

Unverkäufliche Leseprobe

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung von Text und Bildern, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

 | TOR

Ursula K. Le Guin

ERDSEE

DIE ERSTE TRILOGIE



Aus dem amerikanischen Englisch
von Karen Nölle

 | TOR

Aus Verantwortung für die Umwelt hat sich der S. Fischer Verlag zu einer nachhaltigen Buchproduktion verpflichtet. Der bewusste Umgang mit unseren Ressourcen, der Schutz unseres Klimas und der Natur gehören zu unseren obersten Unternehmenszielen.

Gemeinsam mit unseren Partnern und Lieferanten setzen wir uns für eine klimaneutrale Buchproduktion ein, die den Erwerb von Klimazertifikaten zur Kompensation des CO₂-Ausstoßes einschließt.

Weitere Informationen finden Sie unter: www.klimaneutralerverlag.de



Neuauflage

Erschienen bei FISCHER Tor
Frankfurt am Main, November 2020

© 2020 S. Fischer Verlag GmbH,

Hedderichstr. 114, D-60596 Frankfurt am Main

»A Wizard of Earthsea«: Die Originalausgabe erschien 1968 bei Parnassus Press,
aus dem Amerikanischen übersetzt von Karen Nölle

»The Tombs of Atuan«: Die Originalausgabe erschien 1972 bei Victor Gollancz,
aus dem Amerikanischen übersetzt von Karen Nölle

»The Farthest Shore«: Die Originalausgabe erschien 1973 bei Victor Gollancz,
aus dem Amerikanischen übersetzt von Karen Nölle

»The Word of Unbinding« und »The Rule of Names«:

Erstdruck in *Fantastic Stories of Imagination* (Januar und April 1964),
aus dem Amerikanischen übersetzt von Hans-Ulrich Möhring

»A Description of Earthsea«: Erstdruck in *Tales from Earthsea* (Harcourt, 2001),
aus dem Amerikanischen übersetzt von Karen Nölle

Satz: Dörlemann Satz, Lemförde

Druck und Bindung: CPI books GmbH, Leck

Printed in Germany

ISBN 978-3-596-70405-7

INHALT

Ein Magier von Erdsee

II

1. *Krieger im Nebel* 15
2. *Der Schatten* 28
3. *Die Schule für Magier* 43
4. *Die Entfesselung des Schattens* 61
5. *Der Drache von Pendor* 82
6. *Gejagt* 99
7. *Sperbers Flug* 113
8. *Auf der Jagd* 133
9. *Iffisch* 151
10. *Das Offene Meer* 166
- Nachwort* 182



Die Gräber von Atuan

187

- Prolog* 191
1. *Die Verzehrte* 193
 2. *Die Mauer um die Stätte* 198
 3. *Die Gefangenen* 211

4. *Träume und Geschichten* 223
5. *Licht im Berg* 238
6. *Die Menschenfalle* 250
7. *Der große Schatz* 266
8. *Namen* 278
9. *Erreth-Akbes Ring* 284
10. *Der Zorn der Dunkelheit* 296
11. *Die westlichen Berge* 305
12. *Die Überfahrt* 316
- Nachwort* 326



Das fernste Ufer

333

1. *Die Eberesche* 337
2. *Die Meister von Rokh* 349
3. *Hort* 367
4. *Magierlicht* 391
5. *Meeresträume* 403
6. *Lorbanery* 411
7. *Der Verrückte* 427
8. *Die Kinder des offenen Meeres* 442
9. *Orm Embar* 457
10. *Die Drachenflur* 476
11. *Selidor* 486
12. *Das dürre Land* 499
13. *Der Stein aus Schmerz* 515
- Nachwort* 524

Das Lösewort

531



Das Namensgebot

541



Eine Beschreibung von Erdsee

555

I

KRIEGER IM NEBEL

Die Insel Gont, ein einziger Berg, dessen spitzer Gipfel sich eine Meile über dem sturmgepeitschten Nordostmeer erhebt, ist berühmt für seine Zauberer. Die Ortschaften in den steilen Tälern und die Häfen an den engen, dunklen Buchten der Insel können sich mancher Söhne preisen, die auszogen, den Fürsten des Reichs an ihren Höfen als Zauberer oder Magier zu dienen oder auf der Suche nach Abenteuern von Insel zu Insel zu ziehen, um in ganz Erdsee zu wirken. Von diesen, heißt es, sei der wohl größte, ganz gewiss aber der am weitesten Gereiste ein Mann namens Sperber gewesen, der seinerzeit sowohl Drachenmeister als auch Erzmagier war. Von seinem Leben und seinen Heldentaten berichten das *Gedlied* und andere Gesänge, doch was hier erzählt werden soll, ist eine Geschichte aus der Zeit, als er noch nicht berühmt war und über die es keine Lieder gibt.

Er wurde in einem einsamen Dorf geboren, Zehn Erlen, am Kopf des Nordertals hoch auf dem Berg gelegen. Unterhalb des Dorfes fallen die Äcker und Weiden des Tals Stufe um Stufe zum Meer hin ab, und an die Schleifen des Flusses Ar schmiegen sich weitere Ortschaften. Oberhalb des Dorfes wächst auf Kamm hinter Kamm bis in die Höhen, wo es nichts mehr gibt als Fels und Schnee, nur Wald.

Als Kind wurde er Duni gerufen. Es war der Name, den ihm seine Mutter gab. Ihr war nicht vergönnt, ihm mehr als diesen Namen und sein Leben zu schenken, denn sie starb noch in seinem ersten Lebensjahr. Sein Vater, der Bronzeschmied des Dorfes, war ein grimmiger, wortkarger Mann, und da Dunis sechs Brüder um einiges älter waren als er und nacheinander von zu Hause weggingen, um Bauer oder Seefahrer zu werden oder sich in anderen Dörfern des Nordertals als Schmied zu verdingen, gab es niemanden, der das Kind mit Liebe großzog. Er wuchs, ein gesundes Kraut, wild heran, zu einem hochgewachsenen, aufgeweckten Jungen mit lauter Stimme, großem Stolz

und einem aufbrausenden Temperament. Als er klein war, hütete er zusammen mit den wenigen anderen Kindern aus dem Dorf Ziegen auf den steilen Wiesen über den Flussquellen, und sobald er genug Kraft hatte, den langen Blasebalg in der Schmiede zu bedienen, machte der Vater ihn zu seinem Gehilfen, und er bekam jede Menge Schläge und Peitschenhiebe. Aus Duni war nicht viel an Arbeit herauszuholen. Er lief ständig davon, streunte weit in die Wälder hinein, schwamm in den Flussbecken der Ar, die wie alle Flüsse von Gont flink und kalt dahinströmten, oder kletterte über Felswände auf die Höhen über dem Wald, von denen er das Meer sehen konnte, die weite nördliche See, in der außer Perregal keine Inseln mehr liegen.

Im Dorf lebte eine Schwester seiner Mutter, die ihn, als er klein war, mit allem Notwendigen versorgte. Doch sie hatte selbst viel zu tun und überließ Duni, kaum dass er halbwegs eigenständig war, sich selbst. Eines Tages jedoch, als er sieben war, noch nicht in die Schule ging und noch keine Ahnung davon hatte, was auf der Welt für Mächte und Kräfte herrschen, hörte er seine Tante mit einer Ziege schimpfen, die auf das Strohdach der Hütte gesprungen war und nicht herunterkommen wollte. Erst als sie etwas rief, das gereimt war, kam das Tier sofort gesprungen. Als er am nächsten Tag die langhaarigen Ziegen auf den Wiesen am Hohen Fall hütete, rief er ihnen die Worte zu, die er gehört hatte, ohne ihren Sinn oder Zweck zu kennen und ohne zu wissen, woher sie stammten:

*Noth hierth malk man
hiolk han merth han!*

Er rief die Worte laut, und die Ziegen kamen zu ihm. Sie kamen sehr schnell, alle zusammen, ohne jedes Geräusch. Sie sahen ihn aus den dunklen Schlitzern in ihren gelben Augen an.

Duni lachte und rief abermals laut den Vers, der ihm Macht über die Ziegen verlieh. Sie schoben sich näher an ihn heran, schubsten und bedrängten ihn. Da fürchtete er sich plötzlich vor ihren dicken gerippten Hörnern, ihren seltsamen Augen und ihrer sonderbaren Stille. Er versuchte aus ihrer Mitte auszubrechen und davonzulaufen. Die Ziegen liefen mit, umzingelten ihn von allen Seiten und stürmten mit ihm ins Dorf hinunter, so dicht an dicht, als wären sie mit einem

Strick vertäut, und mittendrin das weinende, laut schreiende Kind. Die Bewohner kamen aus ihren Häusern gerannt, um die Ziegen zu beschimpfen und den Jungen auszulachen. Unter ihnen war Dunis Tante, und sie lachte nicht. Sie sprach ein Wort zu den Ziegen, und die Tiere begannen wieder zu meckern und umherzustreifen und zu stöbern. Sie waren vom Zauber erlöst.

Zu Duni sagte die Tante: »Komm.«

Sie nahm ihn mit in ihre Hütte, in der sie allein lebte. Gewöhnlich ließ sie keine Kinder hinein, und die Kinder fürchteten sich vor dem Häuschen. Es war klein und dunkel, ohne Fenster, und duftete nach den Kräutern, die zum Trocknen am Dachbalken hingen: Minze und Goldlauch und Thymian, Schafgarbe und Zehrried und Perlkittel, Königshut, Spaltfuß, Rainfarn und Lorbeer. Die Tante hockte sich an die Feuerstelle und fragte den Jungen mit einem Seitenblick durch ihr zerzaustes schwarzes Haar, was er zu den Ziegen gesagt und ob er ahne, was es mit dem Spruch auf sich habe. Als sich herausstellte, dass er gar nichts wusste und dennoch die Ziegen in seinen Bann geschlagen hatte, wurde ihr klar, dass in ihm eine angeborene Macht schlummerte.

Als Sohn der Schwester hatte er ihr nichts bedeutet, doch nun sah sie ihn mit neuen Augen. Sie lobte ihn und erbot sich, ihm Sprüche beizubringen, die ihm besser zusagten, zum Beispiel das Wort, das eine Schnecke aus ihrem Haus lockt, oder den Namen, der einen Falken vom Himmel ruft.

»Ja, den Namen sollst du mir beibringen!«, rief Duni. Die Angst, die ihm die Ziegen eingeflößt hatten, war verflogen, und er platzte förmlich vor Stolz über ihr Lob seiner Tüchtigkeit.

Die Hexe mahnte: »Wenn ich dir das Wort beibringe, darfst du es niemals den anderen Kindern verraten.«

»Das verspreche ich dir.«

Über die Einfalt seiner flinken Antwort lächelte sie. »Das ist gut. Aber ich werde dein Versprechen sichern. Du wirst verstummen, bis ich dir die Zunge wieder löse, und danach wirst du zwar sprechen können, aber kein Wort von dem, was ich dir beibringe, über die Lippen bringen, wenn ein anderer Mensch es hören kann. Wir müssen die Geheimnisse unserer Kunst wahren.«

»Gut«, sagte Duni, weil er gar nicht den Wunsch verspürte, die

Spielkameraden in das Geheimnis einzuweihen, und weil es ihm gefiel, Dinge zu wissen und zu können, die sie nicht wussten oder konnten.

Er blieb still sitzen, während seine Tante sich das ungekämmte Haar zurückband, den Gürtel ihres Kleides zuknotete und sich dann wieder ans Feuer hockte, um ein paar Handvoll Blätter hineinzuworfen. Als diese einen Rauch erzeugten, der sich in der dunklen Hütte ausbreitete, fing sie an zu singen. Dabei wechselte ihre Stimme manchmal von Hoch zu Tief, als würde eine andere Stimme in ihr singen, und sie sang immer weiter, bis der Junge nicht mehr wusste, ob er wach war oder schlief. Neben ihm saß, die Augen rot vom Rauch, die ganze Zeit der alte schwarze Hund der Hexe, der niemals bellte. Dann redete die Hexe mit Duni in einer Sprache, die er nicht verstand, und ließ ihn einige Wörter und Wendungen nachsprechen, bis der Zauber wirkte und ihn mit Stummheit schlug.

»Sprich!«, sagte die Hexe, um den Bann zu prüfen.

Der Junge konnte nicht sprechen, aber er lachte.

Seine Tante bekam ein wenig Angst vor seiner Kraft, denn der eben gewirkte Zauber war der stärkste, den sie beherrschte: Sie hatte nicht nur versucht, sich zur Herrin über sein Reden und Schweigen zu machen, sondern auch, ihn zu zwingen, seine Zauberkraft in ihren Dienst zu stellen. Und er hatte, als er in den Bann geschlagen wurde, gelacht. Sie sagte darauf nichts, sondern spritzte Wasser auf die Flammen, damit sich der Rauch verzog, und gab dem Jungen Wasser zu trinken. Als die Luft klar war und Duni wieder sprechen konnte, verriet sie ihm den wahren Namen des Falken, dem der Falke gehorchen musste.

Es war Dunis erster Schritt auf dem Weg, dem er fortan sein Leben widmete, der erste auf dem Weg der Magie, der ihn eines Tages, während er einen Schatten verfolgte, über Land und Meer bis an die lichtlosen Ufer des Totenreichs führen sollte. Doch bei diesen ersten Schritten erschien er ihm als breite, helle Straße.

Als er merkte, dass die wilden Falken, wenn er sie mit Namen rief, aus dem Wind zu ihm niederstießen und mit lautem Flügelschlag auf seinem Handgelenk landeten wie die fürstlichen Jagdvögel, weckte das in ihm den Wunsch, weitere Namen zu lernen. Er lief zu seiner Tante und bat sie, ihn die Namen des Sperbers, des Fischadlers und des Steinadlers zu lehren. Für diese Worte der Macht tat er alles, was die Hexe verlangte, und lernte alles, was sie ihm beibrachte, auch wenn

ihm das Aufgetragene längst nicht immer passte. Auf Gont gibt es eine Redewendung »schwach wie Frauenzauber« und eine andere »böse wie Frauenzauber«. Und die Hexe von Zehn Erlen hatte zwar weder etwas mit schwarzer Magie zu tun, noch hätte sie sich je an den hohen Künsten vergriffen oder mit den Alten Mächten herumgepfuscht, aber als Unwissende inmitten von Unwissenden nutzte sie ihr Können häufig zu törichten und zweifelhaften Zwecken. Sie hatte keinerlei Ahnung vom Gleichgewicht oder dem Gefüge des Ganzen, mit dem sich jeder wahre Magier auskennt und in dessen Dienst er sich stellt, so dass er nur zu seiner Kunst greift, wenn echte Not es gebietet. Die Tante hingegen hatte für jeden Umstand einen Zauber und murmelte ständig Formeln vor sich hin. Viele waren vollkommen wirkungslos, da sie die falschen nicht von den echten zu unterscheiden verstand. Auch kannte sie viele Verwünschungen und besaß wohl eher das Talent, Krankheiten zu verursachen als zu heilen. Wie alle Dorfhexen konnte sie Liebestränke mischen, aber auch andere, üblere Gebräue, die Eifersucht und Hass schürten. Doch diese Fähigkeiten verbarg sie vor ihrem kleinen Lehrling und führte ihn, soweit sie es vermochte, in ehrliche Künste ein.

Seine Freude an der Zauberkunst beschränkte sich anfangs, kindgemäß, auf die Macht, die sie ihm über die Tiere verlieh, und die Kenntnis, die er dadurch gewann. Und das hielt sich sein Leben lang. Weil die anderen Kinder ihn auf den Almwiesen oft mit einem Greif zusammen sahen, nannten sie ihn Sperber. So kam er zu dem Namen, den er später überall, wo man seinen wahren Namen nicht kannte, als Rufname behielt.

Das ständige Gerede der Hexe von Ruhm und Reichtum und der großen Macht, die ein Zauberer über die Menschen erlangen könne, spornte ihn dazu an, nützlichere Kenntnisse zu erwerben. Er lernte sehr schnell. Die Hexe lobte ihn, die Kinder im Dorf begannen sich vor ihm zu fürchten, und er lebte in dem Gefühl, dass sein Ruf sich schon bald unter den Menschen verbreiten würde. Unter Anleitung der Hexe schritt er von einem Wort zum anderen und einer Formel zur nächsten fort, bis er zwölf war und einen großen Teil von dem gelernt hatte, was sie wusste: nicht viel, aber genug für ein Hexenweib in einem kleinen Dorf und mehr als genug für einen zwölfjährigen Jungen. Sie hatte ihn ihr gesamtes Kräuter- und Heilwissen und alles

gelehrt, was sie über das Finden, Fesseln, Flicken, Öffnen und Entbergen wusste. Sie hatte ihm sämtliche Lieder und Heldengesänge vorgesungen, die sie kannte, und alle Wörter der Wahren Sprache an ihn weitergegeben, die sie von dem Zauberer gelernt hatte, der ihr Lehrer gewesen war. Und Duni hatte sich darüber hinaus eine Reihe von Kunststücken, Scherzen und Illusionen von den Wettermachern und Gauklern abgesehen, die im Nordertal und im Ostwald von Ort zu Ort zogen. Mit einem dieser schlichten Kunststücke bewies er zum ersten Mal, welch große Macht in ihm wohnte.

Zu jener Zeit war das Reich Kargad mächtig und stark. Es liegt zwischen den Nord- und den Ostmarken und erstreckt sich über vier große Inseln: Karego-At, Atuan, Hur-at-Hur und Atnini. Man spricht dort eine andere Sprache als im Archipel und den übrigen Marken, und das dort lebende Volk ist wild, weißhäutig, hellhaarig und kriegerisch; es ist blutrünstig und liebt den Geruch brennender Städte. Im Jahr zuvor waren die Karger mit einer großen rotbesegelten Schiffsflotte über die Torikeln und die wehrhafte Insel Torheven hergefallen. Die Nachricht war nach Gont gelangt, aber die Fürsten von Gont scherten sich nur um ihre Seeräuberei und schenkten den Nöten anderer Inseln wenig Beachtung. Dann fiel Spevey an die Karger und wurde geplündert und verwüstet, und da die Bewohner in die Sklaverei verschleppt wurden, liegt die Insel bis heute in Trümmern. Als Nächstes kamen die Karger nach Gont und landeten mit einer Flotte von dreißig großen Langschiffen in Osthafen. Sie sagten der Stadt den Kampf an, nahmen sie ein und brannten sie nieder. Ihre Schiffe ließen sie gut bewacht an der Mündung der Ar zurück und zogen plündernd durch das Tal, verwüsteten Felder und Häuser und metzelten Menschen und Vieh. Unterwegs schwärmten sie aus und machten Beute, wo sie wollten. Flüchtende alarmierten die höher gelegenen Dörfer. Bald sah man auch in Zehn Erlen Rauch am östlichen Himmel, und am Abend blickten alle, die zum Hohen Fall aufstiegen, in das dunsterfüllte, von rotem Feuerschein durchzogene Tal hinunter, wo erntereife Felder und Obstwiesen brannten, die Früchte an den lodern den Zweigen brien und die Reste der Bauernhäuser schwelten.

Einige Dorfbewohner flohen durch die Schluchten bergan und versteckten sich im Wald, einige machten sich bereit, um ihr Leben zu kämpfen, und einige taten weder das eine noch das andere, sondern

standen herum und jammerten. Die Hexe gehörte zu denen, die flüchteten. Sie versteckte sich allein in einer Höhle am Kapperdingfels und verschloss den Eingang mit Hilfe einer Zauberformel. Dunis Vater, der Bronzeschmied, wollte die Schmiedegrube und die Esse, an denen er fünfzig Jahre gearbeitet hatte, nicht verlassen und blieb im Dorf. Er mühte sich die Nacht hindurch, aus sämtlichem Metall, das verfügbar war, Speerspitzen zu hämmern, während andere sie an Hacken- und Harkenstielen festschnürten, weil keine Zeit blieb, sie richtig in Fassungen zu verankern. Im Dorf hatte man bis dahin außer Jagdbögen und kurzen Messern keine Waffen gehabt, da das Bergvolk von Gont nicht kriegerisch ist; es ist nicht für seine Krieger bekannt, sondern für seine Ziegendiebe, Seeräuber und Zauberer.

Bei Sonnenaufgang bildete sich ein dichter weißer Nebel, wie an vielen Herbstmorgen auf den Höhen der Insel. Die Dorfleute standen mit ihren Jagdbögen und frischgeschmiedeten Speeren zwischen ihren Hütten und Häusern an der gewundenen Straße von Zehn Erlen und wussten nicht, ob die Karger noch weit oder schon ganz nahe waren. Sie starrten stumm in den Nebel, der alle Umrisse und Gefahren, alles, was fern war, vor ihnen verbarg.

Unter ihnen war auch Duni. Er hatte die ganze Nacht am Blasebalg geschuftet und unermüdlich die beiden langen Ziegenlederbälge, mit denen das Feuer geschürt wurde, zusammengedrückt und wieder auseinandergezogen. Jetzt zitterten und schmerzten seine Arme so, dass er den Spear, den er sich ausgesucht hatte, nicht heben konnte. Er wusste nicht, wie er kämpfen sollte oder was er tun konnte, um sich und den Dorfbewohnern zu helfen. Es wurmte ihn, dass er schon als Kind durch eine kargische Lanze den Tod finden würde; dass er ins dunkle Land aufbrechen sollte, ohne je den eigenen Namen, seinen wahren Mannesnamen erfahren zu haben. Er betrachtete seine dünnen, nebelfeuchten Arme und verfluchte seine Schwäche, denn er wusste um seine Stärke. Er hatte Macht in sich, wenn er sie denn zu benutzen verstand. Verzweifelt ging er alle Zauberformeln, die er kannte, danach durch, ob sie geeignet wären, ihm und seinem Dorf einen Vorteil oder wenigstens eine Chance zu verschaffen. Doch Not allein reicht nicht, um Macht zu entfesseln: Es gehört auch Wissen dazu.

Durch die Hitze der Sonne, die über dem Gipfel am wolkenlosen

Himmel schien, wurde der Nebel lichter. Als sich die dichten Felder aufzulösen begannen und nur stellenweise rauchgraue Fähnchen übrig blieben, sahen die Dorfleute einen Trupp Krieger auf sie zukommen. Mit Bronzehelmen und Beinschienen und Brustpanzern aus dickem Leder bewehrt, mit Schwertern und den langen kargischen Lanzen bewaffnet, marschierte eine gefiederte, rasselnde, weit gestreute Schlange am steilen Ufer der Ar bergauf und war schon so nahe, dass man die weißen Gesichter sah und die Worte ihrer Sprache hörte, wenn sie sich etwas zuriefen. Die einfallende Horde zählte um die hundert Mann; das ist nicht viel. Aber im Dorf befanden sich gerade mal achtzehn Männer und Knaben.

Die Not rief, und nun kam das Wissen. Während Duni zusah, wie der Nebel auf dem Weg vor den Kargern verwehte, fiel ihm plötzlich ein Zauber ein, der sie womöglich retten konnte. Ein alter Wettermacher aus dem Tal hatte dem Jungen, um ihn als Lehrling zu gewinnen, ein paar Wetterformeln beigebracht. Eine davon, das Nebelweben, war eine Bindeformel, mit der man an jedem beliebigen Ort einen Nebel erzeugen konnte. Wer mit Illusionen geübt ist, kann damit Nebelfetzen zu gespenstischen Erscheinungen verdichten, die sich eine Zeitlang halten und dann wieder auflösen. Diese Fähigkeit besaß der Junge nicht, aber sein Ziel war ein anderes, und er hatte die Kraft, den Zauber an die eigenen Zwecke anzupassen. Schnell und laut rief er die Orte und Ränder des Dorfes auf. Dann sprach er die Formel des Nebelwebens, verstärkte sie noch, indem er die Worte einer Verhüllungsformel hineinmischte, und rief zuletzt das Wort, das den Zauber in Gang setzte.

Er war kaum fertig, als sein Vater ihm von hinten eine Ohrfeige verpasste, die ihn zu Boden schlug. »Sei still, du Narr! Halt dein dummes Maul und versteck dich, wenn du zum Kämpfen zu schwach bist.«

Duni stand auf. Er konnte die Karger jetzt am unteren Dorfbende hören. Sie mussten bereits die große Eibe im Hof des Gerbers erreicht haben. Ihre Stimmen und das Klirren und Quietschen ihrer Rüstungen und Waffen waren deutlich, aber zu sehen waren sie nicht. Der Nebel hatte sich um das Dorf geschlossen, so dicht, dass alles grau wurde und man die Hand nicht mehr vor Augen sah.

»Ich habe uns alle versteckt«, sagte Duni matt, denn ihm brummte der Schädel vom Schlag seines Vaters, und die zwiefache Beschwörung hatte ihn seine letzte Kraft gekostet. »Ich werde den Nebel halten, so-

lange ich kann. Sag den anderen, sie sollen die Krieger zum Hohen Fall hinaufführen.«

Der Schmied starrte seinen Sohn an, der wie ein Spuk in dem unheimlichen nasskalten Nebel stand. Es dauerte einen Augenblick, bis er verstand, was Duni gesagt hatte, doch dann rannte er – vollkommen lautlos, weil er jeden Zaun und jeden Winkel des Dorfes kannte – los, um die anderen zu suchen und ihnen aufzutragen, was sie tun sollten. Durch den grauen Nebel schimmerte verschwommenes Rot, als die Karger ein Strohdach anzündeten. Aber sie kamen noch immer nicht ins Dorf, sondern warteten am unteren Ende darauf, dass der Nebel sich verzog und ihre Beute enthüllte.

Der Gerber, dessen Haus es war, das brannte, schickte ein paar Jungen aus, damit sie den Kargern direkt vor der Nase herumsprangen. Sie verhöhnten sie laut und verschwanden wieder wie Rauch, der sich in Rauch auflöst. Unterdessen huschten die älteren Männer von Haus zu Haus und hinter Zäunen entlang in die Nähe der Krieger, die mittlerweile einen dichten Pulk bildeten, und beschossen sie mit Pfeilen und Speeren. Ein Karger fiel durch einen Speer, der ihn, noch warm vom Schmieden, ganz durchdrungen hatte. Andere wurden von Pfeilen geritzt, und alle rasten vor Wut. Sie stürmten los, um ihre kümmerlichen Angreifer zu vernichten, aber fanden nichts als Nebel, der von Stimmen widerhallte. Sie folgten den Stimmen und stießen mit ihren langen gefiederten, blutbefleckten Lanzen vor sich in das Grau. So liefen sie brüllend durch die Straße bergan, ohne mitzubekommen, dass sie mit den leeren Hütten und Häusern, die im wogenden Nebel auftauchten und wieder verschwanden, das ganze Dorf hinter sich ließen. Die Bewohner stoben davon. Die meisten liefen weit voraus, weil sie das Gelände kannten; aber einige, kleine Jungen oder alte Männer, waren langsam. Wenn die Karger sie fanden, stießen sie ihren Schlachtruf aus und töteten sie mit ihren Lanzen oder ihren Schwertern. Dazu riefen sie die Namen der weißen Göttlichen Brüder von Atuan:

»Wuluah! Atwah!«

Einige Soldaten zögerten, als sie spürten, dass der Boden unter ihren Füßen uneben wurde, doch die anderen suchten einfach weiter das Phantomdorf und folgten den verschwommenen Gestalten, die eben außer Reichweite vor ihnen herhuschten. Diese flüchtigen For-

men geisterten nun überall durch den Nebel wie unstete, rasch wieder verblassende Schatten. Ein Trupp der Karger jagte den Spuk bis hinauf zum Hohen Fall, an den Felsrand über den Quellen der Ar, wo die Schemen, denen sie nachliefen, in die Luft hinausschwebten und sich in lichterem Nebel auflösten, während die Verfolger von jähem Sonnenlicht geblendet schreiend aus großer Höhe in die Tiefe stürzten und in den seichten Wasserbecken unter den Felsen zu Tode kamen. Die Männer in der zweiten Reihe blieben am Felsrand stehen und lauschten ins Grau hinunter.

Nun wurden die Karger von Angst ergriffen und begannen in dem unheimlichen Nebel nicht mehr die Dorfbewohner, sondern ihre Kameraden zu suchen. Doch auch als sie sich am Berghang zusammenscharten, mischten sich unter sie noch immer Geister und Gespenster und andere Schatten, die hinterrücks mit Speeren oder Messern auf sie einstachen und wieder verschwanden. Daher flüchteten sie alleamt den Berg hinunter, stumm und mit unsicheren Schritten, bis die dunkle Nebelwand auf einmal hinter ihnen zurückblieb und sie den Fluss und die Schluchten unterhalb des Dorfes hell und klar in der Morgensonne liegen sahen. Wie ein Mann blieben sie stehen und sahen sich um. Über dem Weg lag eine graue wogende Wand, die alles, was dahinterlag, verbarg. Aus ihr stürzten noch zwei, drei versprengte Karger hervor, auf den Schultern die langen schwankenden Lanzen. Keiner der Karger schaute ein zweites Mal zurück. Alle liefen, so schnell ihre Füße sie trugen, von dem verzauberten Ort fort.

Weiter unten im Nordertal jedoch kamen die Krieger kämpferisch auf ihre Kosten. Von Ovark bis an die Küste hatten alle Ortschaften des Ostwaldes ihre Männer zu den Waffen gerufen und schickten sie nun gegen die Eindringlinge in die Schlacht. Schlag auf Schlag stürmten sie aus den Bergen hinab und trieben die Feinde binnen zwei Tagen bis hinunter an die Küste oberhalb von Osthafen, wo sie entdeckten, dass man ihre Schiffe verbrannt hatte. Sie kämpften mit dem Rücken zum Meer, bis der letzte Mann getötet und der Sand der Armündung braun von Blut war und erst von der nächsten Flut wieder reingewaschen wurde.

In Zehn Erlen und am Hohen Fall hielt sich der undurchdringliche Nebel an jenem Morgen noch eine Weile. Dann riss er plötzlich auf und verwehte. Überall am Hang standen Männer im strahlenden

Licht des windigen Morgens und rieben sich staunend die Augen. An einer Stelle lag blutend ein toter Karger mit langen, offenen gelben Haaren, an einer anderen der Dorfgerber, in der Schlacht gefallen wie ein König.

Unten im Dorf brannte noch das Haus, das die Karger angezündet hatten. Die Dorfbewohner liefen hin und löschten das Feuer, da ihre Schlacht gewonnen war. Auf der Straße an der großen Eibe fanden sie Duni, des Bronzeschmieds Sohn. Er stand allein dort, unverletzt, aber sprachlos und stumm und wie betäubt. Alle wussten, was er getan hatte. Sie führten ihn zum Haus des Vaters und holten die Hexe aus ihrer Höhle, damit sie den Jungen heile, der ihnen Leben und Besitz gerettet hatte – allen außer den vieren, die von den Kargern getötet worden waren, und dem einen Haus, das niedergebrannt war.

Der Junge war nicht durch eine Waffe verletzt worden, konnte aber weder essen noch schlafen; er schien nicht zu hören, was man zu ihm sagte, und die ihn besuchten nicht zu sehen. Es gab weit und breit keinen Zauberer, dessen Macht ausreichte, um ihn von seinem Leiden zu heilen. Seine Tante sagte: »Er hat sich übernommen«, aber sie kannte kein Mittel, das ihm hätte helfen können.

Während er stumm und unansprechbar dalag, verbreitete sich die Kunde von dem Knaben, der den Nebel gewebt und die kargischen Krieger durch wimmelnde Schatten verschreckt hatte, im ganzen Nordertal – und im Ostwald und auf der anderen Seite des Bergs bis hinunter in den Großhafen von Gont. Am fünften Tag nach dem Gemetzel an der Armündung kam ein Fremder nach Zehn Erlen, ein barhäuptiger Mann von unbestimmbarem Alter, mit einem Umhang bekleidet und mit einem schweren, mannshohen Eichenstab in der Hand, an dem er überhaupt nicht schwer zu tragen schien. Er stieg nicht am Lauf der Ar empor wie die meisten anderen Besucher des Dorfs, sondern kam von oben, aus dem Wald unter dem Gipfel des Gontbergs. Die Dorffrauen erkannten ihn sofort als Magier, und als er ihnen mitteilte, dass er ein Allheiler sei, führten sie ihn gleich zum Haus des Schmieds. Dort schickte der Fremde alle bis auf den Vater und die Tante des Jungen fort. Dann beugte er sich über das Bett, in dem Duni lag und in die Dunkelheit starrte. Er legte ihm nur die Hand auf die Stirn und berührte einmal seine Lippen.

Langsam richtete Duni sich auf und sah sich um. Es dauerte nicht

lange, dann konnte er wieder sprechen und verspürte auch ein wenig Kraft und Appetit. Man gab ihm zu essen und zu trinken. Dann legte er sich wieder auf sein Bett und beobachtete den Fremden mit dunklen, fragenden Augen.

Der Bronzeschmied sagte zu dem Fremden: »Du bist kein gewöhnlicher Mann.«

»Auch dieser Knabe wird kein gewöhnlicher Mann sein«, erwiderte der Fremde. »Die Kunde von dem Nebel, den er gewirkt hat, ist bis nach Re Albi gedrungen, wo ich wohne. Ich bin gekommen, ihm seinen Namen zu geben, falls, wie man mir berichtet, sein Mannesfest noch bevorsteht.«

Die Hexe flüsterte dem Schmied zu: »Bruder, das muss der Magier von Re Albi sein, Ogion der Schweigsame, der damals das Erdbeben bezwungen ...«

»Herr«, sagte der Bronzeschmied, der von einem großen Namen nicht zu schrecken war, »mein Sohn wird nächsten Monat dreizehn, aber wir möchten seine Namensgebung im Winter feiern, beim Fest der Sonnenwiederkehr.«

»Feiert seine Taufe so bald wie möglich«, sagte der Magier, »denn er braucht seinen Namen. Ich habe jetzt anderes zu tun, aber ich werde an dem von euch gewählten Tag zurückkommen. Wenn es euch recht ist, werde ich ihn hinterher mit zu mir nehmen. Und wenn er sich als fähig erweist, werde ich ihn als Lehrling behalten oder dafür sorgen, dass er seiner Gabe entsprechend unterwiesen wird. Denn es ist gefährlich, den Geist eines geborenen Magiers ungeschult zu lassen.«

Ogion sprach sehr sanft, aber so bestimmt, dass selbst der starrköpfige Schmied zu allem sein Einverständnis gab.

An Dunis dreizehntem Geburtstag, einem Tag in der herrlichen Zeit des Frühherbstes, wenn die Bäume noch buntbelaubt sind, kehrte Ogion von seinen Wanderungen über den Gontberg in das Dorf zurück, und sie vollzogen das Übergangsritual. Die Hexe nahm dem Jungen den Namen Duni, den er als Säugling von seiner Mutter erhalten hatte. Namenlos und nackt stieg er in die kalte Quelle der Ar, wo sie unter der hohen Felswand aus dem Stein entspringt. Als er ins Wasser trat, zog eine Wolke vor das Gesicht der Sonne und warf große Schatten auf das Becken, die ihn im Wasser umspielten. Er schritt, wie es sich gehörte, langsam und aufrecht zum anderen Ufer, obwohl er

im eisigen, sprudelnden Wasser vor Kälte zitterte. Als er ans Ufer kam, reichte ihm der wartende Ogion die Hand, nahm ihn beim Arm und flüsterte ihm leise seinen wahren Namen ins Ohr: Ged.

So bekam er seinen Namen von einem Mann, der äußerst weise mit Macht umzugehen verstand.

Das Fest war noch längst nicht zu Ende, alle Dorfbewohner saßen fröhlich an den mit Speisen und Bier reichbeladenen Tischen, und ein Barde aus dem Tal trug gerade *Der Drachenmeister Taten* vor, als der Magier mit seiner sanften Stimme zu Ged sprach: »Komm, Junge. Sag deinen Leuten Lebewohl und lass sie weiter feiern.«

Ged holte, was er mitzunehmen hatte, das gute Bronzemesser, das sein Vater für ihn geschmiedet hatte, einen Ledermantel, den die Witwe des Gerbers ihm kleiner gemacht hatte, und einen Erlenstock, den seine Tante für ihn verzaubert hatte: Das war alles, was er außer Hemd und Hose besaß. Er verabschiedete sich von den Gästen – allen Menschen, die er auf der Welt kannte – und sah sich noch einmal in seinem Dorf unter den Felsen über der Flussquelle um. Dann machte er sich mit seinem neuen Meister auf in die steilen Wälder der Berginsel, durch das Laub und die Schatten des goldenen Herbstes.