 15

Streit um Asterix

Text: RENE GOSCINNY

Zeichnungen: ALBERT UDERZO



GOSCINNY UND UDERZO
PRÄSENTIEREN EIN NEUES
ABENTEUER VON ASTERIX

STREIT UM ASTERIX

Text von RENE GOSCINNY Zeichnungen von ALBERT UDERZO



EGMONT EHAPA VERLAG GMBH · BERLIN



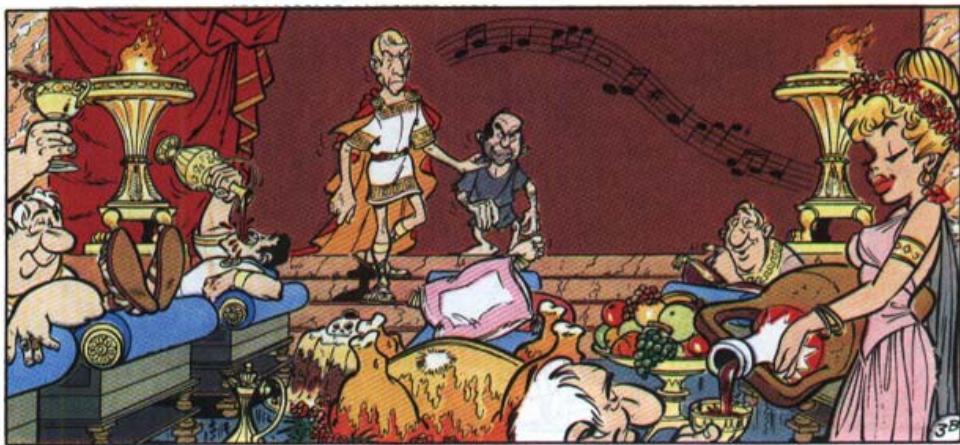
*stummlos.



Der Senat will sich an mir rächen, weil ich seinen Einfluss eingeschränkt habe... Ich muss ihm eine Lektion erteilen und dazu muss zuerst dieses verwünschte gallische Dorf vom Erdboden verschwinden.

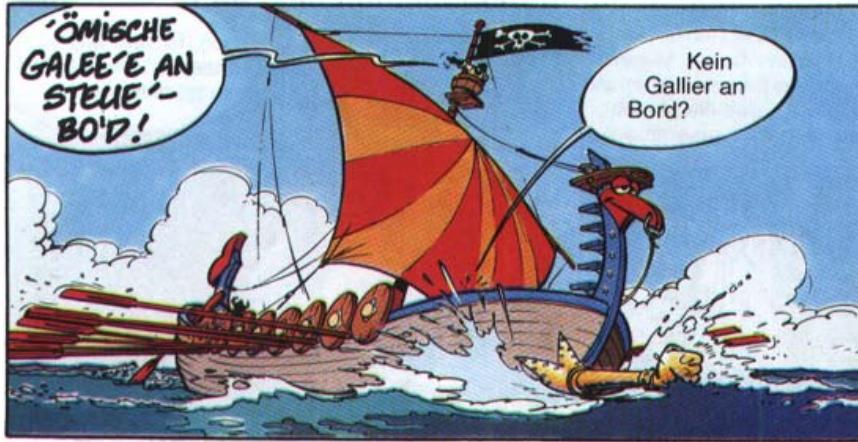


*Erster Tag des römischen Monats. **Antiker Klebstoff





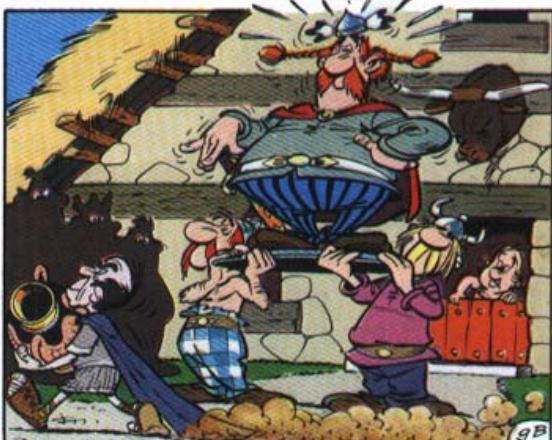




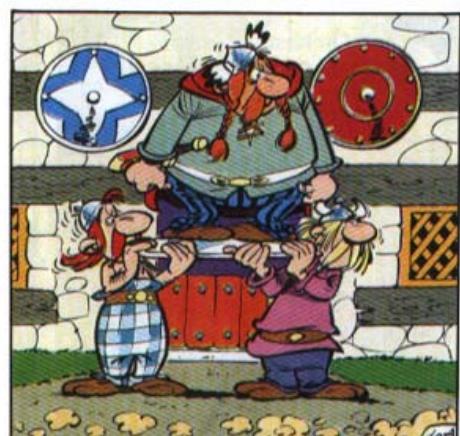


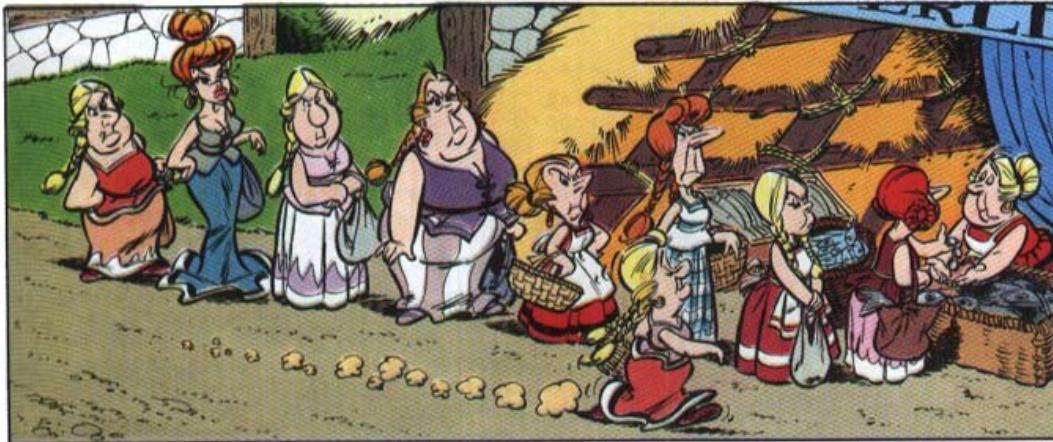
*Lat.: Verfluchter Hunger nach Gold!

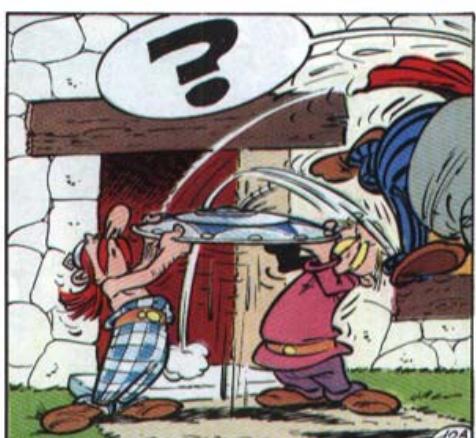


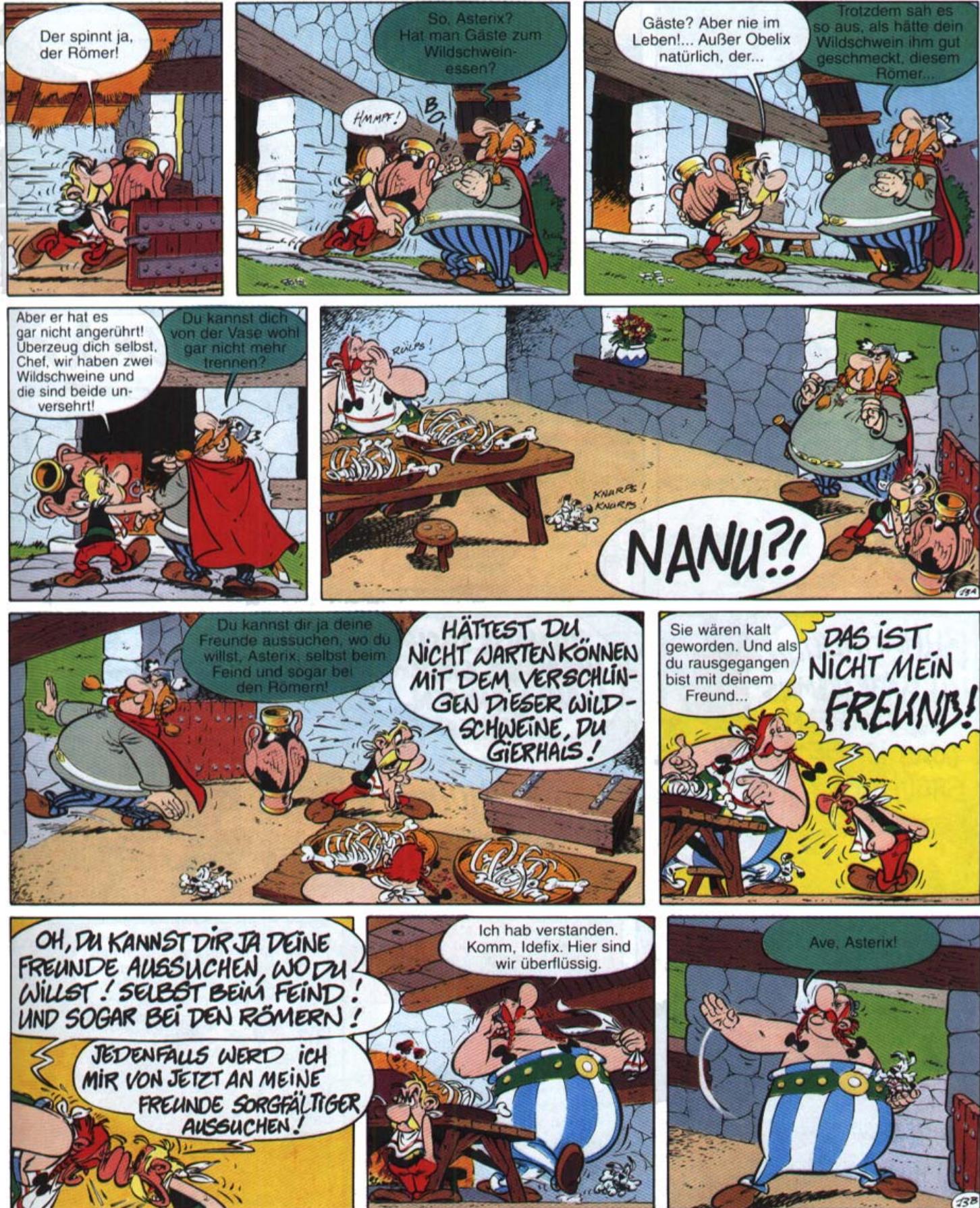














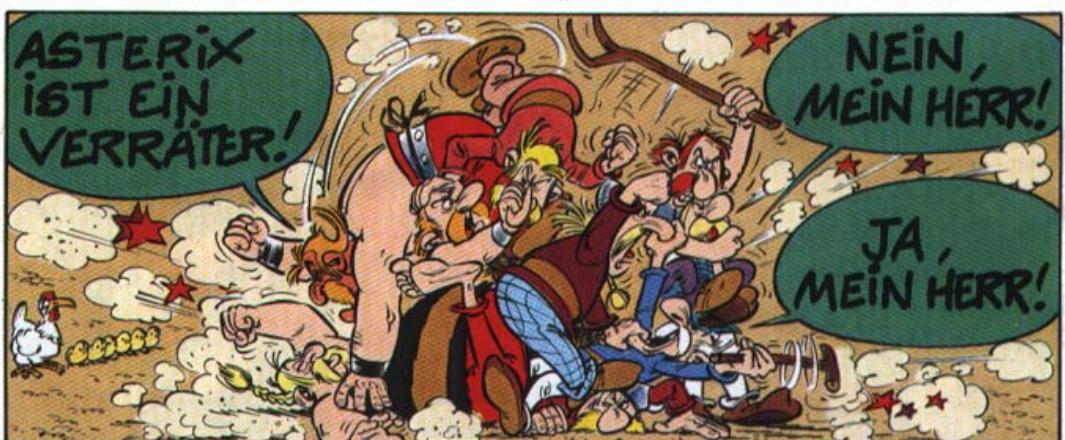




Das ist leicht rauszukriegen! Mein Mann Methusaliq sagt, dass er nicht mehr so jung ist, wie er aussieht!

Hmmm... Und sein Freund Obelix? Glaubt ihr, das ist ein guter Umgang? Dieser Vielfraß, der nur lachen und essen kann!!

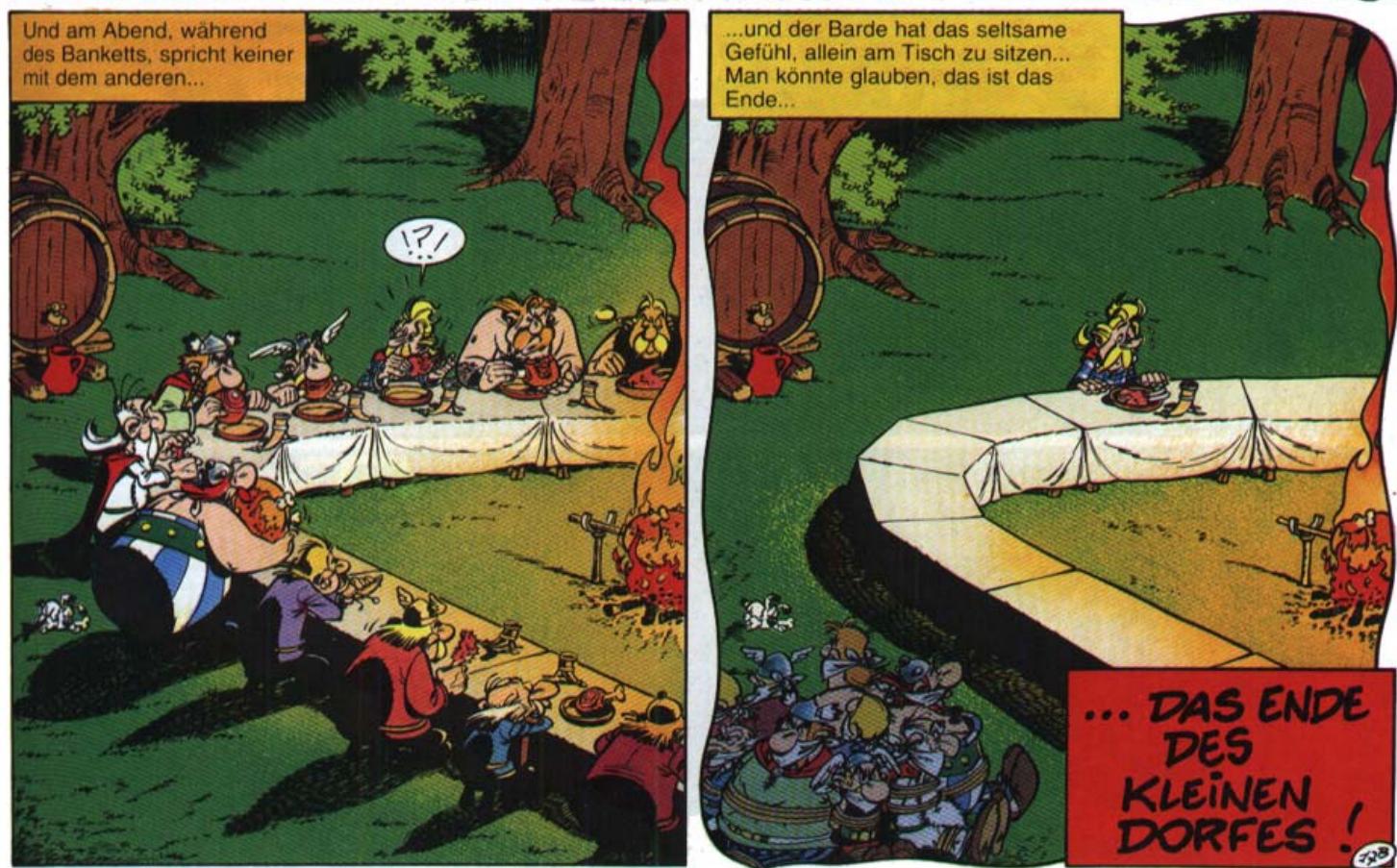




*Von Vercingetorix 52 v. Chr. erfolgreich gegen Cäsar verteidigt.



Aber das sollte man nicht so ernst nehmen! Heute Abend findet das Geburtstagsbankett zu Ehren des Chefs statt; das wird sie wieder versöhnen.



Am anderen Tag streift eine vorsichtige römische Patrouille durch den Wald...



Das ist aber nett von dir, mir beim Fallenaufstellen zu helfen, Automatix!

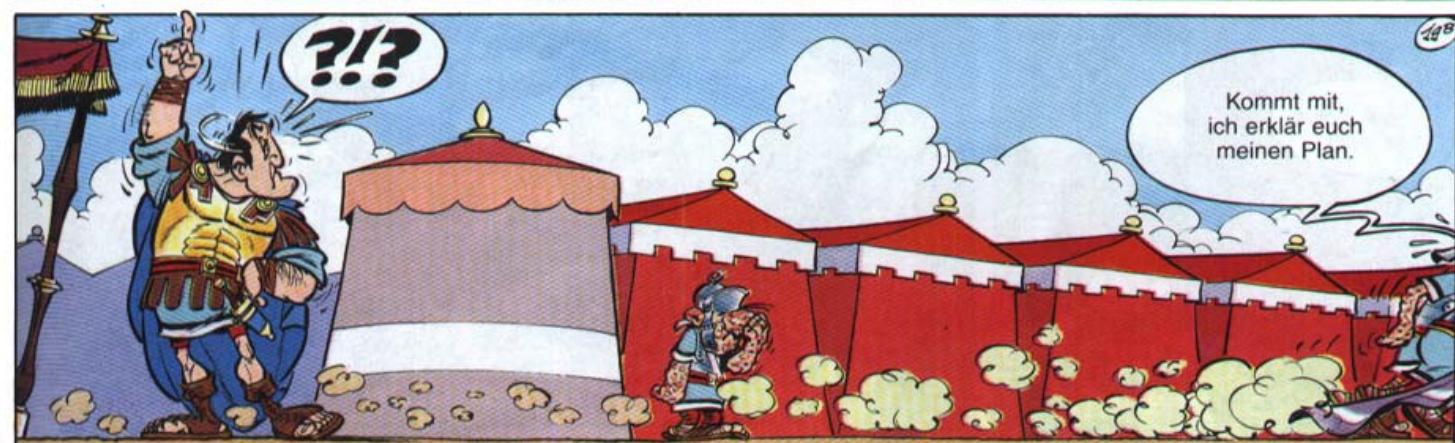
Ich wollte dich sprechen, in aller Ruhe, ohne die anderen...

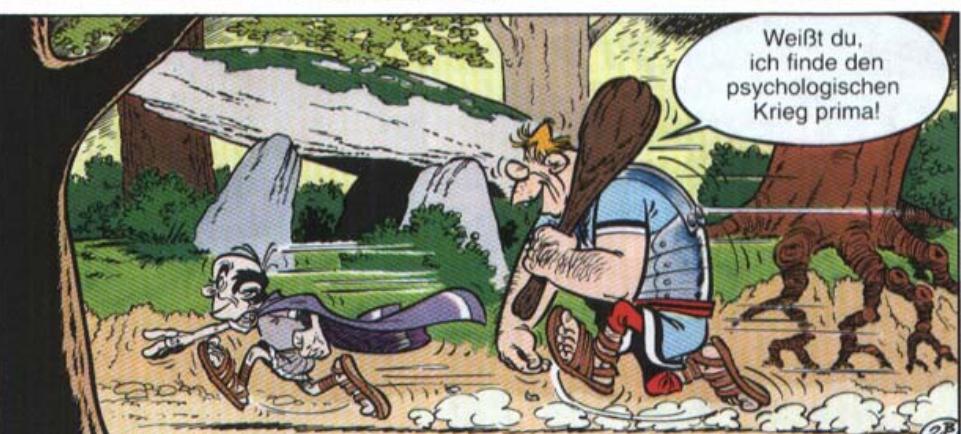
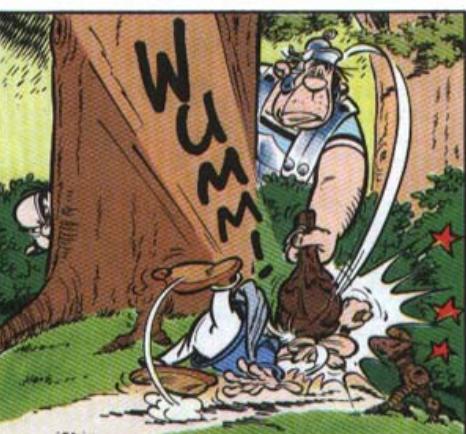
Uuijeh! Pst!
Auaaa!

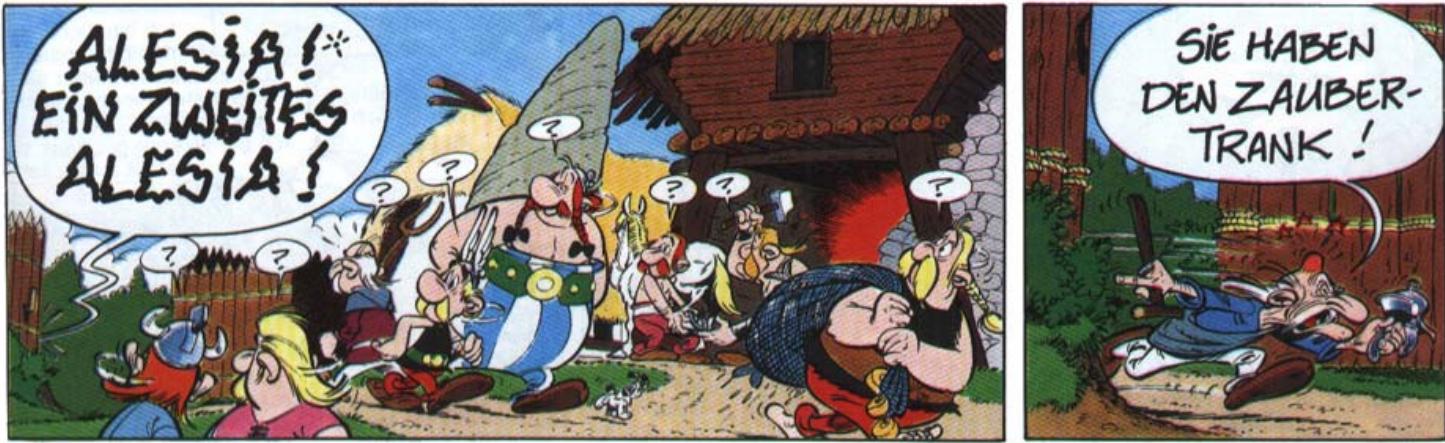
Du hast doch Erfahrung,
Methusalix... Wenn die Römer den Zauber-
trank haben, wird die Lage ernst. Meine Frau
glaubt, dass es jetzt an der Zeit wäre, die
Gegend zu verlassen, und ich...

Ach was!
Die Römer machen
mir keine Angst mit ihrem
Zaubertrank. Ich bin bereit
zu einem zweiten
Gergovia!



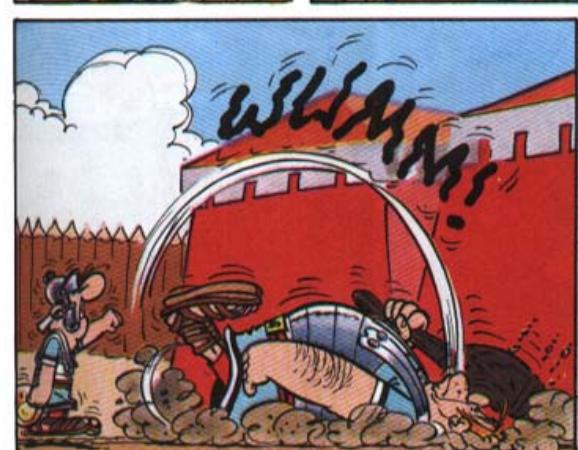






*Ort, an dem die Entscheidungsschlacht zwischen Cäsar und dem dabei besieгten Vercingetorix stattfand.















Erklär dich näher,
Destructivus!
Du redest immer
konfuser.

Ohne diese drei Gallier sind die anderen harmlos! Wenn der Druid weg ist, haben sie keinen Zaubertrank mehr!



Na ja, da einige behaupten, dass wir keinen Zaubertrank haben, dachten wir uns, dass die psychologische Kriegsfüh...



Kurz darauf...

Also, Legionäre! Wir werden jetzt das gallische Dorf angreifen und es aus der römischen Welt schaffen! Die Gallier haben keinen Zaubertrank mehr und...



Aber... äh... haben wir ihn denn, den Zaubertrank?

Na klar!

Eben nicht!



Aber ja!

Ich sag dir: nein!

Aber Microcosmus hat doch...

Im Ernst, haben wir ihn oder haben wir ihn nicht?



Hört her! Niemand hat den Zaubertrank, aber wir sind zwanzig zu eins! Cäsar wird uns belohnen für diesen leichten Sieg!

Nun denn...
ZUM ANGRIFF, MUTIGE KRIEGÉR!!!

AVE, CÄSAR!



Nun, wie ich sehe, bist du durch unsere Zusammenarbeit ein geschickter Strategie geworden!

**TRARIIIIII!
TRARAA! BUMM!
BUMM!**



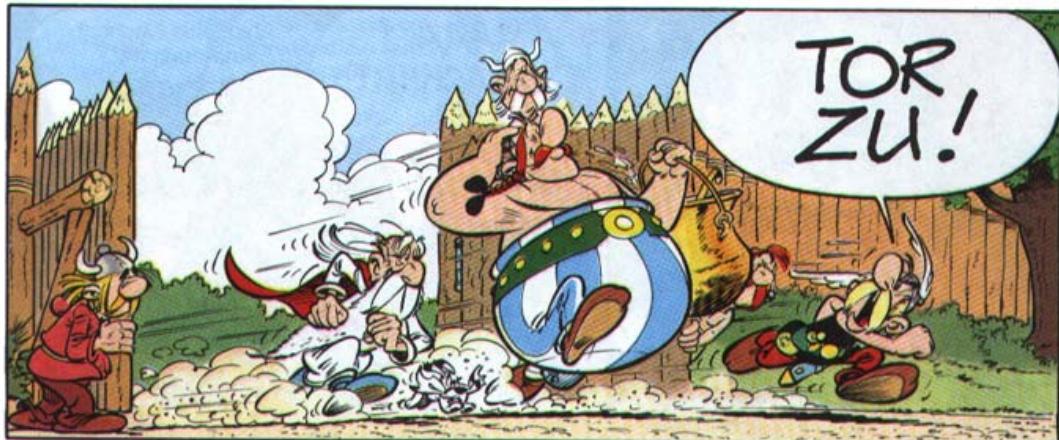
Da! Sie haben das Lager verlassen! Auf geht's!

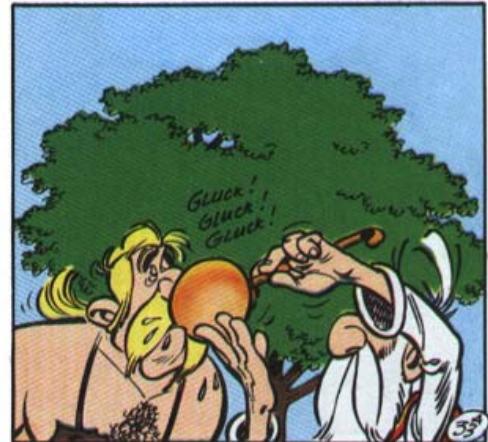




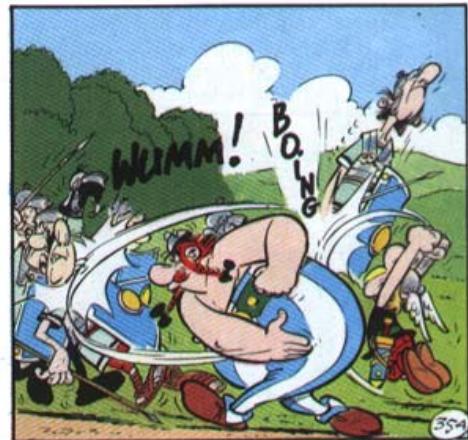


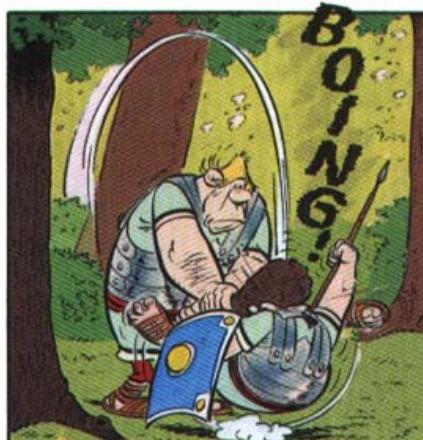
*Signalhorn.

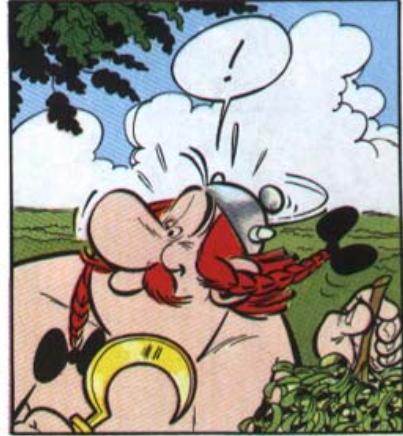












Die Schlacht um das Dorf

Nur eine Gesamtansicht kann diese wütende Schlacht veranschaulichen, bei der ein kleines, von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf gegen die Garnisonen der befestigten römischen Lager von Aquarium, Babaorum, Laudanum und Kleinbonum kämpft.



- (1) Das kleine, unbewegsame gallische Dorf.
 (2) Garnison von Aquarium (römischen Lager).
 (3) Garnison des römischen Lager Baborum.
 (4) Garnison des römischen Lager Kleinbonum.
 (6; 8; 9) Gallier, die irgendwie und ohne Strategie aus dem Dorf heraustrüren.
 (10) Drude Miratix, der bei seinem jetzt leer gerückten Kessel mit Zauberkraft auf den Ausgang der Schlacht wartet.
 (11) Barde Troubadix, der den Druden trug, wofür es geht und was denn eigentlich los sei.
 (12) Piratenschiff, das von den Galliern versenkt wurde, die bei (8) hervorzuzeigen, von Begeisterung getrieben, kamen sie an den Strand, stellten fest, dass hier keine Römer waren, und verschossen ihre Zeit vorzeitig nicht zu vergessen, ohne Scherz, beim Testlauf.
 (13) Hinkelsteinlieferant Obelix, der versucht, die Gallier zurückzutragen, und ihnen erklärt, dass er vor allen anderen da war, dass er niemand gereift hat und dass man ihn gefälligst in Ruhe lassen soll mit seinen Räumen, die es nicht lieben, durcheinander gebracht zu werden.
 (14) Dorflichtmetz Automatix, der einen Freund erblickt.
 (15) Verehrer, Fischhändler im Dorf, Freund des Vorbergehenden.
 (16) Treffpunkt der beiden Freunde.
 (17) Methuraz, der Älteste des Dorfes, im Zweikampf mit dem römischen Legionär Trubensus.
 (18) Majestix, Chef des gallischen Dorfes. Seine Träger haben die Palisse überprüfung, ohne sich um sein Gleichgewicht zu kümmern, und er ist vom Schuh getötet. Für kurze Zeit lässt er seine liebe immer Müdigkeit erkennen, was man gut verstehen kann.

