

# 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 CO<sub>2</sub>-Ausstoßes einschließt.

Weitere Informationen finden Sie unter: [www.klimaneutralerverlag.de](http://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 Schlitzen 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