

Holger H. Haack

Duell im Eismond



Duell im Eismond

Wellington ist ein ruhiger Ort. Mutige und fleißige Menschen. Der alte Sheriff will seinen Posten an seinen jungen Deputy abgeben. Doch dann reißt die Hölle auf und der alte Scheriff muss noch einmal zeigen was in ihm steckt.

Bankdirektor Hopkins	Er durchschaut das Spiel als Erster.
Bürgermeister Clifton	Ist Geschäftsmann und gewinnt.
Carol Winter Deputy Ben Adams	Hat gute Kontakte. Macht sich seine eigenen Gedanken.
Jake	Er hält seine Augen und Ohren offen.
Kate Jenkins	Kommt von der höheren Töcherschule ...
Piet van Dyke	Er will nur helfen, aber wem?
Ringo Stuart	Er ist Spieler und spielt sein Spiel.
Sheriff Moses Kating	Er ist ein Macher.



Wie immer betritt Moses Kating, Sheriff von Wellington, ruhigen Schrittes den Saloon zum Mittagessen. Er ist schon lange Scheriff in dieser Stadt, bereits 10 Jahre. Er zählt 48 Jahre. Das ist ein hohes Alter für einen Sheriff. Der Krieg ist jetzt 12 Jahre vorbei. Man schreibt das Jahr 1877.

Sein junger Deputy Ben Adam ist im richtigen Alter von 35 Jahren und wird wahrscheinlich im nächsten Jahr den Sheriffposten übernehmen. Die Stadt ist ruhig, nur fleißige Handwerker und Geschäftsleute. Alle Einwohner sind ihm bekannt und manche davon kann er Freunde nennen.

So drückt der Sheriff die Schwingtür auf, tritt ein und wendet sich nach rechts. Hier stehen zwei Tische an den Fenstern. Er nickt dem Wirt zu, rückt sich den Stuhl zurecht und setzt sich an den Tisch auf dem ein Messingschild, mit der Aufschrift -Scheriff-, steht.

Die Theke gegenüber dem Eingang ist blank poliert, da es erst Mittag ist. Es stehen viele leere saubere blanke Gläser darauf, denn es ist noch nicht viel los im Saloon. Der Wirt hält den Wischlappen in der Hand und wirft ihn hinter sich auf den Schrank unter einem riesigen Spiegel. John Hansam ist groß, sehr groß, fast zwei Meter, massig und mit selbstbewusster Ruhe wendet er sich dem Sheriff zu.

"Wir haben heute frisches Steak, sie sind besonders gut und Bohnen. Als Nachtisch Apfelkuchen, wenn Sie wollen?"

"Ok, John, aber erst ein Bier!" Der Sheriff schiebt sich den Hut in den Nacken.

Der Wirt wischt sich die Hände an der Schürze ab, nimmt ein Glas, reißt den Zapfhahn auf und füllt es mit Bier, gleichzeitig wendet er sich zur Seite und ruft durch die Tür, die neben der Treppe rechts offen steht.

"Steak und Apfelkuchen für den Sheriff!"

Auf der anderen Seite des Eingangs stehen, wie auch auf dieser Seite der Tür, Tische. Hier sitzen drei Mann und spielen Karten.

"Mahlzeit Doc, Plug, Wesley!"

"Mahlzeit", kommt es vom Schmied und vom Frisör der auch als Zahnarzt tätig ist, zurück. Der Doktor nickt nur mit dem Kopf, denn er hat die Karten in der Hand und teilt aus.

In diesem Moment kommt die Tochter des Wirts aus der Küche. Sie ist eine wirklich schöne Frau, ihr Teint ist dunkler als der bei den anderen Frauen der Stadt. Ihre Augen sind schwarz wie ihr Haar. Eine kleine gerade Nase und fröhlich funkelnde Augen. Über ihren roten Rock trägt sie eine Schürze, darüber eine weiße Bluse. In der Hand hält sie den Teller für den Sheriff. Im Haar steckt eine Blüte, wie es Mexikanerinnen manchmal tragen. Sie bewegt sich grazil, mit einer prächtigen Figur, alles ist richtig an ihr. Sie ist mittelgroß und damit etwas kleiner als der Sheriff.

„Ihr Essen Sheriff“, sagt sie und stellt vor den Sheriff und lächelt. Der Wirt ist hinzugetreten und hält das Bier in der Hand.

„Oh, Moses“, denkt der Sheriff, „wie hat der Wirt nur solch eine Tochter hinkommen? Sie wird eigentlich noch immer schöner“.

„Okay, thanks, Maria.“ der Sheriff tippt sich an den Hut und denkt, „wenn das Essen auch so gut ist wie sie aussieht ...“

Weiter kommt er nicht mit seinen Gedanken. Ein fürchterliche Knall reißt ihn heraus, im nächsten Moment splittert die Fensterscheibe direkt neben dem Sheriff, der Fensterrahmen fällt ihm entgegen und hindurch rast ein Holzbalken und kracht mit einem fürchterlichen Splittern in den Tisch des Scheriffs. Ein Bein des massiven Tisches bricht weg und der Tisch rutscht ca. zwei Yards weiter. Sheriff Moses kann gerade noch seinen Kopf zurückziehen, die Reaktion geht ohne seinen Willen ganz von selbst, gesteuert durch seinen Selbsterhaltungstrieb. Messer und

Gabel sind ihm aus der Hand geschlagen, der Teller mit dem Steak und den Bohnen liegt im Raum und kreiselt noch ein bisschen bis er liegenbleibt, nur Messer und Gabel stecken wie zum Hohn im Balken neben dem Tisch. Alles ging in Sekundenschnelle. Sheriff Kating hält bereits seinen Colt in der Hand. Die drei Spieler sind aufgesprungen und halten auch ihre Waffen bereit.

Aber das Fenster bleibt leer. Sie gucken sich an: „Was zum Teufel war das?“ Sheriff Kating zieht sich einen streichholzlangen Splitter aus der Hand indem er die Waffe wieder wegsteckt. Vom Tresen fallen Gläser.

Maria wurde vom Tisch gestreift und fällt gegen ihren Vater, der sie intuitiv aufgefangen hat und jetzt festhält. Sie steht schon wieder auf ihren Beinen und ruft zornig: „So eine Schweinerei! Wer soll das bezahlen? Der schöne Tisch und das Essen...“

Kating ist zuerst an der Tür, er hört immer noch das Kreischen von Maria. Der Doktor ist hinter ihm, „kümmere dich um Maria, ich glaube sie braucht dich“, murmelt Kating, ohne sich umzudrehen während er aus der Tür tritt. Was er sieht verschlägt ihm den Atem. Und er hat schon viel gesehen im Krieg. Das Haus des Waffenschmieds gegenüber dem Saloon ist zu großen Teilen im vorderen Bereich zerstört. „Teufel auch!“ knurrt er.



Die Straße füllt sich mit neugierigen Personen. Ein Fuhrwerk steht vor dem Krämerladen. Das Pferd steigt immer noch vor Schreck von dem Knall. Der Farmer, der gerade Waren einkauft, kommt aus dem Laden gelaufen und greift zu und hält das Pferd vorne an der Trense fest, und sagt immerzu beruhigend: "Hooh, hooh, ruhig. Alles ist gut. hooh!" Dabei muss er aufpassen, denn das Pferd will immer noch steigen, die Augen sind weit aufgerissen und es bleckt die Zähne.

Überall liegen Holzteile auf der Straße. In der Frontwand des Hauses vom Waffenschmied klafft ein Riesenloch zur Straße hin. Die Vordertür liegt fünf Yards weit weg auf der Straße und ein Teil des Türrahmens steckt im Tisch des Saloons. Die Druckwelle hat sich den Weg nach außen über die Frontseite gesucht und dabei eine riesige Lücke in die Front gerissen. Immer noch flattert Papier durch die Luft und fällt auf die Straße. Es ist plötzlich totenstill. Nur der Staub sinkt langsam zur Erde.

Der Bürgermeister Jack Clifton kommt angelaufen, er ist wohlbeleibt. Er hält mit beiden Händen seinen Bauch fest, der hoch und runter schwappt. Seine Jacke ist offen und an seiner Brokatweste hängt die Uhr mit der Kette und wedelt unter seinen Händen hin und her. Der Hut hängt ihm im Nacken nur von der Windschnur gehalten.

Sofort brüllt er in die Stille hinein: „Alle von der Straße, alle von der Straße und Wasser holen! Die Kinder und Frauen in die Häuser. Los weg, weg! Keiner weiß, ob hier gleich noch was explodiert. Alle von der Bürgerwehr zu mir!"

Er atmet schnell und holt tief Luft. „Los die Bürgerwehr zu mir, wir müssen Wasser haben."

Er sieht den Schmied und den Frisör in der Tür des Saloons stehen und ruft ihnen zu: „Plug schick einen zur Kirche, sie sollen die Feuerglocke läuten. Wesley, sieh in deinen Laden ob Männer von der Bürgerwehr bei dir rasiert werden, schick sie her!"

Ben Adam, der Deputy kommt auf ihn zu, dreht aber ab weil er im Moment den Sheriff erkennt, und geht schnellen Schrittes auf ihn zu, dieser tritt zu ihm und nimmt ihn am Arm. Er sagt ruhig: „Du gehst jetzt sofort zum Gefängnis und schickst unsere zwei Mann zur Bank. Es sitzen ja ohnehin keine Gefangenen im Jail. Sie sollen In die Bank gehen und sie schließen und niemanden aufmachen, bis wir es ihnen sagen. Jetzt sofort! Sie sollen Bankdirektor Hopkins informieren, er soll sich verhalten wie bei Jensfield. Er weiß dann Bescheid. Komm auf jeden Fall wieder."

Ben ist groß, hager und ist wie ein Pferd gebaut, er hat unglaubliche Kräfte, was man ihm nicht ansieht, er neigt den Kopf und antwortet: „Okay, Moses. Bin schon unterwegs“.

Ben dreht sich auf den Hacken um und geht davon. Dabei denkt er, wieder so eins von den Geheimnissen vom alten Falken, was das wohl wieder bedeutet, wie bei Jensfield?

Inzwischen ertönt die Feuerglocke, der Schmied Plug kommt zum Sheriff. Die Straße füllt sich mit Männern, teilweise sind sie nur halbrasiert, denn der Frisör schickte sie raus, einige von ihnen tragen Wassereimer.

Über dem Haus des Waffenschmiedes steht immer noch eine Wolke. Der Staub auf der Straße wird durch die vielen Männer weiter aufgewirbelt. Viele sind am Husten, manche haben ihre Halstücher vor das Gesicht gebunden.

„Wir müssen da rein!“ stellt der Sheriff sachlich fest.

„Sind sie wahnsinnig“, erregt schreit ihn der Bürgermeister fast an. Sein Gesicht rötet sich vor Aufregung. „Was sollen wir ohne sie tun, wenn ihnen etwas passiert! Das kann ich auf keinen Fall gutheißen, Wahnsinn! Schicken sie ihren Deputie, aber Sie doch nicht, noch sind Sie unser Sheriff, man!“

Immer noch schnauft der Bürgermeister, puterrot im Gesicht, eines seiner Augenlieder zuckt und seine Arme senken sich, denn er hat jedes seiner Worte mit seinen Armgesten unterstrichen.

Sheriff Kating hört es, er lässt sich nicht aus der Ruhe bringen, dazu ist er zu alt, er hebt die Hand, lächelt dünn und entgegnet: „Einer muss da rein Bürgermeister, ich sehe zwar noch keine Flamme, aber wir können uns keinen Brand leisten, wir müssen nachsehen. Der Staub ist noch zu dicht, von der Straße hier kann man nichts sehen. Wer weiß, was da noch alles an Pulver oder sogar Presspulverstangen lagert. Wir müssen rein und nachsehen. Außerdem muss ich wissen was da drinnen vorgegangen ist. Der alte Jenkins hätte schon lange seinen Laden an seine Tochter abgeben

müssen. Aber sie wollte wohl keinen von den Männern, die ihr den Hof machten und so hat er es immer weiter vor sich her geschoben. Jetzt sehen wir was dabei herausgekommen ist. Gottseidank steht das Haus alleine und rundherum sind Straßen.

Lassen sie sofort die Häuser rechts und links besuchen, ich sehe die Witwe und auch die junge Frau vom Schneiderladen nicht. Lassen sie nachsehen ob ihnen was geschehen ist. Plug kommt mit mir, halten sie die Leute bereit, für den Fall, dass etwas einstürzt, sie können mich dann unterstützen. Und noch was Bürgermeister, lassen sie rund um das Haus die Straße absuchen, ob noch irgendwo Waffen durch die Druckwelle aus dem Laden geflogen sind. Wir müssen alles einsammeln, bevor irgendein Kind etwas davon in die Hände bekommt. Ben, mein Deputy ist gleich wieder hier, wenn Sie ihn brauchen wird er Ihnen helfen. Halten Sie mir den Rücken frei!" Er spricht nun langsam und ganz deutlich: „Lassen Sie niemanden nach mir rein!" Der Bürgermeister sieht ihn wütend an, merkt aber, dass er den Scheriff nicht umstimmen kann und nickt unwillig.

Kating geht auf einen Wassereimer zu, taucht seinen Hut, sein Halstuch und seine Ärmel ein, zieht sein Halstuch über die Nase, er wendet sich an Plug: „Du auch, dann komm, lass uns nachsehen!"



Ben Adam kommt die Hauptstraße herunter geschritten und will zurück zum Unglücksort. Er ist wie immer gut gekleidet. Sein Halstuch passt zu seinem Hemd. Er ist sauber rasiert, seine Haare sind wie immer ordentlich frisiert. Seine helle Lederweste passt zu seinen punzierten Cowboystiefeln und seinem ebenfalls punzierten Coltholster. Die Hose und der Gürtel sind neu. Er investiert sein Geld nur in Kleidung, denn auch er bekommt wie der Sheriff freies Essen und Unterkunft und außerdem hat er ein Auge auf die

junge Schneiderin geworfen. Doch heute ist er bereits vollgestaubt vom Dreck der aus der Luft nach unten schwebt.

In diesem Moment hört er wie ein leichtes Gespann die Straße herunter gerast kommt. Die Mähne des Pferdes weht im Wind, der Kopf ist hoch erhoben. Es rennt im Trab die Straße hinunter. Am Zügel sitzt eine Frau. Sie ist blond, die Haare sind sauber zurückgesteckt und wehen nicht, trotz der schnellen Fahrt. Sie trägt ein Lederkostüm. In der einen Hand hat sie die Peitsche und knallt damit über das Pferd. Sie rast mit unverminderter Geschwindigkeit auf ihn zu. Er hebt die Hände und winkt, dass sie langsamer fahren soll. Aber sie lenkt nur am Zügel und will um ihn herumfahren. Hinter sich zieht sie eine Riesenstaubfahne her. Sie ignoriert ihn und als das Gespann an ihm vorbei will, springt er an das Pferd, fast dem Pferd ins Geschirr, hechtet ans Gespann und erreicht mit einem Stiefel die Deichsel und zieht an den Zügeln, dabei ruft er: „Hoo, hoo, langsam, ja hoo langsam!“

Das Gespann kommt schnell zum Stehen. Er springt wieder von der Deichsel und läuft neben dem Pferd. Beide sind eingehüllt vom Staub. Als der Einspanner steht, hat sich die junge Frau im Gespann mit wütendem Gesicht aufgerichtet, ihre Augen funkeln und sie schreit Ben an: „Was fällt Ihnen ein, mich anzuhalten, gehen sie da weg, sie Tölpel! Lassen Sie mich weiter fahren!“

Sie hebt die Peitsche und will damit Ben schlagen, dieser hat ein gutes Auge und wartet bis das Ende auf ihn zu saust, dann macht er blitzschnell einen Schritt nach vorne greift nach der Schnur, die Schnur wickelt sich um seine Hand. Natürlich schmerzt es, er greift zu, denn auf ein paar mehr Lasselnarben auf der Hand kommt es ihm nicht an. Ben zieht und hat die Peitsche in der Hand.

Er hebt beschwichtigend die Hand: „Hören Sie Miss, Sie können hier nicht so schnell fahren, hier laufen Menschen über die Straße, eventuell Kinder, das geht so nicht!“

Aber sie schreit ihn wütend an: „Wie kommen Sie dazu mit mir zu sprechen, und meinen Wagen anzuhalten, Sie unverschämter Lummel! Verschwinden Sie!"

Sie zieht am Zügel, aber Ben hält das Pferd fest. Wieder schreit sie: „Weg, weg, verschwinden Sie, Bandit, Straßenräuber! Weg, weg!"

Ben tritt nun einen Schritt näher an sie heran. Miss bleiben Sie ganz ruhig, ich bin hier der Deputy. Hören Sie mir gut zu.

Sie aber keift: „Ich höre Ihnen nicht zu, lassen Sie mich gefälligst durch!"

Plötzlich hat sie einen kleinen Revolver in der Hand.

„Gehen Sie mir aus dem Weg oder ich schieße auf Sie", zischt sie. Ben sieht ihr in die Augen, und was er sieht ist nicht gut, er weiß, diese Frau blufft nicht! Sie wird schießen.

„Also gut, wie Sie wollen!" Er lässt das Gespann los. Ben hebt beschwichtigend beide Hände, die Handflächen zeigen zu ihr. Sie ergreift nun mit beiden Händen die Zügel. In dem Moment springt Ben heran und greift zu, fasst sie am Arm und zieht sie vom Bock. Sie fällt ihm in die Arme und er entwindet ihr den Revolver. Dann legt er sie mitten auf der Straße über das Knie.

„Da Sie unbelehrbar sind, lernen Sie es so vielleicht schneller. Dann versetzt er ihr einige Schläge auf das Hinterteil. Nun schreit sie noch wütender: „Aufhören, aufhören, sie gemeiner Kerl!" Dabei versucht sie irgendwie zu beißen und zu kratzen, aber sie kann höchstens in die Stiefel beißen. Dann stellt er sie auf die Füße und spricht weiter: „So, nun fahren Sie ganz langsam aus der Stadt, und wenn ich Sie hier noch einmal so schnell fahren sehe, dann quartiere ich Sie bei der Bürgermeistersfrau ein, die kann mit Wildkatzen wie Ihnen umgehen. Die wird Sie sehr schnell zahm bekommen!"

Damit hebt er sie hoch und wuchtet sie auf den Bock des Einspanners, so dass sie gleich richtig sitzt. Die Peitsche wirft er hinterher. Dann führt er das Pferd in die

Gegenrichtung und gibt ihm einen Schlag auf die Hinterhand. Die junge Frau wird zurück in den Sitz gedrückt und faucht: „Sie haben sich heute einen Feind geschaffen. Ich vergesse nie!“

Ben guckt hinter dem Einspänner her und grinst, dabei schüttelt er den Kopf und murmelt: „Was für ein wildgewordener Handfeger. Gott schütze die Männer vor dieser Furie!“

Er hebt den kleinen Revolver auf und steckt ihn in die Tasche. Dabei klopf er seine Kleidung aus und marschiert in Richtung Waffenschmied.



Sheriff Kating und Plug Snider, der Schmied betreten vorsichtig das Gebäude. Kating läuft das Wasser von seinem Hut in den Nacken. Er hat Lederhandschuhe an und tastet sich vor. Er kennt das Haus des Waffenschmieds, aber irgendwie gelingt es ihm nicht, sich zu orientieren. Überall liegt noch der Staub in der Luft. Hinter dem Lichtpegel des Explosionsloches, der die Eingangstür weggerissen hat ist nicht viel zu erkennen. Sonnenstrahlen kommen durch die von der Explosion entstanden Ritzen und spiegeln sich im Staub. Überall sind diese Lichtpfeile und verwirren die Augen. Scheinbar ist in der Mitte des Raumes die Decke teilweise eingestürzt und Bretter hängen von der Decke herab, von denen er aber nur die Spitzen sieht. Sie schrammen seinen Hut. Im ganzen Raum sind Möbel durcheinander geworfen. Sie müssen sich um mehrere Teile herumtasten. Er stoppt und sagt zu Plug: „Ich habe irgendwie das Gefühl ich laufe im Kreis, kannst du die Tür sehen, die in die hinteren Räume führt?“

Snider knurrt: „Wir müssten unmittelbar davor sein. Das da vorn könnte der Türrahmen...“

Weiter kommt er nicht, denn in dem Moment biegt sich der Fußboden unter ihnen weg und beide fallen rutschend

dreieinhalb Yards tiefer. Beide erreichen unversehrt die untere Etage. Snider hat sich das Hemd an einer gesplitterten Fußbodenbohle aufgerissen. Vorsichtig kommen sie hoch und tasten sich an etwas entlang: „Teufel, wusstest du, dass er einen Keller hat? Von hier muss die Explosion gekommen sein. Siehst du hier irgendwo Feuer. Ich sehe nur Dunkelheit?“

Sie stolpern weiter über Gegenstände, etwas kracht zu Boden. „Vorsicht, wir können uns nicht noch eine zerbrochene Petroleumlampe leisten, Moses!“

„Wir brauchen unbedingt Licht hier. Pass auf, ich mache jetzt Licht, wir müssen nur aufpassen, dass uns das Streichholz nicht runterfällt, wer weiß, was an Pulver auf dem Fußboden liegt.“

„Moses mach' mich nicht schwach, du musst es aber auch immer ganz genau wissen, also los mach schon. Es ist vielleicht gesünder, wenn wir sehen was uns auf den Kopf fällt!“

Der Sheriff fasst in seine Westentasche und greift ein Streichholz, er reibt es mit der rechten Hand an seiner Stiefelsohle an. Das Streichholz flammt auf und beide sehen einen zerfetzten Waffenschmied, oder was noch von ihm übrig geblieben ist. Sie halten die Luft an, dem Sheriff steht wieder der Krieg vor den Augen.

Er war Captain in der US-Armee. Das letzte Gefecht steht wieder vor ihm auf. Sie waren am Rio Grande in Texas stationiert. Im März einigte man sich auf einen Nichtangriffspakt, aber im Mai griffen sie dann trotzdem einen Außenposten der Konföderierten an. Als sie den Außenposten erreichten, sah es so ähnlich aus wie hier im Keller.

Er vertreibt die Gedanken und zeigt: „Da in der Ecke, in der Mauernische steht eine Lampe, lass uns versuchen sie zu holen und anzuzünden. Vorsichtig gehen sie über Trümmer hinweg. Als sie die Lampe erreicht haben, erlischt das Streichholz. Im gleichen Moment als sich der Sheriff

bückt um die Lampe zu greifen, hört er ein Zischen und hinter ihm den überraschten Ruf des Schmieds. Gedankenschnell hat der Scheriff schon seinen Revolver mit der linken Hand gezogen und feuert nach vorne links. Im Mündungsfeuer erkennt er den Schatten einer Person, nur glitzert ein weiteres Messer in dessen Hand, hält es bereit zum Werfen. Der Sheriff feuert ein weiteres Mal auf die Person. Nur hat er dieses Mal besser getroffen. Kaltblütig hält er immer noch das abgebrannte Streichholz in der rechten Hand.

„Bist du verletzt Plug?“ fragt er, denn er weiß, er hat seinerseits die Person getroffen. Er steckt das Streichholz in seine Hosentasche und nimmt ein neues heraus, reibt es wie vorher an, nimmt die Lampe und zündet sie an. Wieder steckt er das abgebrannte Streichholz in die Tasche. Das Licht erhellt den Raum und sie können sich umsehen. Mit der Lampe in der Hand sieht er zu dem liegenden Mann hinüber, der sein Halstuch vor dem Gesicht hat.

„Plug?“ Der Sheriff sieht sich um, „was ist mit dir?“

„Ach, er hat nicht gut genug getroffen, das Messer erwischte mich irgendwie an der Seite, aber ich spüre nichts.“

Dann lacht er: „Er hat den Gürtel erwischt, das nennt man Glück“.

Als Schmied trägt er einen besonders breiten Ledergürtel.

„Da haben wir beide Glück gehabt. Gut, dass ich mich nach der Lampe bückte, sonst hätte er mich getroffen!“

An der Wand zusammengerutscht liegt der Mann mit dem Halstuch vor dem Gesicht. Beide gehen zu ihm und nehmen das Tuch vom Gesicht. Der Mann hat noch das Messer in der Hand, aber die Hand liegt auf dem Boden, der Scheriff tritt gegen das Messer und schiebt es damit zwei Yards weiter. Der Mann starrt sie an, Blut läuft ihm aus dem Mund, er hustet und dann atmet er aus. Der Sheriff bückt sich, zieht dem Mann das Halstuch vom Gesicht und stellt den Tod fest. Im Aufstehen öffnet er seinen Revolver und schiebt die

leeren Patronen heraus, dann greift er in seinen Gürtel und füllt neue in die leeren Kammern.

„Kennst du ihn, ich kann mich nicht erinnern ihn schon einmal gesehen zu haben“, fragt der Scheriff zum Schmied gewandt.

Plug beugt sich ein wenig vor und sieht ihn sich genau an.

„Es scheint ein Halbblut zu sein. Für mich sehen die fast alle gleich aus, ich kann sie einfach nicht wirklich auseinander halten. Aber vielleicht ist es auch nur der Schmutz. Manchmal erkenne ich solche Personen nur an der Stimme oder ihrem Gehabe. Er sieht sehr abgerissen aus, hier bei uns laufen sie nicht so abgerissen herum. Dieser Mann ist auch mir unbekannt.“

Kating bückt sich erneut und zieht einen Messingkerzenleuchter aus dem Gürtel des Mannes. Der Leuchter ist für nur eine Kerze. Die zwei Hälften, die die Kerze hielten sind oben weit auseinander gebogen. Der Schieber, der zwischen den beiden Hälften war, um die Kerze, wenn sie herunterbrennt nach oben zu schieben, fehlt.

„Warum wollte er den Leuchter mitnehmen? Wie kommt er so schnell hier ins Haus, es ist nicht mal ein halbe Stunde vergangen, seit der Explosion“, der Sheriff sieht auf seine Taschenuhr.

„Was wollte er damit, nur stehlen, er hätte hier bestimmt wertvollere Sachen mitnehmen können. Wurde er geschickt um den Leuchter zu holen, wusste jemand, dass es hier eine Explosion geben würde. Sieh dir den Leuchter an, er ist oben auseinandergerissen, wie ist das passiert?“

Er steckt die Uhr mit der rechten Hand wieder in die Westentasche und sieht sich jetzt genauer um. Werkbänke. Kleinere Geräte, Werkzeuge. Auf dem Fußboden liegen Mengen von Patronenhülsen, auch fertige Patronen allen Kalibers. Bleigeschosse, Teile von Gewehrschlössern und anderen Gewehren und Revolverteilen. Von Colt,

Remmington, Henrystutzen, der neue Winchester 76, einer Scharp.

„Der alte Jenkins hatte seine Werkstatt hier unten. Sehr umsichtig, nicht auszudenken, wenn er die Werkstatt oben gehabt hätte, das ganze Haus wäre zerlegt worden. Die Mauern hier unten haben besser standgehalten als es die Wände oben getan hätten. Nun hat er es hinter sich. Ich weiß noch nicht was hier genau passiert ist, aber ich werde es herausbekommen. Erst einmal nehmen wir den Kerzenhalter mit, ich sehe hier kein Pulver oder Presspulverstangen. Nur...“, er tritt auf ein Teil und sieht nach unten.

„Das ist doch ein Fassreifen, also ist hier ein Fass Pulver explodiert, aber wie konnte das geschehen und der Kerzenleuchter, hm, hm, hm. Da drüben liegt ein Paket mit mehreren Kerzen, die könnten hier in diesen Leuchter passen“.

Er geht und holt eine Kerze, dann hält er sie in den Messingleuchter, „wenn man sich jetzt vorstellt, dass der Leuchter oben zusammengedrückt war, würde die Kerze genau passen. Also gut, hier besteht keine Explosionsgefahr mehr, da vorne ist die Treppe, wenn wir Glück haben können wir sie benutzen“.

Über viele Dinge am Boden steigend, bewegt er sich zur Treppe und geht zwei Stufen hinauf, dann drückt er von unten gegen die Klappe. Sie bewegt sich ein wenig, aber nur einen Spalt breit.

„Es liegt oben etwas auf der Luke, hier kommen wir nicht raus. Also, Plug, dann hilf mir mal hier hoch zu kommen“.

Der Schmied faltet die Hände und der Scheriff steigt in sie, von dort auf die Schulter des Schmiedes, zieht sich an einem Balken hoch. Inzwischen hat sich der Staub ein wenig gelegt und er kann mehr erkennen. Er tritt zur Klappe, es liegt ein schwerer Ladentresen darauf. Er schiebt ihn zur Seite, öffnet die Klappe und ruft: „Plug, du kannst jetzt raufkommen“.

Sofort taucht der Kopf vom Schmied auf und dieser stapft schweren Schrittes die Stufen hoch.



Inzwischen ist draußen aufgeräumt worden, die Leute stehen abwartend auf der anderen Straßenseite gegenüber vom zerstörten Haus des Waffenschmieds. Der Bürgermeister hat inzwischen seine Würde wiedergefunden und seinen Hut wieder aufgesetzt. Er spricht mit dem Wirt vor dem Saloon, der dort mit seiner Tochter steht. Sie hat sich inzwischen wieder gefasst, sieht aber noch ein wenig blass aus. Trotzdem versucht sie zu lächeln.

Ein Gemurmel geht durch die Reihe der Anwohner. Die Menschen diskutieren miteinander, als die beiden aus den Trümmern des Hauses vom Waffenschmied treten.

Beide blinzeln in die Sonne. Sie sind über und über mit Staub bedeckt. Der Sheriff entlässt den Schmied mit den Worten: „Plug, du kannst nach Hause gehen, du willst dich sicher waschen und ein neues Hemd anziehen. Den Rest regelt der Bürgermeister. Danke für deine Hilfe.“

„Okay Sheriff, nicht dafür. Ich danke auch dir für mein Leben!“

„Doch genau dafür! Es ist ja nicht selbstverständlich mit mir in eine explosive Ruine zu steigen, auch wenn ich dir das Leben retten musste!“, knurrt Kating.

Er tritt an den Bürgermeister heran. Ein Lastkarren mit aufgesammeltem Schutt fährt vor ihm davon. Er hört den Kutscher: „Los ihr müden Biester, hejah, wollt ihr wohl ziehen, los, sonst mache ich aus euch Pferdesteaks, hejah“.

Ein Grinsen huscht über Katings Gesicht. Er kennt Smooky, den alten Mietstallbesitzer.

Der Bürgermeister sieht ihn und wendet sich ihm zu. Unruhig kommen seine Fragen, die er mit seinen Händen und Armen kommentiert: „Wie sieht es aus, besteht noch

Gefahr? Was ist da drinnen passiert? Warum wurde geschossen?"

„Wussten Sie, Bürgermeister, dass das Haus einen Keller hat?"

„Was sagen Sie da? Wieso hat das Haus einen Keller, so etwas hätte ich doch wissen müssen, besteht noch Gefahr?"

Der Bürgermeister schweigt verwirrt.

„Nein, es besteht keine Explosionsgefahr mehr, sagen sie dem Totengräber Bescheid, dass er im Keller die Reste vom Waffenschmied und einen toten Mann finden wird. Er soll einen Veteranen mitnehmen, der den Anblick erträgt. Ich musste den Fremden leider erschießen, denn er warf im Dunkeln mit einem Messer auf uns.“

Er hebt seinen Hut und kratzt sich am Kopf. Er spricht weiter und weist den Bürgermeister an: „Der tote Fremde soll im Sarg am Saloon ausgestellt werden, vielleicht erkennt jemand den Mann. Wir werden wohl die Tochter von Jenkins benachrichtigen müssen. Sie ist die Erbin und muss sagen, was sie nun mit dem Haus machen will.“



Ben hat inzwischen das Haus vom Waffenschmied erreicht. Er umrundet das Haus. Hinter dem Gebäude befindet sich ein eingezäunter Platz. Hier werden die Wagen mit den Lieferungen für den Waffenschmied ausgeladen. Er glaubt seinen Augen nicht zu trauen, dort steht der leichte Einspänner, daneben die blonde Frau. Er kratzt sich am Hinterkopf und schiebt damit seinen Hut nach vorne.

Was will denn der wildgewordene Handfeger hier, fragt er sich innerlich. Er geht auf sie zu, dabei schiebt er ein wenig seine Weste hinter den Deputystern an seinem Hemd, damit man ihn besser sehen kann.

„Sie schon wieder, ich sagte Ihnen doch..."

Nun fällt ihr Blick auf den Stern an der Brust von Ben. Sie beißt sich auf die Zunge, ihr Gesicht wird rot, sie ist wütend.