

Katherine
Rundell

IMPOSSIBLE CREATURES

Das Geheimnis
der unglaublichen Wesen

Aus dem Englischen
von Henning Ahrens

Band 1

FISCHER  SAUERLÄNDER

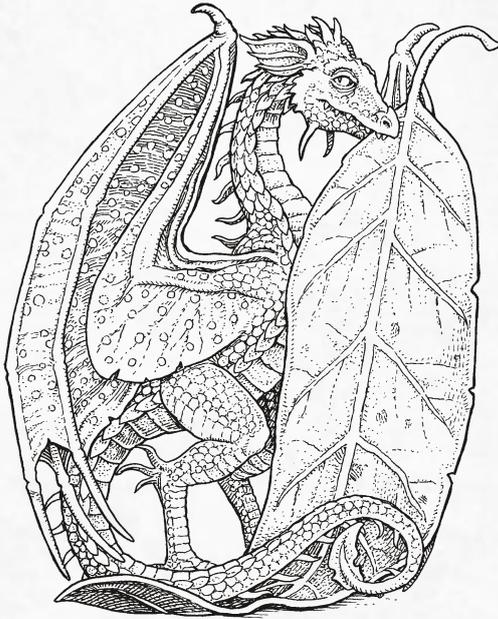
*Im Gedenken an Claire Hawkins, meine Großtante,
das Licht meiner Kindheit.*

»Der Greif ist sowohl ein gefiedertes Geschöpf als auch ein Vierbeiner. Er hat den Körper eines Löwen, zugleich Schwingen und das Antlitz eines Adlers.«
Isidor von Sevilla, *Etymologiae* (ca. 600 n. Chr.)

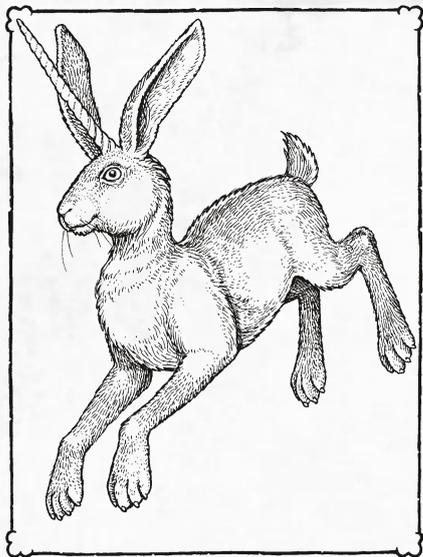
»Sein Maul speit Feuer, und sein Atem bringt den Tod.«
Gilgamesch-Epos (Mesopotamien, ca. 2000 v. Chr.),
vermutlich der erste schriftliche Hinweis auf Drachen.
(Übersetzung: Raoul Schrott, *Gilgamesch*,
Carl Hanser Verlag 2001)

»Ich besinge den Aufstieg der unsterblichen Seele.«
John Donne, *Metempsychosis* (1601)
Der Archipel

Das Bestiarium des Hüters



Auf unserer Welt gibt es einen geheimen Ort, der zum Schutz vor uns Menschen verborgen ist. Es ist ein Ort urtümlicher Fülle, wo alle mythischen Geschöpfe bis zum heutigen Tag leben und gedeihen. Sein Name lautet Archipel, und er besteht aus einer Ansammlung von vierunddreißig Inseln, manche von den Ausmaßen Dänemarks, andere nicht größer als ein Marktplatz. Auf diesen Inseln leben Abertausende magischer Geschöpfe. Sie ziehen ihre Jungen groß, altern und sterben und beginnen von neuem. Sie werden seit langem als Ammenmärchen abgetan und sind unserem Bewusstsein fast entglitten. Trotzdem haben wir sie nicht auslöschen können, sie leben weiter. Sie sind leibhaftig, zahlreich und prächtig. Der Archipel ist der letzte magische Ort auf Erden.

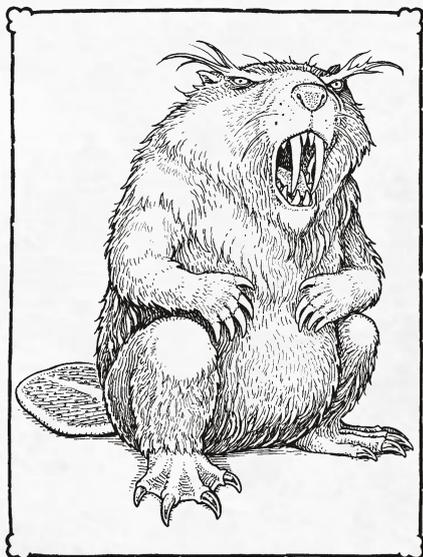


Al-mi'raj

Der Al-mi'raj ist ein Hase mit einem Horn auf der Stirn. Er ist von atemberaubender Schönheit, hat lange Ohren mit rosigem Inneren, sein Horn ist aus purem Gold. Während der Paarungszeit sprißt frisches Grün aus jedem Abdruck, den seine Pfoten hinterlassen, er kann ein ödes Feld innerhalb kurzer Zeit begrünen. Der Al-mi'raj, so heißt es, erwählt stets die Tapferen, Weisen und Guten. Königin Arian von Lithien schenkte ihrem Verlobten einst einen Al-mi'raj, musste jedoch erleben, dass er den jungen Mann verschmähte und stattdessen ihrer Dienerin in die Arme sprang. Daraufhin heiratete sie diese. Beide lebten glücklich bis ans Ende ihrer Tage, und in ihrem Garten tummelten sich unzählige Hasen mit goldenen Hörnern.

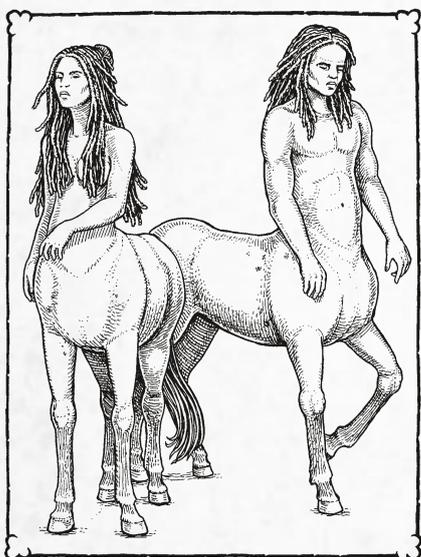
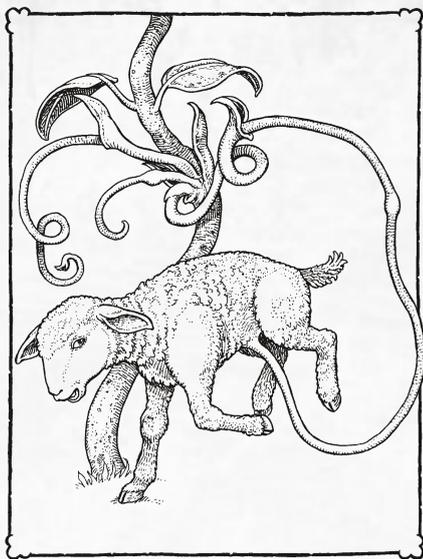
Avanc

Das Avanc ist ein Fleischfresser, eine Art Biber mit Reißzähnen, in Sümpfen beheimatet. Seine elfenbeinweißen, nadelspitzen Zähne wachsen täglich um zweieinhalb Zentimeter, müssen also ständig gestutzt werden, entweder an Felsen oder Bäumen, manchmal auch an Menschen. Sein wunderbar üppiges, weiches Fell kann Kinder zum Streicheln verleiten. Wer sich dazu hinreißen lässt, wird keine zweite Gelegenheit mehr dazu haben.



Borametz

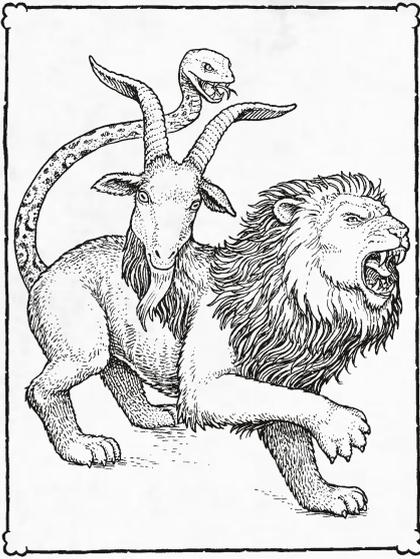
Das Borametz, auch bekannt als Pflanzliches Lamm, wächst aus einem grünen Stängel, mit dem es durch eine Ranke verbunden ist. Das Lamm wird dreißig Zentimeter groß; seine Haut ist grün, die Wolle weiß. Wenn das Lamm in dem Umkreis, der ihm durch die Ranke zugemessen ist, alles Gras gefressen hat, verhungert es und mit ihm die Pflanze. Deshalb führen viele im Archipel Samen mit sich, die sie rund um eine solche Pflanze aussäen. Das Borametz verschenkt seine Wolle freigiebig an alle, denen es vertraut. Der Wollstoff, der daraus gewebt wird, ist der weichste auf der ganzen Welt. Er kann Jahrhunderte überdauern und entlässt einen erdigen Hauch.



Kentaur

(weibl.: Kentauride)

Kentauren haben einen Pferdeleib, Kopf und Oberkörper dagegen sind menschlich. Sie sind geschickt in allen Handwerken, aber ihre Kultur dreht sich vor allem um die Nahrungsaufnahme, denn sie müssen täglich ein Dutzend Mal essen, um die Bedürfnisse ihres Körpers und ihres phänomenalen Gehirns zu stillen. Sie haben ein Talent für das Kreieren neuer Speisen und veranstalten bei jedem Vollmond ein großes Gelage. Zu diesen Gelegenheiten gibt es turmhohe Berge von Waldfrüchten und einen üblen Schnaps aus Holzäpfeln, man feiert die ganze Nacht und bis in den nächsten Tag.



Chimäre

Die Chimäre ähnelt einem Löwen, hat aber auch einen Ziegenkopf und einen Schwanz in Gestalt einer Schlange. Jeder ihrer drei Köpfe hat ein eigenes Gehirn, ein eigenes Nervensystem und entschieden eigene Meinungen. Deshalb kann die Chimäre nicht so viel Unheil anrichten, wie sie gern möchte – sie liegt stets im Streit mit sich selbst darüber, was als Nächstes zu tun sei.

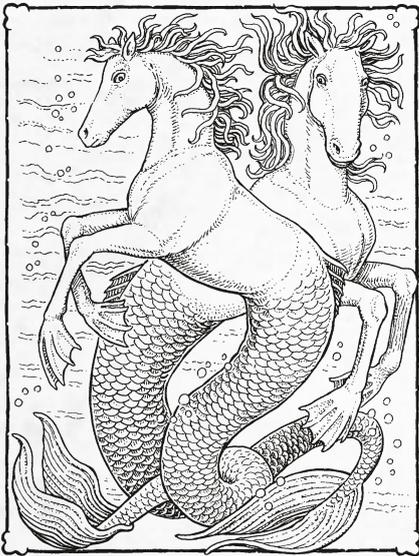
Drache

Im Archipel gibt es siebenunddreißig Drachenarten. Der größte Drache – schwarzer Körper, rote Schwingen mit scharlachroten Unterseiten – ist so groß wie eine Kathedrale. Der Kleinste, der Jakulus, hat bequem auf einem Daumengelenk Platz. Der gelbe Drache, mit langem Schwanz und schmalen Schwingen, fliegt am schnellsten. Der Wasserdrache mit bronzefarbigem Schwanz kann unter Wasser atmen und sein ganzes Erwachsenendasein im Ozean verbringen, aus dem er nur gelegentlich auftaucht, um Seeleute zu fressen. Der silberne Drache kann viertausend Jahre alt werden und gilt als langlebigstes Geschöpf der Welt. Seine Launen sind unberechenbar, schließlich hat er schon unendlich viel erlebt.



Greif

Greife haben Rumpf, Hinterbeine und Schwanz eines Löwen, den Kopf, die Flügel und die Fänge eines Adlers. Sie reden nicht, lernen aber unfassbar schnell und können eine menschliche Sprache innerhalb von Tagen verinnerlichen. Unter den Flügeln eines ausgewachsenen Greifs findet ein Kind Platz. Bei Kälte verströmt er Wärme. In der Glimourie der Erde und der Lüfte findet man kein verlässlicheres Geschöpf. Greife zählen zu den Geschöpfen mit der intensivsten Magie. *[Anmerkung von Frank Aureate: Im Lauf der letzten fünf Jahre sind die Greife immer seltener geworden. Die Gründe sind unklar, es könnte mit dem Schwinden der Glimourie zu tun haben. Sie gelten inzwischen als nahezu ausgestorben.]*

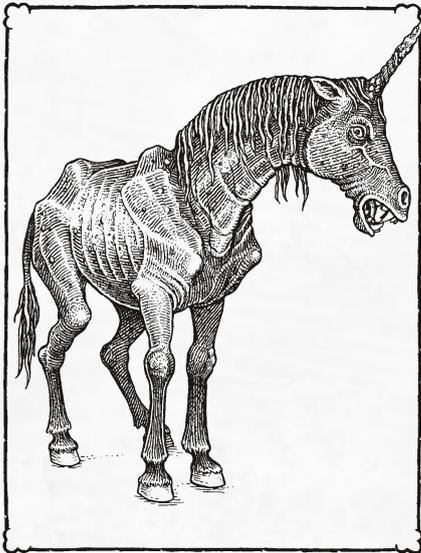


Hippokamp

Hippokampen sind die wahren Seepferde der Ozeane. Sie bilden zeh- bis zwanzigköpfige Herden; der männliche Hippokamp ist größer als der weibliche, aber dieser ist schneller. Ihre Farbe reicht von Smaragdgrün bis Grau, im Nordwesten sind sie leuchtend rosa wie Korallen. Gezähmt dienen sie Nereiden als Reittiere. Im Archipel müssen alle Schiffe durch Wind oder Sonne angetrieben werden, damit das Wasser nicht verschmutzt wird und die jungen Hippokampen (auch »Hippolinen« genannt) zu ihrer strahlenden Schönheit heranwachsen können.

Kanko

Ein fuchsartiges Geschöpf von der Größe einer Maus. Es hat einen gespaltenen Schwanz, der eine außergewöhnliche Akrobatik erlaubt. Kankos werden auch »Lichtfüchse« genannt. Ihr Speichel, der lumineszierende Eigenschaften besitzt, findet in der Malerei Verwendung, vor allem in Japan, ihrem Herkunftsland. Obwohl so winzig, sind sie hochintelligent, und man schreibt ihnen zu, Glück zu bringen. Der Bau eines Kanko darf also nicht behelligt werden, andererseits nisten sie gern an unpassenden Orten – in Schuhen, Hüten oder Taschen, einmal sogar im Bart eines Gentlemans am Tag seiner Hochzeit.



Karkadann

Karkadanns gleichen Einhörnern, vorausgesetzt, diese wären böse und hätten Reißzähne. Sie gehören zu den raren Geschöpfen des Archipels, die aus purer Lust töten. Sie bevorzugen Menschenfleisch, Gras fressen sie nur zu Verdauungszwecken. Ihre Fellfarbe reicht von Schwarz bis Purpur, die Haut hängt schlaff an den Knochen. Das Gift auf der Spitze des schwarzen Horns kann ein quälendes Gangrän verursachen, zu Lähmung und Tod führen. Man kann sie mit dem Horn eines Einhornes in Schach halten, aber da ein solches selten zur Hand ist, muss man der Ehrlichkeit halber zugeben, dass dieser Hinweis wenig taugt.

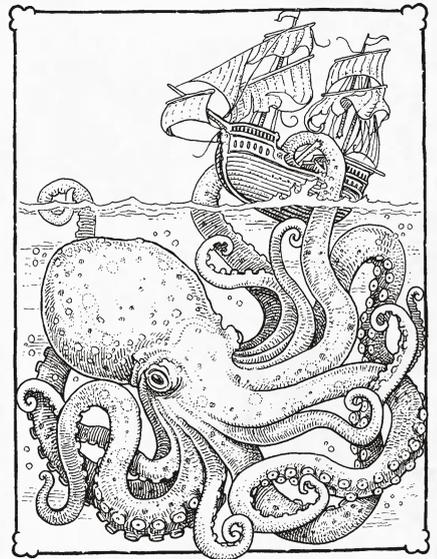


Kludde

Ein Hund von der Größe eines Bären mit pechschwarzem Fell, nur dass anstelle der Ohren zwei Flammen lodern. Mit diesen lockt das Kludde Beute an – meist Rotwild, Wildrinder oder Al-mi'raj –, um sie zu verschlingen. Es verrät sich von weitem durch seine Atemzüge, die so kreischend sind, als würde man Metall auf Metall reiben. Ein Kludde lässt sich nur töten, indem man die zwei Flammen unter feuchter Erde oder Sand erstickt. Kludden leben hauptsächlich auf menschenleeren Inseln – so gut wie kein Bewohner des Archipels bekommt zu Lebzeiten eines zu Gesicht. Wer doch eines erblickt, vergisst es nie. *[Anmerkung von Frank Aureate: Außer die betreffende Person wird gefressen; in diesem Fall ist das Vergessen garantiert.]*

Kraken

Ältestes aller Meerestiere, bereits in der Kreidezeit nachzuweisen, also ein Zeitgenosse des Tyrannosaurus Rex. Die Zahl ihrer Tentakel liegt zwischen acht und sechsundvierzig, je nach Unterart. Wenn sie hungrig sind, können sie fürchterlich wüten, angeblich fressen manche Kraken bis zu vierhundert Seeleute an nur einem Tag, und der Strudel, den ihre Tentakel erzeugen, kann gewaltige Schiffe auf den Meeresgrund ziehen. Kraken wandern nicht, sondern bleiben in heimischen Gewässern. Wer gute Seekarten hat, kann sie umschiffen. Seeleute ohne Karten legen ihr Leben in ihre Tentakel.



Lavellan

Das Lavellan ähnelt einer Spitzmaus, lebt aber im Wasser. In einem satirischen Lied heißt es: »Bleib besser zu Haus, geh nicht ins Moos, in den Wald, sonst macht das Lavellan dich kalt.« Kein gutes Lied, aber eine nützliche Warnung. Das Lavellan kann Quellen vergiften, indem es darin schwimmt, und erwachsene Menschen mit Bissen töten, obwohl es so klein ist. Auf Menschen geht es nur los, wenn es sich provoziert fühlt, allerdings versteht es unter einer Provokation alles Mögliche, zum Beispiel auch Schniefen, Lachen und alle Arten von Ausdruckstanz.



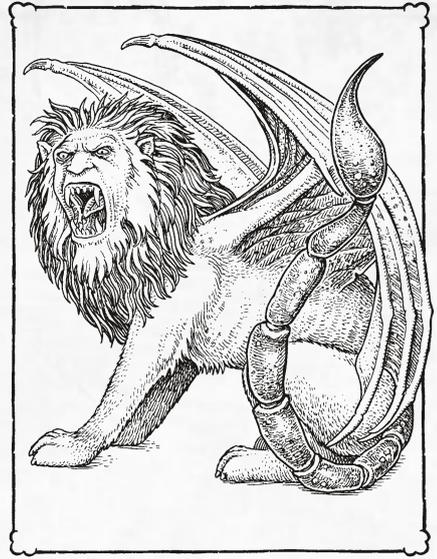
Longma

Ein geflügeltes, geschupptes Pferd – oft grün oder braun mit schwarzem Bauch – von atemberaubender Schönheit und Kraft. Manche Longmas verbringen ihr ganzes Leben in den Lüften. Himmelstürmend wie kein anderes Geschöpf, waschen sie sich, indem sie auf ausgebreiteten Schuppenschwingen gemächlich durch Regenwolken segeln. Longmas sind die einzigen Geschöpfe auf der Welt, die in der Luft gebären: Die Stute fliegt so hoch wie möglich, denn wenn ihr Fohlen nach der Geburt in die Tiefe stürzt, muss es die Schwingen rechtzeitig entfalten können,

um nicht auf der Erde zu zerschmettern. Im Umgang mit Longmas ist Vorsicht geboten: Extrem wenige entwickeln eine Bindung an Menschen. Und selbst in solchen Fällen merken einige beim Erwachen, dass sie auf ungute Art angeknabbert wurden – manchmal fehlt ein Finger, manchmal ein halbes Ohr –, denn ein vollständig gezähmtes Longma gibt es nun mal nicht.

Mantikor

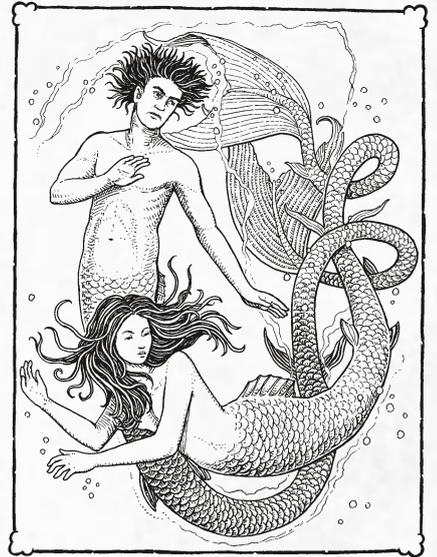
Das Mantikor hat den Schwanz eines Skorpions, das Gesicht eines Menschen, den Körper und die Zähne eines Löwen und die Persönlichkeit eines selbstgerechten Politikers. Manche Unterarten sind geflügelt. Wie die Karkadanns gehören Mantikoren zu den wenigen Geschöpfen, die selbst dann auf Menschen losgehen, wenn sie nicht hungrig sind. Sie lügen und töten aus purer Lust. Sie stinken nach Verwesung.



Meervolk

(weiblich: Meerfrau; männlich: Meeremann; neugeborenes Kind: Meerborn)

Das Meervolk lebt überwiegend in den nördlichen Gewässern des Archipels. Manche Clans, etwa jener der Marian, entwickelt bis zu zehn Meter lange Schwänze, und jeder, ganz gleich wie lang oder kurz, hat 40 000 Muskeln. (Ein Mensch hat insgesamt 650.) Das Meervolk bringt viele Musiker und Musikerinnen hervor und hat zahlreiche Unterwasserinstrumente von erlesener Schönheit und wunderbarem Klang erfunden. Lieder, die sie mit Menschen geteilt haben, sind Teil unserer Tradition geworden. Vivaldi etwa soll viele Kompositionen des Meervolks übernommen haben.





Nereiden

Man darf Nereiden nicht mit dem Meer-volk verwechseln, das ärgert sie und kann böse Folgen haben. Sie leben zwar unter Wasser, haben aber keine Schwänze. Haare und Fingerspitzen schimmern silbrig, ebenso ihre blasse Haut. Der Klang ihrer Stimmen ist berühmt, er schlägt jeden in den Bann – ihre Sprache, so heißt es, ist aus der Musik des Meeres hervorgegangen. Sie könnten sich genauso gut an Land bewegen, tun dies aber nur im äußersten Notfall. Sie leben vorwiegend im südlichen Teil des Archipels und zeichnen sich durch eine gnadenlose Logik aus, nur ist es die des

Ozeans, kann von Menschen also nicht nachvollzogen werden. Die Menschen im Archipel behandeln die Nereiden ehrfürchtig und halten Abstand. Die Worte »Rät-selhaft wie eine Nereide« sind auf den Inseln sprichwörtlich.

Ratatoska

(Aussprache: Rata-TOS-ka. Oder: Rata-toskr)

Die Ratatoska ähneln großen Eichhörnchen mit grünem Fell und einem kurzen Horn auf der Stirn und verbreiten Nachrichten im Archipel. Sie kennen mehr Geheimnisse aus aller Welt – Gerüchte, Prahlerien, Wahrheiten, Halbwahrheiten und Viertelwahrheiten – als irgendjemand sonst. In körperlicher Hinsicht stellen sie keine Bedrohung dar, treiben aber gern Schabernack und können als Jungtiere für völliges Chaos sorgen. Wenn man eine Neuigkeit verbreiten möchte und keinen großen Wert auf Faktentreue legt, sollte man sich einem Ratatoska anvertrauen.





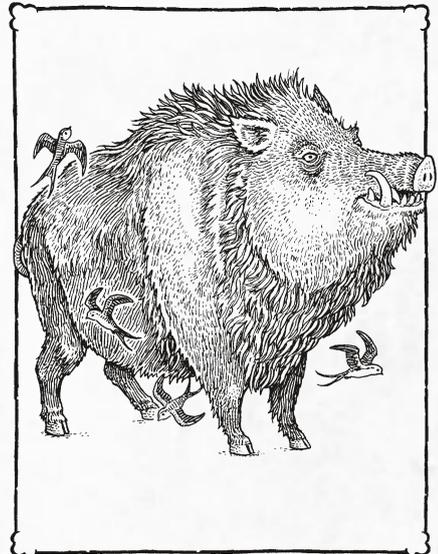
Sphinx

Sphinxen sind begnadete Mathematiker und Gelehrte, unverbrüchliche Verbündete und gnadenlose Feinde. Nimmt man den Zahn einer Sphinx in den Mund, versteht man alle Sprachen. Sphinxen können mit ihrer Zunge fast alle Wunden heilen. Ursprünglich in Nordafrika und Südostasien beheimatet, haben sie sich auf der ganzen Welt ausgebreitet und zu guter Letzt auf der bergigen Halbinsel in Norden Lithiens angesiedelt. Will man die Sphinx dort besuchen, sollte man wissen, dass diese laut uraltem Recht jeden fressen dürfen, der die Rätselfrage, die sie stellen, nicht zu beantworten vermag.

Twrch Tryth

(Aussprache: TwUUrK Troiith)

Ein blauschwarzer Keiler, der angeblich von König Artus geritten wurde. Sein Fell leuchtet hell im Mondschein. Der Keiler kann die Größe eines Nashorns erreichen und jeden zermalmen, der ihn verängstigt oder verärgert, aber zu Kindern ist er freundlich und nett. Wie man hört, bietet er Schwalben bei Gewitter Schutz unter seinem Bauch. Der Twrch Tryth, auch Kriegskeiler genannt, kämpft für alle, die er in sein Herz geschlossen hat. Er läuft unbeholfen, ist aber ein äußerst eleganter Schwimmer, der den gesamten Archipel ohne Pause zu durchmessen vermag.





Einhorn

Einhörner kommen mit einem goldfarbigen Fell zur Welt, das mit zwei Jahren silbrig und mit vier Jahren weiß wird. Sie bevorzugen waldreiche Regionen und weiche Böden. Unbehelligt können sie mehr als dreihundert Jahre alt werden. Sie ernähren sich von Gras und Laub, am liebsten fressen sie aber Kräuter wie Zitronengras oder Thymian und vor allem Minze. Ihr Atem kann Menschen Mut einflößen. Verbände aus den Haaren ihrer Mähne oder ihres Schweifs können tödlich infizierte Wunde heilen; man sah sie über Schlachtfelder traben und Gefallenen neues Leben einhauchen. Im Laufe der Geschichte wurde ab und zu von Menschen berichtet, die ein Einhorn geritten haben, aber das sind absolute Ausnahmen. Wer es versucht hat, musste erleben, wie er höflich, aber gründlich in den Erdboden gestampft wurde.



Der Anfang

Der Tag war herrlich, bis ihn jemand fressen wollte. Es war ein schwarzes, hundeähnliches Biest, ähnelte aber keinem ihm bekannten Hund. Seine Zähne waren so lang wie sein Arm, mit den Klauen hätte es eine Eiche zerfetzen können.

Es spricht also sehr für Christopher Forrester, dass er durch Tempo, List und Mut dem Schicksal entging, verschlungen zu werden.



Der Anfang, anderswo

Der Tag war herrlich, bis sie jemand töten wollte. Mal war von ihrer Reise heimgekehrt, sie war mit ausgebreiteten Armen aus dem Wald zurückgefliegen, ihr Mantel hatte im böigen Wind geflattert.

Mal Arvorian konnte nur bei Wind fliegen. An jenem Tag war das Wetter goldrichtig – ein Westwind, der nach Meer roch –, und sie schraubte sich in den Himmel, schlug Haken in der kalten Luft. Ihr Flugmantel war dick und viel zu groß, sie hatte die Ärmel viermal umkrepeln müssen. Wenn es windig wurde – eine Brise genügte, es musste nicht stürmisch sein –, zog sie ihren Mantel weit auf, dann fasste der Wind darunter, und sie spürte, wie sie aufstieg, als hätte sie Flügel.

An jenem Tag war sie über die Baumwipfel geflogen, ihre Schuhe hatten die Zweige gestreift, und als sie schwungvoll tiefer gegangen war, hatte sie eine Herde von Einhörnern aufgescheucht.

In der Küche hatte ihre Großtante Leonor gemeckert, weil sie kalte Hände gehabt hatte, und ihr eine Tasse heißen Fruchtsaft gereicht, und dann wurde an die Tür geklopft.

Es war der Mörder.



Ankunft

Am Tag, bevor ihn das Biest angriff, saß Christopher vor dem Fährterminal auf einer Bank und wartete auf seinen Großvater. Er war von seiner Wohnung im Norden Londons allein bis Schottland gereist, seine Beine waren steif, und er hatte einen Bärenhunger.

Ein Eichhörnchen sprang auf die Bank und beäugte ihn. Es pirschte sich bibbernd an, bis seine Schnurrhaare Christophers Knie streiften. Ein zweites Eichhörnchen kam hinzu, danach ein drittes, und schließlich scharten sich sieben Tiere um seine Füße.

Eine Frau, die beim Taxistand wartete, sah ihn erstaunt an. »Wie macht er das bloß?«, fragte sie einen neben ihr stehenden Mann.

Ein Eichhörnchen tat einen Satz und hockte sich auf die Kappe von Christophers Schuh. Er lachte, und das Eichhörnchen flitzte über sein Schienbein bis zum Knie. »Netter Platz, hm?«, fragte er das Eichhörnchen. »Schöner Tag heute.«

»Er füttert sie bestimmt«, sagte der Mann, dann rief er Christopher zu: »Man soll freilebende Tiere nicht füttern! Sie können das nicht verdauen.«

»Schon klar«, entgegnete Christopher leise lächelnd.
»Tue ich ja auch nicht.«

Seine Freunde machten sich einen Witz daraus, dass Christopher überall Tiere anlockte. Auf der Straße schlängelten sich Katzen um seine Fußknöchel, im Park sprangen ihn Hunde an. Man hatte ein Fußballspiel unterbrechen müssen, weil sich ein Rudel Füchse jaulend zu ihm gedrängt hatte. Auf einem Schulausflug sausten Tauben wiederholt im Sturzflug auf ihn hinab, und die Badeseen in Hampstead konnte er vergessen. Dort war plötzlich eine Phalanx von Schwänen auf ihn zu gepaddelt, und ein Bademeister hatte ihn aus dem Wasser befohlen, weil die kleineren Kinder vor Angst geschrien hatten.

Christopher hatte gelächelt, den Schwänen gepfiffen und sie aus dem Teich zwischen nahe Büsche geführt. Ein junger Schwan hatte auf seiner Schulter landen wollen und versucht, sich mit den Schwimmfüßen festzukrallen. Die Kratzer waren noch Monate später zu sehen, aber das war ihm egal. Er wusste, dass Tiere nicht unbedingt sanft waren, wenn sie Zuneigung und Aufmerksamkeit bekundeten. Und manchmal floss halt etwas Blut.

»Ist wohl dein Geruch«, pflegte sein Vater etwas steif zu sagen. Christopher hatte jedoch nicht den Eindruck, anders zu riechen als andere Jungen seines Alters. Immerhin wusch er sich, wenn auch nicht übertrieben oft.

Als kleiner Junge war diese Gabe sein größtes Glück ge-

wesen. Als er älter wurde, freute er sich darüber, versuchte aber zugleich, den Tieren aus dem Weg zu gehen – sein Vater verabscheute sie. Tiere lösten eine rätselhafte Furcht in ihm aus. »Haut ab!«, sagte er und verscheuchte Katzen und Vögel oder die gelegentlichen Mäuse und Ratten in der U-Bahn. Christopher fuhr nicht mehr mit seinem Vater aufs Land, weil es passieren konnte, dass ihm Hasen über die Felder folgten und Schwalben in seinen Haaren nisten wollten.

So war es erst seit dem Tod von Christophers Mutter. Auch sie hatte Tiere angelockt. Ein Foto zeigte sie zu dritt im Richmond Park, umringt von Rehen. Christopher, damals noch ein Kleinkind, saß auf den Schultern seines lachenden Vaters, damals hatten ihn Tiere nicht gestört. Seit dem Tod seiner Mutter vor neun Jahren schien jedoch eine Last auf den Schultern seines Vaters zu liegen, die ihn niederdrückte und immer verschlossener werden ließ. Außerdem kam Christopher seither alles im Haus viel kleiner vor – wie verblasst und geschrumpft.

Also öffnete er nachts heimlich die Fenster, um die Vögel einzulassen. Manchmal erlaubte er Spatzen, die äußeren Taschen seines langen, marineblauen Wollmantels zu erkunden. Er machte Umwege, um Krähen zu begrüßen, und diese durften auf seinem Arm bis zur Schulter hüpfen. Seine Freunde waren auf der Hut – »Sie hacken dir die Augen aus!« –, doch er schüttelte nur lächelnd den Kopf.

»Nee.« In Gegenwart von Tieren klang seine Stimme weicher und heller, seine Züge strafften sich, als wäre er hochkonzentriert. »Das tun sie nicht«, sagte er – und so war es auch.

Die Krähen brachten ihm silberne Knöpfe, Heftklammern und Münzen, die er durchbohrte, um sie an einem Schnürsenkel um den Hals zu tragen. In der Schule wurde er von den Älteren deswegen verspottet, aber das war ihm egal. Er brachte auf diese Weise seine Verbundenheit mit den wilden Geschöpfen zum Ausdruck.

Christopher wurde älter und größer – in seiner Familie waren schlaksige Beine und feingliedrige Hände die Regel –, und er wartete.

Worauf er wartete, hätte er selbst nicht sagen können. Er hoffte schlicht, es gäbe mehr als das, was er bislang gesehen hatte, und diese Hoffnung glühte und loderte beständig in seinem Inneren. Die Tiere kamen ihm vor wie eine Verheißung.

(Seine Hoffnung sollte sich erfüllen. Und was geschah, sollte sein Leben auf erstaunliche Weise für immer verändern.)