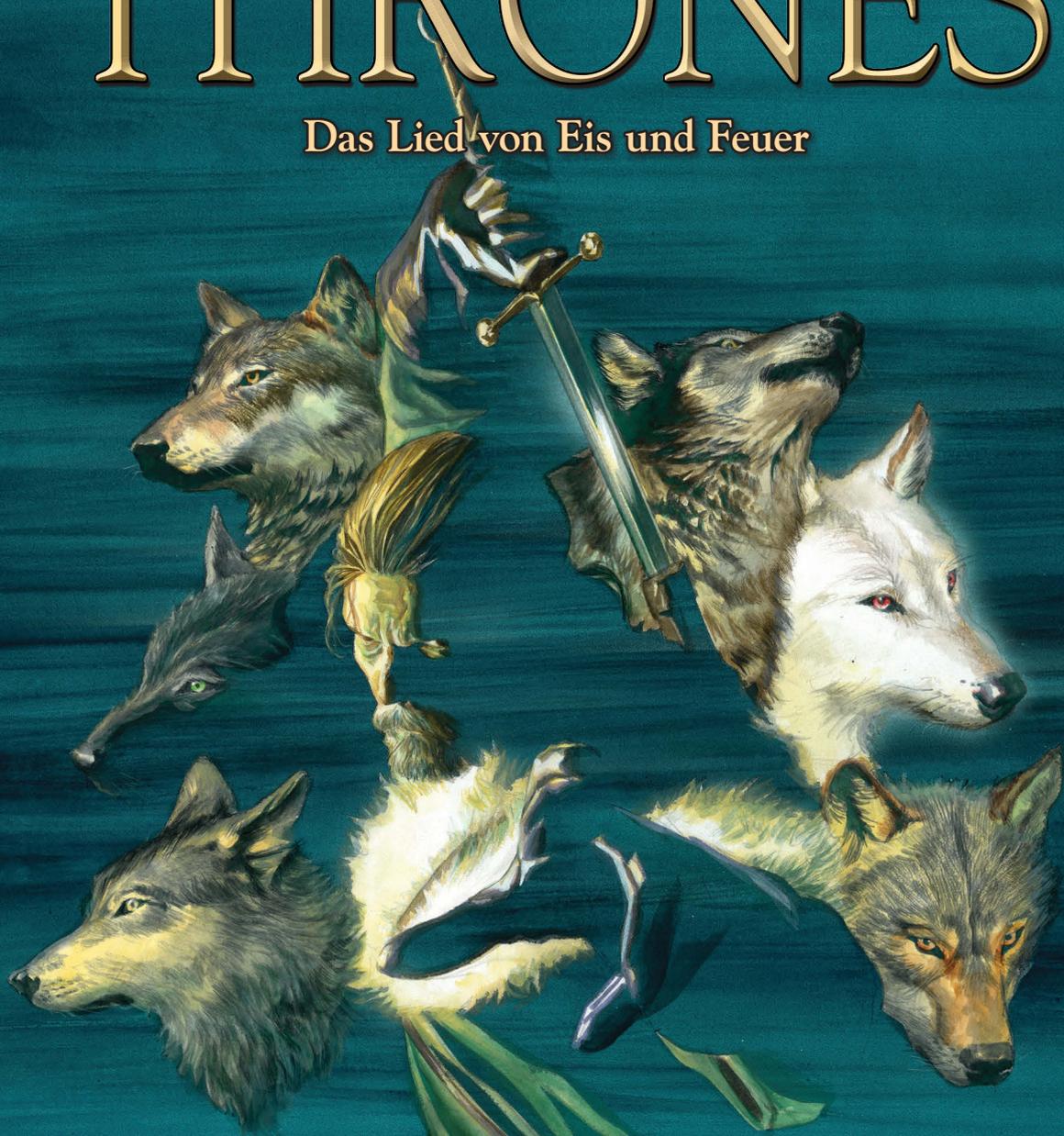


GEORGE R.R. MARTIN

GAME OF THRONES

Das Lied von Eis und Feuer



Die Graphic Novel

MIT EINEM VORWORT VON GEORGE R.R. MARTIN

panini comics

GAME OF THRONES

Das Lied von Eis und Feuer

Basierend auf der Fantasy-Serie von
GEORGE R. R. MARTIN

Comic-Adaption

DANIEL ABRAHAM

Zeichner

TOMMY PATTERSON

Farben

IVAN NUNES

Lettering

WALPROJECT

Übersetzung

ANDREAS HELWEG

Originalcover

ALEX ROSS

MIKE S. MILLER

Redaktion USA

ANNE GROELL

TRICIA PASTERNAK

GAME OF THRONES

DAS LIED VON EIS UND FEUER VON CHRISTIAN ENDRES

1996 nahm **George R. R. Martin** seine Leser erstmals mit in die hochmittelalterliche Fantasy-Welt um den **Eisernen Thron**, das instabile Machtzentrum der **Sieben Königreiche** auf dem Kontinent **Westeros**. Längst ist jede seitenstarke Fortsetzung von *A Game of Thrones* automatisch ein Bestseller, auch wenn die Fans des *Lieds von Eis und Feuer* zuletzt ziemlich lange auf einen neuen Roman der ebenso umfang- wie facettenreichen High-Fantasy-Saga warten mussten. Dafür wurden die Intrigen zwischen der gewaltigen Schutzmauer im eisigen Norden, die alle realen und sagenhaften Übel der Wildnis fernhalten soll, und den exotischen Ländern jenseits des Meeres, wo die Erben des gestürzten Königsgeschlechts an ihrer Rückkehr arbeiten, kürzlich von **HBO** als extrem hochwertige TV-Serie adaptiert. Mit diesem ersten Sammelband erlebt George R. R. Martins Epos auf dem Zenit seiner allgemeinen Bekanntheit und Beliebtheit nun außerdem sein Comic-Debüt. Wie immer beginnt es im verschneiten Norden, über den die Familie **Stark** von **Burg Winterfell** aus regiert, wohl wissend, dass der Welt ein langer, harter Winter bevorsteht...

GAME OF THRONES erscheint bei **PANINI COMICS**, Rotebühlstr. 87, D-70178 Stuttgart. Geschäftsführer **Hermann Paul**, Publishing Director Europe **Marco M. Lupoi**, Senior Publishing Coordinator **Lisa Pancaldi**, Redaktion **Tommaso Caretti, Carlo Del Grande, Christian Endres, ENZA, Thomas Gießl, Marco Rizzo, Oriol Schreiberweis, Monika Trost**, Finanzen **Felix Bauer**, Marketing Director **Holger Wiest**, Marketing **Rebecca Haar**, Vertrieb **Alexander Bubenheimer**, Logistik **Ronald Schäffer**, Übersetzer **Andreas Helweg**, Lektorin **Genoveva Fincias Alonso**, Lettering **Walproject**, grafische Gestaltung **Rudy Remitti, Nicola Spano**, Art Director **Mario Corticelli**, Redaktion Panini Comics **Annalisa Califano, Beatrice Doti**, Produktion Panini Comics **Francesca Aiello, Andrea Bisi, Eleonora Conti, Valentina Esposito, Lorenzo Raggioli, Andrea Ronzoni**. Produktionsleitung **Alessandro Nalli**. Für die digitale Ausgabe: Supervision **Carlo Del Grande**, Grafik und Layout **Ilaria Ingresso**. Published under license from Dynamite Entertainment. Originally published in single magazine form as *A GAME OF THRONES* 1-6. Copyright © 2011, 2013 by George R.R. Martin. Adapted from his Novel *A GAME OF THRONES*, copyright © 1996. All rights reserved. DYNAMITE, DYNAMITE ENTERTAINMENT and its logo are ® & © 2012 DFL. All names, characters, events and locales in this publication are entirely fictional. Zur deutschen Ausgabe: © 2013 PANINI Verlags-GmbH. All rights reserved. Any inquiries should be addressed to Dynamite Entertainment, c/o Panini Verlags-GmbH, Rotebühlstr. 87, D-70178 Stuttgart.

Digitale Ausgaben: ISBN 978-3-95783-002-9 (.pdf) / ISBN 978-3-95783-000-5 (.epub) / ISBN 978-3-95783-001-2 (.mobi)

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

VORWORT

VON GEORGE R. R. MARTIN

Willkommen zum ersten Band von GAME OF THRONES, einer Graphic Novel, die auf meinem gleichnamigen Fantasy-Roman basiert.

“Graphic Novel” nennt man diese Art Comic-Roman heutzutage. Eigentlich handelt es sich dabei aber um große, schön gemachte Comic-Bände im Paperback-Format, die eher im Buchhandel als in Comic-Läden oder an Zeitungskiosken zu kaufen sind. Es klingt auch wirklich schön: “Graphic Novel”, grafischer Roman. Ein guter, würdiger und respektvoller Name für ein künstlerisches Medium, das traditionell nicht gerade ernst genommen wird.

Was alles schön und gut ist, denke ich... ich bin allerdings mit “Comics” groß geworden, und deshalb werden es für mich immer Comics bleiben. Natürlich waren sie nie besonders komisch (jedenfalls nicht absichtlich). Der Name stammt von den *Comicstrips* in den Zeitungen, die es bereits Jahrzehnte vor den Comic-Heften gab. In dem Zusammenhang ergibt das Wort größeren Sinn; die meisten Strips in den Zeitungen sollten witzig sein, obwohl es auch dort eine ganze Reihe von Ausnahmen gab, angefangen mit *Prinz Eisenherz* über *Flash Gordon* bis hin zu *Terry und die Piraten*. Der Begriff dafür war nun einmal *Comicstrips*, und als die ersten Herausgeber begannen, die einzelnen Strips zu sammeln, in kleinen dünnen Heften auf billigem Papier zu veröffentlichen und für zehn Cent zu verkaufen, wurden daraus Comic-Hefte.

In den 50er-Jahren, als ich in New Jersey aufwuchs, haben wir sie “Funny Books“ — lustige Bücher — genannt.

Manche Comics hatten ja tatsächlich den Anspruch, lustig zu sein. Archie

und seine Gang, Mickey und Donald und (am besten von allen) Onkel Dagobert. Casper, der freundliche Geist (Casimir & Co.), Baby Huey, Klein Lulu, Sugar and Spike, Beetle Bailey, Cosmo the Merry Martian und dazu die ganzen lustigen Tiere. Die meisten Comics waren für Kinder gedacht, allerdings für viel jüngere und nicht für ernsthafte Comic-Fans wie mich. Als ich mich in meiner ernsthaften Comic-Sammelphase befand, so mit zehn und elf und auch mit zwölf, gab ich meine Zehn-Cent-Stücke für weniger lustige Erwachsenenenserien aus, für Batman und Superman und die Challengers of the Unknown, für Kriegs-Comics und Western-Comics und *Hot Rods and Racing Cars* (in meiner Familie gab es nicht einmal einen Wagen, trotzdem las ich gern über Autos), außerdem las ich die Horror-, Mystery- und Science-Fiction-Titel von AMG, Charlton und dem Verlag, aus dem später Marvel hervorgehen würde. Zwei Jahre später kaufte ich auch die Marvel-Superhelden, die gerade aufkamen, Spider-Man und die Fantastischen Vier, X-Men und die Rächer, Thor und Iron Man und den Ant-Man. Ich war so verrückt danach, dass ich anfang, Leserbriefe zu schreiben. Einige meiner Briefe wurden veröffentlicht, und in der Folge nahmen andere Comicfans Kontakt zu mir auf, was dazu führte, dass ich Geschichten für ihre Fanzines schrieb, was dazu führte... nun, es führte dorthin, wo ich heute bin. Aber die Geschichte ist ja nicht neu.

Außerdem gab es da die *Illustrierten Klassiker*. Das waren möglicherweise die ersten Graphic Novels: die wichtigsten Romane der westlichen Literatur (gemischt mit einigen, die, sagen wir, vielleicht nicht so bedeutend waren), als Comics bearbeitet. Die *Illustrierten Klassiker* habe ich nicht so eifrig gesammelt wie die Marvel- und DC-Titel, doch über die Jahre kamen trotzdem einige zusammen. Später in der Highschool und auf dem College sollte ich viele der Werke, auf denen die Comics basierten, im Original lesen, aber zu dem Zeitpunkt war es noch Zukunftsmusik. Zuerst kamen die Funny Books. *Eine Geschichte aus zwei Städten*, *Die Zeitmaschine*, *Krieg der Welten*, *Große Erwartungen*, *Moby Dick*, *Ivanhoe*, *Ilias*, *Der letzte Mohikaner*, *Das Haus mit den sieben Giebeln*, *Die drei Musketiere*, *Märchen aus 1001 Nacht* und sogar *Macbeth*... sie alle habe ich zuerst als Funny Book kennengelernt. Jahre, bevor ich überhaupt ein einziges Wort von Dickens, Wells, Melville, Dumas oder Shakespeare las, war ich Sydney Carton, dem Zeitreisenden, Kapitän Ahab, D'Artagnan und Lady Macbeth im Vierfarbdruck auf Zeitungspapier begegnet. Und obwohl ich die Bücher (noch) nicht gelesen hatte, verschlang ich die Geschichten.

Funny Books waren in den 50er-Jahren umstritten. Gelesen wurden sie zumeist von Kindern (heute ist das Publikum viel älter und viel, viel kleiner). Aber gutgeheißen wurden sie nicht. Ein Psychiater namens Fredric Wertham behauptete, Comics seien die Ursache für Jugendkriminalität, und Hunderttausende

Erwachsene, die ansonsten durchaus intelligent wirkten, schenkten ihm Glauben. Lehrer konfiszierten die Comics in der Schule und warnten, der Schund würde den Charakter verderben. Mütter ließen ganze Sammlungen im Müll verschwinden, wenn man nicht aufpasste (meine Mutter jedoch nicht, wie ich voller Freude berichten darf). Kriminal-Comics, Horror-Comics und sogar Superhelden-Comics verschmähte man besonders, denn sie mussten ganz ohne Frage jedes gesunde Kind in einen Gewaltverbrecher verwandeln. Funny Books mit Tieren gingen in der Regel als harmloser Spaß durch.

Aber auch über *Illustrierte Klassiker* stritten Kritiker und Zensoren. Manche waren der Meinung, sie seien eine gute Sache, weil sie die Kinder an die "wahre Literatur" heranführten. Andere beharrten darauf, ein Comic sei ein Comic, und außerdem würden diese Bearbeitungen den großartigen Büchern Gewalt antun, sie herabwürdigen und den Leser des Genusses berauben, den man bei der Lektüre des Originals empfand. Der Comic-Band *Moby Dick* habe ganz offensichtlich nichts mit Melville zu tun, meinten sie.

Und damit hatten sie recht. Und gleichzeitig lagen sie auch falsch. Nein, der Comic *Moby Dick* war kein Melville und konnte niemals ein Melville sein... doch die Geschichte war die gleiche, und wer von uns das Funny Book las, trug einen Gewinn davon, denn er war mit der *Pequod* gesegelt und hatte Ismael, Queequeg und Kapitän Ahab kennengelernt. Für viele stellten die *Illustrierten Klassiker* die Einstiegsdroge dar, die uns auf den harten Stoff brachte: die Originalromane.

Das Comic-Heft ist nicht das Buch, die Graphic Novel ist nicht der eigentliche Roman. Das Gleiche kann man über Filme und Fernsehen sagen. Wenn eine Geschichte von einem Medium in ein anderes transferiert wird, sind Veränderungen unvermeidlich, und mag man dabei noch so gewissenhaft vorgehen. Jedes Medium hat seine eigenen Anforderungen, seine Beschränkungen und seine eigene Art und Weise, eine Geschichte zu erzählen.

Es gibt einige Aspekte in meinem Fantasy-Epos, die es besonders schwierig machen, sie auf ein visuelles Medium zu übertragen. Da wäre zum Beispiel allein der schiere Umfang. Die vielen Szenen. Die vielen Settings. Die Zahl der Figuren, die in die Tausende geht. Die Komplexität der Plots und der Subplots. Die streng personale Erzählstruktur, dennoch aus der Perspektive vieler verschiedener Figuren. In den Romanen benutze ich Erzähltechniken, die in Prosa hervorragend funktionieren, in einem visuellen Medium aber bei Weitem nicht so gut: innere Monologe, Rückblenden, unzuverlässige Erzähler. Ich bemühe mich, den Leser in den Kopf meiner Figuren zu versetzen, ihn mit ihren Gedanken vertraut zu machen, damit er die Welt durch ihre Augen sieht. Im Drehbuch oder im Comic ist das unmöglich, jedenfalls nicht, ohne auf unbeholfene Mittel wie die Stimme aus dem Off oder Gedankenblasen zurückzugreifen. Aus all diesen Gründen habe

ich jahrelang angenommen, *A Game of Thrones* könne niemals adaptiert werden. Weder für den Film noch für die Funny Books. Ging. Eben. Einfach. Nicht.

Nun, das zeigt lediglich, wie sehr auch ich mich irren kann.

Während ich diesen Text verfasse, gehen die Arbeiten an der zweiten Staffel der HBO-Fernsehserie *A Game of Thrones* gerade ihrem Ende entgegen, nachdem die sehr erfolgreiche erste Staffel für den Emmy, den Golden Globe und ein Dutzend anderer wichtiger Preise nominiert wurde. Es gab hervorragende Kritiken und ebensolche Quoten.

Und jetzt halten Sie die Graphic Novel in Ihren Händen.

Eins möchte ich von vornherein klarstellen: Es handelt sich hierbei nicht um ein Begleitprodukt der Fernsehserie. Was Sie im Folgenden lesen, ist eine eigenständige Bearbeitung meiner Romane. Die Kreativteams, die für die unterschiedlichen Fassungen meiner Geschichte verantwortlich waren – Daniel Abraham und Tommy Patterson für die Comics sowie Daniel Benioff und D. B. Weiss (beraten und unterstützt von Bryan Cogman, Jane Espenson und meiner Wenigkeit) für die Fernsehserie –, haben mit dem gleichen Quellenmaterial gearbeitet und sich teilweise den gleichen Herausforderungen gegenübergesehen, doch mussten sie vor allem Lösungen für die spezifischen Probleme ihres jeweiligen Mediums finden. In manchen Fällen ähnelten sich die Lösungen, in anderen haben sie unterschiedliche Pfade eingeschlagen. Wenn Sie also ein Fan der TV-Serie sind und sich fragen, warum die Story ein wenig anders abläuft und die Figuren nicht aussehen wie die Schauspieler auf Ihrem Flachbildschirm... na, ja, dann kennen Sie jetzt den Grund.

Ich jedenfalls bin von der Fernsehserie begeistert, und vom Comic... äh, von der Graphic Novel ebenfalls. Das ist meine Welt, sie ist von meinen Figuren bevölkert, und es ist immer noch meine Geschichte, die lediglich in einem anderen Medium anders erzählt wird. Dadurch wird es möglich, dass ein neues Publikum diese Geschichte genießen kann.

Grafische Geschichten sind ein Medium, das in Gemeinschaftsarbeit hergestellt wird, so wie Filme und Fernsehen; man benötigt ein Team, damit man zu einem brauchbaren Ergebnis gelangt. Für den Band, den Sie jetzt in der Hand halten, muss ich mich bei vielen Leuten bedanken, zuallererst bei meinen Verlegern und Lektoren, Anne Groell bei Random House und Nick Barucci bei Dynamite, die dieses Projekt von Anfang bis Ende begleitet haben. Dank zudem an unsere sensationellen Coverkünstler Alex Ross, Mike S. Miller und Michael Kormarck, die die Cover der monatlichen Ausgaben mit großartigen Kunstwerken ausgestattet haben.

Die Kunst zwischen den Deckeln entstammt der meisterhaften Feder von Tommy Patterson. Wir haben uns Dutzende unterschiedlicher Vorzeichner für dieses Werk angeschaut, ausgezeichnete Künstler aus der ganzen Welt, die uns Ar-

beitsproben geschickt haben. Die Entscheidung fiel uns nicht leicht, aber Tommys Proben stachen von Beginn an aus den anderen heraus. Er schien ein untrügliches Gespür für die Welt Westeros' und ihre Bewohner zu haben, und seine Leidenschaft für das Projekt wurde von niemandem übertroffen. Des Weiteren möchte ich auf keinen Fall versäumen, die ausgezeichnete Arbeit unseres Koloristen Ivan Nunes und des Letterers Marshall Dillon zu erwähnen.

Last but not least gilt mein Dank Daniel Abraham, der die schwierige Aufgabe hatte, den Roman in Seiten und Panels umzubrechen, und der entscheiden musste, wo gestrichen wird und wo nicht. Er hat das Texten, das Szenarium und den Dialog übernommen. Daniel ist ein früherer Student und ein enger Freund von mir und stellt eine dreifache Bedrohung dar, als Autor von epischer Fantasy unter seinem richtigen Namen, in der Urban Fantasy als M. L. N. Hanover, und in der Science-Fiction als James S. A. Corey (zusammen mit Ty Franck). In allen drei Subgenres schreibt er auf höchstem Niveau. Dieser Comic... diese Graphic Novel... ist ebenso sehr sein Werk wie meins, und ohne ihn würde sie überhaupt nicht existieren.

Ein Romanzyklus. Eine Fernsehserie. Ein Comic-Heft. Drei verschiedene Medien, jedes mit Stärken und Schwächen, jedes mit Glücksmomenten und Enttäuschungen... und doch erzählt jedes letztendlich die gleiche Geschichte. Wenn Ihnen die Bücher und die Fernsehserie gefallen haben, mögen Sie hoffentlich diese Version ebenfalls. Und wenn Sie DAS LIED VON EIS UND FEUER gerade erst entdecken, genießen Sie hoffentlich Ihren Besuch in Westeros und Winterfell und die Begegnung mit Tyrion, Jon Schnee, Arya, Ned, Cersei, Sansa, Bran und den anderen meiner tausend Figuren. (Nur hängen Sie bitte Ihr Herz nicht allzu sehr an sie.)

Vielleicht werden Sie sogar die Romane lesen wollen, wenn Sie mit dem Comic fertig sind. Das wäre cool. Wie bei den alten *Illustrierten Klassikern* als Com... als Graphic Novel... wird sie möglicherweise zur Einstiegsdroge. Und außerdem verderben Comic-Hefte überhaupt nicht den Charakter.

GEORGE R. R. MARTIN

Santa Fe

25. Januar 2012

DRAMATIS PERSONAE



Eddard "Ned" Stark



Robb Stark



Bran Stark



Jon Schnee



Theon Graufreud



Catelyn Stark



Sansa Stark



Arya Stark



Robert Baratheon



Cersei Lennister



Jaime Lennister



Tyrion Lennister



Joffrey Baratheon



Benjen Stark



Viserys Targaryen



Daenerys Targaryen



Khal Drogo



Ser Jorah Mormont

KAPITEL EINS



GAME OF
THRONES



WIR SOLLTEN UMKEHREN.

Doch heute Nacht war etwas anders.

Neun Tage waren sie nach Norden und Nordwesten und wieder nach Norden geritten, immer einer Bande Wildlinge auf der Spur.

Will hatte geglaubt, der *Verfluchte Wald*-- so nannten die Südländer, diese endlose, düstere Wildnis-- berge keine Schrecken mehr für ihn.

Jeder Tag war schlimmer gewesen als der davor. Und heute war der schlimmste.



ICH SAGTE, WIR SOLLTEN UMKEHREN. DIE WILDLINGE SIND TOT.

OHNE JEDEN BEWEIS?

WILL HAT SIE GESEHEN. DAS IST BEWEIS GENUG.



Will war seit vier Jahren an der Mauer und schon hundertmal auf Streife gewesen. Gared war schon seit vierzig Jahren an der Mauer.



MORMONT WOLLTE, DASS WIR SIE VERFOLGEN, UND DAS HABEN WIR. MIR GEFÄLLT DIESES WETTER NICHT.

Will wollte nichts lieber, als sofort in die Sicherheit der Mauer zurückkehren. Aber das würde er seinem Kommandanten nicht auf die Nase binden.



Ser Weymar war seit einem halben Jahr ein *Geschworener Bruder* und zum ersten Mal auf Streife.

Es war schwer, Befehle von einem Mann anzunehmen, über den man beim Bier lachte.

ERZÄHL MIR NOCH MAL, WAS DU GESEHEN HAST, LASS NICHTS AUS!



DAS LAGER
IST WEITER VORN.
HINTER DEM HÜGEL.
ICH WAR SO NAH
DRAN, WIE ICH MICH
TRAUTE.



ES SIND
ACHT VON IHNEN,
MÄNNER UND
FRAUEN.

ES BRENNT
KEIN FEUER. ALLES
IST VON SCHNEE
BEDECKT.

KEINER
REGT SICH. ICH
HABE SIE LANGE
BEOBACHTET.



HAST
DU BLUT
GESEHEN?



NEIN. ABER
KEIN LEBENDER
MENSCH KANN SO
STILL LIEGEN.



GARED,
BLEIB BEI DEN
PFERDEN.

WILL, FÜHR
MICH HIN. ICH
WILL DIESE TOTEN
SELBST SEHEN.

Er hatte keine Wahl.
Befehl war Befehl und
die Ehre verlangte
Gehorsam.



DEINE TOTEN
SIND WOHL VER-
SCHWUNDEN,
WILL.

ICH KEHRE NICHT
ZUR SCHWARZEN
FESTUNG ZURÜCK,
EHE ICH SIE NICHT
GEFUNDEN
HABE.



AUF DEN
BAUM, WILL.
SUCH NACH EINEM
FEUER!



Es hatte keinen Zweck, sich zu wider-
setzen. In seiner Angst bot ihm nur der
Geschmack kalten Eisens Trost.

Sie Wildlinge *waren*
tot. Ohne Zweifel!



WARUM
IST ES SO
KALT?



WER IST
DA?

WILL, SIEHST
DU ETWAS? ANT-
WORTE!



Aus seinem Versteck sah er sie kommen, alle Zwillingebrüder des Ersten.



Es war seine Pflicht, Ser Weymar Royce zu warnen.



Es bedeutete den sicheren Tod.

Als sich die Klingen trafen, klirrte es nicht metallisch.



Es gab nur einen hohen Ton, kaum hörbar, wie der Schmerzensschrei eines Tieres.



이제
내
마지막
순간
이다



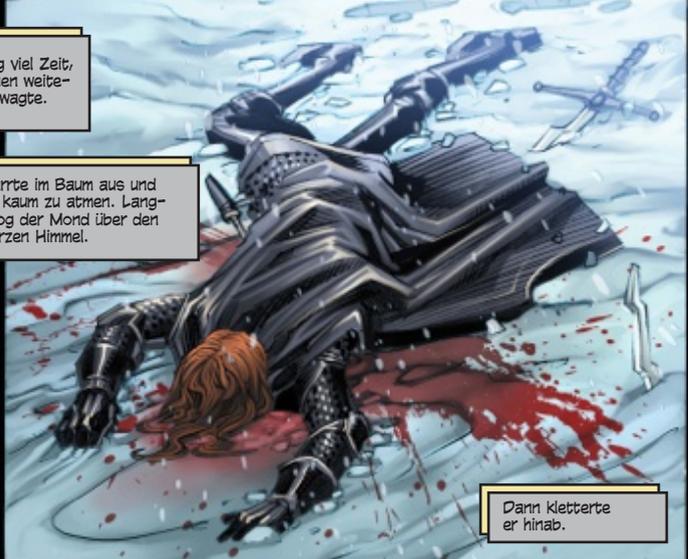
FÜR
ROBERT!



Es war ein kaltes Gemetzel. Die hellen Klingen schritten durch das Kettenhemd wie durch Seide.



Weit unter sich hörte Will ihre Stimmen und ihr eisiges Lachen.



Es verging viel Zeit, ehe er einen weiteren Blick wagte.

Will harrte im Baum aus und wagte kaum zu atmen. Langsam zog der Mond über den schwarzen Himmel.

Dann kletterte er hinab.



Die Klinge war
sein Beweis.

Gared würde wissen, was sie bedeu-
tete. Er, der Alte Bär Mormont oder
Maester Aemon. Doch zuerst musste
er zurück zu den Pferden.

Er musste sich
beeilen...



Es war ein klarer, kalter Morgen,
dessen Kühle das Erbe des
Sommers ankündigte.



Zum ersten Mal war Bran alt
genug, um seinen hohen Vater
und seine Brüder Jon und Robb
zu begleiten, wenn das Recht
des Königs gesprochen wurde.

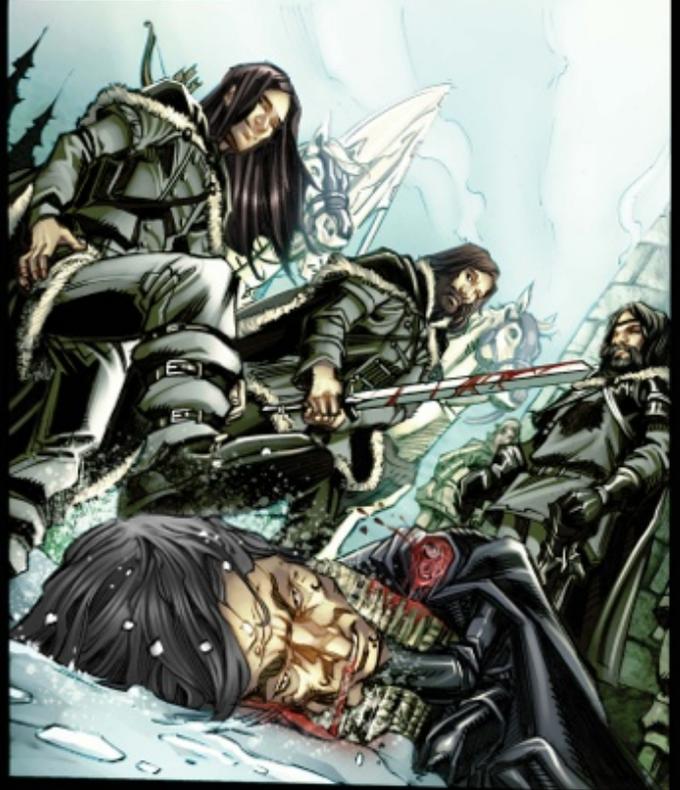
IM NAMEN VON KÖNIG
ROBERT AUS DEM HAUSE
BARATHEON, HERR DER SIEBEN
KÖNIGSLÄNDE UND PROTEKTOR DES
REICHES, VERURTEILE ICH, EDDARD
AUS DEM HAUSE STARK, LORD
VON WINTERFELL UND WÄCHTER
DES NORDENS, DICH
ZUM TODE.





HALT
DAS PONY GUT
FEST.

UND SIEH
NICHT WEG.
VATER MERKT
ES.



THEON
GRAUFREUD IST
EIN ARSCH.

GUT
GEMACHT,
BRAN.

Jon Schnee war sieben Jahre
älter als Bran und ein alter Hase,
was Hinrichtungen anging.



DER EIDBRECHER
IST TAPFER GESTOR-
BEN. ER HATTE WE-
NIGSTENS MUT.

NICHT MUT,
ROBB STARK, SON-
DERN ANGST. MAN
KONNTE SIE IN SEINEN
AUGEN SEHEN.

ACH, SOLLEN DIE
ANDEREN SEINE
AUGEN HOLEN. ER
STARB TAPFER.



EIN RENNEN BIS
ZUR BRÜCKE?

KLAR.



GEHT
ES DIR GLUT,
BRAN?

JA, VATER,
NUR...



ROBB SAGT,
DER MANN STARB
TAPFER, DOCH JON
MEINT, ER HATTE
ANGST.

KANN EIN
MANN TAPFER
SEIN, WENN ER
ANGST HAT?



NUR DANN
KANN EIN MANN
TAPFER SEIN.