

DAVID & LEIGH EDDINGS

Das wilde Land

Buch

Man nennt sie die Träumer. Sie sehen aus wie schlafende Kinder. Doch in Wahrheit sind sie Götter.

Vier Götter beherrschen und behüten das Land Dhrall: Dahlaine und sein Bruder Veltan wachen im Norden und im Süden, während der Westen und der Osten von ihren Schwestern Zelana und Aracia beschützt werden. Die Mitte des Reiches jedoch entzieht sich ihrer Macht und wird von Göttern und Menschen zugleich gemieden. Hier erstreckt sich ein wildes, unwirtliches Land, das von dem unmenschlichen, machthungrigen und skrupellosen Wesen Vlagh kontrolliert wird. In dieser rauen Ödnis zieht das teuflische Vlagh seine gefährliche Brut aus Monstern und Dämonen heran, mit der es ganz Dhrall erobern will. Doch noch besteht Anlass zur Hoffnung, denn eine uralte Prophezeiung verheißt, dass einst vier Kinder das Böse aus dem wilden Land besiegen werden – vier unvorstellbar mächtige Kinder, die mit ihren Träumen sogar die Kräfte von Meer und Land beeinflussen können ...

Autoren

David Eddings wurde 1931 in Spokane, Washington, geboren und wurde 1982 mit seinem ersten Fantasy-Epos, der »Belgariade«, bekannt. Seither hat er teils alleine, teils in Zusammenarbeit mit seiner Frau Leigh von der Kritik viel beachtete Werke in der Tradition Tolkiens verfasst, die ihm eine ständig wachsende, begeisterte Leserschaft eingetragen haben. David und Leigh Eddings leben in Carson City/Nevada.

David & Leigh Eddings

Das wilde Land

Götterkinder 1

Deutsch
von Andreas Helweg

BLANVALET

Die Originalausgabe erschien unter dem Titel
»The Dreamers, vol. 1, The Elder Gods«
bei Voyager, HarperCollins *Publishers*, London.

Umwelthinweis:

Alle bedruckten Materialien dieses Taschenbuches
sind chlorfrei und umweltschonend.

Blanvalet Taschenbücher erscheinen im
Goldmann Verlag, einem Unternehmen der
Verlagsgruppe Random House GmbH.

1. Auflage

Deutsche Erstveröffentlichung Juni 2004
Copyright © der Originalausgabe 2003 by David and Leigh Eddings
Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 2004
by Wilhelm Goldmann Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH
Umschlaggestaltung: Design Team München
Umschlagillustration: Agt. Luserke/JP35-eyesfire,
Wolfgang Sigl/GALACTI9
Satz: deutsch-türkischer fotosatz, Berlin
Druck: GGP Media, Pößneck
Verlagsnummer: 24279
Redaktion: Werner Bauer
UH · Herstellung: Peter Papenbrok
Made in Germany
ISBN 978-3-442-24279-7
www.blanvalet-verlag.de



ΔΟΡΛΗ ΕΛΠΙΣΤΕΡΑ ΔΕΛΤΑ ΔΟΡΛΗ

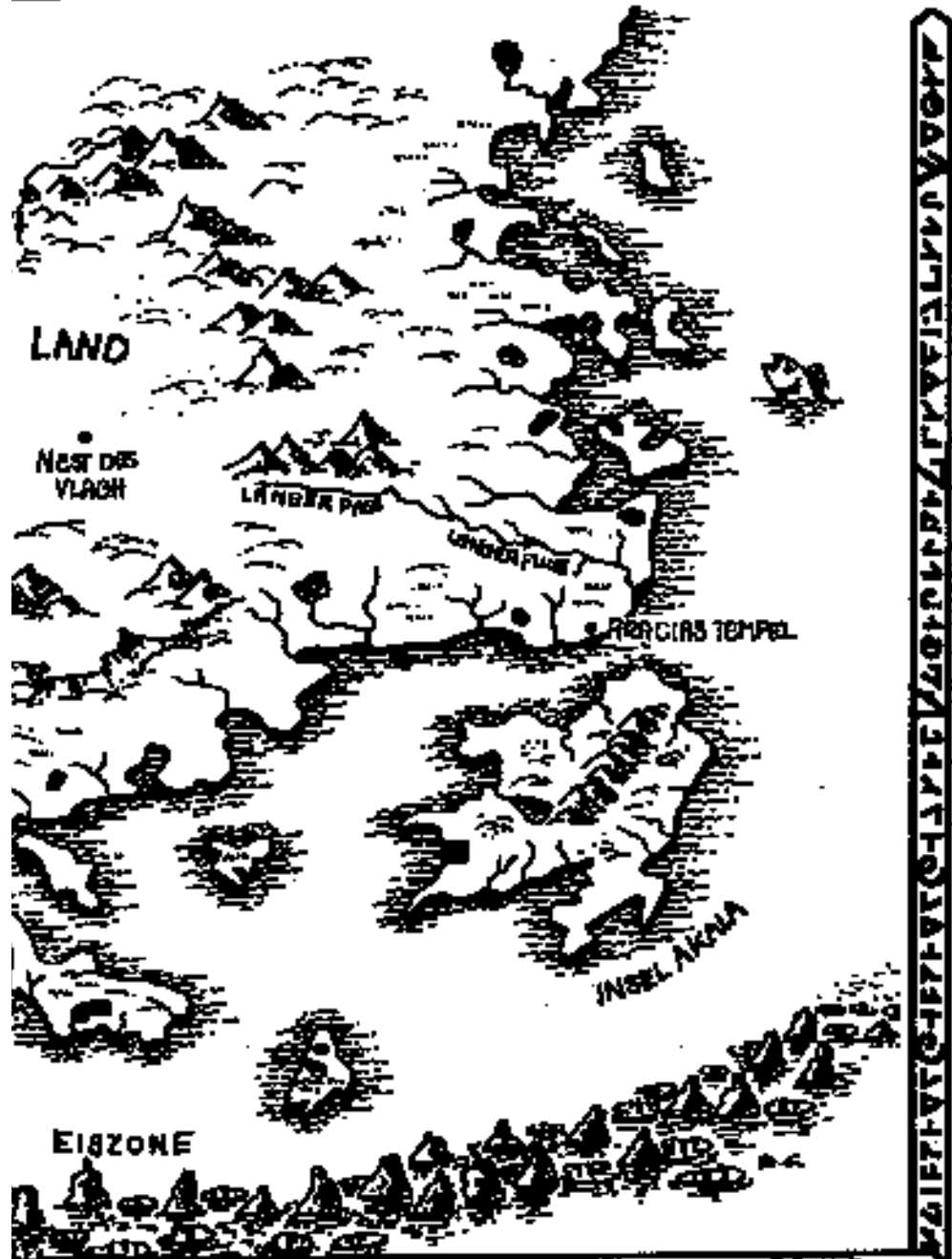
ΔΟΡΛΗ ΕΛΠΙΣΤΕΡΑ ΔΕΛΤΑ ΔΟΡΛΗ ΕΛΠΙΣΤΕΡΑ ΔΕΛΤΑ ΔΟΡΛΗ



Das Land
DHRALL

ΔΟΡΛΗ ΕΛΠΙΣΤΕΡΑ ΔΕΛΤΑ ΔΟΡΛΗ ΕΛΠΙΣΤΕΡΑ ΔΕΛΤΑ ΔΟΡΛΗ

WALD-UND-GRÜNLICH-GRÜN-GRÜN



WALD-UND-GRÜNLICH-GRÜN-GRÜN

WALD-UND-GRÜNLICH-GRÜN-GRÜN

Vorbemerkung

(Auszug aus DAS LAND DHRALL, eine Studie der Fakultät für Vergleichende Theologie an der Universität zu Kaldacin)

Das Land Dhrall existiert – und zwar in seiner gegenwärtigen Position, wenn man den mitunter phantasievollen Legenden der Region Glauben schenken darf – bereits seit Anbeginn der Zeit. Vater Erde ist unruhig, daher bewegen sich andere Kontinente hin und her über das Antlitz von Mutter Meer und wandern und wandern auf der Suche nach neuen Orten, wo sie verweilen können. Doch das Land Dhrall, so wird erzählt, sei durch den Willen der Götter von Dhrall fest an seinem Platz verankert, und so solle es bleiben bis ans Ende aller Tage.

Nun, woher diese Welt kommt – und wieso es sie gibt – entzieht sich dem menschlichen Verständnis. Aber die Legenden von Dhrall behaupten, sie sei das Werk der alten Götter, und ihre Schöpfung sei eine derart enorme Aufgabe gewesen, dass die Götter – wenngleich unsterblich und allmächtig – oftmals von ihrer Arbeit sehr ermüdeten.

Es gab jedoch jüngere Götter, die zu jener Zeit durch das Land zogen, und ihr Mitleid für die erschöpften Alten war groß, daher drängten sie ihresgleichen zur Rast, während sie selbst die Bürde der Schöpfung übernahmen. Die Alten waren über alle Maßen dankbar, hatten sie sich doch völlig verausgabt und nun nicht mehr die geringste Kraft. Und so schliefen sie, während die Schöpfung ohne Unterlass von den jüngeren Göttern fortgeführt wurde.

Also schliefen die älteren Götter fünfundzwanzig Äonen lang und erwachten dann erfrischt und bereit, ihre unendliche Aufgabe eigenständig wieder fortzusetzen; und nun waren ihre jüngeren Ebenbilder bereit, ihrerseits die Arbeit einzustellen und fortan zu ruhen.

Berge erhoben sich aus dem Erdboden und wurden von Wetter und Zeit abgetragen. Mutter Meer brachte Leben in vielfältiger Form hervor, und manche der Wesen aus Mutter Meer betraten das trockene Antlitz von Vater Erde auf der Suche nach einer Heimstatt. Im Laufe der Zeit und zur Anpassung an die Orte veränderten sie sich dort auf dem Antlitz von Vater Erde, und es entstanden die verschiedensten Varianten. Lebensformen, die zuvor nicht gesehen worden waren, entwickelten sich, und ältere Lebensformen starben aus, weil alle Geschöpfe blind nach höchster Vollendung strebten.

Doch die Götter des Landes Dhrall entschieden sich, in das Wachstum und die Entwicklung der Kreaturen ihrer Domänen nicht einzugreifen, denn sie kamen zu dem weisen Schluss, dass die Geschöpfe ihrem eigenen Weg folgen würden, indem sie sich mit der Welt um sie herum auseinander setzten. Denn wahrlich, die Welt befindet sich in einem ewigen Zustand des Wandels, und ein Geschöpf, das für das eine Zeitalter geeignet ist, überlebt in einem anderen vielleicht nicht. Die Götter hatten schlussendlich erkannt, dass diese Wandlung eine Reaktion auf die Welt und nicht auf einen göttlichen Plan war.

Und die Zeit in ihrem festen Gefüge setzte ihren Marsch auf ein Ende hin zu, das niemand vorausahnen konnte, und die Zyklen von Arbeit und Ruhe unter den Göttern nahmen ihren Fortgang, während Mutter Meer und Vater Erde zuschauten und sich jeglicher Einwirkung enthielten.

Die Götter des Landes Dhrall haben das Land unter sich aufgeteilt, und jeder – ob nun einer der Jüngeren oder Älteren – herrscht über

einen bestimmten Teil. Es bleibt allerdings ein riesiges Ödland in der Mitte, das zu keiner der vier Domänen gehört, ob nun Osten oder Westen, Norden oder Süden, denn das Ödland von Dhrall ist unfruchtbar und entbehrt jeglicher Schönheit. Dennoch existiert dort Leben, wenngleich sich die Lebensformen im Ödland von jenen im übrigen Lande Dhrall unterscheiden. In den Legenden von Dhrall wird behauptet, die Lebensformen im Ödland seien Schöpfungen von Das-man-Vlagh-nennt.

Über die Herkunft dieses Vlagh sind sich die Legenden von Dhrall nicht einig. Manche behaupten, es sei nicht mehr als ein Albtraum, den einer der frühen Götter während des ersten langen Schlafes gehabt habe. Anderen Legenden zufolge ist das Vlagh deutlich älter als die Götter, deren Gestalt annähernd der von Menschen gleicht, und darüber hinaus der Herr der stechenden Insekten und giftigen Reptilien gewesen, die längst vom Antlitz der Mutter Meer und des Vaters Erde verschwunden sind. Wenigstens stimmen alle Legenden von Dhrall in *einem* Punkt überein: Das-man-Vlagh-nennt war zu ungeduldig, um den Geschöpfen, die ihm dienten, ausreichend Zeit zu lassen, damit sie dem langsamen natürlichen Prozess von Entwicklung und Veränderung, der von den wahren Göttern von Dhrall begünstigt wird, folgen konnten, sondern es entschied sich stattdessen, ihre Entwicklung zu beeinflussen, auf dass sie ihm besser dienen konnten.

Und es fiel dem Vlagh auf, dass Diener von größerem Wert sind, wenn sie nicht alle gleich sind, denn ein Geschöpf, das nur für eine besondere Aufgabe erschaffen wurde, ist weitaus effektiver als ein gewöhnliches Wesen.

Um dies zu erreichen, hüllte sich das Vlagh regelmäßig in einen gewebten Kokon in seinem dunklen Nest im Zentrum des Ödlands, und wenn es aus diesem Kokon wieder herauskroch, war es eine Kreatur von gänzlich anderer Art als zuvor. Dann erprobte es die Fähigkeiten seiner neuen Gestalt, um festzustellen, welche be-

sonderen Aufgaben es bewältigen konnte, und merkte sich Stärken und Schwächen. Erneut schloss es sich in einen Kokon ein, und als es abermals herauskam, waren die Schwächen verschwunden, doch die Stärken hoben sich noch mehr hervor.

Durch solcherlei Experimente veränderte und verbesserte Das-man-Vlagh-nennt seine eigene Gestalt zu einem ungemein vielschichtigen Wesen. War es zufrieden, reproduzierte sich dieses Wesen tausendfach, so dass es genug Diener hatte, um sein letztendliches Ziel zu erreichen.

Dann kehrte Das-man-Vlagh-nennt zu seinem Nest zurück und begann von neuem, erschuf eine weitere Lebensform für eine weitere besondere Aufgabe.

Und deshalb sind all die verschiedenen Kreaturen, die aus dem Kokon des Vlagh schlüpfen, keine Wesen der Domänen der wahren Götter von Dhrall, sondern eher eigenwillige Kombinationen, teils Insekt, teils Reptil, teils Warmblüter, und jede dieser Variationen hat ihre ganz besondere Aufgabe in den Diensten des Herrschers vom Ödland.

Das einzige Charakteristikum, das die Wesen des Ödlands teilen, ist ein zwanghafter Trieb, die Domäne des Herrschers zu vergrößern, bis das gesamte Land Dhrall seinem Willen unterliegt.

Und das Vlagh schickte viele seiner Kreaturen in die Domänen der wahren Götter von Dhrall aus, und diese Eindringlinge berichteten dem Vlagh alles, was sie beobachtet hatten. Und das Vlagh dachte über jedes kleine Faktum nach, das seine Diener ihm erzählten, und nach unzähligen Äonen entdeckte es einen schwachen Punkt – und zwar während der Übergabe der Macht und der Autorität von einer Generation der Götter an die nächste.

Denn die alten Götter wurden müde und vergesslich, derweil sie sich nach Schlaf sehnten; und die jungen Götter waren erst halb erwacht.

Und der Geist des Vlagh war von Freude über diese Enthüllung

erfüllt. Und es schmiedete seine Pläne und stellte seine Diener zum Krieg auf, durch den es die wahren Götter von Dhrall ein für alle Mal zu vernichten gedachte. Und dort im Ödland träumte es von dem Tag, an dem es das gesamte Land von Dhrall beherrschen würde. Und nachdem es Dhrall erst unterworfen hatte, konnte es auch andere Länder erobern, und nach einer Weile würde ihm die ganze Welt gehören. Und alle Kreaturen, die kleinen und die großen, würden sich vor ihm verbeugen, und seine Herrschaft würde ewig dauern, und alle Macht läge in seinen Händen.

Und der Geist des Vlagh frohlockte.

Mutter Meer und Vater Erde schenkten den Possen der Götter jedweder Länder nur wenig Aufmerksamkeit, und beide schiefen auch nicht, denn ihnen oblag die Aufgabe, das Leben auf der Erde und im Meer zu pflegen, und wehe demjenigen, Mensch oder Gott, der den Kreislauf des Lebens bedrohte. Obwohl Mutter Meer und Vater Erde sehr freundlich erschienen, konnten sie Katastrophen auslösen, die über jegliche Vorstellungskraft hinausgingen, sollte die Notwendigkeit dafür bestehen, um dadurch den Fortbestand des Lebens zu gewährleisten.

Es geschah jedoch vor langer Zeit in der Domäne des Nordens, dass ein halb verrückter Einsiedler eine Vision von dem hatte, was eines Tages Wirklichkeit werden würde, und in dieser Vision sah er schlafende Kinder, deren Träume die Pläne von Das-man-Vlagh- nennt vereiteln konnten, denn die Träume konnten Befehle erteilen, und Mutter Meer und Vater Erde konnten sich den Befehlen der Träumer nicht widersetzen.

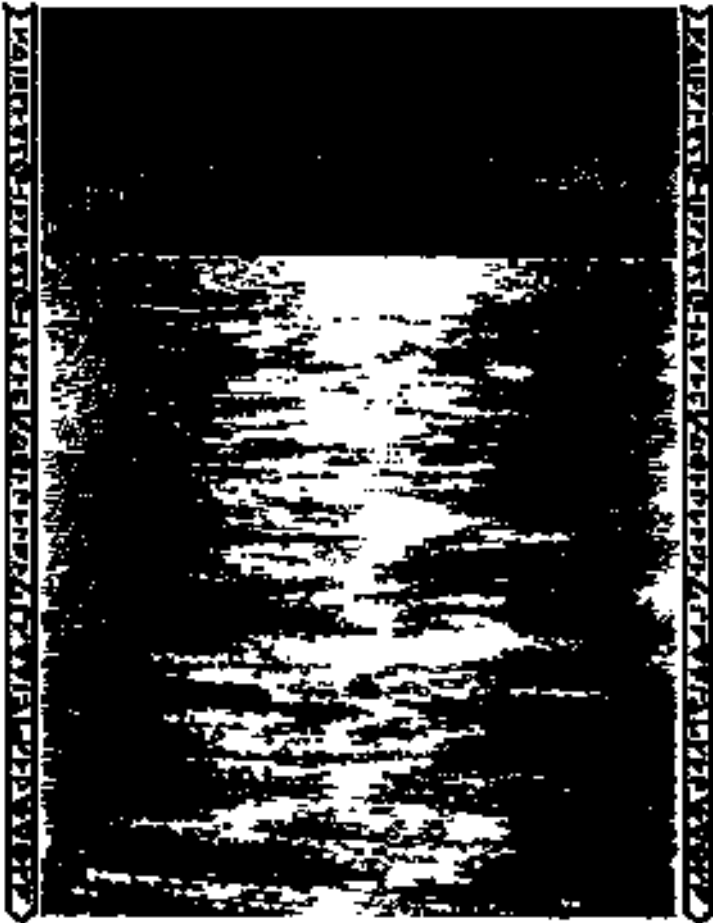
Und die meisten Menschen im Land Dhrall verhöhnten die Vision des Einsiedlers, denn sein Wahnsinn war nicht zu übersehen. Aber die Götter von Osten und Westen, Norden und Süden verspotteten ihn nicht, fand die Vision doch tief in ihren Seelen einen Widerhall, und sie wussten um ihre Wahrheit. So waren die Götter

des Landes Dhrall voller Sorge, da sie im Herzen erkannten, dass sich mit der Ankunft der Träumer die Welt verändern und nichts mehr so sein würde als wie zuvor.

Die Äonen schleppten sich dahin, wie es Äonen eigen ist, einer ungewissen Zukunft entgegen; die jüngeren Götter wurden älter, und der Zyklus ihrer Herrschaft näherte sich wieder einmal seinem Ende ...

Und an dieser Stelle beginnt unsere Geschichte.

Die Insel Thurn



1

Zelana vom Westen war diese unangenehmen Menschengeschöpfe ihrer Domäne leid. Sie fand sie widerspenstig, und ihre endlosen Beschwerden und Forderungen verärgerten sie über alle Maßen. Zudem schienen sie zu glauben, dass sie nur lebte, um ihnen zu dienen, und das beleidigte sie.

Aus diesem Grunde kehrte sie ihnen den Rücken und verweilte einige Äonen auf der Insel Thurn, die vor der Küste ihrer Domäne liegt. Dort beriet sie sich mit Mutter Meer und vergnügte sich beim Komponieren von Musik und dem Verfassen von Poesie.

Nun sind die Gewässer um die Insel Thurn die Heimat einer seltenen Art von rosa Delphinen, die Zelana für verspielt und intelligent hielt, und nach einiger Zeit betrachtete sie die Delphine nicht mehr als Tiere, sondern als liebe Gefährten. Bald lernte sie ihre Sprache zu verstehen und zu sprechen, und sie teilten ihr viel über Mutter Meer und die Geschöpfe mit, die in den Tiefen der Mutter und an ihren Küsten leben. Als Belohnung spielte sie ihnen Musik auf der Flöte vor oder sang für sie. Die Delphine genossen Zelas Darbietungen und luden sie eines Tages ein, mit ihnen zu schwimmen.

Sie waren höchst verblüfft über einige von Zelas Eigenheiten, nachdem sie sich zu ihnen gesellt hatte. Soweit sie feststellen konnten, schlief sie nie, und sie konnte fast ohne Ende unter der Oberfläche von Mutter Meer bleiben. Auch wirkte es seltsam auf sie, dass sie kein Interesse an den Fischeschwärmen fand, die durch das Wasser um die Insel herum zogen. Zelana versuchte ihren Freunden zu erklären, dass sie Schlaf und Luft und Nahrung nicht brauchte.

Ihre Perioden von Schlaf und Wachen waren viel länger als ihre; sie konnte die notwendige Luft aus dem Wasser selbst entnehmen; und sie ernährte sich von Licht und nicht von Fischen oder Gras. Die Delphine jedoch vermochten ihre Erklärungen nicht recht zu begreifen.

Zelana entschied, die Sache am besten auf sich beruhen zu lassen.

Die Menschengeschöpfe des Landes Dhrall hingegen wussten ganz genau, wer – und was – Zelana war. Sie herrschte über den Westen, allerdings hatte sie noch weitere Familienangehörige. Ihr älterer Bruder Dahlaine regierte den Norden, und er war grimmig und rau. Ihr jüngerer und gelegentlich ein wenig leichtfertiger Bruder Veltan kontrollierte den Süden – wenn er nicht gerade den Mond erkundete oder über die Farbe Blau nachdachte; ihre steife und schickliche ältere Schwester Aracia regierte den Osten als Königin und als Göttin.

Die Zeitalter nahmen ihren gemessenen Gang, doch Zelana achtete darauf kaum, denn Zeit bedeutete ihr nichts. Dann tauchte eines Tages ihre liebste Freundin, eine matronenhafte rosa Delphinfrau namens Meeleamee in der Nähe des Ortes auf, wo Zelana mit gekreuzten Beinen am Antritt von Mutter Meer saß und ihre neueste Komposition auf der Flöte spielte. »Ich habe etwas entdeckt, das du vielleicht sehen möchtest, Geliebte«, verkündete Meeleamee mit ihrer schrillen Stimme.

»Oh?« Zelana legte die Flöte in die Leere genau über ihrer Schulter, wo sie ihren gesamten Besitz aufbewahrte.

»Es ist sehr hübsch«, piepste Meeleamee, »und es hat genau die richtige Farbe.«

»Warum schauen wir es uns also nicht an, Liebes?«, erwiderte Zelana.

Und so schwammen sie gemeinsam zu den steilen Klippen an der Südküste des Eilands, und während sie sich dem Land näherten, tauchte Meeleamee nach unten weg und schwamm hinunter und

immer weiter hinunter in die Tiefen von Mutter Meer. Zelana folgte ihr, und bald hatten sie den schmalen Einlass zu einer Höhle erreicht, und Meeleamee schwamm, gefolgt von Zelana, in die Höhle hinein.

Verstand und Erfahrung sagten Zelana, es müsse in der Höhle dunkler werden, je weiter und weiter sie durch die verschlungenen Tunnel eindringen, aber stattdessen wurde es heller, und das Wasser vor ihnen leuchtete rosa und warm und freundlich, und Meeleamee schwamm, gefolgt von Zelana, in die Höhle hinein.

Und als sie in dem seichten Becken am Ende des Durchlasses die Oberfläche durchbrachen, erblickte Zelana ein Wunder, denn Meeleamee hatte sie in eine Grotte geführt, wie Zelana noch keine gesehen hatte. Natürlich gab es dafür eine Erklärung, aber nüchterner Verstand vermochte die reine Schönheit dieser versteckten Höhle nicht zu beeinträchtigen. Eine breite Ader rosafarbenen Quarzgesteins zog sich quer über die Decke und erfüllte die verborgene Höhle mit dem leuchtenden Farbton. Zelana ergötzte sich an dem Licht und fand es herrlicher als jedes andere, das sie in den vergangenen zehn Äonen gesehen hatte. Ein Schauer durchfuhr sie, und sie glühte vor Freude.

Jenseits des flachen Beckens am Eingang war der Boden mit feinem weißen Sand bedeckt, den das Licht mit leuchtendem Rosa überzog, aus einer kleinen Nische im Hintergrund hörte man das wohltonende, fast musikalische Tröpfeln von Süßwasser, und zudem gab es alle Arten von interessanten Winkeln und Spalten an den gewölbten Wänden.

»Nun?«, piepte Meeleamee, »was hältst du davon, Geliebte?«

»Ganz herzallerliebste, wirklich herzallerliebste«, antwortete Zelana. »Das ist der schönste Ort auf der ganzen Insel.«

»Freut mich, dass er dir gefällt«, sagte Meeleamee bescheiden.

»Ich dachte, du würdest gern von Zeit zu Zeit herkommen.«

»Nein, Liebes«, erwiderte Zelana. »Das brauche ich nicht. Denn

ich werde hier wohnen. Dieser Ort ist vollkommen, und ein wenig Vollkommenheit habe ich verdient.«

»Du bleibst doch nicht die ganze Zeit hier, Geliebte?«, quiekte Meeleamee bestürzt.

»Gewiss nicht, Liebes«, sagte Zelana. »Ich werde bestimmt zum Spielen mit dir und meinen anderen Freunden nach draußen kommen. Aber dieser wunderschöne Ort ist von nun an mein Heim.«

»Was ist das, ein ›Heim‹?«, fragte Meeleamee neugierig.

An einem Tag wie jeder andere kam Dahlaine vom Norden aus dem Gang, der zu Zelanas rosa Grotte führte, um seiner Schwester mitzuteilen, dass im Lande Dhrall Ungemach im Anzug sei.

»Ich weiß nicht, was mich das angeht, lieber Bruder«, erwiderte Zelana. »Die Berge beschützen das Land des Westens auf der einen Seite, und die Mutter Meer beschützt es auf der anderen. Wie sollen mich die Geschöpfe des Ödlands je erreichen?«

»Das Land Dhrall besteht aus einem Stück, liebe Schwester«, erinnerte Dahlaine sie, »und keine natürliche Barriere ist unpassierbar. Die Geschöpfe deines Landes des Westens schweben in ebenso großer Gefahr wie alle anderen. Ich glaube, du solltest langsam aus deinem kleinen Unterschlupf kommen und der Welt draußen ein wenig Aufmerksamkeit schenken. Wie lange hast du dich schon nicht mehr um deine Domäne gekümmert?«

Zelana zuckte mit den Schultern. »Ein paar Äonen höchstens – bestimmt nicht mehr als ein Dutzend. Habe ich etwas Wichtiges verpasst?«

»Die Menschengeschöpfe haben einen gewissen Fortschritt gemacht. Sie können inzwischen Werkzeuge herstellen und haben gelernt, mit Feuer umzugehen. Du solltest sie dir ab und zu anschauen.«

»Aber wozu in aller Welt? Sie sind dumm und verdorben, und sie stinken. Meine Delphine sind sauberer und weiser, und ihre großen

Herzen sind mit Liebe erfüllt. Wenn die Geschöpfe des Ödlands hungrig sind, sollen sie doch die Menschengeschöpfe fressen. Ich werde sie nicht vermissen.«

»Die Völker des Westens fallen in *deine* Verantwortung, Zelana«, erinnerte Dahlaine sie.

»So wie die Fliegen und die Ameisen und die Kakerlaken, und *die* kommen anscheinend ganz gut zurecht.«

»Du kannst die Welt nicht einfach missachten, Zelana«, mahnte Dahlaine sie. »Überall um dich herum befindet sich die Welt im Wandel. Die Geschöpfe des Ödlands rühren sich, und es wird nicht mehr lange dauern, bis die Träumer eintreffen. Wir müssen uns be-reithalten.«

»Das Zeitalter der Träumer ist doch noch lange nicht gekommen, oder?«, fragte Zelana ungläubig.

»Die Anzeichen häufen sich, Zelana«, sagte Dahlaine. »Mutter Meer und Vater Erde folgen ihrem eigenen Zeitplan. Sie werden nicht warten, bis es uns passt, das zu tun, was getan werden muss. Der Herrscher des Ödlands bereitet sich darauf vor, gegen uns zu ziehen, und wir sind nicht in der Lage, uns ihm zu stellen.«

»Wir hätten diese heimtückische Kreatur umgehend vernichten sollen, als wir sie bemerkt haben.«

»Darüber können wir uns bei anderer Gelegenheit unterhalten, liebe Schwester«, wechselte Dahlaine vorsichtig das Thema. »Aber eigentlich bin ich gekommen, um dir etwas zu überreichen, von dem ich dachte, es würde dir gefallen.«

»Ein Geschenk – für mich?« Zelas Gereiztheit verschwand. »Was ist es denn?«, wollte sie neugierig wissen.

Dahlaine lächelte. Irgendwie brachte die Magie des Wortes »Geschenk« seinen Bruder und seine Schwestern stets dazu, sich seinen Ansichten zu öffnen. Zelana reagierte dann zum Beispiel exakt so, wie er es von ihr wünschte. Ein Geschenk war sicherlich keine Form des Zwangs, doch diente es dem gleichen Zweck und wirkte

weitaus freundlicher. »Ach«, sagte er beiläufig, »nichts Großes, liebe Schwester. Nur eine Kleinigkeit, die dich vielleicht erfreuen könnte. Wie würde dir ein neuer Gefährte gefallen? Mir ist gefallen, dass du nach all den Äonen von den Delphinen ein wenig gelangweilt sein könntest, da sie nie aus dem Wasser kommen und mit dir in deiner hübschen Grotte spielen können. Also habe ich dir einen Gefährten mitgebracht, der dein Heim mit dir teilen kann.«

»Nun zeig schon«, rief Zelana ungeduldig.

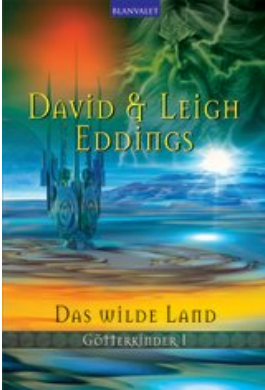
»Selbstverständlich«, sagte Dahlaine und konnte sich ein verschlagenes Lächeln kaum verkneifen. Mit beiden Händen griff er in die unsichtbare Leere, die er immer hinter sich trug, und zog ein Fellbündel aus der Luft. »Mit besten Empfehlungen, geliebte Schwester«, sagte er in leicht übertriebenem Ton und reichte ihr das Bündel.

Begierig nahm Zelana das Bündel und schlug die eine Seite des Fells auf, um zu sehen, was Dahlaine ihr geschenkt hatte. Mit augenfälligem Unglauben starrte sie das neugeborene Wesen an, das in dem warmen Fell schlief. »Was soll ich denn damit?«, rief sie mit schriller Stimme.

Er zuckte mit den Schultern. »Sorge dafür, Zelana. Es sollte nicht schwieriger sein, als auf einen jungen Delphin aufzupassen.«

»Aber das ist eines von diesen Menschengeschöpfen!«, protestierte sie.

»In der Tat, so ist es«, erwiderte Dahlaine mit gespielterm Erstaunen. »Wie seltsam, dass ich es nicht selbst bemerkt habe. Du bist sehr aufmerksam, Zelana.« Er hielt kurz inne. »Das ist kein gewöhnliches Menschengeschöpf, liebe Schwester«, fügte er ernst hinzu. »Es ist etwas Besonderes. Davon gibt es nur sehr wenige, doch sie werden die Welt verändern. Sorge gut für das Kleine und beschütze es, Zelana. Ich denke, du wirst es füttern müssen, denn ich glaube, es kann nicht wie wir allein von Licht leben. Vielleicht musst du ein wenig ausprobieren, was es verträgt, doch bist du ge-



David Eddings, Leigh Eddings

Götterkinder 1

Das wilde Land

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Paperback, Broschur, 416 Seiten, 13,5 x 20,6 cm

1 farbige Abbildung, 10 s/w Abbildungen

ISBN: 978-3-442-24279-5

Blanvalet

Erscheinungstermin: Juni 2004

In der Mitte des Landes Dhrall erstreckt sich ein Ödland, das von dem machtlüsteren Wesen Vlagh beherrscht wird. Es züchtet sich dort Dämonen heran. Die Götter von Dhrall, denen es verboten ist zu töten, und die Bewohner ihres Landes geraten zusehends in Gefahr und richten alle Hoffnung auf vier Kinder mit geheimnisvollen Kräften ...