



E. L. Greiff

ZWÖLF
WASSER

Buch 3:
Nach den Fluten

dtv

**Ausführliche Informationen über
unsere Autoren und Bücher
www.dtv.de**

Von E. L. Greiff
sind bei dtv erschienen:
ZWÖLF WASSER, Buch 1: Zu den Anfängen (24914)
ZWÖLF WASSER, Buch 2: In die Abgründe (24966)



Originalausgabe 2015
2. Auflage 2015
© 2015 dtv Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG, München
Umschlagkonzept: Balk & Brumshagen
Umschlaggestaltung und Illustration: Max Meinzold
Lektorat: Beate Schäfer
Karten: Guter Punkt, München/Markus Weber
Satz: pagina GmbH, Tübingen
Gesetzt aus der Arno Pro 11/13,75 pt
Druck und Bindung: CPI – Ebner & Spiegel, Ulm
Gedruckt auf säurefreiem, chlorfrei gebleichtem Papier
Printed in Germany · ISBN 978-3-423-26040-4

INHALT

Die Legende von Soovend und Ilang Untad	9
Karte der Stadt Agen	18
TEIL EINS Feuer	
Zwei Punkte, eine Linie: Agen	21
Wundbrand	131
Der das lange Schwert führt	227
TEIL ZWEI Flut	
Die innere Kammer	276
Dunkelste Nacht	345
Zwei Punkte, eine Linie: Pram	386
TEIL DREI Heimat	
Nach den Fluten	426
In den Lendern, in die Neue Zeit	459
Zwei Schwerter	488
Anhang	
Personen	503
Kalender, Sprachen, Wahrung	505
Karte	509
Anmerkungen und Dank	512

*Zwölf Wasser sollen fließen,
zwölf Quellen sollen sprechen
vom Werden und Vergehen durch die Zeit.
Zwölf Wasser sollen fließen,
zwölf Quellen sollen stillen
der Menschen Durst nach Menschlichkeit.
So soll es sein, so ist es nicht mehr.
Wasser sinkt. Wasser steht. Wasser schweigt.
Menschlichkeit versiegt und Bitternis steigt
auf in den Seelen, dunkel und schwer.*

DIE LEGENDE VON SOOVEND UND ILANG UNTAD

In der Alten Zeit, als die Welt noch unentdeckt war, gab es unter den Südländern einen Mann, der hieß Soovend. Er war nicht viel größer als die anderen Menschen, nicht viel stärker, aber er war ausgesprochen wissbegierig. Damals gab es noch keine Schulen, es gab nicht einmal Bücher und eine Schrift hatten die Menschen auch noch nicht. Soovend musste seinen Wissensdurst also auf andere Weise stillen: Er lauschte darauf, was der Wind ihm zuraunte, und nachts sah Soovend in den Himmel und versuchte, die Sterne zu zählen. Weit gereist, wie der Wind nun einmal ist, berichtete er Soovend von den schönsten Gegenden des Kontinents und weckte die Entdeckerlust in ihm, sodass Soovend nie lange an einem Ort bleiben wollte.

In der Alten Zeit war das jedoch nichts Ungewöhnliches, denn die Menschen wussten noch nichts von der Baukunst und kannten weder Stadt noch Straße und sie hatten keine Heimat, außer in sich selbst. Sie lebten von dem, was das Land ihnen schenkte. Das war mal etwas mehr, mal weniger und so zogen sie auf der Suche nach Nahrung und Unterschlupf durch die Wälder, durchs Grasland, entlang der Flüsse oder hinauf in die Berge. Manchmal begegneten sie anderen Umherziehenden, dann taten sie sich zusammen. Aber sie hatten sich wenig zu erzählen, denn auch von der Sprache wussten die Menschen nur das Nötigste. Soovend ächzte, wie er es vom Stein gehört hatte,

und heulte, wie er es vom Wind gewohnt war, und manchmal gurgelte er auch, wie er es vom Wasser kannte. Aber zufrieden machte ihn das nicht. Er wollte verstehen und er wollte verstanden werden. Soovend war nicht nur wissbegierig, er war auch ehrgeizig und wusste dabei nicht einmal, was Ehrgeiz überhaupt ist. Er fühlte nur dieses Etwas in sich, das ihn immer als Ersten durch einen Fluss waten ließ oder einen Hügel hinauftrieb und das ihn misstrauisch werden ließ, wenn ein anderer ihm zuvorkam.

Eines Tages nun war Soovend besonders eifrig einen besonders steilen Hang hinaufgerannt – nur um oben auf dem Hügel ganz außer Atem festzustellen, dass dort bereits jemand war. Ein Stich fuhr Soovend ins Herz, aber der andere schaute ihn nicht einmal an, wandte ihm sogar den Rücken und kostete es nicht aus, Erster zu sein. Schließlich kamen die, mit denen Soovend umherzog, auch oben an.

Da trat der Fremde in Soovends Schatten.

Niemand bemerkte ihn und alle dachten, Soovend sei wieder einmal der Erste gewesen. Der im Schatten lachte leise. Dann zog er an Soovends langen Haaren und der musste sich zur Seite beugen, damit sie ihm nicht ausgerissen wurden. Das war sein Glück, denn so erwischten ihn die scharfen Klauen des grässlichen Flugtiers nicht, das ihn kreischend angriff. Ganz in der Nähe war nämlich das kotverklebte Nest eines bösen Geschöpfes, das abermals auf Soovend hinabstürzte. Es hatte zwei Köpfe, seine gebogenen Schnäbel waren weit aufgerissen und es kamen entsetzliche Schreie aus den zwei Kehlen. Die vier Klauen des Monsters griffen nach den Menschen auf dem Hügel und die großen, ledrig-löchrigen Flügel verbreiteten beim Flattern einen bestialischen Gestank. Es stand nicht gut um die kleine Gruppe Menschen auf jenem Hügel.

Da stieß der im Schatten Soovend in die Seite. Der stolperte, stürzte hin. Als er auf den Knien war, sah er den Eingang zu ei-

ner Höhle. Er winkte den anderen und so konnten sich alle in Sicherheit vor dem Untier bringen, denn der Höhleneingang war zu klein, als dass es sich hindurchzwängen konnte.

Das nun war die Plage der Alten Zeit: Ungeheuer.

Neben dem Schönen und Guten war auch das Böse in der Welt, war vielgestaltig und suchte in Form von abscheulichen Ungeheuern wie jenem Flugtier die Menschen heim.

Soovend und die Seinen waren in der Höhle zwar in Sicherheit, aber sie saßen dort auch fest. Es gab keinen zweiten Ausgang und draußen tobte das fliegende Untier und versuchte, mit seinen Schnäbeln nach ihnen zu schnappen oder mit den Klauen nach ihnen zu greifen. Da spürte Soovend, wie ihm jemand einen Stein in die Hand legte. Es war der Fremde, der im Dunkel der Höhle neben Soovend getreten war und ihm nun den Arm führte. Soovend ließ es zu, und als das Untier wieder einen weit aufgerissenen Schnabel in den Höhleneingang steckte, da warfen sie ihm gemeinsam den Stein in den Schlund. Die Bestie würgte und schluckte und kreischte böse aus der anderen Kehle – aber der Stein blieb stecken. Mit seinen vier Klauen kratzte das Flugungeheuer am Fels, dass es nur so polterte und staubte. Und vier Hände griffen in den Staub und schleuderten den Dreck in die boshafte roten Augen, als das Ungeheuer den anderen, noch unversehrten Kopf in den Höhleneingang steckte. Vor Schmerzen schrill krächzend, einerseits blind und andererseits an dem Stein im Kropf würgend, flog es daraufhin geschlagen davon.

Soovend aber wurde von den Seinen bewundert und gefeiert, denn nie zuvor hatte sich ein Mensch gegen eine boshafte Kreatur zur Wehr gesetzt oder gar eine der Bestien vertrieben. Er war nun wahrhaftig der Erste – der erste Kämpfer nämlich – und sein Ehrgeiz hatte endlich ein Ziel: Soovend wollte die Ungeheuer, die Ausgeburten des Bösen, vom Angesicht des Kontinents vertreiben.

Und der in seinem Schatten half ihm dabei.

Gemeinsam scheuchten sie vielfüßige, gehörnte Kreaturen in Sumpflöcher, in denen sie versanken, schüttelten ganze Schwärme von blutsaugenden Nachtflüglern von ihren Schlafplätzen in den Baumwipfeln und lockten geschuppte Schleicher auf Geröllfelder, wo ein loses Steinchen eine ganze Lawine auslösen konnte und die Ekelwesen mit sich in den Abgrund riss. Wie sie all dies durchführen wollten, darüber mussten sie einig sein und sich besprechen. Und weil sie das taten, weil sie immer beisammen waren und zusammen so vielen Gefahren begegneten, verstanden sich Soovend und der in seinem Schatten immer besser.

So brachte der Kampf gegen das Böse letztlich die Sprache unter die Menschen, und bis heute ist die Fähigkeit, sprechen zu können, zweifelsohne etwas Gutes – wenn auch nicht immer das, *was* gesagt wird. Für Soovend veränderte das Wort vieles. Er lauschte nicht mehr auf den Wind oder auf das Gurgeln des Wassers oder das Ächzen im Stein. Er sprach mit dem in seinem Schatten. Und er verjagte das Böse aus der Welt. Das kleinere Getier war irgendwann besiegt und nach vielen Soldern des Wanderns und Kämpfens hatten Soovend, der im Schatten und eine ganze Schar Mitstreiter auch die größeren, gemeineren Bestien aus dem Süden des Kontinents vertrieben. Schließlich war nur noch ein einziges Untier übrig. Soovend wusste inzwischen alles, was es über die vielen Gestalten des Bösen zu wissen gab, und obwohl es die Alte Zeit war, in der es keine Bücher gab, keine Schrift und keine Schulen, konnte man Soovend einen Gelehrten nennen. Er war ein Gelehrter des Kampfes, ein erfahrener und gewitzter Gegner des Bösen, der immer einen noch klügeren Plan ausheckte und dessen Ehrgeiz ihn nie verließ. Es wurde aber Zeit, dass er auch das letzte Untier bezwang, denn er spürte seinen Tod nahen. Über dem Kampf ge-

gen die Gestalten des Bösen war Soovend ein alter Mann geworden.

Er machte sich also auf, das letzte Untier, das schlimmste Übel von allen, zu finden und zu vertreiben. Ob das gelingen würde und ob er es sogar töten konnte, das wusste niemand. Waffen hatten die Menschen der Alten Zeit nicht, sondern nur das, was das Land ihnen bot: Steine und Stöcke, Abhänge und Löcher, Geröll und Sumpf, Staub und Strudel. Soovend aber war fest entschlossen, alles zu versuchen.

»Bevor ich nicht weiß, wie ich es töten kann, will ich nicht sterben«, verkündete er, und der in seinem Schatten hörte es und legte Soovend die Hand auf die Schulter. Das hieß so viel wie: Ich bleibe bei dir, bis es zu Ende ist.

Die Spur des Untiers zu finden war nicht schwer, denn es war groß wie zwanzig Männer und es zerriss alles, was sich ihm in den Weg stellte. Sogar die Bäume, der Erdboden oder ein Felsen konnten dem Wüten des Biests nicht standhalten.

Denn die letzte Ausgeburt des Bösen war der Zorn selbst.

Zwischen harten schwarzen Schuppen strahlte ein hellrotes Glühen aus seinem Bauch hervor, und wo er über den Boden schleifte, war alles Gras verbrannt und jeder Strauch verkohlt. Die Hinterbeine waren wie die einer Kröte und sehr stark; sie schoben und stießen das Untier in wilden Sprüngen vorwärts. Die Vorderfüße waren mit langen und scharfen Krallen versehen und runzlig wie die eines Geiers. Diese Klauen mussten alles immerzu zerfetzen, was in ihre Reichweite kam. Nie ruhte das Untier, ständig tobte es umher. In seinem feuerroten, affenähnlichen Kopf funkelten die Augen mit irrsinniger Wut und aus dem Maul mit den gebleckten Hauern keuchte es heißen Atem hervor.

Soovend und der in seinem Schatten folgten also der Spur des Biests. Aber wenn sie glaubten, jetzt endlich sei es in den

Sumpf geraten und müsse darin stecken bleiben und versinken, dann schlug es so lange um sich, bis alles schäumte und brodelte und der kochende Sumpf es wieder ausspuckte wie einen bitteren Kern. Wenn sie es endlich in einen engen Spalt oder eine Höhle gelockt hatten und es gelungen war, diese Höhle mit Steinen und Schutt, gar mit einer ganzen Gerölllawine zu verschließen, dann wütete es so lange im Innern des Bergs, bis er an anderer Stelle wieder aufbrach. Dem reinen, heißen Zorn, der das Untier belebte, war einfach nicht beizukommen.

»Wir müssen seine Wut kühlen«, sagte Soovend schließlich zu dem in seinem Schatten und der stimmte ihm zu. Und weil es keinen Fluss gab, der breit genug gewesen wäre, als dass man das Untier hätte hineintreiben können, und keinen See, der tief genug gewesen wäre, als dass es darin untergegangen wäre, begann Soovend zu graben. Er wusste, es würde lange dauern, bis er auf Wasser stieß, aber sein Ehrgeiz, auch dieses letzte Biest zu besiegen, trieb ihn an.

So grub Soovend mit bloßen Händen, Tag für Tag, und nachts, wenn er ruhte, grub an einer anderen Stelle der, der in seinem Schatten lebte.

Es vergingen viele Soldern, in denen das Untier weiterhin durch die Lande wütete, und weil Soovend gelobt hatte, nicht zu sterben, bevor es besiegt war, starb er nicht. Und weil der in seinem Schatten gelobt hatte, bis zum Ende bei Soovend zu bleiben, starb auch er nicht.

Sie gruben, ihre Hände waren zu schwarzen, harten Klauen geworden, und endlich fanden sie Wasser. Wieder war es Soovend, der als Erster das Sprudeln zwischen seinen dunklen, an Wurzeln gemahnenden Fingern sah: eine Quelle. Noch in derselben Nacht fand der in seinem Schatten eine zweite Quelle. Und weil sie über viele Soldern gegraben hatten, konnten diese beiden Quellen zwei tiefe, große Löcher auffüllen, die zu zwei

tiefen, großen Seen wurden. Die Frage war nun: In welchen See sollte man das Untier treiben?

Man wird niemals erfahren, worauf sich Soovend und der in seinem Schatten geeinigt hätten, denn das Untier kam ihnen zuvor. Angelockt von dem drohenden Streit seiner beiden Verfolger, tobte es herbei und stürmte auf Soovend und den in seinem Schatten zu. Da sprang der eine in seinen See und der andere in den anderen. So wurden sie, die fast ein ganzes Leben beisammen gewesen waren, letztlich doch vom Zorn getrennt. Als sie aber in die Seen sprangen, spritzte Wasser auf und benetzte das Ungeheuer und sogleich wurde seine allerschlimmste Wut gelöscht. Der Zorn rauchte und dampfte und war ganz verwirrt und blind von seinem eigenen Dunst. Soovend, der sich als Erster gefasst hatte, schöpfte mit beiden Händen noch mehr Wasser auf das Biest. Und der, der nun nicht mehr in seinem Schatten, sondern im Wasser des anderen Sees war, tat es ihm nach. Und so schöpften sie beide und zwischen ihnen rauchte und dampfte das Untier und war so verwirrt, dass es sich nicht mehr rührte.

»Nun stehst du endlich nicht mehr in meinem Schatten und ich kann dich doch nicht sehen«, rief Soovend in den zischen- den Nebel. »Sag mir wenigstens deinen Namen!«

Den aber hatte der andere längst vergessen.

»Also werde ich dich ›Ilang‹, meinen Freund, nennen«, rief Soovend wieder und schöpfte weiter Wasser auf das dampfende Biest. »Und mit Beinamen sollst du ›der Unsichtbare‹ heißen.«

So bekam der im anderen See den Namen, den er bis heute hat: *Ilang Untad*, unsichtbarer Freund.

Zwischen den dreien – Soovend, Ilang Untad und dem ungeheuren Zorn – entstand nun eine besondere Lage: Die beiden Entdecker der Quellen, die aus ihren Seen Wasser schöpfen, konnten die letzte böse Kreatur im Süden des Kontinents

zwar bannen, aber nicht besiegen. Die Kreatur wiederum konnte nicht weiter durch die Lande wüten, ertrank aber auch nicht, denn alles Wasser, das auf sie traf, verdampfte. Und weil sie die Kreatur nicht vernichten konnten, starben auch Soovend und Ilang Untad nicht, denn das verhinderte ihr Schwur. Alle drei mussten bleiben, wo sie waren, und tun, was sie taten.

Unterdessen waren die Seen sehr schön geworden und das sie umgebende Land fruchtbar, denn es war viele Soldern lang von den beiden Bezwingern des Untiers umgegraben worden. Immer mehr Menschen kamen in den Süden an jenen Ort und wurden sesshaft, sodass Soovend und Ilang Untad nicht allein ihr Wasser schöpfen mussten. Sie hatten Gesellschaft, wurden geehrt und versorgt und es war Frieden. Über die Soldern hinweg lernten die Menschen die Sprache, die Schrift und die Baukunst – die Alte Zeit verging und unsere Zeit brach an. Für Soovend wurde an seinem See ein Turm errichtet; Ilang Untad zog sich auf eine von hohen Bäumen bestandene kleine Insel in seinem Gewässer zurück. Das Untier jedoch senkten die Menschen tief in die Erde zwischen die Seen – wo es, angekettet und Tag und Nacht mit Wasser aus beiden Seen benetzt, in alle Ewigkeit vor sich hin dampfen sollte – und bauten darüber eine Stadt.

Und so ist es bis heute: Soovend blickt aus seinem hohen Turm hinab und sein Ehrgeiz treibt ihn immer noch an, nach einer Methode zu forschen, das Untier endlich ganz zu besiegen. Ilang Untad wandelt ungesehen und mit gesenktem Kopf zwischen den Bäumen auf seiner Insel, spricht zu niemandem und erinnert sich der alten Zeiten, als er noch gemeinsam mit Soovend durch die Lande zog. Der nördliche See, der immer ein halbes Solder lang zur Hälfte im Schatten der Berge liegt, wird der >See von Ilang Untad< genannt und aus ihm fließt die Linrade ab in den Eldron. Der südliche See, der auch im Firsten von der Sonne beschienen wird und in dessen Wasseroberfläche sich die

ganze Stadt spiegelt, wird der >See von Soovend< genannt. Aus diesem See fließt die Nirgel direkt ins Meer.

Die Stadt nun, die über dem eingekerkerten Biest und zwischen den beiden Seen mit ihren Quellen von Ehrgeiz und Demut entstanden ist, die Stadt, aus der die wissbegierigsten Menschen des Kontinents kommen, zugleich mitteilsam und bescheiden, stets in Grau gewandet und nie für eine Seite Partei ergreifend, diese Stadt trägt, wie jeder weiß, den Namen Agen.

AGEN

LEGENDE

1 Die Abtänge	10 Der Fischer (Treppe, bewachter Zugang zum Gartenviertel)
2 Der Übergang (Brücke)	11 Das Schanerviertel
3 Der Awan (Aufgang, lange Treppe)	12 Der Ostmarkt
4 Die »Augen von Agen« (Sternwarten)	13 Haupttor
5 Aufgebogene Sternwarte	14 Der Südmarkt
6 Die Kora (zentraler Vorlesungssaal der Hama Enfra von Agen)	15 Der Tiendan (Platz des Wissens)
7 Die Wirbel (Friedhof)	16 Der Fischhafen
8 Der Turm von Soovend	17 Der Hüterbrunnen
9 Die 100 Gärten von Soovend (elegantes Stadtviertel)	



TEIL EINS

FEUER.

