

DIE EISENWÜSTE -PART I- LESEPROBE



KIM T. KAISER

KIM T. KAISER

**DIE
EISENWÜSTE**

-PART I-

Leseprobe

Diese Leseprobe enthält das erste Kapitel aus dem Roman:

DIE EISENWÜSTE - PART I

Die vollständige Version enthält 27 Kapitel auf 540 Seiten

Der Vollständige Roman ist aufgrund seines Inhaltes und der Wortwahl ausschließlich für Erwachsene geschrieben.

Diese Leseprobe ist alterstechnisch unbedenklich.

Bestellbar, überall wo es Bücher gibt.

Taschenbuch - ISBN: 978-3-6963-7506-5

Hardcover - ISBN: 978-3-6967-5810-3

E-Book folgt... (Status zum Druckzeitpunkt der Leseprobe)

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß §44b UrhG (»Text und Data Mining«) zu gewinnen, ist untersagt.

© 2026 Kim T. Kaiser

Cover Artwork: Arsal Khan | K. T. Kaiser

Zeichnungen, Buchsatz & Gestaltung: K. T. Kaiser | S. Maul

Korrekturen: Korrektur- & Testleser

DAS ERBE DER GIER

Alles begann in den staubigen Gassen eines vergessenen Marktes. Zwischen zahllosen Teppichen und wertlosem Plunder lag sie: Eine unscheinbare Lampe, deren Metall jedoch eine Wärme ausstrahlte, die nicht von dieser Welt schien. Als ein Mann sie an sich nahm, ahnte er nicht, dass er damit den ersten Dominostein einer globalen Katastrophe umgestoßen hatte.

Das Wesen, das dem Gefäß entstieg, war kein simpler Diener, sondern eine uralte Kraft, gefangen in einem Paradoxon. Mit einer Stimme, die alles niederzuwalzen schien, sprach der Djin die Warnung aus, die der Mann in seiner Gier überhörte: »Wünsche haben ihren Preis. Was du aus dem Nichts erschaffst, wird dir an anderer Stelle die Substanz rauben.« Doch der Mensch lachte über den Preis, solange er die Macht in Händen hielt.

Er wollte mehr.

Er wollte alles.

Aus dieser Gier eines einzelnen Menschen erwuchs ein monströses System. Wenn eine Lampe Macht bringen konnte, warum dann nicht Hunderte? Warum nicht gleich Tausende? So entstand die eigentliche Djindustrie.

In riesigen Hallen wurden Wunderlampen am Fließband gefertigt, Kopien des Heiligen, mechanisierte Magie für die Massen. Woher die Macht der Lampen kam?

Egal.

Es interessierte ihn nicht. Jeder Wunsch wurde zur Ware, jedes Verlangen zum Produktionsbefehl. Doch je mehr die Menschen forderten, desto hohler wurden am Ende ihre Seelen.

Der finale Bruch geschah im Stillen, als er versuchte, das Unmögliche zu erzwingen: Wahre Liebe. Zu spät begriff er, dass ein Herz nicht auf Befehl schlägt. Es war dieser Moment der absoluten Anmaßung, der die Enttäuschung der Djin überkochen ließ. Die Erkenntnis der Wesen über die bodenlose Leere der menschlichen Natur war so gewaltig, dass sie neben den Fesseln durch die Lampe auch das Gefüge der Welt zerriss. Erzürnt über Gott und die eigene Knechtschaft unter dem kleinlichen Willen gieriger Sterblicher, kappten sie die Verbindung. Die Magie gefror, die Welt erstarrte.

Aus dem fruchtbaren Boden, den die Gier vergiftet hatte, wuchs die Eisenwüste. Wo einst Wälder standen, ragten nun rostige Skelette aus Stahl in den grauen Himmel. Die Menschheit, gefangen in der Welt, die sie sich selbst herbeigewünscht hatte, ging an ihrem eigenen Überfluss zugrunde. Es gab kein Zurück mehr zur Normalität. Nur noch das kalte Reiben von Zahnrädern und der ewige Takt der Maschinen einer Industrie, die scheinbar niemanden mehr bediente.

Die Wunder waren verbraucht, geblieben ist nur die **EISENWÜSTE**. Das rhythmische Hämmern einer Zivilisation, die ihre Seele gegen ein Fließband voller Wünsche eingetauscht hatte.

Dies Alles liegt mehr als Zehntausend Jahre zurück



Die Uhr tickte, als der erste Schritt den rostigen Staub der Ewigkeit aufwirbelte. In diesem Moment sprang der Zeiger des Chronometers auf die Dreizehn.

Das Ticken drang zwar hörbar durch die Luft, es pulsierte jedoch vielmehr in der Hand des Wanderers. Ein winziger, unerbittlicher Mechanismus, der sich anfühlte wie der Pulsschlag seines Herzens, der mit jedem Schlag schneller und intensiver wurde.

Er hob die Uhr hoch und musterte sie genau. Dabei drehte er sie in seiner Hand hin und her. Die Messinglegierung war zerkratzt, die Krone verbogen. Durch das gleißende Licht der drei Sonnen war das Zifferblatt nur schwer zu erkennen. *»Die Ziffern gehen für gewöhnlich immer nur bis zwölf. Danach startet jede Uhr erneut bei eins«,* dachte er vor sich hin. Doch auf seiner Uhr stand eben eine Dreizehn.

Klar.

Deutlich.

Es wirkte fast wie eine nachträgliche Gravur.

Stirnrunzelnd strich er mit dem Daumen über das verkratzte Glas. *»Keine Dreizehn auf einer Uhr. Nie. Das ergibt keinen Sinn. Vielleicht ist das Ding endlich kaputt. Oder vielleicht hat die Hitze einfach nur das Zifferblatt verzogen.«* Er schüttelte sie leicht, bevor er sie an sein Ohr hielt. Das Ticken blieb gleichmäßig, fast schon spöttisch. Mit einem leisen Grummeln steckte er sie stirnrunzelnd zurück in seine Hosentasche.

Er brauchte aktuell ohnehin keine Uhr, denn Zeit hatte er hier draußen ausreichend. Sie diente lediglich der groben Orientierung um das Ende eines Tages zu bestimmen, denn dunkel wurde es unter den drei Sonnen nur sehr selten. Einmal im Monat, für exakt zehn Stunden. Dann, wenn der Mond sich vor die große Zentralsonne schob und die beiden kleineren hinter dem Horizont verschwanden.

Unter seinen Sohlen knirschte nicht nur Sand. Ein ständiges, tiefes Stöhnen, das knackte, leise ächzte und durch die Stiefel bis in seinen Körper kroch. Dicke Platten aus Stahl und Eisen schoben sich unter dem Sand hindurch wie ein langsam wachsender Parasit. Immer weiter wandernd in Richtung Meer. Er konnte es wahrnehmen, wenn er genau hinhörte: ein metallisches Seufzen, als würde die Erde selbst atmen und dabei große Schmerzen leiden.

Hin und wieder brach eine Kante durch den Sand. Ein gezackter, rostiger Grat, scharf wie eine Säge, der für Sekunden auftrug wie ein mahnender Finger. Dann glitt er wieder abwärts und verschwand unter dem nächsten Schwall rostigen Staubs.

Der Boden lebte.

Und er fraß; langsam und unerbittlich. Fraß sich durch die letzten organischen Materien der Welt. Ersetzte Wälder

durch Stahl, überzog Pflanzen, Bäume und sogar ganze Berge mit einer eigenen Legierung. Flüsse trockneten aus oder wurden unter der Masse des Metalls isoliert.

Westlich des Wanderers lag das Meer. Ein gigantischer Ring aus Wasser, der den letzten verbliebenen Kontinent dieses Planeten umschloss. Das Wasser des Meeres war längst kein lebendiges Blau mehr, sondern ein dickflüssiges, schmutziges Grau. Schimmernd wie geschmolzenes Blei im Dreifachlicht der Sonnen.

Die Wellen kamen langsam heran, brachen dabei kaum, sondern klatschte dumpf gegen den Strand. Träge und giftig. Sie hinterließen dabei einen schmierigen Film aus winzigen Rostpartikeln, die im Licht glitzerten wie blutiges Konfetti.

Neben ihm trottete Argos munter durch den Staub.

Der Wüsten-Husky war eine Kreatur der Evolution; entstanden in der sengenden Hitze dieser neuen Welt. Sein Fell hatte die Farben der Wüste angenommen: Orange wie glühendes Kupfer, Rot wie getrocknetes Blut, Braun wie verbrannter Rost. Durchsetzt mit weißen Strähnen, die wie Ascheflocken wirkten. Das Fell war kürzer, borstiger. Angepasst an eine sengende Hitze, die ganz normalen Huskys in Minuten das Bewusstsein rauben würde.

Seine Pfoten hinterließen flache, harte Abdrücke. Die Ballen waren verhornt und lederartig. Sein Atem ging gleichmäßig und hörbar laut. Nicht ungewöhnlich für ein Tier seiner Größe. Ein rhythmisches Hecheln, das in der stillen Hitze widerhallte. Sein linkes, eisblaues Auge scannte die Umgebung. Die Pupille zu einem Schlitz verengt gegen das gnadenlose Licht. Wo das rechte Auge normalerweise war, existierte nur noch ein Überbleibsel vergange-

ner Abenteuer: ein roter, runder Klumpen. Eines Auges nicht würdig, aber doch eine Leere ausfüllend, die leider unabdingbar gewesen war. Er blieb meist dicht beim Wanderer, wobei sein Fell gelegentlich dessen Hosenbein streifte. Es fühlte sich warm an und staubte leicht.

Über all dem hingen die drei Sonnen.

Die rechte, tief im Osten, rotgolden und fett. So nah am Rand hängend, dass man meinte, sie müsse gleich ins Wasser stürzen und die Welt in Brand setzen. Ihre Wärme war auf der Haut, bedingt durch den tiefen Stand, mehr als nur unangenehm zu spüren. Kein Vergleich jedoch zu der Wärme, die aus dem Boden drang.

In der Mitte stand direkt über ihnen die Zenitsonne. Weiß und gnadenlos. Unbeweglich. Ein Loch im Himmelszelt, das selbst die Haut unter der Kleidung verbrennen konnte, sofern diese nicht ausreichend dick war. Sie war es, die alles aufheizte und sich dabei doch nie bewegte. Zudem sorgte sie dafür, dass es fast niemals dunkel wurde. Von ihr ging die Anziehung dieser Scheibe aus. Alles in diesem Sonnensystem drehte sich nur um sie herum.

Auf der linken Seite sank bereits die kleinste Sonne von Allen dem westlichen Horizont entgegen. Orange und schwer. Eine überreife Frucht, die jeden Moment platzen und flüssiges Feuer über die Eisenwüste ergießen konnte. Zu dieser Tageszeit wurden die Schatten länger. Dennoch blieb dieses endlose, sengende Tageslicht, das seit Jahrhunderten brannte.

Die Luft schmeckte beim Einatmen nach einer salzigen Mischung aus Meeresküste und rostigem Eisenstaub. Schwer und metallisch, als würde man auf einer alten Kupfermünze kauen.

Der Wanderer griff mit seiner rechten Hand in die Falten seines langen, braunen Mantels. Das Leder fühlte sich schwer an. Warm von der Sonne, aber vertraut wie eine zweite Haut. Seine Finger tauchten tief in die innere Brusttasche ein. Weit in eine unmögliche Tiefe hinein, ein Loch ins Nirgendwo. Es spielte auch keine Rolle für ihn, wo diese Tasche hinführte; er fand sofort, was er brauchte. Eine Wasserflasche, kühl und beschlagen. Sie lag schwer in seiner Hand.

Ein Zischen entwich ihr, als er sie aufschraubte. Das Wasser floss erfrischend über seine Zunge. Kühl zuerst, dann mit einem Nachgeschmack nach altem Eisen und anderen Mineralien. Durch das langsame Trinken spürte er, wie die Flüssigkeit seine ausgetrocknete Kehle hinabrann. Ein Tropfen echten, frischen Wassers war hier mehr wert als reines Gold. Und eine andere Währung gab es hier nicht mehr. Nur Wasser, Essen und Gold.

Gold in Form von Wunderlampen und Wünschen.

Der Wanderer hatte alles davon bei sich: Wasser und Nahrung, so viel er und Argos brauchten. Und auch eine der sehr seltenen, goldenen Lampen, die Wünsche erfüllen konnten. Sie befand sich noch in der alten, abgewetzten Ledertasche, die er sich quer über die Schulter gehängt hatte. Sicher verstaubt, unsichtbar für Späher und Räuber, aber jederzeit greifbar.

Es war ein Stück uralter Magie. Ein Relikt vergangener Zeiten. Heute existierten die meisten dieser Wunderlampen nur noch an einem Ort: dem schwarzen Schloss im Zentrum dieses Kontinents; im Zentrum der Eisenwüste.

Weit abgeschieden von allen Völkern und letzten Bewohnern dieser Planetenscheibe lag es dort. Umgeben von

Treibsand und tobenden Stürmen, die es einem Sterblichen nahezu unmöglich machten, hineinzukommen. Doch es war das Ziel seiner Reise. Das Ziel aller Reisen. Wer auch immer es schaffte, die großen heiligen Hallen des Schlosses zu betreten, bekam eine Audienz bei Ihm, dem ersten von allen, und mit ihr die Chance, alles zum Guten zu wenden – oder alles noch viel schlimmer zu machen, als es bisher war.

Sicherlich war es bis dorthin noch ein weiter und sehr beschwerlicher, vielleicht sogar unmöglicher Weg, kreuz und quer durch das Endland der Eisenwüste.

Unter einer verbogenen, halb im Sand versunkenen Eisenplatte suchte sich der Wanderer einen Platz. Die Hitze drückte schwer auf seine Schultern, daher waren Schatten die einzige Möglichkeit für eine Rast. An seinem Rücken spürte er das vertraute Ziehen des Mantels. Ein stummes Erinnern an ein altes Versprechen vor langer Zeit.

Über das Ufer hinweg schweifte sein Blick zu Argos. Er war zum Strand hinunter getrottet. Der Husky wirbelte durch den grauen Schlick, die Reste eines Fisches im Maul. Raubvögel kreisten bereits gierig und hungrig über ihm, doch er ignorierte sie für den Moment noch. Er war in seinem Element. Ein Raubtier inmitten von Rost und salziger, fettiger Beute.

Der Wanderer wandte sich seiner eigenen Routine zu. In dieser Welt war Staub der schleichende Tod jeder Mechanik. So griff er nach der abgewetzten Ledertasche an seiner Seite und fischte ein kleines, dunkles Glasfläschchen heraus. Das Waffenöl war kostbar. Es roch scharf und chemisch. Ein stechender Kontrast zum allgegenwärtigen Aroma von verbranntem Staub.

Aus dem Holster an seiner Hüfte zog er seinen treuen Colt. In seiner blanken Hand war der schwere Stahl sehr warm, fast schon unangenehm heiß. Mit sicherem Griff klappte er die Trommel aus. Feiner, roter Staub rieselte aus dem Mechanismus. Er fluchte leise und nahm einen alten Lappen aus der Tasche. Ein paar Tropfen Öl fielen auf den Stoff. Er rieb das getränkte Tuch über den Lauf, säuberte die Kammern der Trommel und prüfte den Schlagbolzen.

Jede Bewegung war präzise. Er hatte diese Handgriffe tausendfach ausgeführt. Vielleicht sogar noch öfter, in den Zeiten, an die er sich schon lange nicht mehr erinnern konnte. Ein klemmender Abzug hier draußen, das bedeutete automatisch das Ende einer jeden Geschichte.

Der Stahl begann wieder zu glänzen. Ein stumpfes, bläuliches Schwarz. Ein paar Patronen konnte er noch aus seiner Tasche hervorkramen. Drei schwere Bleigeschosse. Langsam rollte er sie zwischen den Fingern und inspizierte das Zündhütchen jeder einzelnen. Dann schob er sie nacheinander in die Trommel.

Klick.

Klick.

Klick.

Das Geräusch war sauber. Ehrlich. Es war das einzige Geräusch, das in der flirrenden Stille der Wüste vertraut war und ihn nicht nervös werden ließ. Mit einem harten Ruck klappte er die Trommel wieder zu und ließ den Colt zurück in das Leder seines Holsters gleiten. Die Waffe war wieder bereit für den nächsten Einsatz. Das musste sie auch sein.

Staubend klopfte er sich seine Ärmel sauber und sah wieder zu Argos hinunter. Der Husky trottete langsam den

Hang zu ihm hinauf, das Fell verklebt von Meerwasser und Dreck. Er schüttelte sich kräftig und eine kleine Wolke aus trockenen Partikeln umhüllte ihn für einen Moment – wie ein Heiligenschein aus Rost.

»Genug gespielt«, grummelte der Wanderer.

Der Horizont war eine harte, silbrige Linie. Als hätte jemand die Welt mit einem stumpfen Messer abgetrennt und die Kante nie richtig geglättet. Dahinter nichts als Flimmern. Keine Schiffe. Keine Berge. Nur das endlose, hungrige Grau. Niemand konnte mehr genau sagen, wie weit das Meer reichte, bevor die Welt wieder aufhörte, eine Scheibe zu sein. Eine Scheibe, die wie eine silbrige, schmutzige Münze durchs Universum trieb.

Ohne seinen Mundschutz brannte die Luft trocken in den Bronchien. Es war Zeit, vor dem Aufbruch noch mal die Zielrichtung zu prüfen. Die Welt war groß, aber seine Pfade darauf waren schmal und gefährlich.

Aus seiner äußeren Brusttasche holte er eine staubige und leicht zerschlissene Karte hervor. Sie fühlte sich an wie die Haut einer jener armen Tropfe, die ungeschützt durch diese Welt wanderten. Je öfter er sie in seiner Hand hielt, desto weniger sicher war er sich, woraus sie eigentlich bestand. Alte, verbrannte Haut, gegerbtes Leder – es gab viele Möglichkeiten, was genau das Material dieser Karte war. Doch auf eine Frage gab es nur eine Antwort: was darauf zu sehen war.

Die ganze Welt, gezeichnet bis ins kleinste Detail.

Er breitete sie vorsichtig auf dem heißen Sandboden aus. Die Ränder der Karte wellten sich sofort, als wollten sie sich gegen die Berührung wehren. Die Linien auf ihr

schielen zu leben. Ein Wimpernschlag; ein ganz kurzes Aufflackern von etwas, das nicht ganz stillhalten wollte.

Die große Schlucht im Westen schien für einen Moment noch tiefer zu werden. Der schwarze Punkt im Zentrum, das Obsidian-Schloss, pulsierte einmal schwach, als würde es atmen. Dann lag die Karte wieder vollkommen still. Die feinen Linien wirkten wie Haare auf dem Glas einer Brille, die einfach nicht verschwinden wollten, egal wie oft man sie putzte. Sanft strich der Wanderer mit seinem Zeigefinger über die Linien.

»Du bist sonderbar«, brummte er leise vor sich hin.

Argos hob den Kopf, als hätte er ihn verstanden. Er schnaubte einmal durch die Nase, als wollte er sagen: Du auch. Ohne weitere Vorwarnung richtete sich Argos auf. Er witterte etwas.

Noch bevor der Wanderer die Karte wieder verstaute und sich ebenfalls erhoben hatte, konnte er es auch erspüren: Weiter vorn, etwa eine gute Meile entfernt, zog eine Karawane hinter den Hügeln der Dünen hervor. Zuerst waren es nur Schemen im flirrenden Hitzeschleier. Lange, schwankende Silhouetten, die sich langsam über den Kamm schoben.

Dann wurden sie deutlicher.

Lastentiere.

Sonderbare Mischwesen aus Elefant und Kamel. Eine Laune der Natur und ein weiterer Beweis für das evolutionäre Anpassen des Lebens an die Eisenwüste. Kurze Rüssel, die wie Tentakel den Boden abtasteten, und breite Füße mit Schwimmhäuten zwischen den Zehen, damit sie im Sand nicht einsanken.

Auf ihren Höckern lagen Netze, Säcke, rostige Metallteile und Käfige, in denen etwas Dunkles aufbewahrt wurde. Die Tiere bewegten sich langsam, aber sicher. Sie schnaubten tief. Feuchte, schwere Laute, während ihre Rüssel immer wieder die Luft und den Boden prüften.

Die Reiter, vielleicht zwanzig Gestalten in sandfarbenen Tüchern, saßen hoch oben auf ihren Rücken. Die Gesichter waren bis auf die Augen verhüllt, zum Schutz vor dem Roststaub. Mit leichten Berührungen lenkten sie die Rüssel der Tiere.

Zwischen den schweren Beinen der Lastentiere rannten Kinder umher. Sie sammelten alles, was sie finden konnten: Schrauben, Nägel, kleine Bleche, rostige Splitter. Alles verschwand in Säcken, denn alles hatte einen Wert. Selbst wenn es kein großer war. Nichts war umsonst in dieser Welt, und Nomaden waren dafür bekannt, mehr Sammler als Jäger zu sein.

Argos spitzte die Ohren und wandte seinen Blick wieder Richtung Meer. Ohne ein Kommando rannte er los, den Weg hinunter zum Ufer. Ein neuer Schwung frischer Fische wurde von den trägen Wellen an den Strand gespült. Ausgespuckt vom großen, hungrigen Schlund des grauen Meeres. Die Vögel wurden davon ebenfalls erneut angelockt. Im gleißenden Licht der Sonnen bot sich ein bizarrer Anblick: Die Fische zappelten im Sand, sprangen noch einmal auf, als wollten sie wieder zurück ins Wasser – bis sie es nicht mehr taten.

Die Hitze des Bodens trug dann ihr Übriges dazu bei. Nach wenigen Sekunden lagen sie reglos da und wurden von der Hitze der Sonnen ausgetrocknet.

Argos stürzte sich mitten hinein. Er stritt sich mit den riesigen Raubvögeln, die den Himmel beherrschten wie ein Krebsgeschwür, das den Körper befallen hat. Sie waren überall. Dunkle Schwingen kreisten über dem Strand und ihre langen Schatten glitten über Sand und das Wasser. Der Husky selbst, war groß gebaut und betrachtete das Ganze eher wie ein Spiel.

Für den Wanderer wirkte es mehr wie ein Tanz: Vögel, die um einen Fisch kreisten, Argos mittendrin. Jeder wollte ein Stück der Beute.

Sogar die herannahende Karawane erkannte die Gunst der Stunde. Zwei der Nomaden lösten sich aus der Reihe ihrer Lasttiere und ritten zum Ufer hinunter. Während Argos die Raubvögel beschäftigte, war es für sie ein Leichtes, sich zu bedienen. Sie sammelten die trockenen, toten Fische ein und stopften sie in ihre Säcke. Kurz darauf hingen die Beutel schwer an den Seiten der Reittiere. Prall gefüllt mit dem Fleisch und Fett des Meeres; wie große Sandsäcke an einem Fesselballon.

Der Rückweg über die Dünen fiel ihnen sichtbar schwer. Die Tiere schnaubten und stapften mühsam durch den heißen Sand. In dieser Welt musste jeder Schritt gut überlegt sein. Jede zusätzliche Last konnte den Unterschied zwischen Ankunft oder Tod bedeuten.

Doch Nahrung ließ man nicht liegen.

Die Tiere stießen ihren warmen Atem zum Boden hinab, der noch heißer war als die Luft um sie herum. Wirbel aus Sand und Rost verfangen sich im Fell, brannten in den Nasenlöchern und reizten die Augen.

Der Blick des Wanderers folgte aufmerksam ihren Bewegungen. Bei diesem Anblick taten ihm diese Tiere leid.

Genau deshalb war er zu Fuß unterwegs. Er wollte niemandem zur Last fallen. Daher ging er auch allein durch diese Welt, nur begleitet von seinem treuen Weggefährten. Zwischen ihm und Argos brauchte es keine Befehle mehr. Sie verstanden sich wortlos. Er musste nicht rufen. Argos kam von selbst zurück. Gemeinsam blieben sie im Sand stehen, während die Karawane näher kam.

Schließlich hielten die Reisenden vor ihnen an. Staub wirbelte auf und senkte sich langsam wieder herab wie rosiger Schnee. Eine schmale Gestalt hob die Hand.

»Fremder am Strand!«, rief eine raue Frauenstimme durch das Tuch vor ihrem Gesicht.

Die gesamte Karawane kam zum Stillstand.

Die ver mummt e Frau ließ ihren Blick prüfend über den Wanderer gleiten: »Na? Ganz allein in dieser Hitze unterwegs? Und dann noch mit einem Hund.« Sie musterte Argos kurz. »Ein Husky, der aussieht, als würde er uns alle fressen, wenn wir schlafen.«

Das Grinsen auf ihrem Gesicht konnte der Wanderer nicht sehen, doch er erkannte es in ihren Augen. Sie waren braun wie Kakao. Wach und neugierig. Es lag kein Misstrauen darin. Nur vorsichtige Aufmerksamkeit und ein Hauch von Unterhaltung.

Sorgfältig musterte sie ihn: den braunen Trenchcoat, den alten Lederhut, die Umhängetasche über der Schulter und den großen Husky an seiner Seite. Ihr Blick blieb kurz am Colt an seinem Gürtel hängen. Dann traf sie offenbar eine stille Entscheidung.

Sie zog sich langsam das Tuch vom Gesicht; eine Frau mittleren Alters kam dahinter zum Vorschein. Von der Schläfe bis zum Mundwinkel durchzog eine tiefe Narbe ihr

Gesicht. Ihre braunen Augen wirkten hart, aber lebendig. Breite Schultern, schwielige Hände. Sie wirkte wie eine Frau, die es gewohnt war, Befehle zu geben.

»Mara«, sagte sie schließlich. »Und das ist mein Bruder Tarek. Der mit dem lahmen Arm. Aber immerhin hat er noch beide.« Sie deutete lächelnd auf den älteren Mann neben ihr. Grauer Bart, ein milchiges Auge und nur noch drei Finger an der rechten Hand. Er war der Schweigsame. Einer, der erst lange beobachtete, bevor er sprach. Tarek grummelte leise und nickte dem Wanderer zu.

»Weiter hinten auf einem der Tiere, das ist Jorin, mein Sohn. Er ist etwa achtzehn, so genau weiß man das ja heutzutage nicht mehr. Er hat immer ein schiefes Grinsen unter einer Schicht aus Staub; der Spaßvogel unserer Gruppe. Es fällt ihm schwer, den Mund zu halten. Die Kinder hier, die gehören auch zu uns. Und die Tiere ...« Sie zuckte mit den Schultern. »Die gehören wohl eher sich selbst.«

»Wir sind Tauscher. Sammler. Wir nehmen, was die Wüste hergibt. Und mit der Zeit haben sich immer mehr Leute unserer Karawane angeschlossen.«

Aus den hinteren Reihen der Tiere kam ein kurzes Winken, begleitet von schwerfälligem Schnauben. Es wirkte, als traue man dem Fremden nicht ganz, wollte aber dennoch höflich bleiben. Zwischen den Beinen der Tiere rannten die Kinder umher: Lina, Ria und Kael, so wurden sie ihm vorgestellt. Der Wanderer schätze ihr Alter auf etwa zehn bis zwölf Jahre.

Mara sah wieder zu ihm herab.

»Als Familie sind wir bereits seit gut sieben Jahren unterwegs, und im Laufe der Zeit haben sich uns immer mehr Menschen angeschlossen. Reisende, die, stets allein, in der

Eisenwüste keine Chance gehabt hätten. Gemeinsam ist es wenigstens möglich, ihr ein wenig leichter zu trotzen.«

Kael blieb hinter einem Lastentier stehen und schaute Argos vorsichtig an. »Der heißt bestimmt, so groß wie der ist«, sagte er schüchtern.

»Nur wenn er es wirklich muss«, erwiderte der Wanderer. Seine Stimme war rau, tief. Gewohnt, die meiste Zeit zu schweigen, aber dennoch ruhig und entschlossen.

Jorin, der näher herangeritten war, lachte laut und stieß Tarek in die Seite. »Hast du das gehört, Onkel? »Nur wenn er muss.« Der Typ hat Humor; oder er ist verrückt. Beides ist hier draußen praktisch dasselbe.«

Tarek spuckte in den Sand. Leise zischte der Speichel auf dem heißen Boden. »Praktisch ist hier alles. Zumindest solange, bis es dich umbringt. Also, wohin führt dich dein Weg, Fremder?«

»Zum Zentrum!«

Einen Moment lang sagte niemand etwas. Dann hörte man ein kollektives Raunen. Lina flüsterte hörbar: »Der ist verrückt. Das schwarze Schloss frisst alles. Wenn es überhaupt jemand bis dahin schafft. Ich habe Geschichten gehört. Von Treibsand und riesigen Fischen, die dort leben. Keine Ahnung, was davon alles stimmt und was nur Märchen sind.«

Mara musterte den Wanderer ausgiebig.

»Viele sagen das«, warf sie schließlich ein. »Die meisten kommen nicht zurück. Und die wenigen, die es tun ...« Sie verdrehte dabei ihre Augen und schnaufte kurz aus. »Gescheiterte Schatten. Reden mit Geistern. Sehen die drei Sonnen sogar in der Dunkelheit.«

Ihr Blick glitt kurz über seinen Mantel. »Du hast sicherlich eine Karte dabei, oder nicht? Etwas, dass dir den Weg zeigt, selbst wenn du ein einzige Richtung einschlagen müsstest.«

Der Wanderer nickte.

Jorin beugte sich neugierig vor und seine Augen leuchteten vor Neugier hell auf. »Warum zum Zentrum? Willst du zu ihm? Dem Ersten von allen? Dir den einen Wunsch abholen, der alle Vorstellungen übertrifft?« Er grinste schief. »Oder einfach, weil du eh nichts mehr zu verlieren hast?«

Mara warf ihm einen strengen Blick zu.

»Lass den Mann doch mal in Ruhe, Junge. Nicht jeder will gleich seine ganze Lebensgeschichte erzählen.« Sie deutete vage in die Runde. »Wir haben noch die ganze Nacht dafür.«

Tarek sah zu Mara rüber. »Erinnerst du dich an den letzten, den wir getroffen haben? Den alten Mann, der von der schwarzen Lampe gefaselt hat?«

Mara nickte langsam.

»Der hat es nicht einmal bis zur Schlucht geschafft. Nur seine Kleidung war noch übrig geblieben.« Er machte eine kleine Bewegung mit der Hand in die Luft. »Leer. Als hätte die Wüste ihn einfach ausgesaugt.«

Jorin grinste. »Onkel, du bist immer so schön positiv.« Er drehte sich zu den Kindern. »Vielleicht hat der Fremde ja einen guten Grund. Vielleicht will er die Welt retten.« Er drehte den Kopf wieder zurück zum Wanderer. »Oder wenigstens ein bisschen kühler machen.«

Dann wandte Mara sich übertrieben ernst an die Kinder. »Also, Lina, Ria, Kael – was sagt ihr? Sollen wir ihn

mitnehmen? Er hat einen großen Hund. So einen habt ihr schon lange nicht mehr gesehen, oder?»

Lina kicherte sofort und zeigte auf Argos. »Darf ich ihn streicheln? Er sieht nett aus.«

Ria, die Ältere, zog sie vorsichtig zurück. »Nicht so nah, Lina. Hunde beißen manchmal. Fast immer, habe ich gehört.«

»Nur wenn er wirklich muss, hieß es«, warf Jorin spöttisch ein.

Kael stemmte seine Hände stramm in die Hüften. »Ich wette, der Hund hat schon mal einen Djin gesehen.« Er nickte überzeugt. »Seine Augen sehen so aus, als wüsste er alles.« Er deutete auf das verletzte Auge. »Vor allem das rote. Das ist verdammt coll.«

»Das heißt cool«, verbesserte ihn Lina leicht gehässig.

Kael streckte ihr die Zunge heraus, was sich sofort als Fehler herausstellte. Die trockene, heiße Luft entzog ihr augenblicklich jede Feuchtigkeit, als würde sie ausgesaugt werden. Hastig zog er seinen Mundschutz wieder vor sein Gesicht. Dabei wehte ihm etwas Sand in die Augen und brannte leicht.

Argos hob kurz den Kopf, schnaufte einmal und ließ sich dann ruhig nieder. So sanft, dass noch nicht einmal Staub aufgewirbelt wurde.

Lina trat behutsam und langsam näher. Vorsichtig ließ sie ihre Hand durch das kurze, borstige Fell gleiten. Ein leises Kichern huschte über ihre Lippen.

Mara seufzte und wischte sich den Staub von der Stirn. »Heute Nacht wird es kühl«, sagte sie. »Es ist wieder so weit. Einmal im Monat.« Sie deutete hinauf zu den Sonnen. »Dann steht alles wieder im Gleichgewicht. Der Mond

schiebt sich vor die Zentralsonne, während die anderen beiden hinter den Horizonten verschwinden.« Sie lächelte schwach. »Zehn Stunden Dunkelheit.«

Während sie sprach, richtete sie ihr Gesicht gen Himmel. »Die Sterne kommen zurück. Der Mond wirkt riesig. Und die Kälte kriecht bis in die Knochen. Wie ein alter Freund.« Dann sah sie wieder zum Wanderer. »Wir schlafen heute hier oben unter freiem Himmel. Nicht in Höhlen oder Felsspalten wie für gewöhnlich.«

»Wir palavern am Feuer, essen und teilen das, was wir haben.« Ein kurzer Blick ging zu Argos. »Ihr solltet mitkommen. Allein zu sein schmerzt. Und dein Begleiter würde sich bestimmt auch über Gesellschaft freuen«, sagte sie, während sie zu Argos herabnickte. Ihr Blick ruhte einen Moment auf dem großen Hund. »Er sieht aus, als hätte er seit der letzten Vollmondfinsternis schon viel zu viel gesehen.«

Der Himmel im Westen wurde in ein zartes Violett getaucht. Die dortige Sonne berührte den Horizont und färbte die Welt in ein blutiges Orange. Die Hitze ließ langsam nach. Nicht viel, aber spürbar. Als würde die Welt endlich einmal tief durchatmen können.

»Also, wie ist dein Name, oder wollen wir dich weiter als Fremden bezeichnen?«, wurde er von Tarek gefragt.

»Ich habe keinen Namen«, erwiderte er ruhig. »Früher bestimmt einmal, doch das ist lange her. Die Eisenwüste frisst nicht nur Stahl und Stein. In dieser sterbenden Welt sind Namen fast schon bedeutungslos geworden. Ein Überbleibsel vergangener Tage, als die Menschen noch vielfältig und zahlreich waren.«

Mara klatschte in die Hände.

Ein trockenes, endgültiges Geräusch. »Dann mal los, Cowboy. Die Senke da vorn eignet sich gut für die Nacht. Der Rostboden dort ist weicher. Weniger Kanten bedeuten weniger Überraschungen.«

»Cowboy ...«, murmelte der Wanderer leise vor sich hin. »Wie originell.«

Die Karawane setzte sich langsam wieder in Bewegung. Tief schnaubend hoben die Tiere ihre kurzen Rüssel und tasteten nach dem Wind. Metallstücke im Sand sammelnd, liefen die Kinder derweil voraus und lachten dabei vor sich hin.

Argos mischte sich sofort unter sie. Er tollte zwischen den Beinen der Tiere hindurch und schnappte hin und wieder ein Stück Metall aus dem Sand. Er brachte es den Kindern, die es kichernd in ihre Säcke stopften. Schon viel zu lange hatte er sich nicht mehr so nützlich gefühlt. Es war eine Aufgabe, die sich einfach ergeben hatte, und niemand schien etwas dagegen zu haben.

In der flachen Senke ging dann alles sehr schnell.

Die Tiere knieten sich nieder und ihre Höcker sackten in sich zusammen. Decken wurden ausgebreitet. Alte, geflickte Stoffe, die nach Öl und altem Schweiß rochen. Rostiges Metall wurde zusammengeschiebt: verbogene Bleche, krumme Stangen, Drahtreste. Dazwischen spannten sie Laken als Windschutz. Hier waren Menschen am Werk, die wussten, dass Zeit in solch einer Nacht kostbar war.

Lina kümmerte sich um das Feuer. Zuerst war da nur ein Funke aus einem alten Feuerstein. Dann flammte es auf – blau. Ein kaltes, chemisches Blau, tief wie der Abgrund eines klaren Sees. Es spendete kein bisschen Wärme, dafür aber ein angenehmes Licht.

Der Geruch von verbrannten Metallspänen lag in der Luft, vermischt mit etwas, das an alten Elektroschrott erinnerte. Die Flamme summte leise und verschmolz mit dem ewigen Rauschen der Welt.

Die Nomaden bildeten einen Sitzkreis um das Feuer und Mara deutete auf einen Platz neben sich. »Setz dich, Cowboy. Heute Nacht gehört das Feuer allen, die es brauen.«

Der Wanderer ließ sich nieder. Argos legte sich neben ihn und bettete seinen schweren Kopf auf die Vorderpfoten.

Jorin reichte ihm eine flache Blechschale. Darin lag eine zähe Masse aus getrockneten Früchten und Harz. Ein gemischtes Geschmackserlebnis aus süß und salzig.

»Iss«, sagte Jorin. »Hält dich warm, bis die Kühle des Feuers und der Nacht kommt. Der Fisch braucht noch etwas, bevor wir ihn essen können.« Er grinste. »Bis dahin können wir ja noch ein bisschen palavern.«

Tarek brummte. »Lass ihn doch erst mal essen, Junge. Nicht jeder redet so viel wie du.«

Mara lachte leise. »Tarek hat zwar recht, doch ich bin auch ein wenig neugierig.« Sie musterte den Wanderer eine Weile. »Du hast diesen Blick. Entschlossen ... aber auch gezeichnet von dem, was du erlebt hast.«

Der Wanderer aß langsam. Die Masse schmeckte nach nichts und nach allem zugleich. In erster Linie schmeckte sie nach Überleben.

»Also, was ist das mit dir?«, fragte Jorin. »Du greifst in deinen Mantel und ziehst Wasser heraus wie ein Zauberer?« Er zog eine Augenbraue hoch. »Ich habe es gesehen, lange noch bevor du uns bemerkt hast. Nur so überlebt man hier draußen, verstehe ich. Also, was ist das für ein Trick?«

»Kein Trick«, entgegnete der Wanderer ruhig. »Nur praktisch.«

Tarek lachte trocken. »Praktisch. Genau. So wie die drei Sonnen.« Er spuckte wieder in den Sand. »Praktisch, damit es nie dunkel wird, während wir langsam darunter verbrennen.«

»Jetzt erzähl endlich«, bohrte Jorin ungeduldig nach. »Was willst du im Zentrum?«

»Ich versuche, ein Ende zu finden.«

Jorin piffte durch die Zähne. »Ein Ende? Was für ein Ende erwartest du dort? Den Ersten von allen? Das verdammte schwarze Schloss?« Er schüttelte den Kopf. »Du bist entweder der mutigste oder der dümme Mann, den ich je getroffen habe.«

Lina hatte sich inzwischen an Argos gekuschelt. »Der Hund mag mich«, sagte sie zufrieden. »Das ist ein gutes Zeichen. Hunde lügen nicht. Entweder sie mögen dich oder eben nicht.«

Ria richtete sich vorsichtig an den Wanderer: »Hast du schon einmal einen Djin gesehen? So einen echten?«

Kael riss die Augen weit auf. »Und? War er böse? Oder hat er dir etwas geschenkt?«

Mara erhob eine Hand. »Jetzt lasst den Mann doch mal Luft holen.« Ihre Stimme blieb ruhig, aber dennoch fordernd. »Die Nacht ist lang.« Sie sah hinauf zum Himmel. »Wenn die kleinen Sonnen fort sind, fällt der Schleier. Sterne, Mond, Kälte. Dann reden Reisende miteinander.«

Ein kurzes und nachdenkliches Lächeln lag auf ihrem Gesicht. »Und manchmal lernen wir etwas dabei, das wir nie wieder vergessen. Außerdem: Nichts in dieser Welt ist ein Geschenk. Alles fordert seinen Preis.«

Der Himmel wurde jetzt dunkelblau. Die letzte der kleinen Sonnen verschwand, und der gewaltige Mond schob sich vor die große Zentralsonne. Die Dunkelheit fiel wie ein schweres Tuch über die Senke in der Eisenwüste.

Und plötzlich – Stille. Nur das ferne, unaufhörliche Mahlen und Bewegen der sich ausbreitenden Eisenplatten blieb.

Dann erschienen die Sterne. Sie explodierten förmlich am Himmel. Millionen kleiner, scharfer Punkte. Der Mond hing riesig über ihrem Lagerplatz und warf ein silbriges Licht über den Strand und die Senke. Das Flackern des blauen Feuers wurde intensiver. Die kühlen Temperaturen krochen langsam heran, bis in die Knochen der Beine.

Lina richtete sich auf. »Warum brennt denn das Feuer eigentlich blau? Sollte es nicht eher rot oder gelblich sein?«

Tarek antwortete, ohne den Blick von den vibrierenden Flammen zu lösen. »Weil diese Welt keine normale Wärme mehr übrig hat.« Seine Stimme klang ruhig und leicht melancholisch. »Nur noch die verfluchte Hitze. Und dieses Feuer hier ist nur noch die Erinnerung von allem, was verloren gegangen ist. Es ist reine Bitterkeit.« Er sah kurz in die Runde. »Und Bitterkeit brennt nun mal blau.«

Argos erhob seinen Kopf. Das Nackenfell sträubte sich, während er in die Dunkelheit jenseits des blauen Feuers starrte.

Der Wanderer folgte seinem Blick. Dort, wo das Licht endete, bewegte sich etwas. Keine klare Gestalt. Eher eine Verschiebung im Schatten. Etwas, das dunkler war als die Nacht selbst. Vermutlich Platten die sich erneut durch den rostigen Staub gebohrt hatte.

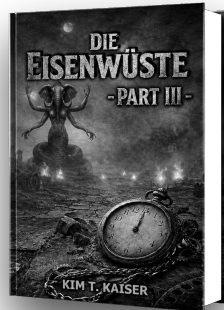
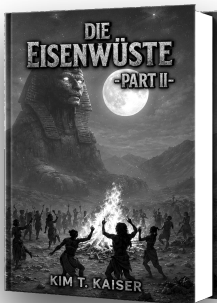
Die Wüste war nicht leer. Sie wartete bereits auf sie. Aber jetzt war die Nacht der Vollmondfinsternis gekommen, und mit ihr und dem kühlenden blauen Feuer sank die Temperatur in der Eisenwüste.

In diesem Licht saßen sie: Nomaden, ein Fremder und ein Hund, während die Nacht begann, sie zu umarmen.



@kimTkaiser

Folgt mir auf Social Media für mehr Input und
aktuelle Infos zu Band 2 und 3



DAS ERBE DER GIER

*»Die Uhr tickte, als der erste Schritt
den rostigen Staub der Ewigkeit
aufwirbelte. In diesem Moment sprang
der Zeiger des Chronometers auf
Dreizehn«*

In der Eisenwüste gibt es keine Helden.
Es gibt nur Jäger und Beute. Der
Wanderer ist beides. Ausgerüstet mit
einer sonderbaren Karte und einem
rätselhaften Mantel, dringt er in das
Zentrum der Welt vor. Dort erhofft er
sich, den Fluch zu beenden, der alles in
Ketten hält.

In einer Welt, in der jeder Wunsch mit
dem Fleisch bezahlt wird, ist die einzige
Rettung ein Mann, der nicht verlernt
hat zu hoffen - und eine Uhr, die den
Herzschlag des Unterganges zählt.

Dies ist Part I von III



**Dieses Buch enthält drastische
Darstellungen, die auf manche
Leser verstörend wirken können.
Eine detaillierte Beschreibung
findet sich im Innenteil.**

18+