

GEORGE R.R. MARTIN
Zeit der Krähen

Die Welt von Eis und Feuer ist die erste offizielle App zu George R.R. Martins Bestseller-saga. Egal ob Sie die Bücher lesen oder die TV-Serie *Game of Thrones* verfolgen, Sie werden von den zahlreichen Funktionen begeistert sein:

- Profile von mehr als 600 Charakteren mit kompletten Biographien, Details über ihre Häuser und Familien sowie Informationen darüber, wo sie in den Büchern auftreten und wer sie in der TV-Serie verkörpert.
- Profile von mehr als 550 Orten mit Beschreibungen von Burgen, Städten, Regionen, geographischen Besonderheiten und vielem mehr.
- Interaktive Versionen aller offiziellen Landkarten aus dem Zyklus *Das Lied von Eis und Feuer*.
- Zahlreiche Illustrationen von Charakteren und wichtigen Orten aus der Saga.
- Eine »Anti-Spoiler-Funktion«, mit der Sie einstellen können, an welchem Punkt der Saga Sie sich gerade befinden, sodass Sie nicht zu früh Informationen über den Verlauf der Erzählung erhalten.



Sie erhalten *Die Welt von Eis und Feuer* im App Store von Apple.



George R.R. Martin

Zeit der Krähen

Das Lied von Eis und Feuer 7

Ins Deutsche übertragen
von Andreas Helweg

Vollständig durchgesehen und überarbeitet
von Sigrun Zühlke und Thomas Gießl

blanvalet

Die amerikanische Originalausgabe erschien 2005 unter dem Titel
»A Feast of Crows« (Pages 1–327 + Appendix)
bei Bantam Dell, a division of Random House, Inc., New York.

Sollte diese Publikation Links auf Webseiten Dritter enthalten,
so übernehmen wir für deren Inhalte keine Haftung,
da wir uns diese nicht zu eigen machen, sondern lediglich
auf deren Stand zum Zeitpunkt der Erstveröffentlichung verweisen.



Verlagsgruppe Random House FSC® N001967

16. Auflage
Taschenbuchausgabe Februar 2012
bei Blanvalet, einem Unternehmen der Verlagsgruppe
Random House GmbH,
Neumarkter Str. 28, 81673 München
Copyright © 2005 by George R. R. Martin
Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 2006
by Verlagsgruppe Random House GmbH
Published in agreement with the author c/o Ralph M. Vicinanza, Ltd.
All rights reserved
Redaktion: Marie-Luise Bezenberger
UH · Herstellung: sam
Karten U₂ / U₃: Franz Vohwinkel
Satz: DTP Service Apel, Hannover
Druck: CPI books GmbH, Leck
Printed in Germany
ISBN 978-3-442-26859-7

www.blanvalet.de

Für Stephen Boucher,

Wunderwirker in Windows, Drache des DOS,
ohne den dieses Buch mit Bleistift
geschrieben worden wäre ...

Jenseits der Mauer

- ◆ - Burg
- ◇ - zerstörte Burg

Das Land des Ewigen Winters
(nicht kartographiert)

Festungen der Nachtwache

1. Westwacht an der Brücke
2. Schattenturm
3. Schildwacht
4. Grauwacht
5. Steintor
6. Berg Raureif
7. Eismark
8. Nachftort
9. Grundsee
10. Königintor
11. Schwarze Festung
12. Eichenschild
13. Waldwacht am Teich
14. Zobelhall
15. Reiftor
16. Langhügel
17. Fackeln
18. Grünwacht
19. Ostwacht an der See

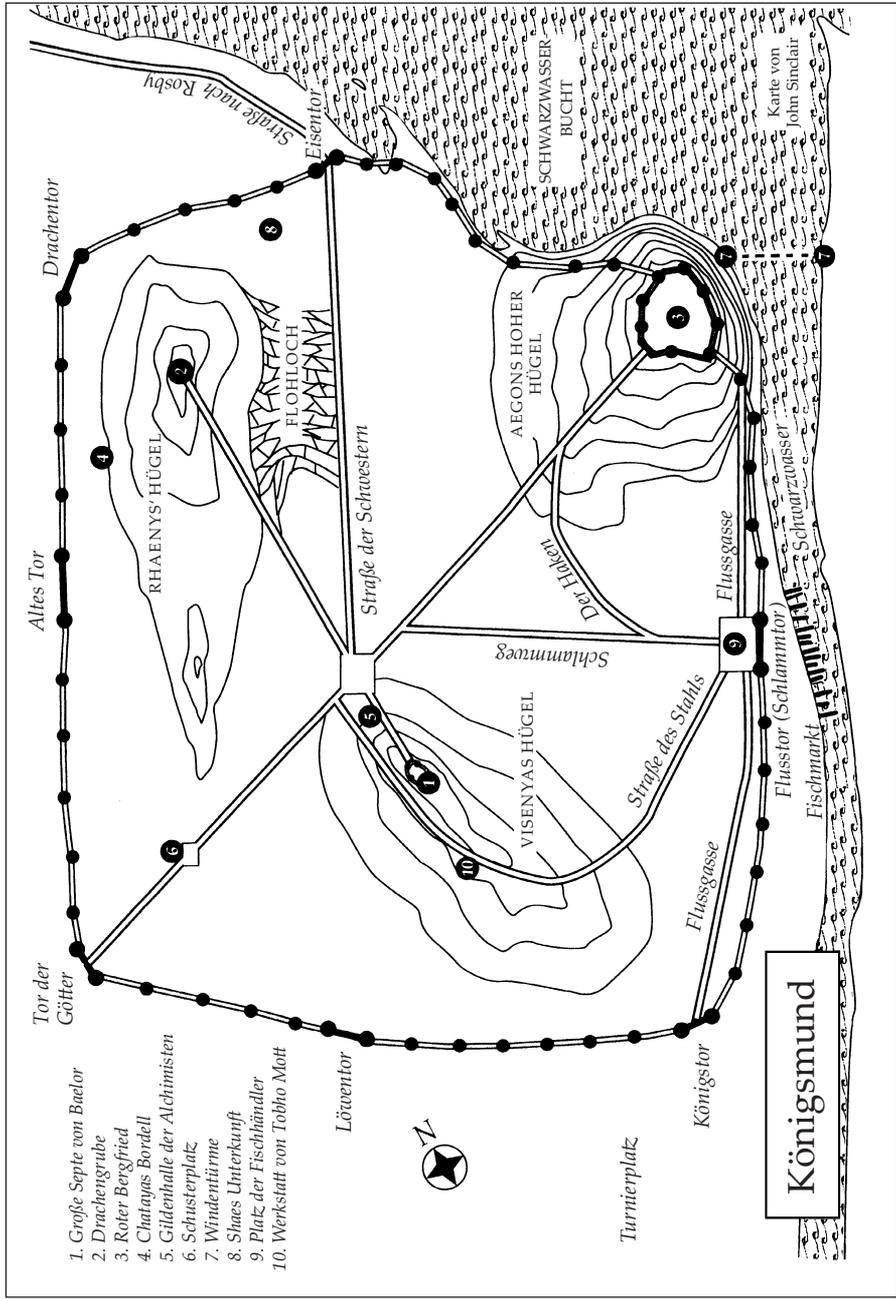


Karte: James Sinclair

- - Stadt
- - Ruinenstadt



Karte:
James Sinclair



1. Große Septe von Baelor
2. Drachengrube
3. Roter Bergfried
4. Chatayas Bordell
5. Gildenhalle der Alchimisten
6. Schusterplatz
7. Windentürme
8. Smaes Unterkunft
9. Platz der Fischhändler
10. Werkstatt von Tobho Mofb

Königsmund

Karte von
John Sinclair

Prolog

»Drachen«, sagte Mollander. Er hob einen schrumpfligen Apfel vom Boden auf und warf ihn von einer Hand in die andere.

»Wirf den Apfel«, verlangte Alleras Sphinx. Er zog einen Pfeil aus dem Köcher und legte ihn auf die Sehne.

»Einen Drachen würde ich auch gern mal sehen.« Roon war der Jüngste unter ihnen, ein stämmiger Junge, dem zwei Jahre fehlten, bis man ihn einen Mann nennen durfte. »Sehr gern sogar.«

Und ich würde gern in Rosis Armen schlafen, dachte Pat. Er rutschte unruhig auf der Bank hin und her. Am Morgen schon könnte das Mädchen ihm gehören. *Ich gehe mit ihr fort aus Altsass, über die Meerenge, in eine der Freien Städte.* Dort gab es keine Maester, niemanden, der ihn anklagen könnte.

Durch die Fensterläden über ihm hörte er Emmas Lachen, das sich mit der tiefen Stimme des Mannes mischte, dem sie gerade zu Diensten war. Sie war die älteste Schankmagd im »Federkiel und Krug«, mindestens vierzig, ein wenig корпулent, aber noch immer hübsch. Rosi war ihre Tochter, fünfzehn und unlängst erblüht. Rosis Jungfräulichkeit würde einen goldenen Drachen kosten, hatte Emma verkündet. Pat hatte neun Silberhirschen und einen Topf voller Kupfersterne und Heller gespart, was ihm jedoch nicht viel weiterhalf. Vermutlich würde er eher einen echten Drachen ausbrüten, als jemals einen goldenen zusammenzusparen.

»Für Drachen bist du zu spät geboren, Junge«, meinte Armen der Akolyth zu Roon. Armen trug ein Lederband um den Hals, an dem Glieder aus Zinn, Messing, Blei und Kupfer auf-

gereiht waren, und wie die meisten Akolythen schien er zu glauben, bei Novizen sitze anstelle des Kopfes eine Rübe zwischen den Schultern. »Der Letzte ist während der Herrschaft von König Aegon dem Dritten verendet.«

»Der letzte Drache in *Westeros*«, widersprach Mollander.

»Wirf den Apfel«, verlangte Alleras aufs Neue. Ihre Sphinx war ein schöner junger Mann. Alle Schankmädchen schwärmten für ihn. Sogar Rosi legte ihm manchmal die Hand auf den Arm, wenn sie ihm Wein brachte, und Pat tat dann stets zähneknirschend so, als bemerke er nichts.

»Der letzte Drache in *Westeros war* der letzte Drache überhaupt«, beharrte Armen. »Das ist doch allseits bekannt.«

»Der *Apfel*«, sagte Alleras. »Es sei denn, du willst ihn essen.«

»Hier.« Mollander vollführte einen kleinen Hüpf und zog dabei seinen Klumpfuß hinter sich her, wirbelte herum und schleuderte den Apfel mit einer tief geführten Armbewegung hinaus in den Nebel, der über dem Honigwein hing. Ohne diesen Fuß wäre er ein Ritter geworden wie sein Vater. In den dicken Armen und den breiten Schultern steckte jedenfalls ausreichend Kraft. Schnell und weit flog der Apfel ...

... doch nicht so schnell wie der Pfeil, der hinterherzischte, ein schrittlanges Schaft aus goldenem Holz, der am Ende scharlachrot befiedert war. Pat sah nicht, wie der Pfeil den Apfel traf, hörte es jedoch. Ein leises *Plopp* hallte über den Fluss zu ihnen herüber, darauf folgte ein Platschen.

Mollander pfiff. »Du hast ihn glatt entkernt. Süß.«

Nicht halb so süß wie Rosi. Pat liebte ihre nussbraunen Augen und ihre knospenden Brüste, er liebte die Art, wie sie ihn anlächelte, wann immer sie ihn sah. Er liebte die Grübchen in ihren Wangen. Manchmal lief sie beim Servieren barfuß, um das Gras unter den Füßen zu spüren. Das liebte er ebenfalls. Er liebte ihren sauberen, frischen Geruch und die Art, wie ihre Haare sich hinter den Ohren lockten. Sogar ihre Zehen liebte er. Einmal hatte sie ihm nachts erlaubt, ihr die Füße zu reiben,

und er durfte sogar mit den Zehen spielen. Dabei hatte er sich für jede eine lustige Geschichte ausgedacht, damit Rosi nur nicht aufhörte zu kichern.

Vielleicht wäre es besser, auf dieser Seite der Meerenge zu bleiben. Er könnte mit seinen ersparten Münzen einen Esel kaufen, würde sich mit Rosi beim Reiten abwechseln und durch Westeros wandern. Ebro's glaubte vielleicht, Pat sei des Silbers nicht würdig, aber Pat konnte einen Knochen richten oder einen Fieberkranken zur Ader lassen. Das gemeine Volk würde seine Hilfe schätzen. Wenn er dazu noch lernte, Haare zu schneiden und Bärte zu scheren, könnte er sogar Barbier werden. *Das würde mir genügen*, sagte er sich, *solange nur Rosi bei mir wäre*. Rosi war alles auf der Welt, was er sich wünschte.

Nicht immer war es so gewesen. Früher einmal hatte er davon geträumt, ein Maester auf einer Burg zu werden und für einen großzügigen Lord zu arbeiten, der ihn für seine Weisheit achtete und ihm zum Dank für seine Dienste ein wunderschönes weißes Pferd schenkte. Wie hoch zu Ross hätte er gesessen, wie nobel wäre er dahergeritten und hätte dem gemeinen Volk auf der Straße von oben herab zugelächelt ...

Eines Abends hatte Pat im Schankraum vom »Federkiel und Krug« nach seinem zweiten Krug fürchterlich starken Apfelweins damit geprahlt, dass er nicht ewig ein Novize bleiben werde. »Gewiss, gewiss«, hatte der Faule Leo ausgerufen. »Später bist du ein ehemaliger Novize und hütest Schweine.«

Er trank den letzten Schluck aus seinem Krug. Die Fackeln auf der Terrasse des »Federkiel und Krug« bildeten heute Morgen eine Insel aus Licht in einem Meer aus Nebel. Weiter flussabwärts schwebte das ferne Leuchtfeuer des Hohen Turms in der Feuchtigkeit der Nacht wie ein orangefarbener, dunstverhangener Mond, doch auch dieses Licht hellte Pats Stimmung nicht auf.

Der Alchimist hätte längst hier sein sollen. Hatte sich der Mann lediglich einen grausamen Scherz erlaubt, oder war ihm etwas zugestoßen? Es wäre nicht das erste Mal, dass sich das Schick-

sal für Pat zum Schlechten wendete. So hatte er sich zunächst glücklich geschätzt, als man ihn auswählte, dem alten Erzmaester Walgrab bei den Raben zu helfen, denn er hätte sich niemals träumen lassen, dass er schon nach kurzer Zeit dem alten Mann seine Mahlzeiten bringen, seine Gemächer kehren und ihn jeden Morgen anziehen würde. Alle behaupteten, der Greis habe über die Rabenzucht mehr vergessen, als die meisten Maester je an Wissen hätten anhäufen können, daher war Pat der festen Überzeugung gewesen, er dürfe zumindest auf ein schwarzes Eisenglied hoffen. Doch es stellte sich heraus, dass Walgrab ihm keines verleihen konnte. Der alte Mann hatte seinen Rang als Erzmaester allein aufgrund der Höflichkeit seiner Kollegen behalten. Was für ein großer Maester er einst auch gewesen sein mochte, jetzt verhüllte seine Robe ein ums andere Mal eingetränkte Unterwäsche, und vor einem halben Jahr hatte ihn ein Akolyth weinend in der Bibliothek entdeckt, weil er den Rückweg zu seinen Gemächern nicht mehr fand. Maester Gormon saß jetzt unter der Eisernen Maske auf Walgrabs Platz, genau jener Gormon, der Pat einst des Diebstahls bezichtigt hatte.

Im Apfelbaum am Wasser begann eine Nachtigall mit ihrem Gesang. Die lieblichen Laute boten eine willkommene Abwechslung zu dem rauen Krakeelen und dem endlosen *Krächzen* der Raben, um die er sich den ganzen Tag gekümmert hatte. Die weißen Raben kannten seinen Namen und murmelten ihn einander zu, sobald sie den Jungen sahen, »Pat, Pat, Pat«, so lange, bis ihm nur noch nach Schreien zumute war. Die großen weißen Vögel waren Erzmaester Walgrabs ganzer Stolz. Nach seinem Tod wollte er von ihnen gefressen werden, und Pat hegte den leisen Verdacht, dass sie auch durchaus darauf erpicht waren, ihn zu verspeisen.

Vielleicht lag es an diesem fürchterlich starken Apfelwein – Pat war eigentlich gar nicht gekommen, um zu trinken, aber Alleras hatte zur Feier seines Kupferlieds eingeladen, und das schlechte Gewissen hatte Pats Durst geweckt – dennoch klang

es fast, als trällerte die Nachtigall *Gold für Eisen, Gold für Eisen, Gold für Eisen*. Das war überaus eigenartig, denn das Gleiche hatte der Fremde an jenem Abend gesagt, an dem Rosi sie beide zusammengebracht hatte. »Wer seid Ihr?«, hatte Pat von ihm wissen wollen, und der Mann hatte geantwortet: »Ein Alchimist. Ich kann Eisen in Gold verwandeln.« Und dann hatte er plötzlich diese Münze in der Hand, ließ sie zwischen den Fingern über die Knöchel tanzen, und das weiche gelbe Gold glänzte im Schein der Kerzen. Auf einer Seite prangte der dreiköpfige Drache, auf der anderen der Kopf irgendeines toten Königs. *Gold für Eisen*, erinnerte sich Pat, *besser kannst du es gar nicht treffen. Begehrt du sie? Liebst du sie?* »Ich bin kein Dieb«, hatte er dem Mann gesagt, der sich als Alchimist ausgab, »ich bin ein Novize der Citadel.« Der Alchimist hatte den Kopf geneigt. »Falls du es dir anders überlegst, ich bin in drei Tagen mit meinem Drachen wieder hier.«

Die drei Tage waren vergangen. Pat saß wieder im »Federkiel und Krug«, immer noch unsicher, was er war, doch anstelle des Alchimisten hatte er Mollander und Armen und die Sphinx vorgefunden, und in ihrem Schlepptau Roon. Es hätte ihr Misstrauen erregt, wenn er sich nicht zu ihnen gesellt hätte.

Das »Federkiel und Krug« schloss niemals seine Pforten. Seit sechshundert Jahren stand es auf seiner Insel im Honigwein, und in dieser Zeit hatte es kein einziges Mal zugemacht. Obwohl sich das hohe Holzgebäude nach Süden neigte, so wie Novizen manchmal nach einem Krug zu viel, ging Pat davon aus, dass das Gasthaus hier noch weitere sechshundert Jahre stehen und Wein und Bier und fürchterlich starken Apfelwein an Flussleute und Seeleute ausschenken würde, an Schmiede und Sänger, Priester und Prinzen und an die Novizen und Akolythen der Citadel.

»Altsass ist nicht die Welt«, verkündete Mollander mit zu lauter Stimme. Er war der Sohn eines Ritters und hätte betrunkenener nicht sein können. Seit man ihm die Nachricht vom Tod

seines Vaters am Schwarzwasser überbracht hatte, betrank er sich fast jeden Abend. Sogar hier in Altsass, weit entfernt von den Kämpfen und hinter den sicheren Mauern, hatte der Krieg der Fünf Könige sie alle erreicht.

... wobei Erzmaester Benedict darauf beharrte, es habe niemals einen Krieg von fünf Königen gegeben, da Renly Baratheon ermordet worden sei, bevor Balon Graufreud sich die Krone aufs Haupt gesetzt habe.

»Mein Vater hat immer gesagt, die Welt sei größer als jede Burg, die ein Lord jemals besitzen kann«, fuhr Mollander fort. »Drachen wären doch das Mindeste, was man in Qarth oder Asshai oder Yi Ti finden müsste. Diese Geschichten der Seefahrer ...«

»... sind Geschichten von Seefahrern«, fiel ihm Armen ins Wort. »*Seefahrer*, mein lieber Mollander. Geh nur wieder hinunter zum Hafen, und ich wette, dort findest du Seeleute, die dir von den Meerjungfrauen erzählen, bei denen sie gelegen haben, oder die dir weismachen wollen, sie hätten ein Jahr im Bauch eines Fisches verbracht.«

»Woher weißt du denn, dass das nicht stimmt?« Mollander humpelte durch das Gras und suchte nach weiteren Äpfeln. »Du müsstest ja selbst im Bauch eines Fisches gewesen sein, um beschwören zu können, dass sie es nicht waren. *Ein* Seemann und *eine* Geschichte, ja, darüber könnte man lachen, aber wenn die Ruderer von vier verschiedenen Galeeren die gleiche Geschichte in vier verschiedenen Sprachen erzählen ...«

»Die Geschichten sind *nicht* gleich«, widersprach Armen. »Drachen in Asshai, Drachen in Qarth, Drachen in Meereen, Drachen der Dothraki, Drachen, die Sklaven befreien ... jede Erzählung unterscheidet sich von den anderen.«

»Nur in den Einzelheiten.« Mollanders Sturheit steigerte sich, wenn er trank, und selbst nüchtern war er ein Dickkopf. »In allen wird von *Drachen* und einer wunderschönen jungen Königin berichtet.«

Der einzige Drache, für den Pat sich interessierte, war aus

gelbem Gold geprägt. Er fragte sich, was dem Alchimisten zugestoßen war. *Am dritten Tag. Er hat gesagt, er würde kommen.*

»Da liegt noch ein Apfel neben deinem Fuß«, rief Alleras Mollander zu, »und ich habe noch zwei Pfeile im Köcher.«

»Scheiß auf deinen Köcher.« Mollander hob den Fallapfel auf. »Der ist wurmstichig«, beschwerte er sich, warf ihn jedoch trotzdem. Der Pfeil traf den Apfel im Fallen und teilte ihn sauber in zwei Hälften. Eine landete auf dem Dach eines Türmchens, kullerte auf ein niedrigeres Dach, hüpfte herunter und verfehlte Armen nur um einen knappen halben Meter. »Wenn du einen Wurm in zwei Stücke schneidest, hast du zwei Würmer«, erklärte der Akolyth ihnen.

»Na, das müsste bei Äpfeln auch so sein, dann bräuchte nie wieder jemand Hunger zu leiden«, sagte Alleras und setzte dieses milde Lächeln auf. Die Sphinx lächelte stets, als grinse er im Stillen über einen Scherz, den nur er kannte. Irgendwie niederträchtig, was gut zu dem spitzen Kinn, dem in der Stirnmitte spitz zulaufenden Haaransatz und dem dichten Wust der kurz geschnittenen, pechschwarzen Locken passte.

Alleras würde es zum Maester bringen. Obwohl er erst seit einem Jahr auf der Citadel war, hatte er bereits drei Glieder seiner Maesterkette geschmiedet. Armen hatte zwar mehr, aber er hatte für jedes ein Jahr gebraucht. Dennoch würde auch er ein Maester werden. Roon und Mollander blieben Novizen mit rosa Hals, doch Roon war noch sehr jung, und Mollander zog das Trinken dem Lesen vor.

Pat hingegen ...

Er war bereits seit fünf Jahren in der Citadel, mit dreizehn war er angekommen, und trotzdem war sein Hals so rosa wie am Tag seiner Ankunft aus den Westlanden. Zweimal hatte er geglaubt, bereit zu sein. Beim ersten Mal war er vor Erzmaester Vaellyn getreten, um ihm sein Wissen über den Himmel darzulegen. Stattdessen hatte er erfahren, wie Weinessig-Vaellyn zu seinem Spitznamen gekommen war. Zwei Jahre brauchte Pat, bis er wieder genug Mut gesammelt hatte, um es erneut zu

versuchen. Diesmal wandte er sich an den freundlichen alten Erzmaester Ebros, der für seine leise Stimme und seine sanften Hände bekannt war, doch hatten sich Ebros' Seufzer als ebenso schmerzhaft erwiesen wie Vaellyns spitze Bemerkungen.

»Einen Apfel noch«, versprach Alleras, »dann erzähle ich euch, was es meiner Vermutung nach mit diesen Drachen auf sich hat.«

»Was könntest du darüber wissen, das mir unbekannt ist?«, knurrte Mollander. An einem Ast entdeckte er einen Apfel, sprang hoch, riss ihn ab und warf ihn in die Luft. Alleras zog die Bogensehne bis ans Ohr zurück und drehte sich anmutig, während er sein davonfliegendes Ziel verfolgte. In dem Moment, wo der Apfel zu sinken begann, ließ er den Pfeil los.

»Dein letzter Schuss geht immer daneben«, sagte Roon.

Unversehrt platschte der Apfel in den Fluss.

»Siehst du?«, meinte Roon.

»Wenn du alle schaffst, kannst du dich nicht mehr verbessern.« Alleras löste die Sehne und schob den Bogen in sein Lederfutteral. Der Bogen war aus Goldherz geschnitzt, einem seltenen und berühmten Holz von den Sommerinseln. Pat hatte einmal versucht, ihn zu spannen, doch er hatte es nicht geschafft. *Die Sphinx sieht schwächlich aus, aber in diesen dünnen Armen steckt eine Menge Kraft*, dachte er, während Alleras ein Bein quer über die Bank legte und nach seinem Weinbecher langte. »Der Drache hat drei Köpfe«, verkündete er leise in seinem gedehnten dornischen Dialekt.

»Soll das ein Rätsel sein?«, wollte Roon wissen. »In den Legenden sprechen Sphinxen immer in Rätseln.«

»Kein Rätsel.« Alleras nippte an seinem Wein. Die anderen tranken den fürchterlich starken Apfelwein, für den das »Felderkiel und Krug« so bekannt war, aus großen Krügen, doch er bevorzugte den fremdartigen süßen Wein aus dem Land seiner Mutter. Selbst in Altsass waren solche Weine nicht billig zu haben.

Der Faule Leo hatte Alleras den Spitznamen »Sphinx« ver-

passt. Eine Sphinx ist ein wenig von diesem und ein wenig von jenem; sie hat ein menschliches Gesicht, den Körper eines Löwen und die Flügel eines Falken. Das traf auch auf Alleras zu; sein Vater war ein Dornischer, seine schwarzhäutige Mutter stammte von den Sommerinseln. Auch seine eigene Haut war so dunkel wie Teakholz. Und wie die grünen Marmorsphinxen, die den Haupteingang der Citadel flankierten, hatte Alleras Augen aus Onyx.

»Außer auf Schilden und Bannern hat nie ein Drache drei Köpfe gehabt«, hielt Armen der Akolyth dagegen. »Das ist eine Frage der Wappenkunde, mehr nicht. Außerdem sind die Targaryen alle tot.«

»Nicht alle«, erwiderte Alleras. »Der Bettelkönig hatte eine Schwester.«

»Ich dachte, der hat man den Kopf an der Wand eingeschlagen«, wandte Roon ein.

»Nein«, meinte Alleras. »Das war Prinz Rhaegars kleiner Sohn Aegon, den die tapferen Männer des Löwen von Lennister mit dem Kopf gegen die Wand geschmettert haben. Wir sprechen von Rhaegars Schwester, die auf Drachenstein geboren wurde, bevor die Festung gefallen ist. Die, die sie Daenerys nennen.«

»Die *Sturmtochter*. Jetzt erinnere ich mich.« Mollander hob seinen Krug und verspritzte die Reste des verbliebenen Apfelweines. »Ich trinke auf sie!« Er schluckte, knallte den leeren Krug auf den Tisch, rülpste und wischte sich mit dem Handrücken den Mund. »Wo ist Rosi? Unsere rechtmäßige Königin verdient eine weitere Runde Apfelwein, findet ihr nicht auch?«

Armen der Akolyth sah erschrocken aus. »Nicht so laut, du Narr. Über solche Dinge sollte man nicht einmal spotten. Man weiß nie, wer gerade zuhört. Die Spinne hat überall ihre Ohren.«

»Ach, mach dir nicht in die Hose, Armen. Ich habe nur vorgeschlagen, etwas zu trinken, nicht zu einer Rebellion aufzurufen.«

Pat hörte ein Kichern. Leise und verschlagen rief eine Stimme von hinten: »Ich wusste doch immer, dass du ein Verräter bist, Hüpfrosch.« Der Faule Leo saß krumm am Ende der alten Brücke aus Planken; er war in grünen und goldenen Satin gehüllt, und um die Schultern hing ihm ein schwarzer Seidenumhang, der vorn mit einer Jaderose verschlossen war. Der Wein, der ihm vorn auf die Kleidung getropft war, musste sehr rot gewesen sein, angesichts der Farbe der Flecken. Eine Locke seines aschblonden Haars fiel ihm über das eine Auge.

Mollander nahm eine drohende Haltung an. »Ach, verflucht. Geht weg! Euch will hier niemand sehen.« Alleras legte ihm beruhigend die Hand auf den Arm, Armen runzelte die Stirn. »Leo. Mylord. Ich habe gehört, Ihr dürft die Citadel nicht verlassen, wenigstens noch für ...«

»... drei weitere Tage.« Der Faule Leo zuckte mit den Achseln. »Perestan sagt, die Welt ist vierzigtausend Jahre alt. Mollas meint, es seien fünfhunderttausend. Was machen da schon drei Tage aus, frage ich dich?« Obwohl auf der Terrasse ein Dutzend Tische frei waren, setzte sich Leo an ihren. »Spendier mir einen Becher Arborgold, Hüpfrosch, und vielleicht verate ich dann meinem Vater nichts von deinem Trinkspruch. Im Karierten Wagnis haben sich die Spielsteine gegen mich gewendet, und meinen letzten Hirschen habe ich fürs Essen verschwendet. Ferkel in Pflaumensoße, gefüllt mit Kastanien und weißen Trüffeln. Schließlich muss ein Mann auch essen. Was gab es bei euch?«

»Hammel«, murmelte Mollander. Er klang nicht besonders begeistert. »Wir haben uns eine gekochte Hammelkeule geteilt.«

»Gewiss seid ihr satt geworden.« Leo wandte sich an Alleras. »Der Sohn eines Lords sollte freigebig sein, Sphinx. Wie mir zu Ohren kam, hast du dein Kupferglied geschmiedet. Darauf trinke ich.«

Alleras erwiderte sein Lächeln. »Ich lade nur meine Freunde zum Trinken ein. Und ich bin nicht der Sohn eines Lords, das

habe ich Euch schon einmal gesagt. Meine Mutter war eine Händlerin.«

Leos Augen waren nussbraun und glänzten vom Wein und vor Bosheit. »Deine Mutter war ein Affe von den Sommerinseln. Die Dornischen vögeln doch alles, was ein Loch zwischen den Beinen hat. Womit ich dich nicht beleidigen will. Du bist zwar braun wie eine Nuss, aber wenigstens badest du. Ganz im Gegensatz zu unserem gefleckten Schweinejungen.« Er deutete auf Pat.

Wenn ich ihm meinen Krug aufs Maul haue, könnte ich ihm die Hälfte seiner Zähne ausschlagen, dachte Pat. Der Schweinejunge Pat mit der gefleckten Glatze war der Held von tausend zotigen Geschichten, ein gutmütiger Hohlkopf, dem es stets gelang, die fetten Lords, die hochmütigen Ritter und die aufgeblasenen Septone, die ihn plagten, zu übervorteilen. Jedes Mal stellte sich am Ende heraus, dass sich hinter seiner Dummheit eine Art wunderlicher Verschlagenheit verbarg; die Erzählungen schlossen stets damit, dass der Gefleckte Pat auf dem hohen Stuhl eines Lords saß oder bei der Tochter eines Ritters im Bett lag. Aber das waren bloß Geschichten. Im richtigen Leben erging es Schweinejungen niemals so gut. Pat dachte manchmal, seine Mutter müsse ihn gehasst haben, als sie ihm diesen Namen gab.

Alleras lächelte nicht mehr. »Ihr werdet Euch entschuldigen.«

»Ach ja?«, entgegnete Leo. »Wie soll das gehen, wo meine Kehle so trocken ist ...«

»Ihr macht Eurem Haus Schande, mit jedem Wort, das Ihr von Euch gebt«, warf ihm Alleras vor. »Ihr macht der Citadel Schande, indem Ihr einer von uns seid.«

»Ich weiß. Also spendiert mir etwas Wein, damit ich die Schande ertränken kann.«

Mollander sagte: »Ich würde Euch am liebsten die Zunge an der Wurzel ausreißen.«

»Tatsächlich? Aber wer würde dir dann von den Drachen er-

zählen?« Leo zuckte abermals mit den Schultern. »Der Mischling hat Recht. Die Tochter des Irren Königs lebt, und sie hat drei Drachen ausgebrütet.«

»Drei?«, fragte Roon erstaunt.

Leo tätschelte seine Hand. »Mehr als zwei und weniger als vier. An deiner Stelle würde ich es noch nicht mit dem goldenen Kettenglied versuchen.«

»Lasst ihn in Ruhe«, warnte Mollander.

»Was für ein ritterlicher Hüpfhrosch. Wie du möchtest. Jeder Mann auf jedem Schiff im Umkreis von dreihundert Meilen von Qarth redet über diese Drachen. Einige behaupten sogar, sie mit eigenen Augen gesehen zu haben. Der Magier neigt dazu, ihnen Glauben zu schenken.«

Armen schürzte missbilligend die Lippen. »Marwyn ist ein Scharlatan. Erzmaester Perestan wäre der Erste, der Euch das bestätigen würde.«

»Erzmaester Ryam denkt das Gleiche«, warf Roon ein.

Leo gähnte. »Das Meer ist nass, die Sonne ist warm, und die Menagerie hasst die Dogge.«

Er hat für jeden einen Spottnamen, dachte Pat, aber Marwyn sah wirklich eher aus wie eine Dogge denn wie ein Maester, das konnte er nicht leugnen. *Als wolle er dich beißen*. Der Magier war nicht wie die anderen Maester. Es hieß, er verkehre mit Huren und Heckenzauberern, unterhalte sich mit behaarten Ibbenesen und den pechschwarzen Reisenden von den Sommerinseln in ihrer eigenen Sprache und opfere seltsamen Göttern in dem kleinen Seemannstempel unten bei den Anlegeplätzen. Manche behaupteten, ihn in der Unterstadt gesehen zu haben, bei Rattenkämpfen und in schwarzen Bordellen, wo er sich mit Schaustellern, Sängern, Söldnern und sogar Bettlern abgebe. Einige flüsterten einander gar zu, er habe einst einen Mann mit bloßen Fäusten getötet.

Als Marwyn nach Altsass zurückkehrte, nachdem er acht Jahre im Osten damit verbracht hatte, Karten von fernen Ländern zu zeichnen, nach verlorenen Büchern zu suchen und bei

Zauberern und Schattenbindern zu studieren, hatte Weinessig-Vaellyn ihn »Marwyn den Magier« genannt. Der Name hatte sich bald überall in Altsass herumgesprochen, sehr zu Vaellyns Verdruss. »Überlass die Zaubersprüche und die Gebete den Priestern und Septonen, und richte deinen Verstand lieber auf die Weisheiten, auf die sich ein Mann verlassen kann«, hatte Erzmaester Ryam Pat einst geraten, aber Ryams Ring und Stab und Maske waren aus gelbem Gold, und seine Maesterkette wies kein Glied aus valyrischem Stahl auf.

Armen blickte von oben herab den Faulen Leo an. Seine Nase war perfekt dafür geeignet, lang und dünn und spitz. »Erzmaester Marwyn glaubt an viele seltsame Dinge«, sagte er, »aber er hat auch nicht mehr Beweise für Drachen als Mollander. Sind doch alles nur Geschichten von Seeleuten.«

»Da irrst du dich«, erwiderte Leo. »Im Zimmer des Magiers brennt eine Glaskerze.«

Auf der fackelerleuchteten Terrasse breitete sich Schweigen aus. Armen seufzte und schüttelte den Kopf. Mollander fing an zu lachen. Die Sphinx ließ Leo nicht aus den großen schwarzen Augen. Roon sah verwirrt aus.

Pat hatte von den Glaskerzen gehört, hatte allerdings nie eine brennen gesehen. Die Glaskerzen waren das am schlechtesten gehütete Geheimnis der Citadel. Wie es hieß, waren sie aus Valyria nach Altsass gebracht worden, tausend Jahre vor dem Verhängnis. Pat hatte gehört, es sollten vier sein; eine war grün, drei waren schwarz, und alle waren groß und in sich geworden.

»Wofür sind diese Glaskerzen gut?«, fragte Roon.

Armen der Akolyth räusperte sich. »In der Nacht bevor ein Akolyth sein Gelübde ablegt, muss er eine Nacht lang Wache unten im Keller halten. Dabei sind ihm weder Laternen, Fackeln, Lampen oder Wachsstöcke gestattet ... nur eine Kerze aus Obsidian. Er muss die Nacht also im Dunkeln verbringen, solange er diese Kerze nicht entzünden kann. Manche versuchen es. Die Dummen und die Sturen, diejenigen, die sich in

ihren Studien mit den so genannten Höheren Mysterien befasst haben. Oft zerschneiden sie sich die Finger, denn die Kanten der Kerzen sollen so scharf wie Rasiermesser sein. Dann müssen sie mit blutigen Händen auf die Dämmerung warten und können sich Gedanken über ihr Versagen machen. Weisere Männer legen sich einfach schlafen oder verbringen die Nacht im Gebet, aber jedes Jahr gibt es einige, die es unbedingt ausprobieren müssen.«

»Ja.« Pat kannte dieselben Geschichten. »Aber was ist der Nutzen einer Kerze, die kein Licht erzeugt?«

»Es ist eine Lektion«, erklärte Armen, »die letzte Lektion, die wir lernen müssen, ehe wir unsere Maesterketten anlegen. Die Glaskerze versinnbildlicht Wahrheit und Gelehrsamkeit, seltene und schöne und zerbrechliche Dinge. Dieses Symbol wurde in Form einer Kerze gefertigt, um uns zu mahnen, dass ein Maester überall, wo er dient, Licht spenden muss, und sie ist scharf, um uns an die Gefahren zu erinnern, die mit unserem Wissen verbunden sein können. Weise Männer werden in ihrer Weisheit vielleicht arrogant, ein Maester jedoch muss stets Demut bewahren. Auch daran gemahnt uns die Glaskerze. Selbst nachdem ein Maester sein Gelübde gesprochen und seine Kette angelegt hat und ausgezogen ist, um zu dienen, wird er an die Dunkelheit seiner Nachtwache zurückdenken und sich erinnern, dass er durch nichts, was er getan hat, die Kerze zum Brennen bringen konnte ... denn allem Wissen zum Trotz sind manche Dinge unmöglich.«

Der Faule Leo brach in schallendes Gelächter aus. »Unmöglich für dich, meinst du. Ich habe die Kerze mit eigenen Augen brennen sehen.«

»Ihr habt *irgendeine* Kerze brennen sehen, das bezweifle ich nicht«, gab Armen zurück. »Vielleicht eine Kerze aus schwarzem Wachs.«

»Ich weiß, was ich gesehen habe. Das Licht war eigenartig und hell, viel strahlender als das Licht einer Kerze aus Bienenwachs oder Talg. Es hat seltsame Schatten geworfen, und die

Flamme hat nicht gebläht, auch nicht, als ein Luftzug durch die offene Tür hinter mir wehte.«

Armen verschränkte die Arme. »Obsidian brennt nicht.«

»Drachenglas«, warf Pat ein. »Das gemeine Volk nennt es Drachenglas.« Diese Tatsache erschien ihm irgendwie wichtig.

»Das stimmt«, sagte Alleras die Sphinx nachdenklich, »und falls es tatsächlich wieder Drachen gibt ...«

»Drachen und dunklere Dinge«, meinte Leo. »Die Grauen Schafe haben ihre Augen geschlossen, aber die Dogge erkennt die Wahrheit. Alte Mächte erwachen. Schatten rühren sich. Ein Zeitalter der Wunder und des Schreckens wird bald anbrechen, ein Zeitalter der Götter und Helden.« Er streckte sich und setzte sein behäbiges Lächeln auf. »Das dürfte eine Runde wert sein, nicht wahr?«

»Wir haben genug getrunken«, meinte Armen. »Der Morgen dämmt früher, als uns recht ist, und Erzmaester Ebros wird über die Eigenschaften des Urins sprechen. Wer beabsichtigt, sich ein silbernes Glied zu schmieden, sollte seinen Vortrag besser nicht verpassen.«

»Natürlich will ich dich nicht davon abhalten, Pisse zu probieren«, sagte Leo. »Ich hingegen bevorzuge den Geschmack von Arborgold.«

»Wenn ich die Wahl zwischen Euch und Pisse habe, trinke ich lieber Pisse.« Mollander stemmte sich vom Tisch hoch. »Komm, Roon.«

Die Sphinx griff nach dem Futteral mit dem Bogen. »Ich bin auch reif fürs Bett. Bestimmt träume ich von Drachen und Glaskerzen.«

»Geht ihr alle?« Leo zuckte mit den Schultern. »Na, Rosi wird noch da sein. Vielleicht werde ich unsere kleine Süße wecken und eine Frau aus ihr machen.«

Alleras bemerkte den Ausdruck auf Pats Gesicht. »Wenn er kein Kupferstück für Wein hat, kann er auch keinen Drachen für das Mädchen ausgeben.«

»Genau«, stimmte Mollander zu. »Außerdem braucht es einen Mann, um ein Mädchen zur Frau zu machen. Komm mit, Pat. Der alte Walgrab wacht bei Sonnenaufgang auf. Er wird deine Hilfe brauchen, um es auf den Abtritt zu schaffen.«

Falls er sich heute an mich erinnert. Erzmaester Walgrab hatte keine Schwierigkeiten damit, seine Raben auseinanderzuhalten, aber bei Menschen gelang es ihm durchaus nicht immer. An manchen Tagen verwechselte er Pat mit jemandem, der Cressen hieß. »Noch nicht jetzt«, sagte Pat zu seinen Freunden. »Ich bleibe noch ein wenig.« Der Morgen graute noch nicht, nicht richtig jedenfalls. Der Alchimist würde vielleicht trotz der späten Stunde kommen, und Pat wollte dann unbedingt zur Stelle sein.

»Wie du willst«, meinte Armen. Alleras warf Pat einen langen Blick zu, dann schlang er sich den Bogen über die schlanke Schulter und folgte den anderen in Richtung Brücke. Mollander war so betrunken, dass er sich beim Gehen auf Roons Schulter stützen musste, um nicht hinzufallen. Die Citadel war nicht so weit entfernt, wie Raben fliegen, aber seine Freunde waren schließlich keine Raben, und Altsass stellte ein hübsches Labyrinth von Stadt dar, mit engen Gassen, verschlungenen Gängen und schmalen, krummen Straßen. »Vorsicht«, hörte Pat Armen sagen, während die vier von den Flussnebeln verschluckt wurden, »heute Nacht ist es feucht, und das Pflaster wird glatt sein.«

Nachdem sie gegangen waren, sah der Faule Leo Pat über den Tisch hinweg säuerlich an. »Wie schade. Die Sphinx hat sich mit ihrem Silber davongestohlen und mich dem Gefleckten Pat, dem Schweinejungen überlassen.« Er reckte sich und gähnte. »Wie geht es denn unserer lieblichen kleinen Rosi?«

»Sie schläft«, antwortete Pat knapp.

»Bestimmt nackt.« Leo grinste. »Meinst du, sie ist wirklich einen Drachen wert? Eines Tages muss ich es mal herausfinden.«

Pat war klug genug, nicht darauf zu antworten.

Leo brauchte keine Erwiderung. »Nachdem ich mir das Mädchen vorgenommen habe, wird sein Preis sicherlich so weit fallen, dass auch Schweinejungen es sich leisten können. Du solltest mir dankbar sein.«

Ich sollte dich umbringen, dachte Pat, doch er war nicht annähernd betrunken genug, um sein Leben sinnlos wegzuworfen. Leo war im Umgang mit Waffen ausgebildet worden, und es war bekannt, dass er Bravo-Klinge und Dolch auf tödliche Weise zu führen wusste ... und selbst wenn es Pat gelingen sollte, ihn umzubringen, würde es ihn trotzdem den eigenen Kopf kosten. Leo hatte im Gegensatz zu Pat zwei Namen, und der zweite lautete *Tyrell*. Ser Moryn Tyrell, der Hauptmann der Stadtwache von Altsass, war Leos Vater. Maes Tyrell, Lord von Rosengarten und Wächter des Südens, war Leos Vetter. Und Altsass' Alter Mann, Lord Leyton vom Hohen Turm, der auch »Protector der Citadel« zu seinen vielen Titeln zählte, war ein geschworener Gefolgsmann des Hauses Tyrell. *Lass ihn*, mahnte sich Pat. *Er will mich mit seinem Gerede nur kränken*.

Im Osten wurde der Nebel heller. *Die Dämmerung*, erkannte Pat. *Die Dämmerung ist da, der Alchimist nicht*. Er wusste nicht, ob er darüber lachen oder weinen sollte. *Bin ich auch ein Dieb, wenn ich es alles zurückbringe und niemals jemand davon erfährt?* Auch auf diese Frage wusste er keine Antwort, genauso wie auf jene, die Ebro und Vaelyn ihm einst gestellt hatten.

Als er von der Bank aufstand, stieg ihm der fürchterlich starke Apfelwein plötzlich in den Kopf. Er musste sich am Tisch abstützen, damit er nicht umfiel. »Lasst Rosi in Ruhe«, sagte er, schon im Gehen begriffen. »Lasst sie einfach in Ruhe, sonst bring ich Euch womöglich um.«

Leo Tyrell strich sich das Haar aus dem Auge. »Ich trete nicht gegen Schweinejungen an. Hau ab.«

Pat drehte sich um und überquerte die Terrasse. Seine Absätze dröhnten über die verwitterten Planken der alten Brücke. Als er auf der anderen Seite ankam, färbte sich der Himmel im Osten langsam rosa. *Die Welt ist groß*, sagte er sich. *Wenn ich*

diesen Esel kaufe, könnte ich immer noch über die Straßen und Wege der Sieben Königslande wandern, das gemeine Volk zur Ader lassen und ihm Nissen aus den Haaren suchen. Oder ich könnte auf einem Schiff als Ruderer anheuern und nach Qarth am Jadetor fahren, um mir diese verfluchten Drachen selbst anzuschauen. Ich brauche ja nicht zum alten Walgrab und seinen Raben zurückzukehren.

Trotzdem trugen ihn seine Füße zurück in Richtung der Citadel.

Der erste Sonnenstrahl brach durch die Wolken im Osten, und die Morgenglocken der Seemannssepthe unten am Hafen begannen zu läuten. Die Septhe des Lords gesellte sich kurze Zeit später dazu, dann hörte man auch die Glocken der Sieben Schreine aus den Gärten jenseits des Honigweins und schließlich die der Sternensepthe, die tausend Jahre vor Aegons Landung in Königsmund der Sitz des Hohen Septons gewesen war. Sie machten eine gewaltige Musik. *Wenn auch nicht so süß wie das Trillern einer kleinen Nachtigall.*

Neben dem Läuten der Glocken hörte er auch Gesang. Jeden Morgen beim ersten Licht versammelten sich die Roten Priester, um die Sonne vor ihrem bescheidenen Tempel am Kai willkommen zu heißen. *Denn die Nacht ist dunkel und voller Schrecken.* Pat hatte hundertmal gehört, wie sie diese Worte gerufen und ihren Gott R'hllor angefleht hatten, sie aus der Dunkelheit zu erretten. Für ihn waren die Sieben Götter genug, doch er hatte erfahren, dass Stannis Baratheon inzwischen an den Nachtfeuern betete. Er hatte sogar das flammende Herz von R'hllor anstelle des gekrönten Hirschen auf sein Banner gesetzt. *Wenn er den Eisernen Thron erobern sollte, müssen wir alle das Lied der Roten Priester lernen,* dachte Pat, aber das war nicht sehr wahrscheinlich. Tywin Lennister hatte Stannis und R'hllor am Schwarzwasser vernichtend geschlagen, und bald würde er ihnen ein Ende bereiten und den Kopf des Thronprätendenten Baratheon über dem Tor von Königsmund auf einem Speiß zur Schau stellen.

Während sich der Nebel der Nacht auflöste, nahm Altsass

um Pat herum Gestalt an und tauchte geisterhaft aus dem Dämmerlicht auf. Pat war nie in Königsmund gewesen, doch er wusste, dass die Stadt aus Fachwerkhäusern bestand und ein Gewirr aus schlammigen Straßen, Reetdächern und Holzhütten darstellte. Altsass hingegen hatte man aus Stein erbaut und alle Straßen gepflastert, selbst noch die armseligste Gasse. Nie wirkte die Stadt schöner als bei Tagesanbruch. Westlich des Honigweins säumten die Gildenhallen das Ufer wie eine Reihe Paläste. Weiter flussaufwärts erhoben sich zu beiden Seiten des Stroms die Kuppeln und Türme der Citadel, zwischen denen mit Hallen und Häusern bebaute Brücken das Wasser überspannten. Flussabwärts, unterhalb der schwarzen Marmormauern und Bogenfenster der Sternensepte, drängten sich die Häuser der Frommen wie Kinder um die Füße einer alten Matrone.

Und jenseits davon, wo der Honigwein sich zum Wispernden Sund ausweitete, erhob sich der Hohe Turm mit seinen Leuchtfeuern hell vor der Dämmerung. Von seinem Standort auf den Felsen der Schlachtinsel aus durchschnitt sein Schatten die Stadt wie ein Schwert. Wer in Altsass geboren und aufgewachsen war, konnte anhand des Schattens die Tageszeit erkennen. Mancher behauptete sogar, von dort oben könnte man bis zur Mauer im Norden schauen. Vielleicht war Lord Leyton deshalb seit über einem Jahrzehnt nicht mehr heruntergestiegen, sondern zog es vor, seine Stadt aus den Wolken zu regieren.

Der Karren eines Fleischers polterte an Pat vorbei die Flussstraße entlang; auf der Ladefläche quiekten fünf verängstigte Ferkel. Als Pat auswich, entging er knapp einem Unglück, als aus einem Fenster über ihm eine Frau den Nachttopf leerte. *Wenn ich Maester in einer Burg werde, bekomme ich ein Pferd, auf dem ich reiten kann*, dachte er. Dann stolperte er über einen Pflasterstein und fragte sich, wem er eigentlich etwas vormachte. Für ihn würde es keine Kette geben, keinen Platz an der Hohen Tafel eines Lords, keinen großen Schimmel, den

er reiten konnte. Er würde seine Tage damit verbringen, dem *Krächzen* der Raben zu lauschen und die Kotflecken aus Erzmaester Walgrabs Unterwäsche zu schrubben.

Er hatte sich auf ein Knie gestützt und versuchte, den Dreck von seiner Robe zu reiben, als jemand sagte: »Guten Morgen, Pat.«

Der Alchimist stand über ihm.

Pat erhob sich. »Der dritte Tag ... Ihr habt gesagt, Ihr würdet zum ›Federkiel und Krug‹ kommen.«

»Du warst mit deinen Freunden zusammen. Ich wollte mich deinen Gefährten nicht aufdrängen.« Der Alchimist trug einen Reisemantel mit Kapuze, braun und unscheinbar. Die aufgehende Sonne spähte hinter seinen Schultern über die Dachfirse, daher ließ sich sein Gesicht unter der Kapuze nur schwer erkennen. »Hast du dich entschieden, was du bist?«

Warum zwingt er mich, es auch noch auszusprechen? »Ich denke, ich bin ein Dieb.«

»Das habe ich mir schon gedacht.«

Der schwierigste Teil hatte darin bestanden, die Schatulle unter Erzmaester Walgrabs Bett hervorzuziehen, nachdem sich Pat auf Hände und Knie niedergelassen hatte. Die Kiste war stabil gebaut und mit Eisen verstärkt, doch das Schloss war aufgebrochen. Maester Gormon hatte Pat verdächtigt, es geöffnet zu haben, doch das stimmte nicht. Walgrab hatte das Schloss selbst aufgebrochen, nachdem er den Schlüssel dafür verloren hatte.

Im Inneren entdeckte Pat einen Beutel mit Silberhirschen, eine blonde Haarlocke, die von einem Band zusammengehalten wurde, die gemalte Miniatur einer Frau, die Walgrab ähnelte (bis hin zum Schnurrbart) und den stählernen Handschuh eines Ritters. Der Handschuh hatte einem Prinzen gehört, behauptete Walgrab, konnte sich jedoch nicht mehr erinnern, welchem. Als Pat ihn schüttelte, fiel der Schlüssel heraus und landete auf dem Boden.

Wenn ich den nehme, bin ich ein Dieb, hatte er gedacht. Der

Schlüssel war alt und schwer und aus schwarzem Eisen gefertigt; vermutlich konnte man damit jede Tür in der Citadel öffnen. Nur die Erzmaester verfügten über solche Schlüssel. Die anderen trugen die ihren am Leibe oder verbargen sie an einem sicheren Ort, doch wenn Walgrab seinen versteckt hätte, wäre er niemals wieder zum Vorschein gekommen. Pat nahm den Schlüssel an sich und war schon halb an der Tür, als er umkehrte und sich auch das Silber holte. Ein Dieb war ein Dieb, ob er nun wenig oder viel stahl. »Pat«, rief ihm einer der weißen Raben hinterher, »Pat, Pat, Pat.«

»Habt Ihr meinen Drachen?«, fragte er den Alchimisten.

»Wenn du hast, was ich verlange.«

»Gebt ihn her. Ich will ihn sehen.« Pat hatte nicht vor, sich betrügen zu lassen.

»Die Straße hier am Fluss ist nicht der richtige Ort dafür. Komm mit.«

Ihm blieb keine Zeit, darüber nachzudenken und seine Möglichkeiten abzuwägen. Der Alchimist ging davon. Pat musste ihm folgen, oder er würde sowohl Rosi als auch den Drachen für immer verlieren. Also trabte er hinterher. Er schob die Hände in die Ärmel, während er ging. Dort fühlte er den Schlüssel in einer verborgenen Tasche, die er eingenäht hatte. Die Roben der Maester waren voller Taschen. Das wusste er schon, seit er noch ein Knabe gewesen war.

Er musste sich beeilen, um nicht hinter dem Alchimisten mit seinen längeren Schritten zurückzubleiben. Sie gingen eine schmale Straße entlang, bogen um eine Ecke, überquerten den alten Markt der Diebe und folgten der Lumpensammlergasse. Schließlich wandte sich der Mann einer weiteren Gasse zu, die noch enger war. »Das genügt«, sagte Pat. »Niemand ist in der Nähe. Wir machen es hier.«

»Wie du wünschst.«

»Ich will meinen Drachen.«

»Gewiss.« Die Münze erschien. Der Alchimist ließ sie über seine Fingerknöchel wandern wie schon vor drei Tagen, als

Rosi die beiden miteinander bekannt gemacht hatte. Im Morgenlicht glitzerte der Drache bei jeder Bewegung und verlieh den Fingern des Alchimisten einen goldenen Schein.

Pat schnappte sie ihm aus der Hand. Das Gold fühlte sich warm in seiner Handfläche an. Er nahm es in den Mund und biss zu, wie er es bei anderen Männern gesehen hatte. Um die Wahrheit zu sagen, wusste er nicht, wie Gold schmecken sollte, aber er wollte nicht wie ein Narr aussehen.

»Der Schlüssel?«, verlangte der Alchimist höflich.

Aus irgendeinem Grunde zögerte Pat. »Wollt Ihr Euch ein Buch holen?« Von einigen der alten valyrischen Schriftrollen, die in den Gewölben verschlossen waren, sagte man, es handle sich um die letzten vorhandenen Abschriften in der ganzen Welt.

»Was ich will, geht dich nichts an.«

»Nein.« *Es ist geschafft*, redete sich Pat ein. *Geh einfach. Lauf zurück zum »Federkiel und Krug«, weck Rosi mit einem Kuss, und sag ihr, sie würde dir gehören.* Dennoch verweilte er. »Zeigt mir Euer Gesicht.«

»Wie du wünschst.« Der Alchimist schlug seine Kapuze zurück.

Er war einfach nur ein Mann, und sein Gesicht war einfach nur ein Gesicht. Es war das Antlitz eines jungen Mannes, gewöhnlich, mit vollen Wangen und dem Schatten eines Bartes. Schwach sichtbar zog sich eine Narbe über die rechte Wange. Der Mann hatte eine Hakennase und dichtes schwarzes Haar, das sich um die Ohren lockte. Pat erkannte dieses Gesicht nicht. »Ich kenne Euch nicht.«

»Ich dich auch nicht.«

»Wer seid Ihr?«

»Ein Fremder. Niemand. Wirklich.«

»Oh.« Pat gingen die Worte aus. Er zog den Schlüssel hervor und legte ihn dem Fremden in die Hand, wobei ihm ein wenig benommen zumute war, fast schwindelig. *Rosi*, erinnerte er sich. »Damit wären wir fertig.«

Er hatte die Gasse schon halb hinter sich gebracht, als sich die Pflastersteine unter seinen Füßen zu bewegen begannen. *Die Steine sind glatt und nass*, schoss es ihm durch den Kopf, doch daran lag es nicht. Er spürte, wie sein Herz in der Brust klopfte. »Was ist los?«, fragte er. Seine Beine verwandelten sich in Wasser. »Ich verstehe das nicht.«

»Das wirst du auch nie«, sagte eine Stimme traurig.

Die Pflastersteine schnellten ihm zum Kuss entgegen. Pat wollte um Hilfe schreien, doch nun versagte auch seine Stimme.

Sein letzter Gedanke galt Rosi.



Der Prophet

Der Prophet ertränkte gerade Männer auf Groß Wiek, als sie kamen, um ihm die Nachricht vom Tode des Königs zu überbringen.

An diesem trüben, kalten Morgen war das Meer so bleigrau wie der Himmel. Die ersten drei Männer hatten ihr Leben dem Ertrunkenen Gott ohne Furcht dargeboten, doch der vierte erwies sich als schwach im Glauben und begann sich zu wehren, als seine Lungen nach Luft verlangten. Aeron stand bis zur Hüfte in der Brandung, packte den nackten Jungen an den Schultern und drückte seinen Kopf zurück nach unten, als er versuchte nach Luft zu schnappen. »Nur Mut«, sagte er. »Wir stammen aus dem Meer, und ins Meer müssen wir zurückkehren. Öffne den Mund, und trinke den Segen des Gottes. Fülle deine Lungen mit Wasser, damit du stirbst und wiedergeboren werden kannst. Es hilft nichts, wenn du dich dagegen auflehnt.«

Entweder konnte der Junge ihn nicht hören, weil er den Kopf unter Wasser hatte, oder sein Glauben hatte ihn vollständig verlassen. Er schlug und trat so heftig um sich, dass Aeron Hilfe herbeirufen musste. Vier seiner Ertrunkenen wateten zu ihm heraus, packten den armen Burschen und drückten ihn unter Wasser. »Herr und Gott, der du für uns ertrunken bist«, betete der Priester mit einer Stimme, die so tief grollte wie das Meer, »lass deinen Diener Emmond aus dem Meer wiedergeboren werden, wie es auch mit dir geschah. Segne ihn mit Salz, segne ihn mit Stein, segne ihn mit Stahl.«

Schließlich war es geschafft. Aus dem Mund stiegen keine

Luftblasen mehr auf, und alle Kraft hatte Emmonds Glieder verlassen. Mit dem Gesicht nach unten trieb er im seichten Wasser, bleich und kalt und von Frieden erfüllt.

In diesem Moment bemerkte Feuchthaar die drei Reiter, die sich zu seinen Ertrunkenen auf dem Kiesstrand gesellt hatten. Aeron kannte den Sparr, einen alten Mann mit scharfen Gesichtszügen und wässrigen Augen, dessen zittrige Stimme in diesem Teil von Groß Wiek Recht sprach. Sein Sohn Steffarion begleitete ihn, zusammen mit einem weiteren jungen Mann, dessen dunkelroter, pelzgesäumter Mantel von einer verzierten Fibel zusammengehalten wurde, die das schwarzgoldene Schlachthorn der Guthbruders darstellte. *Einer von Gorolds Söhnen*, entschied der Priester nach einem Blick. Drei stattliche Söhne hatte Guthbruders Weib in fortgeschrittenem Alter zur Welt gebracht, nach einem Dutzend Töchtern, und es hieß, niemand könne einen Sohn vom anderen unterscheiden. Aeron Feuchthaar geruhte nicht, sich daran zu versuchen. Ob es nun Grauden, Gormond oder Gran sein mochte, der Priester hatte keine Zeit für ihn.

Knurrend stieß er einen scharfen Befehl aus, und seine Ertrunkenen ergriffen den toten Jungen an Armen und Beinen und trugen ihn hinauf bis über die Flutlinie. Der Priester folgte ihnen, nackt bis auf ein Stück Seehundsfell, das sein Geschlecht bedeckte. Tropfend und mit Gänsehaut überzogen watete er spritzend an Land und ging über den kalten, nassen Sand und die vom Meer glatt geschliffenen Kiesel. Einer seiner Ertrunkenen reichte ihm eine Robe aus schwerem Tuch, die in einem zerlaufenen Muster aus Grün-, Blau- und Grautönen gefärbt war, den Farben des Meeres und des Ertrunkenen Gottes. Aeron streifte die Robe über und zog sein Haar heraus. Schwarz und nass war dieses Haar; keine Klinge hatte es berührt, seit das Meer sich seiner angenommen hatte. Es fiel ihm von den Schultern wie ein zerlumpter Mantel und reichte bis über die Hüften. Aeron flocht Tangstränge hinein, auch in seinen verfilzten, ungestutzten Bart.

Seine Ertrunkenen bildeten einen Kreis um den toten Knaben und beteten. Norjen bewegte die Arme, während Rus rittlings über ihm kniete und auf die Brust drückte, doch alle traten für Aeron zur Seite. Feuchthaar schob die kalten Lippen des Jungen mit den Fingern auseinander und gab Emmond den Kuss des Lebens, wieder und wieder, bis sich das Meer aus dem Mund ergoss. Der Junge hustete und spuckte, seine Augen öffneten sich blinzelnd; sie waren voller Angst.

Wieder einen zurückgeholt. Man sagte, es sei eine Gunst des Ertrunkenen Gottes. Jeder andere Priester verlor von Zeit zu Zeit einen Mann, sogar Darle, der Dreimal-Ertränkte, den man für so gottgefällig hielt, dass er einst erwählt wurde, um einen König zu krönen. Nie jedoch Aeron Graufreud. Er war Feuchthaar, der die Wasserhallen des Gottes betreten hatte und zurückgekehrt war, um davon zu berichten. »Erhebe dich«, sagte er zu dem prustenden Jungen und schlug ihm auf den nackten Rücken. »Du warst ertrunken und wurdest uns zurückgegeben. Was tot ist, kann niemals sterben.«

»Doch erhebt es sich.« Der Junge hustete heftig und brachte weiteres Wasser heraus. »Erhebt es sich von neuem.« Jedes Wort kam unter Qualen hervor, doch das war der Lauf der Welt; ein Mann musste kämpfen, um zu leben. »Erhebt es sich von neuem.« Emmond stand taumelnd auf. »Härter. Und stärker.«

»Jetzt gehörst du dem Gott«, erklärte Aeron ihm. Die anderen Ertrunkenen versammelten sich um sie, und jeder gab dem Neuling einen Knuff und einen Kuss, um ihn in der Bruderschaft willkommen zu heißen. Einer half ihm, eine grob gesponnene, blau-grün-graue Robe anzulegen. Ein anderer reichte ihm einen Knüppel aus Treibholz. »Du gehörst nun dem Meer, und deshalb bewaffnet dich das Meer«, sagte Aeron. »Wir beten, dass du deinen Knüppel grimmig gegen alle Feinde unseres Gottes erheben wirst.«

Erst jetzt wandte sich der Priester den drei Reitern zu, die vom Sattel aus zugeschaut hatten. »Seid Ihr gekommen, um ertränkt zu werden, Mylords?«

Der Sparr hustete. »Ich wurde schon als Kind ertränkt«, sagte er, »und mein Sohn an seinem Namenstag.«

Aeron schnaubte. Dieser Steffarion Sparr war dem Ertrunkenen Gott ohne Zweifel bald nach der Geburt dargebracht worden. Er wusste, wie das dann vonstattenging, der Säugling wurde kurz in eine Wanne mit Meerwasser getaucht, wobei kaum der Kopf nass wurde. Wen wunderte es da, dass die Eisenmänner unterworfen worden waren, während sie einst überall geherrscht hatten, wo sich das Rauschen der Wellen vernehmen ließ. »Das ist kein echtes Ertrinken«, sagte er zu den Reitern. »Wer nicht wahrhaft stirbt, darf nicht hoffen, von den Toten aufzuerstehen. Warum seid Ihr gekommen, wenn nicht, um Euren Glauben unter Beweis zu stellen?«

»Lord Gorolds Sohn hat nach Euch gesucht, er bringt Neuigkeiten.« Der Sparr deutete auf den jungen Mann im roten Mantel.

Der Junge sah nicht älter aus als sechzehn. »Aha, und welcher bist du?«, wollte Aeron wissen.

»Gormond. Gormond Guthbruder, wenn es Mylord gefällt.«

»Dem Ertrunkenen Gott müssen wir gefallen. Wurdest du schon ertränkt, Gormond Guthbruder?«

»An meinem Namenstag, Feuchthaar. Mein Vater hat mich ausgesandt, Euch zu suchen und zu ihm zu bringen. Er möchte Euch sehen.«

»Hier stehe ich. Soll Lord Gorold kommen und sich an meinem Anblick ergötzen.« Aeron nahm von Rus einen Leder Schlauch entgegen, der mit frischem Meerwasser gefüllt war. Der Priester zog den Korken heraus und trank einen Schluck.

»Ich soll Euch zur Burg bringen«, beharrte der junge Gormond vom Pferd herab.

Er hat Angst abzusteigen, schließlich könnte er sich die Stiefel nass machen. »Ich habe das Werk des Gottes zu verrichten.« Aeron Graufreud war ein Prophet. Er ließ sich nicht von einem armseligen Lord Befehle erteilen wie ein Leibeigener.

»Ein Vogel ist bei Gorold eingetroffen«, sagte der Sparr.

»Der Vogel eines Maesters, von Peik«, bestätigte Gormond.

Dunkle Schwingen, dunkle Worte. »Die Raben fliegen über Salz und Stein. Wenn es Neuigkeiten gibt, die mich etwas angehen, so sagt sie einfach.«

»Die Neuigkeiten, die wir bringen, sind allein für Eure Ohren bestimmt, Feuchthaar«, sagte der Sparr. »Diese Angelegenheiten möchte ich vor diesen anderen nicht besprechen.«

»*Diese anderen* sind meine Ertrunkenen, Gottes Diener, ebenso wie ich. Ich habe keine Geheimnisse vor ihnen, und auch nicht vor unserem Gott, an dessen Heiligem Meer ich stehe.«

Die Reiter wechselten Blicke. »Sag es ihm«, meinte der Sparr, und der junge Mann im roten Mantel raffte seinen Mut zusammen. »Der König ist tot«, verkündete er schlicht. Vier kurze Wörter, und dennoch bebte das Meer selbst, als er sie aussprach.

Vier Könige gab es in Westeros, trotzdem brauchte Aeron nicht zu fragen, welcher gemeint war. Balon Graufreud herrschte auf den Eiseninseln und niemand sonst. *Der König ist tot. Wie ist das möglich?* Aeron hatte seinen ältesten Bruder erst vor einem Mond gesehen, als er nach der Plünderung der Steinigen Küste auf die Eiseninseln zurückgekehrt war. Balons graues Haar hatte sich in der Abwesenheit des Priesters zur Hälfte weiß gefärbt, und sein Rücken war stärker gebeugt als damals, als die Langschiffe in See gestochen waren. Dennoch war ihm der König keinesfalls krank erschienen.

Aeron Graufreud hatte sein Leben auf zwei mächtige Säulen gebaut. Diese vier kleinen Wörter hatten eine davon umgestoßen. *Mir bleibt nur der Ertrunkene Gott. Möge er mir die unermüdlige Kraft verleihen, die dem Meer innewohnt.* »Sagt mir, wie mein Bruder den Tod gefunden hat.«

»Seine Gnaden überquerte eine Brücke in Peik, als er abstürzte und auf den Felsen unten zerschellte.«

Die Feste der Graufreuds stand auf einer zerklüfteten Landzunge; die Bergfriede und Türme waren auf riesigen Felsäu-

len errichtet, die aus der See aufragten. Peik wurde von Brücken zusammengehalten, von Bogenbrücken aus behauenen Stein und schwankenden Gebilden aus Hanfseil und Holzbohlen. »Wütete ein Sturm, als er abstürzte?«, wollte Aeron von ihnen wissen.

»Ja«, bestätigte der junge Mann, »es war stürmisch.«

»Der Sturmgott hat ihn niedergeworfen«, verkündete der Priester. Seit tausendmal tausend Jahren führten Meer und Himmel Krieg gegeneinander. Aus dem Meer waren die Eisenmänner gekommen, und ebenso die Fische, die ihnen noch im tiefsten Winter das Überleben ermöglichten, doch die Stürme brachten nur Kummer und Leid. »Mein Bruder Balon hat uns zu neuer Größe geführt und dadurch den Zorn des Sturmgottes auf sich gezogen. Er schmaust nun an der Tafel in den Wasserhallen des Ertrunkenen Gottes, und Meerjungfrauen erfüllen ihm jeden Wunsch. Nun liegt es an uns, die wir zurückgeblieben sind in diesem trockenen, trostlosen Tal, sein großes Werk zu vollenden.« Er drückte den Korkeinsatz wieder in den Wasserschlauch. »Ich werde mit deinem Hohen Vater sprechen. Wie weit ist es von hier bis Hammerhorn?«

»Achtzehn Meilen. Ihr könnt bei mir aufsitzen.«

»Einer allein reitet schneller als zwei. Gib mir dein Pferd, und der Ertrunkene Gott wird dich dafür segnen.«

»Nehmt mein Pferd, Feuchthaar«, bot Steffarion Sparr an.

»Nein. Sein Tier ist kräftiger. Dein Pferd, Junge.«

Der junge Mann zögerte einen halben Herzschlag lang, dann stieg er ab und hielt Feuchthaar die Zügel hin. Aeron setzte den nackten Fuß in den Steigbügel und schwang sich in den Sattel. Er hatte nicht viel für Pferde übrig – sie waren Geschöpfe des Grünen Landes und verweichlichten die Männer –, diesmal jedoch musste er reiten. *Dunkle Schwingen, dunkle Worte*. Ein Sturm braute sich zusammen, er konnte es in den Wellen hören, und Stürme brachten nichts als Übel. »Wir treffen uns in Kieslingen unter Lord Merlyns Turm«, sagte er zu seinen Ertrunkenen, während er das Pferd wendete.

Der Weg war beschwerlich, führte über Hügel und durch Wälder und steinige Hohlwege, eine schmale Spur, die häufig unter den Hufen des Pferdes zu verschwinden schien. Groß Wiek war die größte der Eiseninseln, so ausgedehnt, dass die Ländereien mancher Lords nicht an das Heilige Meer grenzten. Gorold Guthbruder gehörte auch dazu. Seine Burg lag in den Hartsteinhügeln und war der Ort auf dem Eiland, der am weitesten vom Reich des Ertrunkenen Gottes entfernt war. Sein Volk plagte sich in Gorolds Minen, in der steinigen Dunkelheit unter der Erde. Einige lebten und starben, ohne je das Salzwasser gesehen zu haben. *Wen wundert es da, dass dieses Volk so mürrisch und sonderbar ist?*

Während Aeron dahinritt, wandten sich seine Gedanken seinen Brüdern zu.

Neun Söhne waren den Lenden Quellon Graufreuds, des Lords der Eiseninseln, entsprungen. Harlon, Quenten und Donel hatte Lord Quellons erstes Weib, eine Frau von den Steinbaums, geboren. Balon, Euron, Victarion, Urrigon und Aeron waren die Söhne der zweiten Gemahlin, einer Sunderly von Salzklipp. Zu seinem dritten Weib nahm Quellon ein Mädchen aus dem Grünen Land, das ihm einen kränklichen Idioten namens Robin gebar, einen Bruder, den man am besten schnell vergaß. Der Priester hatte keine Erinnerung an Quenten oder Donel, sie waren als Kleinkinder gestorben. Harlon war ihm dunkel im Gedächtnis geblieben, wie er mit grauem Gesicht und sehr still in einem fensterlosen Turmzimmer saß und in einem Flüsterton sprach, der mit jedem Tag leiser wurde, da die Grauschuppen seine Zunge und seine Lippen in Stein verwandelten. *Eines Tages werden wir vier in den Wasserhallen des Ertrunkenen Gottes gemeinsam Fische schmausen, und Urri auch.*

Neun Söhne waren den Lenden Quellon Graufreuds entsprungen, doch nur vier hatten das Mannesalter erreicht. So war der Lauf dieser kalten Welt, in der Männer auf dem Meer fischten und in der Erde gruben und starben, während Frau-