

DIE TÜRME VON TALADUR II

# DIE LAST DER TÜRME

ANDRÉ WIESLER



Das Schwarze Auge



Der 1974 geborene André Wiesler lebt zusammen mit seiner Frau Janina und seinem Sohn Lorenz in Wuppertal. Mit *Die Last der Türme* macht er das Teufelsdutzend an Romanveröffentlichungen voll, darunter Werke wie der *Das Schwarze Auge*-Roman *König der Diebe*, die Mystery-Trilogie *Die Chroniken des Hagen von Stein* und diverse Bücher der *Shadowrun*-Reihe.

Neben der Schriftstellerei arbeitet er als Übersetzer, Spieleentwickler, Redakteur und tritt als Lese-Komiker auf. Darüberhinaus organisiert er als ein Teil der Wuppertaler Wortpiraten Poetry-Slams und gibt Schreibkurse und leitet Schreibwerkstätten.

Weitere Informationen zu André Wiesler finden Sie auf seiner Internetseite:

[www.andrewiesler.de](http://www.andrewiesler.de)

ANDRÉ WIESLER

# DIE LAST DER TÜRME

DIE TÜRME VON TALADUR 2

Ein Roman in der Welt von

*Das Schwarze Auge*®

**Originalausgabe**

Ulisses Spiele

Band 11074

Titelbild: Alan Lathwell  
Aventurienkarte: Ralph Hlawatsch  
Karten der Umgebung: Melanie Maier

Lektorat: Katharina Fuchs  
Satz und Layout: Ralf Berszuck  
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck  
Konzeption der Reihe *Die Türme von Taladur*: Bernard Crow

Copyright ©2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.  
DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN und DERE  
sind eingetragene Marken.

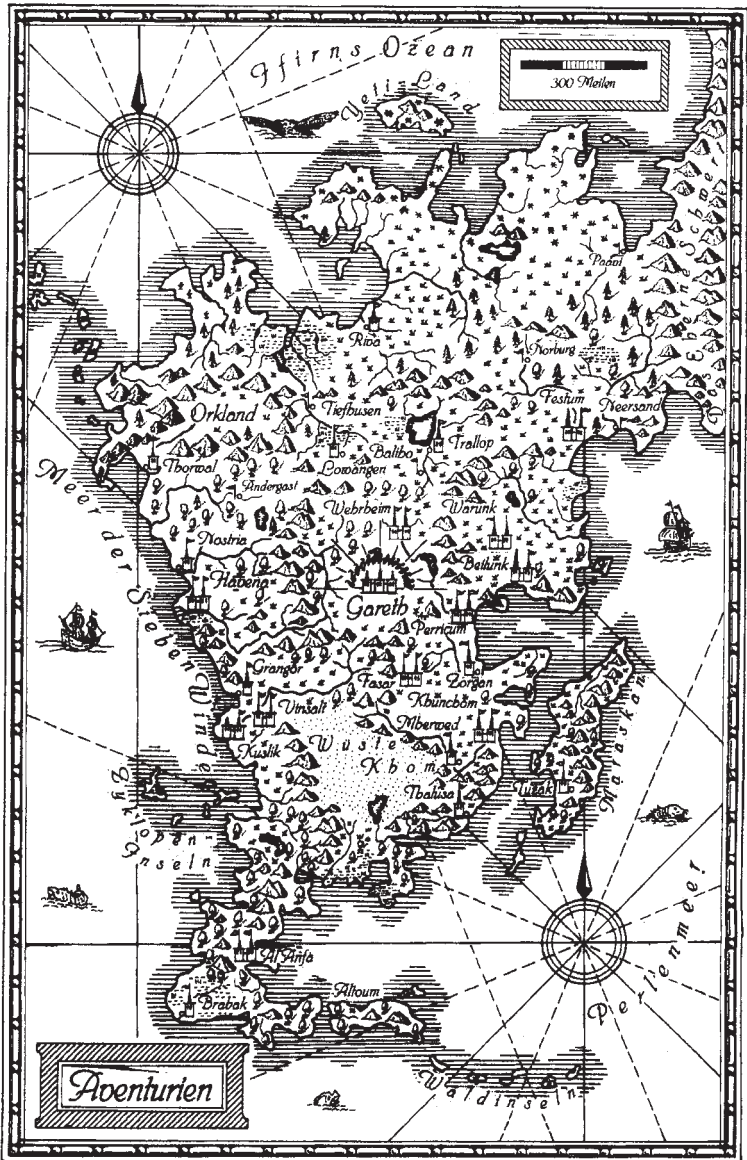
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.  
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und  
Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung  
auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit  
schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in Germany 2011

ISBN 978-3-86889-196-6

aus: "Die Last der Türme" von André Wiesler, © Ulisses Spiele 2012



aus: "Die Last der Türme" von André Wiesler, © Ulisses Spiele 2012

## JUNGE LIEBE, JUNGES LEID



*Streitturm der Xetarro, Taladur.*

*Zweiundzwanzigster Tag im Firunmond, 989 nach Bosparans Fall*

Ein Windstoß fuhr wütend gegen den Streitturm an, als wolle er ihn einreißen, und brachte kalte Winterluft durch die offenen Flügeltüren herein. Lumino Xetarro erlaubte sich ein schmales Lächeln. *Nur weiter so*, ermunterte er den Sturm in Gedanken. *Man muss sich hohe Ziele setzen.*

Tatsächlich hätte der Wind wohl beim Turm der Familia Xetarro die besten Chancen ihn umzuwehen. Lumino fasste seinen Stab und trat auf den Absatz hinaus, der in die dunkle Nacht ragte.

*Wir sind alt geworden, mein Freund*, teilte er dem Streitturm mit und rief das magische Feuer hervor, das verborgen in seinem Stab schlummerte. Blau, und trotz des Windes ruhig, erhellte die Flamme die Überreste des einst prächtigen Balkons, der nur noch als schmaler Sims aus dem harschen Gestein des Streitturms ragte, und in einer scharf gezahnten Kante endete. Jenseits davon ging es abwärts, hinab in die Straßen Taladurs.

*Alt geworden und wunderbar*, setzte Lumino hinzu, *dass wir jetzt schon mit den Elementen und Bauwerken sprechen.*

Er trat an die Kante und ließ das Ende seines Stabes daran entlanggleiten. Wie oft hatte er hier gestanden und darüber nachgedacht, ob er den Balkon wieder instand setzen lassen sollte. Doch auch diesmal entschied er sich dagegen. Es war ein leises Knacken gewesen, das ihn vorgewarnt hatte, vor all den Jahren. Ein unauffälliges Geräusch, das einem weniger

aufmerksamen Mann vielleicht entgangen wäre. Lumino war zurück in den Turm getreten, der Balkon war abgestürzt und hatte ein Fuhrwerk und seinen Fahrer erschlagen.

*Er bleibt, wie er ist*, beschied Lumino in Gedanken. Die Reste des Balkons sollten ihm für die wenige Zeit, die ihm noch in dieser Sphäre verblieb, als Mahnmal dienen. Selbst der schärfste Geist, der eifrigste Mensch und der weiseste Magier brauchten dann und wann einen Fingerzeig der Götter und stellte sich darum besser gut mit ihnen. Nicht, dass er die Vermessenheit besäße, sich eine dieser drei Ehren anzumaßen. Nur weil er seine Schwächen kannte, waren ihm beinahe acht Jahrzehnte auf Deres Oberfläche und ein erklecklicher Erfolg vergönnt gewesen. Auch wenn sein Beiname Mero, der Verdiente, vielleicht seinen Teil dazu beigetragen hatte. Nicht zuletzt seine magischen Studien hatten ihm gezeigt, wie wichtig Namen waren.

Etwas zischte keine Handbreit über seinen Kopf hinweg und gab dabei ein kaum wahrnehmbares Piepsen von sich. Lumino hob den Kopf und sah handgroße Fledermäuse seinen Turm umschwirren. Ob unter diesen Tieren auch jene drei waren, die durch eine Unachtsamkeit seines Dieners aus seinen Labors entkommen waren? *Kaum*, gab er sich selbst die Antwort. Sie mochten es zum Fenster hinaus geschafft haben, aber das Gift würde ihnen mittlerweile den Garaus gemacht haben. *Ganz zu schweigen davon, dass sie mit gebrochenen Flügeln wohl kaum hier oben herumhuschen könnten.*

Das laute Klirren der Waffen hinter ihm holte ihn ein. Lumino wandte sich um und trat zurück in den großen, kreisrunden Saal. Er schritt zwischen einem tobrischen Prunkharnisch und einer maraskanischen Holzrüstung hindurch, die nur zwei der unzähligen Stücke aus der Sammlung seines Vaters waren. Zusammen markierten die Rüstungen

<sup>10</sup> aus: "Die Last der Türme" von André Wiesler, © Ulisses Spiele 2012

die Begrenzungen des Fechtbodens, der auch Ursprung für das Klirren der Degen war.

Lumino legte den Kopf schief und beobachtete das Schauspiel. Sein Ziehsohn Zahir stand, seinen blankgewetzten Lieblingsdegen halb erhoben, schwer atmend auf der einen Seite. Schweiß perlte über seinen nackten Oberkörper, an dem die Muskeln vorfreudig zuckten, wie bei einem Vollbluthengst, der nur widerwillig stillstand. Auf der anderen Seite keuchten die Brüder Orthego, zu ihrem eigenen Schutz in Kettenhemd und Platte gewandet. Lanvolo mit breitem, garethischem Schwert und der kleinere Terrano mit einem Florett, bedrängten Zahir so seit geraumer Zeit.

Ein Schnitt über Zahirs Bauch, kaum sichtbar, da er der Vertiefung der deutlich unterteilten Muskeln folgte, bedeutete für Lanvolo ein Preisgeld von einem Silbertaler. Es war jedoch offensichtlich, dass die beiden Turmwachen sich die zehn Dukaten verdienen wollten, die Lumino für denjenigen ausgesetzt hatte, der Zahir zur Aufgabe brachte oder des Bewusstseins beraubte. *Nur an echten Gefahren lernen wir*, wiederholte er in Gedanken den Leitsatz seines Vaters.

Zahirs fein geschnittenes Gesicht ließ die kantigen Züge echter Almadaner vermissen, war aber den Damen der Stadt ein angenehmer Anblick. Im Moment zeigte es sich ungewöhnlich gelöst. Wo seine dunklen Augen sonst sorgenvoll, aber aufmerksam die Welt betrachteten, schimmerten sie jetzt freudig.

*Pferde und Kämpfe ... es braucht so wenig, um dich glücklich zu machen, mein Sohn, und doch bist du es so selten.*

Lanvolo sprang mit einem Schrei vor, ließ das Schwert von oben auf Zahir herabsausen, der in einer fließenden Bewegung zur Seite auswich und an Lanvolo vorbeiglitte. Das Schwert klirrte auf den Boden, und die massige Wache wurde von ihrem Schwung weitergetragen. Zahir sprang, stieß sich

mit einem Fuß vom breiten Rücken des Mannes ab, und während dieser von der Wucht gänzlich zu Boden gestreckt wurde, flog der junge Xetarro mit vorgestrecktem Degen auf Terrano zu. Das lange, offene Haar flatterte wie eine schwarze Schleppe. Der Mann wagte einen Ausfall, doch Zahir schlug den auf den Bauch gezielten Stich aus dem Weg, landete und zog den Degen zur anderen Seite, sodass der Korb der Wache ins Gesicht krachte. Sie taumelte zurück, Blut schoss bereits aus der Nase, und Zahir setzte nach, wirbelte das Rapier aus der Hand des Mannes und legte ihm die Spitze der eigenen Klinge unters Kinn.

»Ich gebe mich geschlagen, Domnito Zahir«, beeilte sich Terrano zu erklären. Ihm war das Schicksal Rondrigos wohl noch gut im Gedächtnis, der sich geweigert hatte zu kapitulieren – es war schade um den unbestechlichen Wachmann. *Aber ich habe dich nicht zur falschen Gnade erzogen, nicht wahr, mein Sohn?*

Lanvolo hatte sich mittlerweile wieder aufgerappelt und stürmte erneut auf Zahir zu. Am Kampfesmut mangelte es ihm also nicht. Luminos unterdrückte den Ärger, der in ihm aufstieg, als ihn dieser Gedanke an den Verlust erinnerte, der ihn vor kurzem ereilt hatte. Ein ganzer Zug, drei vollbeladene Wagen feinsten Stoffe auf dem Weg nach Punin, waren ihm gestohlen worden. Die Wachen hatten überlebt, was Lumino ihnen eigentlich als Versagen ausgelegt und schwer bestraft hätte, aber sie waren nicht die ersten, die überwältigt und bestohlen worden waren. Es wurde Zeit, dass der Rat Söldner anheuerte, die sich um dieses dreiste Räuberpack kümmerten.

Lanvolo verlegte sich darauf, das Schwert in Kreisen einmal an der rechten, dann an der linken Schulter vorbeiziehen zu lassen. Zahir tänzelte rückwärts, ließ sich immer schneller werdend treiben. Lanvolos grobschlächtiges Gesicht verzog

sich zu einem zufriedenen Grinsen, das Verwunderung wich, als Zahir sich kurz vor dem Kamin drehte, zwei Schritte an der Wand hinaufstieg und in einem gestreckten Überschlag über seinen Gegner hinwegsegelte. Am Scheitelpunkt zuckte der Degen vor und durchbohrte den Topfhelm der Wache. Er wurde dem Mann vom Kopf gerissen und prangte auf Zahirs Degenspitze wie ein Bratapfel auf einem Speiß. Zahir landete und wandte sich um, gerade rechtzeitig, um dem ebenfalls herumwirbelnden Lanvolo mit einer Bewegung aus dem Handgelenk den eigenen Helm ins Gesicht zu schleudern. Der Mann ging zu Boden und blieb reglos liegen. Blut sickerte aus einem Schnitt am Scheitel und einer Platzwunde an der Braue.

Zahir wandte sich um. Schlagartig verschwand jede Freude aus seinem Gesicht und seinen Augen. »Ich hoffe, du bist zufrieden, Vater?« Die sanfte Stimme trog über das Feuer in seinem Inneren hinweg, das Lumino all die Jahre geschürt hatte.

»Du wurdest verletzt«, tadelte Lumino und wies auf den dünnen Blutfaden, der über den Unterbauch bis zum Bund der einfachen Stoffhose rann.

»Ein Kratzer«, verteidigte sich Zahir beschämt.

»Und wenn die Klinge vergiftet wäre?«, hakte Lumino nach. Falsche Nachsicht wäre gerade jetzt gefährlich. Zahir musste aufmerksamer denn je und zu allem bereit sein, wenn Lumino sich weiterhin auf seinen Schutz verlassen wollte. Seit die Ratsmeisterin Giuliana Tandori ermordet worden war – Lumino weigerte sich zu glauben, dass sie eines natürlichen Todes gestorben war, auch wenn Garde-Capitan Erresto bisher noch keinen Täter vorzuweisen hatte –, war die Stadt in Aufruhr. *Die Bienen summen aufgeregt*. Böse Zungen nannten ihn eine Spinne, die fett im Netz lauerte. Aber zum einen achtete er sehr auf seine Linie, was man ihm wohl zu-

recht als Eitelkeit auslegen könnte, zum anderen aber hatte er sich schon immer eher als Imker gesehen, der die fleißigen Bienchen anleitete, ihm süßen Honig zu verschaffen.

Lumino hatte kurzzeitig mit dem Gedanken gespielt, sich selbst um den vakanten Posten des Ratsmeisters zu bemühen, aber er war zu alt. Er war Zunftmeister der Weber und Färber, Soberan der Xetarro, Mitglied des Erzenen Rates. Er hatte genug erreicht für ein einzelnes Menschenleben. Nun galt es, seinem Erben das Nest möglichst angenehm zu bereiten. Aber welchen seiner Ziehsöhne sollte er wählen? Zahir oder Hesindio? Den besonnenen Kämpfer oder den brillanten Denker? Wer von ihnen würde die Familia Xetarro zu neuer Größe führen? Nicht zu politischer Macht, nicht zu Reichtum, nicht zu Ansehen – das alles hinterließ ihnen Lumino zur Genüge. Nein, zu Größe, wie der Bauer es bei seinen Herden meinte. Die Familia brauchte neue Söhne und Töchter, neue Köpfe. Zwar war ihre Klientel zahlreich, aber Lumino war der letzte reinblütige Xetarro.

›Zahir oder Hesindio?‹, lautete also die schwerwiegende Frage. Lumino wusste nicht, wie viel Zeit ihm noch blieb. Einen Hellsichtzauber, der solche Entscheidungen vereinfachte, hatte man ihm in Punin vorenthalten. Darum hatte er sich selbst eine Frist gesetzt. Am vierten Tage des Phexmondes wollte er bei einer großen Festlichkeit verkünden, wer der neue Mundillo der Xetarro sein sollte. *Also wird es Zeit, euch umso härter zu prüfen!*

Doch zuerst wollte das Vieh belohnt werden. *Ein Esel, den man nur schlägt, wird umso störrischer.* Wieder eine Weisheit seines Vaters.

»Terrano, sei so gut und bringe deinen Bruder in eure Kammer, bevor er mir hier den Boden vollblutet.« Terrano nickte erleichtert. Er hatte wohl mit einer Schelte gerechnet,

<sup>14</sup> aus: "Die Last der Türme" von André Wiesler, © Ulisses Spiele 2012

aber tatsächlich hatten sich die beiden wacker geschlagen. Selbst zu zweit hatten die meisten einfachen Wachen kaum Aussicht auf Erfolg gegen Zahir. *Dafür habe ich in den vergangenen sechzehn Jahren gesorgt.* »Sag Viento, er soll dir deinen Silbertaler geben. Und einen weiteren für euren Einsatz. Glaubst du, es wird ein Heiler benötigt?«

Lumino machte eine geringschätzigste Geste zu Lanvolo hinüber.

»Das scheint mir nicht so, Dom Lumino. Mein Bruder hatte schon immer einen Dickschädel!«

Lumino schenkte ihm ein amüsiertes Lächeln. »Trefflich. Dann auf mit euch.« Er bedeutete der Wache, dass sie gehen könne.

Damit wandte er sich Zahir zu. Der Junge – *nein, mit neunzehn Lenzen muss ich ihn wohl endgültig als Mann ansehen* –, der Mann also wischte sich das schweißnasse, schwarze Haar aus dem Gesicht und blickte ihn abwartend an.

»Trotzdem gut gekämpft, mein Sohn«, sagte Lumino und tätschelte ihm die Wange. Zahir strahlte wie ein Kind, dem man Süßes geschenkt hatte.

*Und doch lernt man nur dazu, wenn man gefordert wird,* dachte Lumino und wandte sich an die Wache, die ihren Bruder eben über die Schwelle zur Treppe wuchtete: »Schick mir Viento und Yedua her!«

Terrano nickte und verschwand im Treppenhaus. Kaum hatte Zahir seinen Durst aus einem großen Wasserkrug gestillt, kam Yedua durch die Tür. Sie war wenige Jahre älter als Zahir und ein schlaues Ding, das wusste, wie man sich einen Vorteil sicherte. Vor allem aber hatte Lumino sie ausgewählt, weil sie volle Brüste, einen runden Po und das Gesicht einer edlen Dame hatte, mit eben genug Verlottertheit in den Augen, um aufreizend zu sein.

»Das Bad ...«, setzte Lumino an.

»Ist bereitet, Herr«, sagte sie und knickste, ohne jedoch die Augen niederzuschlagen.

»Gut«, beschied Lumino und winkte sie weg. »Geh schon vor, Zahir, du hast dir eine Belohnung verdient!«

Sein Ziehsohn blickte auf die Magd, nickte und ließ sich von ihr zur Treppe führen.

»Ihr seid ja verletzt«, hörte Lumino das Frauenzimmer mit gespielter Entsetzen aufkeuchen, dann wandte er sich Viento zu, der ins Zimmer trat. Man sah dem Mann nicht an, dass er schon seit fast dreißig Jahren in Luminos Diensten stand. Das Haar des fünfzig Lenze zählenden Mannes war nach wie vor feuerrot, und obwohl sein Bauch mittlerweile stattlich zu nennen war, hatte sein Gesicht noch immer die hohlen Wangen einer kranken Ratte. Und wie eine Ratte hatte Viento kein Gewissen, dafür aber die Treue eines Hundes.

»Reite nach San Cardasso und richte Raulo Tandori aus, dass ich eine persönliche Fechtstunde für Zahir wünsche. Betone die Dringlichkeit, und wenn er sich ziert, weise höflich darauf hin, dass dein Herr ungeduldig sei und du befürchtest, er könne geneigt sein, der Familia Tandori weitere Schwierigkeiten zu machen.« Das war nicht einmal gelogen, denn Lumino würde jede Gelegenheit nutzen, diese vermaledeiten Tandori zu plagen.

Viento nickte und verschwand. Er war ein Mann, der seine Taten sprechen ließ, und der Wortschatz dieser Taten war nicht selten endgültig und blutig.

»Doch genug der ernstesten Gedanken«, erklärte Lumino einer Fledermaus, die sich auf der Jagd nach Ungeziefer durch die noch immer offenstehende Balkontür hineinverirrt hatte.

Er schritt die Treppe herunter, bis er die Waschkammer erreichte. Ein großer Badezuber stand in der Mitte und dampfte den Duft zarter Blüten in den Raum. Zahir saß be-

reits im Wasser, das ihm bis zum Bauch reichte, und ließ sich von Yedua die Schultern massieren. Ihr Gesicht war von der Wärme gerötet, was sie jünger erscheinen ließ. Sie hatte die Verschnürung ihres einfachen Mieders bereits gelöst, sodass Lumino Blicke auf ihre vollen Brüste erhaschen konnte.

Er lehnte seinen Stab neben die Tür, nahm auf dem Lehnstuhl Platz, der für ihn bereitgestellt worden war, und nickte der Magd zu. Mit einem verschmitzten Lächeln beugte sie sich weiter vor, ließ ihre Hand über die drahtigen Brustmuskeln Zahirs gleiten, vermied kundig den Schnitt an seinem Bauch, um dann ins Wasser einzutauchen. Zahir keuchte wohligh auf, hielt die Augen aber weiterhin geschlossen.

Lumino spürte ein angenehmes Kribbeln im Bauch. Es war Jahre her, dass sich sein eigener Stab aufgerichtet hatte, aber seit Zahir alt genug war, um sich zu vergnügen, war ihm zumindest diese Freude beschieden.

Yedua richtete sich auf und löste das Kleid gänzlich, ließ es mit einem Schulterzucken zu Boden gleiten und trat heraus. Die Dampfschwaden offenbarten ihren Körper nur in kleinen Stücken, hier die schmale Taille, dort die Rundung ihrer Hüfte, die Wölbung einer Brust.

Aber dann ging sie um den Bottich herum, um langsam, den Blick über die Schulter auf Lumino gerichtet, hineinzusteigen und sich ihm in aller Pracht dabei zu offenbaren.

Nun öffnete Zahir die Augen und streckte ihr die Arme entgegen. Sie ließ sich langsam hingingleiten, küsste den jungen Mann leidenschaftlich, während seine Hände ihr pralles Gesäß umfassten und sie auf seinen Schoß zogen.

Lumino beugte sich vor, vergaß die Verantwortung, all die Schwierigkeiten, all die Intrigen, die in Taladur den Tag bestimmten, und genoss den Augenblick.

Zahir richtete sich weiter auf, wollte ihre Oberschenkel um seine Hüfte führen, aber Yedua entzog sich ihm und drehte sich um. Ihre Hand verschwand wieder unter Wasser, hielt etwas umfasst, während sie sich langsam rückwärts auf Zahirs Schoss sinken ließ. Der stöhnte und bäumte sich auf, eine Bewegung, die Yedua mit dem Becken aufnahm und fortführte. Mit langsamen, kreisenden Bewegungen ritt sie den jungen Mann, ohne ihren Blick von Lumino zu lösen. *Ein wirklich bemerkenswertes Weib*, dachte er und musterte ihre wogenden Brüste, den Ansatz ihres krausen Dreiecks, das immer wieder kurz aus dem Wasser auftauchte.

Schließlich übernahm Zahir die Führung. Er packte ihr Becken und zwang sie nach vorne. Wasser platschte auf den Boden, als ihr Leib hineintauchte. Yedua lächelte, als sie mit nassem Haar wieder auftauchte, sich kniend mit den Händen am Rand des Bottichs festhielt, während Zahir ihren Leib Stoß um Stoß nach vorne schnellen ließ. Ihre Brüste wühlten das Badewasser auf, und als Zahirs Bewegungen schneller, sein Atem heiserer wurden, streckte sie Lumino eine Hand hin. Der alte Mann ergriff sie, spürte die Wärme, erinnerte sich an lang vergangene Tage. Und erhob sich unmittelbar, nachdem Zahir mit einem Keuchen auf Yeduas Rücken sank. *Nicht zu viel Vertraulichkeit*, mahnte er sich. Bei aller Rahjaliebe, nicht zu viel!

\*\*\*

*Eine Meile vor der Alaunmine Premura.*

*Dreiundzwanzigster Tag im Firunmond, 989 nach Bosparans Fall*

Boromeo fiel auf ein Knie, was in dem matschigen, stellenweise bereits mit verdecktem Schiefer durchsetzten Boden eine echte Qual war. Scharfkantige Steine schnitten ihm die

Haut auf, Schlamm brannte in den Wunden. Aber immer noch besser, als mit dem Gesicht voran im Dreck zu landen. Es wäre nicht das erste Mal auf dieser Reise gewesen. Er machte Anstalten, sich wieder zu erheben, aber die unteretzte Wache der Ernathesa schnalzte missbilligend mit der Zunge und mit einem Zähneknirschen sank Boromeo wieder in den Matsch. Mehr als einmal hätte er schon Gelegenheit zur Flucht gehabt, auf diesem mühseligen Weg in sein eigenes Verderben. Er hätte den beiden Wachen, die er für sich Dickbauch und Kratergesicht genannt hatte, im Schlaf den Hals durchschneiden und sich aus dem Staub machen können. Aber er wagte es nicht, denn er wusste: Jazemina hätte dafür bezahlen müssen. Der junge Amazetti zweifelte keinen Augenblick, dass Edelhart von Binsböckel, dieser feige, darpatische Emporkömmling, seine Drohung wahr machen und Jazemina leiden ließe, sie vielleicht sogar umbrächte, wenn er sich gegen die Verschleppung in die Alaunmine wehrte.

»Deine Zeit wird kommen, Edelhart!«, murmelte er hasserfüllt.

»Was hat er jetzt wieder?«, wollte Kratergesicht wissen. Was von seiner Visage nicht mit struppigem Bart bedeckt war, erinnerte an die Oberfläche einer Erdnuss. Überbleibsel von Pocken vielleicht, oder eine Hautkrankheit.

»Er flucht wieder auf Edelhart«, lachte Dickbauch und stieß Boromeo mit dem schmutzigen Stiefel an. »Damit solltest du aufhören, wenn du erst mal in der Mine bist. Wir wollen doch nicht, dass du Verdacht erweckst, hm, Amazetti? Schade genug, dass wir uns zurückhalten müssen, aber wir sind Ehrenmänner.«

Boromeo lachte verächtlich auf und rollte mit dem Tritt, der ihn in die Seite traf. Es war nun wirklich nicht mehr von Bedeutung, ob seine Kleidung noch schmutziger wurde. Man hatte ihn ohnehin in alte Lumpen gesteckt. Das Tuch,

das Jazemina ihm geschenkt hatte, hatte man ihm jedoch gelassen – damit er jederzeit daran erinnert würde, was er verloren hatte.

»Wir sind Edelmänner«, wiederholte Dickbauch, »wir sind an den Eid unseres neuen Herrn gebunden, der dir das Leben versprach. Aber diese Peitschenschwinger in Premura, die würden nicht lange fackeln. Unfälle passieren!«

»Machen wir Rast, damit du dich reden hören kannst?«, fragte Boromeo trotzig. *O Jazemina, ich hoffe, es geht dir gut! Ich könnte mir nie verzeihen, wenn er dir etwas antut.*

Es war kalt, doch seine glühende Wut verhinderte, dass er fror. Sie waren bereits zwei Tage unterwegs, was zum einen am ständigen Regen, zum anderen aber daran lag, dass Edelhart ihm kein Pferd zugestanden hatte. Wie ein gemeiner Verbrecher hatte er in Fesseln hinter den beiden Wachen herstampfen müssen und mehr als einmal hatten sie den Pferden zu ihrer Unterhaltung die Sporen gegeben.

»Nein, wir machen Rast, um etwas zu erledigen«, blaffte Kratergesicht und zückte ein blitzendes, scharfes Messer. Boromeo spannte sich. »Ja, da vergeht dir das Spotten, was, Bürschchen?«

Dickbauch lachte gehässig. »Sieh nur, was er jetzt mit den Augen rollt, wie ein scheues Fohlen. Mach dir nicht gleich ins Hemd, du Held! Wir schneiden dir nur die Haare ab, damit dich keiner erkennt. Du weißt schon – zu deinem eigenen Schutz. Du kannst uns später danken!«

Boromeo ließ den Kopf hängen und wehrte sich nicht, als sie ihm grob die Haare vom Kopf schabten. Auch als sie ihm den Ruß einer alten, stinkenden Fackel ins Gesicht schmier-ten, regte er sich nicht. So ärgerlich er war, musste er doch die Notwendigkeit dieser Handlung einsehen. Und er würde sie Edelhart danken, oh ja. Wenn er erst einen Weg gefunden hätte, der Alaunmine zu entfliehen, ohne dadurch Jazemina zu

gefährden, wenn erst seine Familia ihn gerettet hätte, würde er es Edelhart vergelten – mit fünf Spann besten almadanischen Stahls im Bauch des ungeschlachteten Klotzes.

\*\*\*

*Jazeminas Kammer im Streitturm der Ernathesa, Taladur:  
Dreiundzwanzigster Tag im Firunmond, 989 nach Bosparans Fall*

Jazemina blinzelte die Tränen weg und wischte sich ärgerlich über die Wangen. »Sieh nur, Maldonado, was für ein kindisches Ding ich bin«, erklärte sie der mit weichen Tüchern ausgelegten Holzkiste, über deren Rand sich nun, wie um ihrer Aufforderung zu folgen, ein kleiner Kopf schob. Die Ohren waren grotesk groß, und die fahle Wintersonne brachte sie zu einem rötlichen Leuchten. Ansonsten sah der Körper der kleinen Kreatur tatsächlich aus wie der einer Maus mit etwa fünf oder sechs Finger breiten Flügeln. Die Fledermaus legte den kleinen Kopf müde auf dem Rand ab und gab ein mattes Klickern von sich. Dabei rümpfte sie so allerliebste die knollige Nase, dass Jazemina schmunzeln musste. Als sie das Tier auf der Straße hatte liegen sehen, hilflos und zerschlagen, hatte sie es einfach mitnehmen müssen.

Sie trat langsam an den Kasten heran und nahm etwas von dem grau-braunen Brei auf einen winzigen Hornlöffel, der aus ihrer Puppenstube stammte. »Es ist noch nicht lange her, so scheint mir, da habe ich selbst noch damit gespielt«, erklärte sie dem bemitleidenswerten Tier und fütterte es. Selbst das Fressen schien die kleine Kreatur anzustrengen. Sie wollte gar nicht erst wissen, was Nuerta in dieser Paste verarbeitet hatte, wollte sich keine Gedanken darüber machen, was Fledermäuse normalerweise fraßen, denn sie vermutete, dass sie das kleine Tier dann nicht mehr so niedlich fände.

# AVENTURIEN

Aventurien ist der Schauplatz der bekanntesten deutschen Fantasy-Welt *Das Schwarze Auge* und Hintergrund des sechsbändigen Zyklus *Die Türme von Taladur*.

Amazetti, Ernathesa, Tandori – wer einen solchen Namen trägt, dem ist die Familia alles. Wuchtige Streittürme stehen für die Ehre der edlen Geschlechter. In ihren Schatten wird geliebt, gehasst, gefochten und getanz. Die Magnaten träumen von Macht und Status, ihre Kinder von Liebe und Abenteuer – und einige träumen von Dingen, von denen nichts in den Schriften der Götter steht ...



## DIE LAST DER TÜRME

VON ANDRÉ WIESLER

Die almadanische Stadt Taladur ist eine Schlangengrube der Ränkespiele und Intrigen, ein Hexenkessel der Ehre und Leidenschaften. In einer solchen Heimat gibt nur die Familie Halt – doch die Xetarro sind im Begriff, auszusterben. Grund genug für den alten Dom Lumino, Hellsichtmagier und Familienoberhaupt, die Zukunft seines Geschlechts mit allen Mitteln zu sichern, seine Ziehsöhne Hesindio und Zahir gewinnbringend zu nutzen und dabei buchstäblich über Leichen zu gehen.

Die Straßen Taladurs drohen sich mit Blut zu füllen, wenn die Tandori Rache für den Tod der Ratsmeisterin fordern, die verbotene Liebe ungleicher Paare ans Licht kommt und in der Welt der Träume Ereignisse angestoßen werden, die dunkle Schatten vorauswerfen.



11074



[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

€ 10,00 [D]



ISBN 978-3-86889-196-6