

ROBERT JORDAN

4



DAS
RAD
DER
ZEIT

Der Schatten erhebt sich

PIPER

ROBERT JORDAN

4



DAS
RAD
DER
ZEIT

PIPER

Der Schatten erhebt sich

Der Schatten erhebt sich

Entdecke die Welt der Piper Fantasy:

www.piper-fantasy.de

Aus dem Amerikanischen von Uwe Luserke

© Robert Jordan 2000

Titel der amerikanischen Originalausgabe: *The Shadow Rising*»,

Tom Doherty Associates, Tor Books, New York 1992

© der deutschsprachigen Ausgabe:

Piper Verlag GmbH, München 2004, 2005

Erstmals erschienen im Wilhelm Heyne Verlag, München
in drei Bänden: »Schattensaat « (1994),

»Die Heimkehr« (1995), »Der Sturm bricht los« (1995)

Karte: Ellisa Mitchell

Covergestaltung: Guter Punkt, München

Coverabbildung: Markus Weber und Stephanie Gauger,
Guter Punkt, unter Verwendung von Motiven von Getty
Images und iStock

Sämtliche Inhalte dieses E-Books sind urheberrechtlich geschützt. Der Käufer erwirbt lediglich eine Lizenz für den persönlichen Gebrauch auf eigenen Endgeräten. Urheberrechtsverstöße schaden den Autoren und ihren Werken. Die Weiterverbreitung, Vervielfältigung oder öffentliche Wiedergabe ist ausdrücklich untersagt und kann zivil- und/oder strafrechtliche Folgen haben.

In diesem E-Book befinden sich Verlinkungen zu Webseiten Dritter. Wir weisen darauf hin, dass sich der Piper Verlag nicht die Inhalte Dritter zu eigen macht.

Inhalt

Cover & Impressum

Karte

Widmung

Motto

Vorwort

Kapitel 1

Schattensaat

Kapitel 2

Störungen im Muster

Kapitel 3

Überlegungen

Kapitel 4

Marionetten

Kapitel 5

Verhör

Kapitel 6

Tore

Kapitel 7

Spiel mit dem Feuer

Kapitel 8

Sturköpfe

Kapitel 9

Entscheidungen

Kapitel 10

Widerstand

Kapitel 11

Was im Verborgenen liegt

Kapitel 12

Nach Tanchico oder zur Burg?

Kapitel 13

Gerüchte

Kapitel 14

Die Bräuche in Mayene ...

Kapitel 15

Über die Schwelle

Kapitel 16

Abschiede

Kapitel 17

Irrtümer

Kapitel 18

In die Kurzen Wege

Kapitel 19

Der Wogentänzer

Kapitel 20

Der Wind erhebt sich

Kapitel 21

Ins Herz hinein

Kapitel 22

Aus dem Stein

Kapitel 23

Jenseits des Steins

Kapitel 24

Rhuidean

Kapitel 25

Die Straße zum Speer

Kapitel 26

Die Geweihten

Kapitel 27

Durch die Kurzen Wege

Kapitel 28

Der Turm von Ghenjei

Kapitel 29

Heimkehr

Kapitel 30

Jenseits der Eiche

Kapitel 31

Versprechen

Kapitel 32

Brennende Fragen

Kapitel 33

Ein neuer Faden im Muster

Kapitel 34

Der mit der Morgendämmerung kommt

Kapitel 35

Eine harte Lektion

Kapitel 36

Falsche Spuren

Kapitel 37

Der Imre-Außenposten

Kapitel 38

Verborgene Gesichter

Kapitel 39

Ein Becher Wein

Kapitel 40

Trolloc-Jäger

Kapitel 41

Bei den Tuatha'an

Kapitel 42

Ein fehlendes Blatt

Kapitel 43

Der Wolf leckt seine Wunden

Kapitel 44

Der Sturm naht

Kapitel 45

Das Schwert des Kesselflickers

Kapitel 46

Schleier

Kapitel 47

Eine Vorhersage geht in Erfüllung

Kapitel 48

Ein Angebot wird abgelehnt

Kapitel 49

Die Kaltfelsenfestung

Kapitel 50

Fallen

Kapitel 51

Enthüllungen in Tanchico

Kapitel 52

Hilfe in der Not

Kapitel 53

Eine bindende Entscheidung

Kapitel 54

Im Palast

Kapitel 55

In die Tiefe

Kapitel 56

Goldauge

Kapitel 57

Die Stunde der Wahrheit

Kapitel 58

Die Fallen von Rhuidean

Motto

Glossar

Vorbemerkung zur Datierung



Gewidmet

ROBERT MARKS

Schriftsteller, Lehrer, Gelehrter, Philosoph,
Freund und Quelle der Inspiration

*Der Schatten wird sich erheben über die Welt
und alle Länder verdunkeln bis hin zum letzten,
und es wird weder Licht geben noch Sicherheit.
Und er, der aus der Morgendämmerung geboren wurde,
aus einer Tochter des Speers, wie es prophezeit
wurde, wird seine Hände ausstrecken, um den
Schatten zu fangen, und die Welt wird aufschreien
im Schmerz der Erlösung. Aller Ruhm gebührt dem Schöpfer
und dem Licht und ihm, der wiedergeboren wird.
Möge uns das Licht vor ihm beschützen.*

– aus: Kommentaren zum Karaethon-Zyklus

Sereine dar Shamelle Motara

Ratsschwester der Comaelle,

Hochkönigin von Jaramide

(ca. 325 NZ im Dritten Zeitalter)

Vorwort

Das Rad der Zeit dreht sich, Zeitalter kommen und vergehen und lassen Erinnerungen zurück, die zu Legenden werden. Legenden verblassen zu Mythen und sogar der Mythos ist lange vergessen, wenn das Zeitalter ihres Ursprungs wiederkehrt.

Mit diesen Worten beginnt jede Chronik aus der Welt des Rades, eines Universums, in dem das Rad der Zeit und das Große Muster des Schicksals, das es webt, das oberste Prinzip sind.

Rand al'Thor ist der Wiedergeborene Drache.

Aufgewachsen in dem kleinen Dorf Emondsfelde lebt er auf dem Hof seines Vaters weitab von den Wirrnissen der Zeit. Es ist ein gutes Leben in einer Epoche, in der das furchtbare Erbe des Schattenkrieges noch immer allgegenwärtig ist und die Welt vor der Rückkehr des Dunklen Königs zittert.

Vor über drei Jahrtausenden endete das Zeitalter der Legenden mit der Zerstörung der Welt. Es war ein Goldenes Zeitalter, in dem besonders begabte Männer und Frauen aus der Wahren Quelle schöpften und die *Eine Macht* lenkten. Man nannte sie Aes Sedai, und sie machten sich mit der *Einen Macht* die Elemente untertan und vollbrachten Heldentaten.

Aber dann – so berichten die Chroniken – erlagen einige von ihnen den Einflüsterungen des Bösen. Sie wollten den Dunklen König, die Quelle alles Bösen, aus seinem Kerker befreien, in den ihn der Schöpfer im Augenblick der Schöpfung einsperrte. Der Schattenkrieg verheerte das Land, denn die *Eine Macht* erwies sich als schreckliche Waffe.

Unter der Führung von Lews Therin Telamon, dem stärksten Aes Sedai seiner Zeit, führten die Streitkräfte des Lichts einen letzten verzweifelten und gewagten Schlag. Sie versiegelten den Kerker am Berg Schayol Ghul und sperrten die mächtigsten der abtrünnigen Aes Sedai dort ein, jene Männer und Frauen, die im Namen Shai'tans die Heere des Bösen anführten und sich selbst als die Auserwählten bezeichneten, während die Welt sie nur die Verlorenen nannte.

Der Augenblick des Triumphs endete in der Zerstörung der Welt. Der Dunkle König vergiftete *Saidin*, die männliche Hälfte der Wahren Quelle. Machtlenker verfielen dem Wahnsinn und entfesselten einen Sturm der Vernichtung, der die Zivilisation ins Unheil stürzte. Allen voran Lews Therin, der Drache, der am Ende alle tötete, die etwas von seinem Blut in sich trugen, und schließlich auch sich selbst.

Aber das Rad dreht sich unerbittlich weiter, neue Reiche sind aus dem Chaos entstanden. Doch das Erbe des Bösen ist allgegenwärtig. Noch immer brüten vom Schatten verseuchte Landstriche die nichtmenschlichen menschenfressenden Trollocs und anderes Schattengezücht aus, während

Schattenfreunde im Verborgenen das Vermächtnis des Dunklen Königs erfüllen.

Vor allem aber bestimmt eine Prophezeiung den Lauf der Welt: die Prophezeiung des Drachen. Sie verkündet die Befreiung des Dunklen Königs und die Wiedergeburt Lews Therin Telamons. Sie berichtet von dem Wiedergeborenen Drachen, einem Mann, der sowohl der Vernichter als auch der Erlöser der Welt sein soll. Er kann die *Eine Macht* lenken, und er soll *Tarmon Gai'don* schlagen, die Letzte Schlacht gegen den Dunklen König.

Diese Prophezeiung bestimmt auch den Weg der Aes Sedai. Nach der Verschmutzung der Wahren Quelle können nur noch Frauen die *Eine Macht* gefahrlos benutzen. Sie haben in der Stadt Tar Valon die Weiße Burg gegründet und bewahren das Erbe der Vorzeit. Sie dienen als Berater von Königen und Königinnen, aber sie sind auch gefürchtet und gehasst. Und sie machen unerbittlich Jagd auf alle Männer, in denen sich das Talent zum Machtlenken manifestiert, um Schlimmes zu verhindern.

Das alles kennt der junge Rand aber nur aus Geschichten. In der Gegend der Zwei Flüsse geht das Leben einen beschaulichen Gang. Das ändert sich schlagartig in der Nacht, in der Trollocs das Dorf angreifen. Das Schattengezücht macht Jagd auf Rand und seine beiden Freunde Perrin Aybara und Mat Cauthon, und niemand kann sich das erklären. Allein die scheinbar zufällige Anwesenheit der reisenden Aes Sedai

Moiraine und ihres Behüters Lan rettet das Dorf und die Jungen. Moiraine will sie in die Sicherheit der Weißen Burg bringen, und notgedrungen verlassen Rand, Mat und Perrin ihre Heimat. Begleitet werden sie von Egwene, Rands Jugendliebe, in der sich das Talent zur Machtlenkerin manifestiert hat, und Nynaeve, der Dorfheilerin, in der ebenfalls diese Fähigkeiten schlummern.

Rand kann das alles nicht verstehen. Er ist doch nur ein Schafhirte, und seine Freunde sind ebenfalls ganz normale Jungen. Aber auf der Flucht vor den Sendboten des Bösen wird schnell klar, dass er in der Tat etwas Besonderes ist, als sich seltsame und beängstigende Fähigkeiten in ihm manifestieren.

Er ist der Wiedergeborene Drache, von dem in den Prophezeiungen die Rede ist, er soll bei *Tarmon Gai'don*, der Letzten Schlacht, gegen den Dunklen König antreten.

Das ist ein Schicksal, das Rand weder akzeptieren kann noch will. Immer wieder hat es im Lauf der Zeit falsche Drachen gegeben, Männer, die über die *Eine Macht* verfügten und die ganze Nationen in Krieg und Untergang trieben. Männer, die von Aes Sedai gejagt und gewaltsam der Fähigkeit des Machtlenkens beraubt wurden. Männer wie den falschen Drachen Logain, der erst kürzlich zur Strecke gebracht wurde und jetzt Gefangener der Aes Sedai ist.

Aber Rand kann sich den Ereignissen nicht verschließen. Der Verlorene Ba'alzamon erscheint ihm in seinen Träumen. Die mächtigen Gefolgsleute des Dunklen Königs haben sich schon

lange aus ihrem Gefängnis befreit und wollen jenes Werk vollenden, das sie im Schattenkrieg begannen.

Ba'alzamon nennt ihn den wiedergeborenen Lews Therin, den Brudermörder. Er bietet Rand an, ihn zu verschonen, wenn er sich nur auf die Seite des Dunklen Königs schlägt. Und er warnt ihn vor den Aes Sedai, die ihre eigenen Pläne mit dem Wiedergeborenen Drachen haben. So wie Moiraine, die so viel mehr über Rand weiß, als sie preisgibt.

Gejagt von Trollocs und Schattenfreunden entdecken Rand, Mat und Perrin, dass sie *Ta'veren* sind. Ihre Taten beeinflussen das Muster, das Gewebe des Schicksals, und ihre Handlungen führen dazu, dass sich die Prophezeiungen des Drachen erfüllen.

Rand will weder Marionette der Aes Sedai sein noch ein Handlanger des Bösen. Er kann verhindern, dass Ba'alzamon das Auge der Welt an sich reißt, eine künstlich erschaffene Ansammlung unverdorbenen *Saidins*. Bei dem Kampf wird das Auge vernichtet, aber die Freunde finden das sagenumwobene Horn von Valere, ein weiteres Artefakt, mit dem man tote Helden zum Kampf gegen den Schatten aus dem Grab rufen kann.

Rand glaubt Ba'alzamon getötet zu haben und damit endgültig frei zu sein. Eine Begegnung mit der Aes Sedai Suan Sanche zeigt ihm jedoch, dass er seinem Schicksal nicht entkommen kann. Suan Sanche ist der Amyrlin-Sitz, die gewählte Anführerin der Weißen Burg. Sie hütet ein Geheimnis.

Vor langer Zeit erfuhr sie von der Geburt des echten Wiedergeborenen Drachen und schickte ihre Freundin und Vertraute Moiraine aus, ihn zu finden. Nach langen Jahren der Suche führte das Muster Moiraine nach Emondsfelde.

Siuana Sanche lässt Rand ziehen. Damit geht sie ein großes Risiko ein, denn es gibt in der Weißen Burg Fraktionen, die dieses Handeln nicht billigen und den Wiedergeborenen Drachen um jeden Preis unter Kontrolle bringen wollen.

Das Horn von Valere soll in die Weiße Burg geschafft werden, die als Bollwerk gegen die Macht des Bösen gilt. Aber es wird von dem Schattenfreund Padan Fain gestohlen, der Rand mit unversöhnlichem Hass verfolgt. Mat Cauthon und Perrin Aybara wollen es zurückholen, und Rand schließt sich ihnen an.

Die lange Jagd führt sie zur Halbinsel von Toman, wo sie in der Stadt Falme auf die Vorhut einer Invasionsarmee stoßen. Die Seanchaner sind gelandet, eine in Vergessenheit geratene Nation von jenseits des Meeres. Auch in Seanchan kennt man Machtlenkerinnen, aber man hält sie für so gefährlich, dass man sie versklavt und ihren Willen bricht. Das müssen auch Egwene und Nynaeve erkennen, die zusammen mit Elayne Trakand von Schattenfreunden verraten werden.

Die jungen Frauen aus Emondsfelde sind als Novizinnen in der Weißen Burg aufgenommen worden. Dort haben sie Elayne Trakand kennengelernt. Elayne ist die Tochter der Königin von Andor und damit die Thronerbin. Die harte Ausbildung der Aes Sedai lässt die Drei trotz ihrer so unterschiedlichen Herkunft

schnell Freundschaft schließen. Sie können nicht wissen, dass die Weiße Burg schon lange von Schattenfreunden unterwandert ist. Die Aes Sedai sind in sieben Ajahs organisiert, jede dieser Gemeinschaften spezialisiert sich auf einen anderen Zweig der *Einen Macht*. Während die Braune Ajah nach der Ansammlung von Wissen trachtet, macht die Rote Ajah Jagd auf Männer, bei denen sich die Macht manifestiert. Aber es ist die Schwarze Ajah, die sich dem Dunklen König verschrieben hat.

Eine Schwarze Ajah liefert die drei Frauen, die alle Kontakt mit dem Wiedergeborenen Drachen hatten, den Seanchanern aus. Nynaeve und Elayne können fliehen, aber Egwene fällt den Fremden in die Hände und wird zur *Damane* gemacht, einer versklavten Machtlenkerin.

In Falme kommt es zu einer großen Schlacht. Mitten im Kampf gegen die Seanchaner begegnet Rand erneut Ba'alzamon, der immer noch versucht, ihn auf die Seite des Schattens zu locken. Während Rand verzweifelt gegen den Verlorenen kämpft, benutzt Mat Cauthon das Horn von Valere und ruft die Geister der Helden der Vergangenheit, die dem Drachenbanner folgen müssen. Gemeinsam treiben sie die Invasoren zurück ins Meer. In den Kampfwirren kann Egwene von ihren Freundinnen befreit werden.

Es sind diese Ereignisse, die Rand al'Thor schließlich zur Einsicht bewegen. Das Rad der Zeit hat dieses Muster gewoben, er ist der Wiedergeborene Drache, die Reinkarnation von Lews Therin. Er hat keine Wahl, er muss seinem Schicksal folgen und

den Kampf gegen den Dunklen König und die Verlorenen aufnehmen.

Sein Weg führt ihn nach Tear, eine Nation am Meer der Stürme. Im Stein von Tear, einer unbezwingbaren Festung, wird *Callandor* aufbewahrt, ›das Schwert, das kein Schwert ist‹. Die Prophezeiung lautet, dass der Stein von Tear niemals fallen wird, bis der Drache *Callandor* in der Hand hält. Erringt Rand das Schwert, muss ihn die ganze Welt als den wahren Drachen anerkennen.

Um seine Freunde nicht zu gefährden, bricht er allein auf. Aber sie folgen ihm, denn sie sind das Volk des Drachen geworden, angeführt von Moiraine, die ihren eigensinnigen Schützling nicht im Stich lässt.

In Tear laufen erneut die Fäden des Musters zusammen. Egwene, Nynaeve und Elayne sind in der Weißen Burg in verblüffend kurzer Zeit in den Rang von Aufgenommenen erhoben worden, ein Zeichen für ihr Geschick in der *Einen Macht*. Nun müssen sie nur noch die Prüfung zur Aes Sedai ablegen. Aber Sivan Sanche gibt ihnen einen Geheimauftrag. Dreizehn Aes Sedai sind als Schwarze Ajah entlarvt worden und geflohen, ein unerhörter Vorgang. Sie haben kostbare *Ter'Angreale* gestohlen, Artefakte aus dem Zeitalter der Legenden, die die *Eine Macht* verstärken können. Sivan Sanche weiß nicht, welchen Schwestern sie noch vertrauen kann. Ihre Wahl fällt auf die jungen Aufgenommenen, die alle mit dem

Wiedergeborenen Drachen in Verbindung stehen. Sie sollen die Verräterinnen aufspüren.

Unterwegs begegnen sie den Aiel, furchtlosen Kriegern und Nomaden aus der Wüste. Ihren Überlieferungen zufolge haben sie vor der Zerstörung der Welt den Aes Sedai gedient und versagt. Für diese Sünde wurden sie in das lebensfeindliche Dreifache Land jenseits des Rückgrats der Welt verbannt. Zuletzt waren sie zwanzig Jahre zuvor in Erscheinung getreten, im Aielkrieg, als mehrere Clans in Cairhien einfielen und brandschatzten, bis sie vor den Mauern von Tar Valon aufgehalten werden konnten. Nun sind sie auf der Suche nach dem Wiedergeborenen Drachen.

Im Stein von Tear trifft Rand erneut auf Ba'alzamon. Aber mit Hilfe von *Callandor*, das sich ebenfalls als ein Artefakt der *Einen Macht* herausstellt, kann er den Verlorenen endgültig besiegen.

Die Prophezeiung hat sich als wahr erwiesen, der Wiedergeborene Drache hat Tear erobert und seine Getreuen um sich geschart. Aber in die Erleichterung über den Sieg mischt sich die bittere Erkenntnis, dass das nur der erste Schritt auf dem Weg nach *Tarmon Gai'don* war. Denn das Rad dreht sich weiter, und die Letzte Schlacht rückt unaufhaltsam näher.

Kapitel 1

Schattensaat

Das Rad der Zeit dreht sich, und die Zeitalter kommen und gehen, hinterlassen Erinnerungen, die zu Legenden werden, verblassen zu bloßen Mythen und sind längst vergessen, wenn dieses Zeitalter wiederkehrt. In einem Zeitalter, von einigen das Dritte genannt, einem Zeitalter, das noch kommen wird und das schon lange vorbei ist, erhob sich ein Wind über der Steppe von Caralain. Der Wind stand nicht am Anfang. Es gibt weder Anfang noch Ende, wenn sich das Rad der Zeit dreht. Aber es war *ein* Anfang.

Nach Norden und Westen wehte der Wind unter der Morgensonne, über endlose Meilen wogenden Grases und verstreuter Baumgruppen hinweg, über den Fluss Luan, der eilig dahinströmte, an dem zerklüfteten Zahn des Drachenberges vorbei, dem legendären Fels, der über der welligen Ebene so hoch aufragte, dass die Wolken auf halber Höhe zu seinem rauchenden Gipfel einen Kranz um ihn bildeten. Der Drachenberg, wo der Drache gestorben war und

mit ihm, wie viele behaupteten, das Zeitalter der Legenden und wo er der Prophezeiung nach wiedergeboren wird. Oder wiedergeboren wurde. Nach Norden und Westen wirbelte der Wind, über die Dörfer Jualdhe und Darein und Alindaer, von wo aus sich Brücken wie steinerne Spinnweben hinüber zur Leuchtenden Mauer schwangen, der großen Stadtmauer um Tar Valon, das manche die größte Stadt der Welt nannten. Eine Stadt, die jeden Abend gerade noch vom weit hinausgreifenden Schatten des Drachenberges berührt wurde.

Innerhalb dieser Mauer schienen von Ogiern erbaute, mehr als zweitausend Jahre alte Gebäude fast aus dem Erdboden herauszuwachsen, als seien sie nicht von Menschenhand erbaut. Eher schienen Wind und Wasser sie geformt zu haben als die berühmten Hände der Ogier-Steinmetzen. Einige davon wirkten wie aufflatternde Vögel oder wie riesige Muscheln aus fernen Ozeanen. Hoch aufragende Türme, sich nach oben weitend oder gleichmäßig schmal und kanneliert, oder gar sich schraubenförmig emporwindend, wurden durch Brücken in Hunderten von Fuß Höhe und oft ohne jedes Geländer miteinander verbunden. Nur diejenigen, die sich schon lange in Tar Valon aufhielten, sah man nicht ständig mit offenem Mund hochgaffen wie die Bauern, die zum ersten Mal in ihrem Leben eine Stadt sahen.

Die Weiße Burg beherrschte die ganze Stadt. Sie schimmerte wie polierte Knochen im Sonnenschein. *Das Rad der Zeit dreht sich um Tar Valon*, sagten die Leute in der Stadt, *und Tar Valon*

dreht sich um die Burg. Der erste Anblick Tar Valons für einen Reisenden, noch bevor die Pferde die Brücken erreichten, noch bevor die Kapitäne auf den Flussschiffen die Insel erspähten, war der Turm der Weißen Burg, der das Sonnenlicht wie ein Leuchtfeuer widerspiegelte. Kein Wunder, dass der große Vorplatz der Burg unter deren mächtigen Mauern erheblich kleiner wirkte, als er war, und dass die Menschen auf dem Platz zu bloßen Insekten schrumpften. Doch selbst wenn die Weiße Burg das kleinste Gebäude ganz Tar Valons gewesen wäre – durch die Tatsache, dass sie das Herz der Aes Sedai-Macht darstellte, hätte sie die Inselstadt in jedem Fall beherrscht.

Trotz der vielen Menschen füllte die Menge den Vorplatz nicht einmal annähernd. Am äußeren Rand schubsten sich die Menschen gegenseitig, so viele drängten sich dort, die alle ihren täglichen Geschäften nachgingen. Näher am Burgbereich selbst fanden sich weniger Leute, und auf den letzten fünfzig Schritt vor den hohen weißen Mauern war das Pflaster menschenleer. Natürlich wurden die Aes Sedai in Tar Valon mehr als nur respektiert, und die Amyrlin regierte die Stadt genau wie ihre Aes Sedai, aber nur wenige wollten sich der Macht der Aes Sedai mehr als notwendig nähern. Es machte eben einen Unterschied, ob man auf einen großen, offenen Kamin einfach stolz war oder geradewegs in die Flammen hineinspazierte.

Nur ein paar kamen der Burg näher und betraten die breiten Treppenstufen, die hinauf zur Burg selbst und den ungeheuren, kunstvoll geschnitzten Torflügeln führten. Sie waren so breit,

dass ein Dutzend Menschen nebeneinander hindurchschreiten konnte. Das Tor stand einladend offen. Es gab immer einige Menschen, die dort Hilfe suchten oder eine Antwort, von der sie glaubten, nur eine Aes Sedai könne sie ihnen geben, und sie kamen oft von weit her, aus Arafel und Ghealdan, aus Saldaea und Illian. Viele fanden Hilfe oder Anleitung, aber manchmal nicht genau jene, auf die sie gehofft oder die sie erwartet hatten.

Min hatte ihre Kapuze weit nach vorn gezogen, sodass ihr Gesicht in deren Schatten verborgen blieb. Trotz der Wärme dieses Tages war der Umhang leicht genug, um keine Aufmerksamkeit zu erregen, jedenfalls nicht bei einer offensichtlich so schüchternen Frau. Und die meisten Menschen waren verschüchtert, wenn sie sich in die Burg begaben. Es war nichts an ihr, was besondere Aufmerksamkeit hätte erregen können. Ihr dunkles Haar war länger als bei ihrem letzten Aufenthalt in der Burg, auch wenn es noch nicht bis an ihre Schultern reichte, und ihr Kleid in Mittelblau mit weißen Jaerecuz-Spitzen am Hals und an den Ärmeln mochte durchaus zu einer wohlhabenden Bauerntochter passen, die wie jede andere auch ihre Festtagstracht angelegt hatte, wie sie so auf die breiten Stufen zuschritt. Min hoffte jedenfalls, diesen Eindruck zu erwecken. Sie musste sich ständig zurückhalten, um nicht stehen zu bleiben und die anderen anzusehen, ob sie sich anders verhielten. *Ich schaffe das schon*, sagte sie sich.

Sie war sicher nicht den ganzen Weg hierher gekommen, um jetzt noch umzukehren. Das Kleid war bereits Verkleidung genug. Diejenigen in der Burg, die sich noch an die junge Frau mit dem kurz geschnittenen Haar erinnerten, wussten, dass sie immer in Jacke und Hose eines Jungen umherlief und niemals ein Kleid trug. Also musste schon das als Verkleidung genügen. Sie hatte, was immer auch geschehen mochte, keine andere Wahl.

Ein flaes Gefühl breitete sich in ihrem Magen aus, je näher sie der Burg kam, und sie umklammerte das Bündel fester, das sie an die Brust gedrückt hielt. Darin befanden sich ihre gewöhnlichen Kleidungsstücke, ihre guten Stiefel und all ihre Habseligkeiten. Nur ihr Pferd hatte sie bei einer Schenke unweit des Vorplatzes zurückgelassen. Mit etwas Glück konnte sie in ein paar Stunden bereits wieder auf dem Wallach sitzen und zur Ostreinbrücke und der Straße nach Süden unterwegs sein.

Sie freute sich keineswegs darauf, schon so bald wieder auf dem Rücken eines Pferdes zu sitzen, nachdem sie ohne größere Unterbrechung mehrere Wochen lang geritten war, aber hier wollte sie auch nicht bleiben. Sie hatte die Weiße Burg noch nie als gastfreundlichen Ort empfunden, und im Augenblick erschien sie ihr genauso erschreckend wie das Gefängnis des Dunklen Königs im Shayol Ghul. Schaudernd verwünschte sie sich, weil sie an den Dunklen König gedacht hatte. *Ob Moiraine wohl glaubt, ich sei nur ihretwegen hierhergekommen? Licht, hilf*

mir, ich benehme mich wie eine doofe Ziege. Närrische Dinge tun, bloß wegen eines idiotischen Mannes!

Sie schritt unsicher die Stufen hinauf. Jede war so tief, dass sie zwei Schritte brauchte, um die nächste zu erreichen. Aber dann ging sie im Gegensatz zu den anderen einfach weiter und starrte nicht beeindruckt nach oben die helle Masse der hoch aufragenden Burg an. Sie wollte das hinter sich bringen.

Die große, runde Eingangshalle wurde fast vollständig von einem Säulengang umschlossen. Doch die mit ihren Petitionen angetretenen Menschen drückten sich in der Mitte ängstlich aneinander und schoben sich langsam unter der leicht gewölbten Decke vorwärts. Der helle Steinboden war durch die Jahrhunderte von unzähligen nervösen Füßen ausgetreten worden. Keiner konnte an etwas anderes denken als daran, wo sie sich befanden und warum. Ein Bauer und seine Frau, beide in grobem Tuch, hatten sich an den schwieligen Händen gefasst und standen Schulter an Schulter mit einer Kauffrau im Seidenkleid mit Samtbesatz, und ihnen wieder folgte eine Zofe mit einem kleinen silberbeschlagenen Kästchen in den verkrampten Händen, das sie wahrscheinlich als Geschenk ihrer Herrin in die Burg bringen sollte. In anderer Umgebung hätte die Kauffrau sicher auf dieses Bauernvolk herabgesehen, das sich so nahe herandrängte, und sie hätten wahrscheinlich entschuldigend die Hände an die Stirn gehoben und sich vor ihr zurückgezogen. Aber nicht jetzt. Nicht hier.

Unter den Bittstellern waren nur wenige Männer, was Min nicht weiter überraschte. Die meisten Männer hielten es in der Umgebung einer Aes Sedai einfach nicht aus. Jeder wusste ja, dass damals, als es noch männliche Aes Sedai gab, gerade die für die Zerstörung der Welt verantwortlich gewesen waren. Dreitausend Jahre hatten die Erinnerung daran nicht verblassen lassen, wenn auch im zeitlichen Abstand viele Einzelheiten in einem anderen Licht erschienen. Die Kinder wurden immer noch eingeschüchtert, indem man ihnen von Männern erzählte, die die Eine Macht benützen konnten, Männer, die dazu verflucht waren, durch das vom Dunklen König befleckte *Saidin*, die männliche Hälfte der Wahren Quelle, zum Wahnsinn getrieben zu werden. Am schlimmsten war die Geschichte von Lews Therin Telamon, dem Drachen, Lews Therin Brudermörder, der die Zerstörung eingeleitet hatte. Was das betraf, packte auch die Erwachsenen bei dieser Geschichte das kalte Grauen. Es war prophezeit worden, dass der Drache in der schlimmsten Stunde der Not wiedergeboren würde, um in Tarmon Gai'don, der Letzten Schlacht, gegen den Dunklen König zu kämpfen, aber das änderte wenig daran, wie die Menschen die Verbindung von Männern mit der Einen Macht betrachteten. Jede Aes Sedai jagte nun gnadenlos jeden Mann, der die Macht lenken konnte, und unter den sieben Ajahs waren es besonders die Roten, die kaum je etwas anderes taten.

Natürlich war es noch immer so, dass man sich an die Aes Sedai wandte, wenn man ihre Hilfe brauchte, aber nur wenige Männer konnten sich darüber hinwegsetzen, auf irgendeine Art mit den Aes Sedai und der Macht in Verbindung zu treten. Eine Ausnahme bildeten natürlich die Behüter, aber jeder von ihnen war durch einen Eid an eine Aes Sedai gebunden und konnte wohl kaum mit den anderen Männern in einen Topf geworfen werden. Es gab ein Sprichwort: »Ein Mann wird sich eher eine Hand abhacken, um einen Splitter loszuwerden, als eine Aes Sedai um Hilfe zu bitten.« Frauen sagten das, wenn sie die Dummheit der Männer betonen wollten, aber Min hatte von einigen Männern gehört, dass es immer noch besser sei, einen Finger zu verlieren ...

Sie fragte sich, was diese Menschen wohl tun würden, wenn sie wüssten, was sie wusste. Vielleicht schreiend davonrennen? Und wenn sie den Grund kannten, der sie hierher führte, würde sie wohl nicht einmal mehr lange genug überleben, um von der Burgwache verhaftet und ins Verlies geworfen zu werden. Sie hatte Freundinnen in der Burg, doch keine mit Macht oder Einfluss. Wenn man von ihrer Absicht erfuhr, würden sie kaum Gelegenheit haben, ihr zu helfen. Im Gegenteil, vermutlich würden sie zusammen mit ihr dem Henker übergeben – falls sie überhaupt lange genug am Leben bliebe, um noch vernommen oder vor einen Richter gestellt zu werden. Die Wahrscheinlichkeit war größer, dass ihr Mund lange vorher für immer verstummen würde.