

# **Badische Landesbibliothek Karlsruhe**

**Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe**

## **Karl May's Welt der Abenteuer**

**May, Karl**

**Mannheim, 1950**

[urn:nbn:de:bsz:31-362308](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:31-362308)



**KARL MAY'S**  
**WELT DER**  
**ABENTEVER**

**Post-Drogerie**  
Inh. Heinr. Fick  
Hamburg, Fuhlsbüttelerstr. 480  
Tel. 59 73 05

KARL MAY'S WELT DER ABENTEUER





**KARL MAY'S**  
**WELT DER**  
**ABENTEVER**

h

123 F 707



Herausgegeben von der BIOX-Aktiengesellschaft, Abteilung Bilderdienst, Mannheim

Alle Rechte — 1950 — bei der BIOX-Aktiengesellschaft Mannheim

Gesamtherstellung

GRIFPON-Gesellschaft für Marktpflege m.B.H.

Wetzlar

## VORWORT

Mit dem Erscheinen des Buches „Karl May's Welt der Abenteuer“ erhebt sich bei Ihnen, verehrte Leserin, verehrter Leser, die Frage, warum wird gerade unter der vielen interessanten und aktuellen Literatur wieder Karl May herausgegraben? — Sie soll damit beantwortet werden, daß Karl May's Werke in irgendeiner Form zeitlos sind, denn heute wie vor 50 Jahren begeistert sich die Jugend an seinen abenteuerlichen Büchern. Es ist das Wunderland, in das sich die jungen Menschen auf Reisen begeben in eine geheimnisvoll lockende Ferne, die von jedem einzelnen erobert werden muß.

Aber auch für die älteren Menschen bedeutet Karl May's Welt etwas. In ihnen wird die Sehnsucht nach dem verlorenen Paradies der Jugend wach, einer Welt, in der sie einst beim Lesen alles um sich herum vergaßen, treu zu dem Prinzip des Guten hielten und das Böse mit aller Inbrunst haßten. Wer wird nicht wieder 13 Jahre alt, wenn er an die Worte im „Winnetou“ denkt:

„Winnetou stürzte zu Boden.

Ich stand starr vor Schreck.

„Winnetou, mein Freund“, rief ich, „hat dich eine Kugel getroffen?“, Winnetou wird sterben!“ hauchte er im Niederfallen.

Da erfaßte mich eine Wut, der ich nicht zu widerstehen vermochte. Soeben langte Spür-  
auge hinter mir an.

„Winnetou stirbt!“ rief ich ihm zu. „Drauf!“

Ich nahm mir nicht erst die Zeit, den Stutzen vom Rücken zu reißen oder ein Messer oder einen Revolver zu ergreifen. Mit hoch erhobenen Fäusten stürzte ich mich auf die fünf Indianer, die bereits aus der Spalte gedrungen waren. Der vorderste unter ihnen war der Häuptling. Ich erkannte ihn sogleich.

„Ko-itse, fahr nieder!“ rief ich ihm zu.

Ein Faustschlag traf ihn an die Schläfe. Er brach zusammen. Der neben ihm stehende Rote hatte bereits den Tomahawk gegen mich zum Schlag erhoben, da fiel der Schein der Flamme hell auf mein Gesicht, und er ließ erschreckt das Schlachtbeil sinken.

„Ká-ut-skamasti-Schmetterhand!“ rief er laut. „Ja, hier ist Old Shatterhand! — Tod über dich!“

All das steigt als Erinnerung in uns auf und in ruhigen Augenblicken greifen wir gern wieder einmal nach einem Karl May.

Wir bewundern im geheimen die Phantasie eines Mannes, der inmitten Deutschlands aus lauter Überfülle der Sehnsucht sich eine Welt erdichtete, die so erlebt war, daß sie uns allen beim Lesen zur Wirklichkeit wird. Freuen wir uns, daß die Schwingen seines Geistes Welten durcheilen können und gedenken wir dabei, daß weder ein Schiller in der Schweiz noch ein Dante in der Hölle war.

Möge „Karl May's Welt der Abenteuer“ neue Bewunderer finden und den alten Freunden, die einst mit ihm gingen, eine liebe Erinnerung sein.





# IN DEN SCHLUCHTEN DES BALKAN



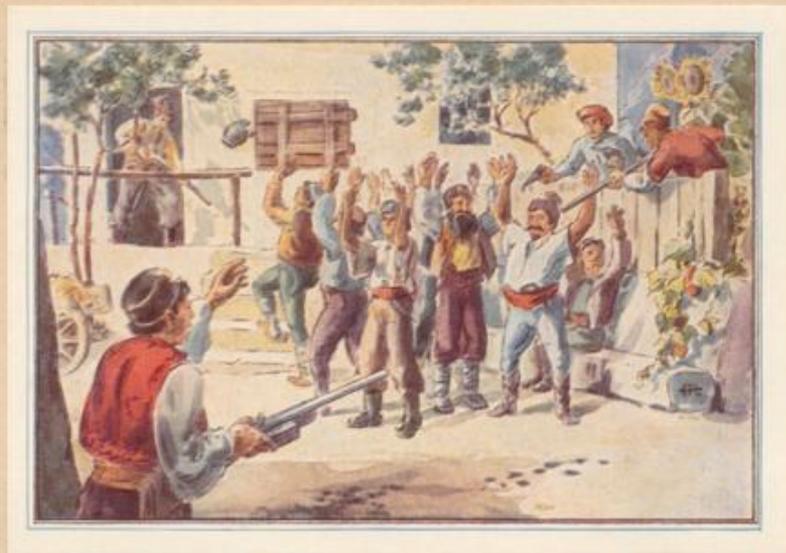
Auf der Verfolgung dreier Bösewichter, des Barud el Amasat, des Manach el Barscha und des Gefängniswärters, der ihnen zur Freiheit verholfen hat, sind Kara ben Nemsı mannigfache Abenteuer beschieden. Oft scheint es, als setzten sie seinem Ritt durch die Schluchten des Balkan vorzeitig ein Ziel. Das gefährlichste von ihnen ist die Bekanntschaft mit Saban dem Bettler. Sie trägt ihm einen Kolbenhieb auf den Schädel ein und gibt ihn bewußtlos als gefesselten Gefangenen in die Gewalt Sabans und seiner Vertrauten.

Vertraut sind sie alle miteinander, die sieben oder acht Kerle in des Bettlers Hütte, weil sie zur Bruderschaft der „Verlorenen“ gehören. Das sind zumeist Leute, die sich nach Zusammenstößen mit den türkischen Beherrschern des Landes aus kriminellen oder politischen Gründen in das Gebirge geschlagen haben; andere, in schwer zugänglichen Dörfern oder auch unerkannt in den Städten hausend, leisten ihnen Helferdienste. Ihr Abzeichen ist eine besonders gearbeitete knopfähnliche Agraffe am Fez, die sogenannte Koptscha.

Auch Boschak, der dicke Bäcker und Färber, gehört zu dieser Bruderschaft. Er hat seine besonderen Gründe dafür; denn neben dem Zuckerbacken und Färben befaßt er sich noch mit dem einträglichen Gewerbe des Schmuggels; sein Schwiegersohn soll ein gewisser Mosklan werden, ein Bote des Schut, des geheimnisvollen Hauptes jener Verschwörer- und Verbrecherbande. Ikbala aber, die Tochter des Färbers, liebt einen anderen, einen redlichen jungen Händler mit Koransprüchen, und fürchtet sich vor dem ihr zugedachten Mosklan.

Sie hat allen Grund dazu; denn Mosklan erweist sich gleich bei seinem ersten Zusammenstoß mit Kara ben Nemsı als ein gewalttätiger Bursche, dem es auf ein Menschenleben mehr oder weniger nicht ankommt. Sie treffen bei Schimmin, dem wackeren Schmiede, zusammen, den Kara ben Nemsı eben erst vom Tode errettet hat. Mit seinem Eheeweibe zusammen hatten ihn Manach el Barscha und Barud el Amasat aus kleinlicher Rachsucht niedergeschlagen und gefesselt unter den Kohlen in seinem eigenen Keller vergraben. Dort findet Kara ben Nemsı durch einen glücklichen Zufall die Gepeinigten auf, als er die Fährte der Übeltäter sucht. Nicht lange danach kommt Mosklan des Weges. Er versucht den Befreier der beiden Schmiedsleute niederzustechen, als dieser ihn festnehmen will; zur Strafe wird er selber Gefangener in der Schmiede.

Aber auch Kara ben Nemsı bleibt Gefangenschaft nicht erspart. Boschak, der Färber, weiß ihn unter einem hinterhältigen Vorwand in die einsame Hütte Sabans des Bettlers zu locken. Als Kara ben Nemsı den scheinbar schwer Erkrankten laben will, packt ihn der Schurke plötzlich an der



Kehle. Schon sind seine Spießgesellen über dem Getäuschten. Ein Kolbenhieb schmettert ihn nieder. Als er wieder zu sich kommt, liegt er beraubt und gefesselt auf dem Lager des Bettlers und die Kerle, inzwischen um den dicken Färber und den Waffenschmied Deselim aus Ismilan vermehrt, raten an dem berühmten Henrystutzen des vermeintlich Getöteten herum. Sie wissen nichts damit anzufangen.

Um so mehr weiß das Hadschi Halef Omar, der getreue Diener Kara ben Nemsis, der plötzlich in der Maske eines harmlosen Bärenjägers aus Kurdistan bei den Räubern auftaucht. Auf der Suche nach seinem Herrn hatte er den Rappen Rih hinter dem Hause angebunden gesehen und sich sogleich den richtigen Reim auf alles weitere gemacht. Er bindet, mit der Koptscha des gefan-



genen Mosklan versehen, den er bei dem Schmiede gefunden, den Banditen einen richtigen Bären auf. Erst verlangt er, als frommer Mann über dem Leichnam die vorgeschriebenen Gebete sprechen zu dürfen; hierbei macht er seinen Herrn von den Fesseln los, ohne daß die andern es bemerken. Dann verlockt er sie, ihm vor das Haus zu folgen. Er gibt sich als Kenner des Henrystutzens aus und will ihnen vorführen, wie gut man damit schießen kann, wenn man sich auf die Mechanik versteht. Er tut das auch und schießt in so großen Abständen nach den Schindeln auf der Bettlerhütte, daß Kara ben Nemsis Zeit findet, wieder in seine Kleider und an sein anderes Gewehr, den Bärenjäger, zu kommen. Als er ihm ein Zeichen aus der Hütte gibt, wendet sich das Blättchen: Hadschi richtet den Stutzen auf die Kerle, und auf seinen Pfiff hin treten nun auch die beiden anderen Begleiter unseres Balkanreisenden in Aktion, Osko und Omar ben

Sadek. Auch ein viertes Gewehr sehen die Geprellten im Anschlage, den Bärenjäger Kara ben Nemsis, der unter der Türe der Hütte hervortritt. Da müssen sie einstweilen ihr Spiel verloren geben; nur dem Waffenschmied Deselim gelingt es durch einen tollkühnen Handstreich, sich auf Rih zu schwingen und zu entfliehen. Kara ben Nemsis und Hadschi Halef Omar setzen ihm nach und bringen ihn trotz der elenden Klepper zur Strecke.

Nach dem Todesritt des Waffenschmieds auf dem Rappen Rih bleibt dem verräterischen Färber Borschak nichts anderes übrig, als seine Tochter in Gegenwart des Siegers dem von ihr geliebten Sahaf feierlich anzuverloben. Inzwischen ist auch der aus der Haft entflozene und auf dem Schauspielplatz erschienene Mosklan aus dem Spiel geschieden; ein Kolbenhieb hat ihn bei einem erneuten Mordanschlag auf Kara ben Nemsis für lange Zeit außer Gefecht gesetzt. — Soweit wäre von den ehemaligen Verbündeten Barud el Amasats und seiner Spießgesellen nichts mehr zu befürchten, wenn nicht der gefährlichste von ihnen, Saban der Bettler entgegen aller Voraussicht aus der Verwahrung des Schmiedes Schimmin entkommen wäre. Er setzt sich in Verbindung mit dem Bruder des umgekommenen Deselim und bald sind sie Kara ben Nemsis auf der Fährte. In Melnik werden die vier Gefährten in das Haus eines Fuhrmannes gelockt, der sie angeblich bei sich

aufnehmen will, weil sie die Koptscha tragen; denn auch Kara ben Nemsis hat sich inzwischen mit dem Geheimzeichen versehen. Dem toten Waffenschmied hatte er es abgenommen.

Es ist eine Falle, in die sie geraten sind. Im Nebenhaus, über den Hof zu erreichen, harren der Bettler und der Bruder des umgekommenen Waffenschmiedes auf die Nacht, in der sie Kara ben Nemsis ums Leben bringen wollen, um dann zu Barud el Amasat zu stoßen. Gewarnt von einer alten Dienerin, und schon auf seiner Hut, weil der Knecht des Wirtes versucht hatte, den Rappen Rih lahm zu machen, beschleicht Kara ben Nemsis die Zusammenkunft der Männer, die ihm den Tod geschworen haben. Er hat sich einen nicht sonderlich geeigneten Ort erwählt, um sie zu belauschen: einen stinkenden zerbrechlichen Taubenschlag über der Kammer, in der seine Verfolger wartend hocken. Er erfährt, was er erfahren will: daß Barud el Amasat und Manach el



Barscha sich in ihren Schlupfwinkel zu Ostromdscha zurückgezogen haben, um dort die Kunde von dem Tode ihres hartnäckigen Gegners zu erwarten. Dieser Schlupfwinkel ist eine Burgruine über der Stadt. — Unglückseligerweise hat Hadschi Halef Omar, von Sorge um seinen ausbleibenden Herrn und Freund getrieben, sich ihm nachgeschlichen und taucht auch in dem Taubenschlag auf. Das ist zuviel für das gebrechliche Gehäuse; der Boden gibt nach und die Beiden kommen in einer Staubwolke auf die überraschten Verschwörer heruntergerumpelt. Es gelingt ihnen aber, unverletzt zu entkommen.

Vor Ostromdscha, dem letzten Ziel ihrer Reise durch die Schluchten des Balkans machen Kara ben Nemsî und seine Getreuen die Bekanntschaft eines gefährlichen Mannes, eines Bettlers wiederum, der eine geheimnisvolle Doppelrolle spielt. Zeitweise gibt er sich als ein gelähmter, halb blödsinniger Bettler, der nur mühselig an seinen Krücken sich fortzuschleppen vermag. Dann wieder erscheint er als eine Art Heiliger unter dem Volk, das nichts von seinen Verwandlungskünsten ahnt. Mit abergläubischer Furcht hängt es ihm an, denn er hat angeblich Umgang mit den Geistern des Himmels und der Hölle und auch über die Tiere ist ihm Gewalt gegeben. Krähen, die in seiner Begleitung gesichtet werden, sind seine Boten. Sie verraten und tragen ihm zu, was die Menschen über ihn reden.

Hadschi Halef Omar kann das nicht glauben und auch Kara ben Nemsî hat längst Grund, sich Gedanken zu machen. Der Bettler, eben noch an seinen Krücken fortgekrochen, ist plötzlich verschwunden wie fortgeblasen, auf freiem Felde, wo man doch hätte sehen müssen, wohin er verblieb. Statt dessen taucht der Heilige auf, der „Mübarek“ und gibt den Weibern an der wun-

dertätigen Quelle sogleich ein Beispiel seiner Fähigkeiten. Kara ben Nemsî und Hadschi erleben mit Staunen, wie er seine Bannflüche ausspricht und dann mit den Knochen klappernd von hinnen schreitet. Da reißt Kara ben Nemsî die Geduld. Er legt den Stutzen auf den „Diener“ des Heiligen an, eine armselige Krähe, die nach dem Aberglauben der Weiber jedes Wort gehört habe und die Gewehre nach rückwärts losgehen lassen könne. Die Krähe fällt tot vom Baum herab, nichts von all dem Befürchteten geschieht. Sofort ist es mit dem Ansehen des Mübarek bei den Frauen nicht mehr

gut bestellt, und Hadschi Halef Omar, der Schelm, läßt sich den Spaß nicht entgehen, durch eine seiner Lügengeschichten die eine der von dem Mübarek so sehr geängstigten Frauen zu trösten. Nach dieser ersten Begegnung mit dem sonderbaren Heiligen suchen die Reisenden ihr Quartier in dem Gasthof Et Thor er ahmar, zu deutsch „Zum Roten Ochsen“ in Ostromdscha auf, ihren Todfeinden näher, als sie vermuten.

Im „Roten Ochsen“ gibt es für Kara ben Nemsî und seine Gefährten noch ein lustiges Abenteuer. Zunächst einmal hat er von seinem getreuen Rappen herunter einen Spion des Mübarek sich gegriffen und ihn einem scharfen Verhör unterzogen. Dabei stellt sich heraus, daß der Heilige unbedingt wissen will, wo Kara ben Nemsî und die Seinen die Nacht verbringen werden. Er wartet auf den Spion, einen Fährmann, oben in seiner Klause an der Ruine über der Stadt. Dann aber erfährt er, was sehr wichtig für die Reisenden werden kann: das geheime Losungswort: Bir Sidrasch, — ein Vertrauter —, auf das hin der Mübarek seine Tür öffnet.

Kaum ist der Fährmann entlassen, so erscheinen weitere Gäste, sechs Khawassen nämlich, türkische Landgendarmen, um die Gefährten von der Mittagstafel fort in das Gefängnis zu führen. Einen von ihnen hatte Hadschi Halef Omar durch einen unbesonnenen Peitschenhieb gröblich beleidigt. Natürlich gelingt es der Streitmacht Ostromdschas nicht, die Gesuchten beim Essen auch nur zu stören. Auch dem Sergeanten, der später mit gezogenem Säbel versucht, die Verhaftung durchzusetzen, glückt es nicht. Er kommt vielmehr seinerseits überraschend zum Sitzen, — auf den Boden der Gaststube zum „Roten Ochsen“. Immerhin erklärt sich Kara ben Nemsî bereit, freiwillig sich mit den Seinen zum Zabtieh

Muschir, dem obersten Polizeirichter von Ostromdscha, zu begeben und sich dort einem Verhör zu stellen.

So geschieht es; er reitet mit seinen Begleitern in den großen Hof ein, in welchem der Kodscha Bascha, so nennt er sich selber, seiner schon inmitten einer großen Volksmenge harret.

Dieser Kodscha Bascha ist kein besonders Vertrauen erweckender Mann, wenigstens nicht für Kara ben Nemsî, der es vorzieht, die Verhandlung zu Pferde zu führen, von seinen Begleitern gesichert. Auch daß kein anderer als der Mübarek der Basch Kiatib, der Gerichtsschreiber, sein soll, spricht nicht gerade für Vertrauen.

Die Verhandlung endet mit einem Vergleich. Kara ben Nemsî erkennt das Gericht in der Besetzung mit der einzelnen Person des Kodscha Bascha nicht als zuständig an, verspricht aber ehrenwörtlich, sich einem sogleich einzuberufenden vollbesetzten Gericht zu stellen. Sodann begibt er sich mit Hadschi Halef Omar hinter dem krüppelhaften Bettelmann her, der eben noch der Verhandlung auf dem Hofe des Landgerichts beiwohnte. Es gelingt ihnen, Zeuge seiner Rückverwandlung in den Mübarek zu werden, ohne daß dieser es bemerkt. Der Weg für die beiden kühnen Gefährten ist jetzt frei; sie haben Zeit, die Hütte des Bettlers an der Ruine und diese selbst zu durchsuchen; denn der Mübarek hat sich sogleich wieder in die Stadt hinabgegeben, um an der erweiterten Gerichtsverhandlung als Schreiber teilzunehmen.

Die Hütte vor dem alten Gemäuer erweist sich als leer. Auch die Pferde der drei Banditen, die Kara ben Nemsî hier oben irgendwo in dem weitläufigen alten Gemäuer vermutet, sind nicht aufzufinden. Aber ihre deutlichen Spuren führen hinter einen natürlichen Vorhang aus dichtem Efeu; und dann hören die zwei hinter einem Mauerwerk mit schmalem Einlaß die Stimmen der Gesuchten, die sich mit Kartenspiel die Zeit vertreiben. Kara ben Nemsî schleicht heran, Riemens zur Fesselung hält Hadschi Halef Omar bereit; es gelingt endlich, die so lange Verfolgten zu überrumpeln und zu binden; alle drei, Barud el Amasat, Manach el Barscha und den desertierten Schließer aus dem Gefängnis. Umsonst versuchen die Gefesselten, sich loszukaufen. Mit dem Zaumzeug ihrer Pferde werden sie noch fester aneinander geschlossen und müssen einstweilen in ihrem Schlupfwinkel liegen bleiben. Kara ben Nemsî begibt sich mit seinem getreuen Hadschi Halef Omar wieder hinab in die Stadt, um dem inzwischen zusammengetretenen ordentlichen Gericht sich zu stellen. Von dem Mübarek haben sie nichts zu befürchten, sie wissen ihn unten in dem Hofe, wo er als Schreiber fungieren wird. Das bestätigt ihnen der Fährmann, den sie zuvor als Spion aufgegriffen hatten. Zugleich weiß dieser zu melden, daß der Mübarek ihn bereits zur Abgabe eines falschen Zeugnisses gegen sie zu bewegen versucht habe. Mit dieser Feststellung endet diese Reise durch die Schluchten des Balkan.

## DURCH DAS LAND DER SKIPETAREN



Manach el Barscha, Barud el Amasat und der entlaufene Gefängnisaufseher, die Kara ben Nemsî in ihrem Versteck auf der Feste über Ostromdscha dingfest gemacht hat, liegen noch gefesselt dort oben, als die Verhandlung vor dem Kodscha Bascha beginnt. Sie endet damit, daß die Richter zu Angeklagten werden. Kara ben Nemsî entlarvt den Mübarek vor den staunenden Zuschauern als Dieb und Betrüger und läßt ihn binden; dann nimmt er selbst den Stuhl des Ortsgewaltigen ein und überführt auch diesen des Rechtsbruches und des geheimen Einverständnisses mit den Verbrechern oben auf der Feste. Sie werden heruntergeholt und in Gewahrsam genommen, während das Versteck des Mübarek in Flammen aufgeht. Noch versucht der Kodscha Bascha, sich und seine Spießgesellen

durch ein freches Manöver zu retten. Es gelingt ihm, den Gefangenen in der Nacht zur Freiheit zu helfen, aber ihn selber ereilt das Schicksal. Er bezieht eine furchtbare Tracht Prügel und wird, seines Amtes durch den redlichen Staatsanwalt des Bezirks enthoben, ins Gefängnis gesteckt. Damit ist die Gefahr, die Kara ben Nemsî und seinen Gefährten durch diesen sonderbaren Rechtshüter drohte, abgewendet; aber er hat recht, wenn er nun seinem etwas niedergedrückten Hadschi Halef Omar erklärt: „Jetzt stehen wir wieder so da wie vor unserer Ankunft in Ostromdscha. Unsere Feinde sind frei. — Die Jagd geht weiter.“

Schon droht eine neue Gefahr, und vielleicht hätte es ohne die nächtliche Warnung durch Nebatja, die Kräutersucherin, die sich Kara ben

Nemsi durch seine Güte verpflichtet hat, keinen Ausweg aus ihr gegeben. Sie hat die befreiten Gefangenen an der Hütte des Mübarek belauscht und dabei erfahren, daß dieser die beiden Aladschy zu einem Mordanschlag auf Kara ben Nemsi gedungen hat. Die Aladschy sind zwei Brüder von riesiger Gestalt, Skipetaren aus den Bergen des Schar Dagh, „die schlimmsten Wegelagerer, die es gibt“, wie der Staatsanwalt weiß, „und überall dabei, wo es gilt, einen Mord oder Raub zu verüben.“ Ihren Namen Aladschy, eigentlich: die Schecken, haben sie von den auffallend gescheckten Gäulen, die sie zu reiten pflegen.

Kara ben Nemsi beschließt, seinen Gefährten in der Verkleidung eines harmlosen, armseligen Sheriffs vorauszureiten und sich die beiden Wegelagerer zunächst einmal etwas näher anzusehen. Die Verkleidung ist notwendig; denn wenn ihn die Brüder auch noch nicht von Angesicht zu Angesicht kennen, so haben sie doch eine genaue Beschreibung von ihm. Auch das berühmte Pferd Rih darf er nicht reiten; er überläßt es Hadschi Halef Omar mit genauen Anweisungen und übernimmt dafür dessen Pferd.

Das Glück ist ihm hold. Er trifft die beiden Kerle vor einer Kneipe. Sie erkennen ihn nicht, sondern machen sich über ihn lustig. Schließlich nehmen sie ihn unter einem Vorwand sogar zu dem Orte des geplanten Überfalles mit. Es ist ein Waldhang über einem Hohlweg, von dem aus sie ihr Opfer in aller Ruhe abzuschießen gedenken. Sie haben dabei die Rechnung ohne den Sheriff gemacht, obwohl sie allmählich etwas mißtrauischer gegen ihn werden. Denn Kara ben Nemsi entfernt sich unter einem Vorwand für einen Augenblick. Er benützt die kurze Zeit, um Hadschi Halef Omar eine Warnung mittels eines an einen Baum gehefteten Zettels zukommen zu lassen. Nun rollt alles planmäßig ab. Die Gefährten Omar und Osko kommen in weiten Abständen dahergeritten. Die beiden passieren den Hinterhalt unangefochten, dann jedoch kommt Halef auf Rih in vollem Galopp dahersprengt. Die Räuber erkennen das berühmte Pferd und schießen. Aber sie fehlen, und noch ehe sie zur Verfolgung ansetzen können, kommt es zum Kampfe zwischen ihnen und Kara ben Nemsi. Es gelingt diesem, den einen an einen Baum zu schleudern, wo er bewußtlos liegen bleibt; den andern trifft ein Fausthieb von unten, der ihn außer Gefecht setzt. Aber auch

Kara ben Nemsi ist nicht unversehrt aus dem Zusammenstoß hervorgegangen. Er hat sich den linken Fuß schmerzhaft verstaucht und bleibt für einige Zeit in seiner Bewegungsfreiheit stark behindert.

Einstweilen führt ihn der Weg nach Wiedervereinigung mit den Gefährten über Radowitsch nach Shiganzy. Dort, so hofft er, wird er Genaueres über den geheimnisvollen Aufenthalt des Schut erfahren. Der Fleischer Tschurak, der im Orte haust, gilt als sein Vertrauter. Aber auch der Mübarek mit den Flüchtigen gedenkt diesen aufzusuchen. Kara ben Nemsi, der davon erfahren hat, bittet kühn den Fleischer in seine Herberge und verlangt von ihm, indem er sich als einen Eingeweihten ausgibt, vor den Schut geführt zu werden. Tschurak sagt es zu. In einer einsamen Felsenhütte, der Derekulibe, jenseits des Ortes, soll die Zusammenkunft stattfinden. Kara ben Nemsi gedenkt, diesen Weg zum Schut zu Pferde zurückzulegen. Tschurak indessen erklärt dies wegen des dichten Unterholzes, durch den er führe, für unmöglich. Da Kara ben Nemsi aber durch seinen verstauchten Fuß am Gehen behindert ist, will er ihm eine Sänfte leihen. In dieser sollen Osko und Omar ihn tragen, und Hadschi Halef Omar soll den Zug begleiten. Der Schut nämlich, so erklärt Tschurak, würde sich freuen, auch Kara ben Nemsis Gefährten zu begrüßen. Nur daß sie mit Waffen kämen, würde ihm nicht passen. Aber Kara ben Nemsi weigert sich, auf diese Zeichen des freien Mannes zu verzichten. Lieber wolle er umkehren, als waffenlos vor den Geheimnisvollen treten. Da bleibt Tschurak nichts übrig als nachzugeben, denn es liegt ihm alles an dem Zustandekommen dieses Besuches. — Der Marsch zu der Hütte ist ein großes Wagnis. Denn Osko und Omar sind





durch ihr Trägeramt behindert, Hadschi Halef Omar ist mit drei Gewehren beladen, dem seinen, dem Henrystutzen und dem Bärenlöter, und sein Herr hockt ziemlich hilflos in der aus Weidenzweigen geflochtenen Sänfte. Aber der befürchtete Überfall bleibt aus. Er ist also erst in der Hütte selber vorgesehen.

Diese Hütte liegt in dem hintersten Winkel des Tales, dort, wo steile Felsenwände sich zusammenschließen. Sie hat ein flaches Dach aus rohen Stämmen, das merkwürdigerweise von einem dicht schließenden Zaune gekrönt ist.

Das Innere der Hütte, in die sich Kara ben Nemsî von seinen Gefährten tragen läßt, besteht aus zwei Räumen. In dem zweiten, zu dem eine enge Türe durch eine Mauer führt, erwartet sie der Schut. Die beiden anderen Wände des dreieckigen Raumes werden durch den glatten, natürlichen Fels gebildet. Der Schut, mit geschwärztem Angesicht, in einen langen dunklen Kaftan gehüllt, hockt im Dämmerchein einer Blendlaterne auf dem Boden. Nach kurzem Wortwechsel wird plötzlich, während die Laterne erlischt, die schwere beschlagene Türe von außen zugeworfen und verriegelt. Zugleich gibt sich der Geschwärtzte, an einem Seil nach oben durch eine Luke gerissen, als der Mübarek zu erkennen. Dann schlägt er auch die Falltüre zu, durch die er verschwand. Kara ben Nemsî bleibt mit seinen drei Gefährten wie in einem Kerker gefangen zurück. Sie vernehmen die triumphierenden Stimmen ihrer Feinde, die ihnen langsames, qualvolles Verschmachten in dem ausweglosen Verließ in Aussicht stellen.

Erst allmählich besinnt sich Kara ben Nemsî auf den Schlüssel zur Freiheit, der ihm verblieben ist. Mit dem Bärenlöter erschießt er, auf den Schultern von Osko und Omar stehend, die einen

menschlichen Steigbaum bilden, durch die Falltüre hindurch den Fleischer Tschurak und verwundet den anderen Wächter auf dem Dache schwer. Dann schießt er, abermals mit dem schweren doppelläufigen Gewehr die Krampen der Falltüre in Fetzen und schlägt diese zurück. Ein Turban, auf dem Lauf des Stutzen herausgesteckt, täuscht den Mübarek und den einen der Aladschy, die jetzt oben Wache halten. Sie verfeuern ihre Kugeln; der Mübarek erhält einen Schuß in den Ellbogen, der ihn vom Dache wirft, während der Skipetar hinunterspringt und die unten am Feuer sitzenden übrigen

Briganten zu schleuniger Flucht mitreißt. Ungefährdet erreichen Kara ben Nemsî und die Seinen nach einiger Zeit wieder das Dorf Shiganzy, wo sie die Einwohner mit dem Versprechen, ihnen hernach ein Siegesmahl zu spenden, zur Ergreifung der Räuber in Marsch setzen. Aber diese sind längst in bedrohlicher Nähe, nämlich in der Finsternis draußen vor den Fenstern des Han, wo Kara ben Nemsî Quartier genommen hat; Manach el Barscha verfehlt ihn, durch das Fenster hineinschießend, nur um Haaresbreite. Bei der Verfolgung des Schützen durch Hadschi Halef Omar und Osko zeigt sich, daß Ilia, der Besitzer der Herberge, nicht umsonst vor der Blutrache gewarnt hat, zu der Hajdar, der Bruder des erschossenen Fleischers Tschurak, sich verpflichtet fühlen werde. Er hat sich bereits zu Manach und seinen Kumpanen geschlagen und trägt bei dem Getümmel eine gewaltige Schmarre von Halefs Messer davon. Noch ein zweiter Verbündeter der Schutleute taucht auf. Unter dem Namen Afrîr der Schneider macht sich, einstweilen unerkannt, jener Suf an Kara ben Nemsî heran, von dem er die Verschworenen schon hatte reden hören. Er gibt vor, aus dem Dorfe Weitscha im Schar Dagh zu stammen. Dort in der Nähe aber ist dem Vernehmen nach das eigentliche Versteck des Schut, und darum ist er Kara ben Nemsî als Führer zunächst willkommen. Zusammen streben sie anderen Tages ihrem Ziele näher.

Afrîr heißt eigentlich Riese und paßt als Name schlecht zu dem kleinen unansehnlichen Suf. Aber er ist ein verschlagener und gefährlicher Gegner, obwohl es Kara ben Nemsî auf dem Weiterritte schon bald klar wird, wen er eigentlich vor sich hat. Des Sufs erster Anschlag besteht darin, daß er dem Bruder des erschossenen

Tschurak Gelegenheit zu geben sucht, die Blutrache an Kara ben Nemsî zu vollziehen. An einem geeigneten Platz im Buschwald, zu welchem Suf ihn hinleiten soll, gedenkt dieser, Kara ben Nemsî eine Ladung gehacktes Blei in die Rippen zu jagen und sich dann davon zu machen, noch ehe dessen Gefährten zur Besinnung gekommen sind. Aber sein Gegner ist wieder einmal schneller gewesen. Unter einem Vorwand hat er sich gleich nach dem Aufbruch zunächst von den andern getrennt und sich an Hajdars Fährte geheftet. Es gelingt ihm auch, an Hajdars Flinte zu kommen, als dieser sich im Buschwald vorübergehend von seinem Gaul trennt, um nach Spuren der Schut-Leute zu suchen. Er hebt sie vom Sattel und verkeilt das Zündloch mit einer Nadel; dann eilt er auf Rih davon, eben noch rechtzeitig; denn schon kommt Hajdar mit den anderen zurück.

Kara ben Nemsî ist noch nicht lange wieder zu den Seinen gestoßen, da kommt auch schon auf dem Wege, den Afrî sie führt, der Bluträcher angesprengt. Er feuert, seinem Gegner nahegekommen, die Büchse auf ihn ab. Aber nur das Zündhütchen knallt, die tödliche Ladung bleibt im Lauf. Da reißt er das Wurfbell, den gefürchteten Tschakan, aus dem Gurt und schleudert es auf den Verhaßten. Aber Kara ben Nemsî pariert den Wurf mit dem Lauf des Bären-töters, dann legt er ihn auf den Fassungslosen an. Dieser reißt seinen Gaul herum und rast davon, in die Ebene hinaus. Das ist es, was Kara ben Nemsî erwartet hat. Er übergibt Hadschi Halef Omar den schweren Bären-töter, nimmt die Lassoschlingen wurfgerecht über den Unterarm und setzt auf dem windschnellen Rih dem Entfliehenden nach. Noch versucht dieser im Reiten, von der Pistole Gebrauch zu machen. Er fehlt, aber nicht fehlt der Lasso, mit dem Kara ben Nemsî ihn vom Gaul herab in das Gras wirft, wo er bewußtlos liegen bleibt.

Erst nach einiger Zeit kommt er wieder zu sich und gibt Spiel und Leben verloren. Aber Kara ben Nemsî hat es anders im Sinn. Er schenkt ihm die Freiheit. Daraufhin überreicht ihm der Überwundene die kostbare Waffe, mit der er ihn hatte töten wollen, zum Zeichen, daß die Blutrache zwischen ihnen ruhen soll, bis er die Waffe aus seinen eigenen Händen wieder von ihm empfangt. Kara ben Nemsî weiß, daß er

sich auf dieses Versprechen ganz verlassen kann. Suf gibt das Spiel noch nicht verloren. Er führt die Gefährten zu dem schloßartigen Besitz eines gewissen Murad Habulam Aga, der mit den Verschworenen im Bunde ist. Er preist ihn als großen Freund der Reisenden, dem es eine besondere Ehre sein würde, Kara ben Nemsî bei sich zu beherbergen. In Wirklichkeit hat Murad den Mübarek und seine Gesellen schon bei sich; seine Gastfreundschaft äußert sich zunächst darin, daß er seine Gäste mit einer stark vergifteten Speise zu bewirten trachtet. Aber diese sind gewarnt und rühren sie nicht an. Auch sein zweiter Anschlag mißlingt. Die Reisenden sind in einem alten Turme untergebracht, abseits von dem Landschloß und sollen dort in der Nacht von den Leuten Manach el Barschas umgebracht werden. Das gelingt nicht, denn Kara ben Nemsî hat sie belauscht. Zwar ersteigen die Gegner den Turm von außen mit einer Leiter,



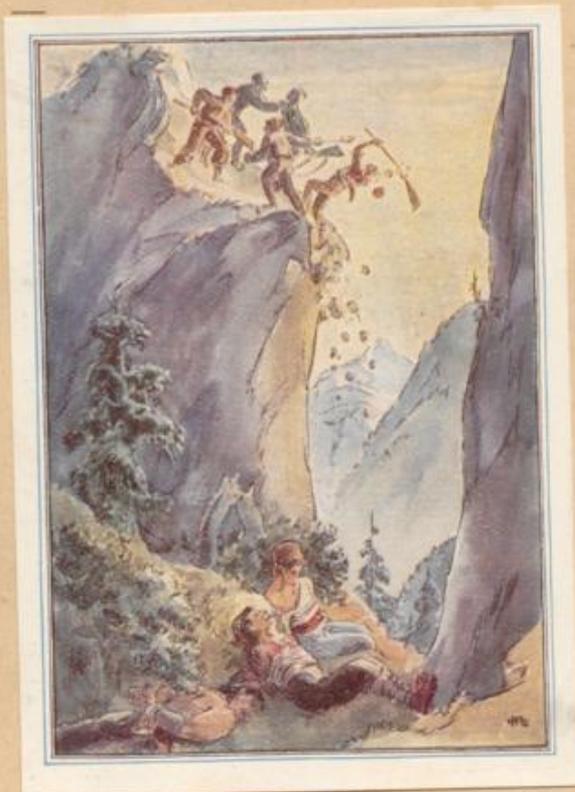
aber sie bringen die Falltüre in das Innere nicht auf. Hadschi Halef Omar macht sich zudem das Vergnügen, sie auf dem Söller mit Hilfe einer Gartenspritze unter Wasser zu setzen.

Da geben Manach el Barscha und seine Spießgesellen ihr Vorhaben auf und suchen das Weite. Nur Suf bleibt unbegreiflicherweise bei Murad Habulam Aga, den nun, an dem „Festtag der Prügel“ das Strafgericht ereilt. Zwar kann er sich mit großen Summen zugunsten seiner von ihm abfallenden Dienerschaft vor dem Schlimmsten bewahren, aber Suf empfängt seine wohlverdiente Strafe von fünfzig Hieben auf die Fußsohlen. Dann verlassen Kara ben Nemsî und seine Gefährten den ungastlichen Ort, um den Spuren der abermals entkommenen Schurken in Richtung auf das Versteck des Schut zu folgen.

# DER SCHUT



Bei einem Wirt an der Treska, einem Konakdschi, wie das in der Landessprache heißt, treffen Kara ben Nemsî und seine Gefährten zum ersten Male auf ihrem Weiterritt wieder auf die Verfolgten. Es ist Hadschi Halef Omar, der ihnen zuerst begegnet. Gegen den Willen seines Herrn entfernt er sich von dem Schäferhaus, wo sie Quartier gemacht haben, und schleicht zu dem unweit gelegenen Konak hinüber. Dabei fällt er in die Hand seiner Feinde, wird aber von Kara ben Nemsî wieder herausgehauen und macht seinen Fehler gut, indem er die zu einem neuen Überfall ansetzenden Räuber hinters Licht führt. Er täuscht ihnen das Herannahen von Soldaten des Großherren vor und bewegt sie dadurch zu schleunigstem Abzug. Nicht lange danach voll-

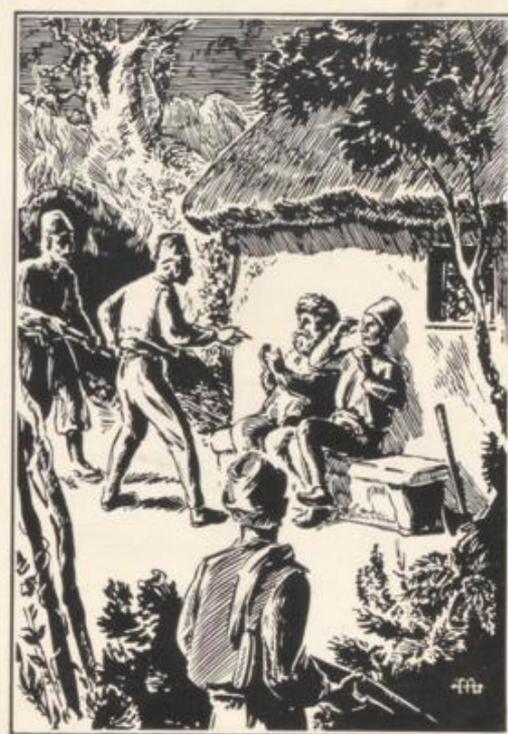


zieht sich das Schicksal des Mübarek. Die Briganten müssen den schwer Verwundeten bei einem Vertrauten zurücklassen. Es ist Junak, der Rußhändler, der ebenfalls mit dem Schut und seinen Leuten im Bunde steht. Auch Kara ben Nemsî nimmt auf der weiteren Verfolgung bei diesem Quartier. Der Konakdschi, den Kara ben Nemsî trotz seines Einverständnisses mit Manach el Barscha als Führer gedungen hat, bringt sie dorthin.

In der Nacht dringt ein Bär, dem Hadschi Halef Omar und sein Herr nachstellen, in das Haus ein und zerreißt, bevor er von den beiden erlegt wird, den im Wundfieber halb wahnsinnigen Mübarek. Aufgabe des Konakdschi ist es, die Fremden in die Schlucht unter dem Teufelsfelsen zu bringen. Dort, an der unwegsamsten Stelle, wo bei einem Überfall kaum Aussicht auf Entkommen besteht, lauern die Banditen, mit Flinten, Schleudern und Wurfbeilen wohl versehen, auf das Herannahen der zweifellos Ahnungslosen. Aber diese sind längst nicht mehr ahnungslos; zum angstvollen Erstaunen des verräterischen Konakdschi läßt Kara ben Nemsî unweit des für den Überfall vorgesehenen Ortes haltmachen und begibt sich, von Hadschi Halef Omar gefolgt, den Steilhang über der Schluchtstraße hinauf, um sich nach seiner Weise nach den dort oben lauern den Kerlen umzusehen. Überraschend schnell ist es um diese geschehen. Der erste, den sie fassen, ist Suf, der Afrit, der abseits von den andern hockt und sein Messer schleift. Kaum ist er lautlos überwunden, gebunden und geknebelt, so erscheint der eine der beiden Aladschy, um nach ihm Ausschau zu halten. Auch er fällt von Kara ben Nemsîs Faust getroffen, noch ehe er recht begreift; wenige Augenblicke später ereilt auch seinen von Kara ben Nemsî herangelockten Bruder das gleiche Geschick. Jetzt haben die beiden Tollkühnen nur noch drei Gegner vor sich: Manach el Barscha, Barud el Amasat und den Rußhändler Junak, der sich in der Nacht zu ihnen geschlagen hat. Diesen dreien treten sie hoch über dem Rande der Schlucht, wo sie mit ihren Waffen auf die Verfolger lauern, offen entgegen. Manach el Barscha und Barud el Amasat versuchen

Widerstand zu leisten. In dem Getümmel kommt Barud el Amasat seinem Spießgesellen versehentlich zu nahe, dieser taumelt und stürzt rücklings in die Tiefe. Im nächsten Augenblick liegt auch Barud el Amasat, von Hadschi Halef Omars Kolben getroffen, kampfunfähig am Boden. Alle an dem geplanten Überfall Beteiligten einschließlich des Konakdschi und des Rußhändlers werden an die Bäume gebunden und einstweilen ihrem Schicksal überlassen; Kara ben Nemsis gedenkt jedoch, ihnen später, wenn sie ihm nicht mehr gefährlich werden können, das Leben zu schenken. Zunächst wendet er sich auf dem Wege durch die Teufelsschlucht dem Meiler des Kohlenbrenners Scharka zu, der in einem wilden Talkessel haust. Längst hat Kara ben Nemsis erforscht, daß dieser Scharka einer der intimsten Vertrauten des Schut ist. Er ahnt die fürchterlichen Geheimnisse, von denen der einsame Ort umwittert ist; die sogenannte Juwelenhöhle, zu welcher ein Meiler des Scharka den Eingang verdeckt, ist schon manchem Neugierigen zur Todesfalle geworden. Sie soll es neuerdings für einen Gefangenen werden, von dem Scharka, nicht ahnend, daß Kara ben Nemsis ihn belauscht, mit einem weiteren Vertrauten redet. Dieser Mann bezeichnet sich als Alim, das ist Gelehrter. Zu seinem Erstaunen vernimmt der Horcher, daß es sich bei diesem Gefangenen um einen guten alten Bekannten von ihm handelt, um den etwas verschrobene Lord Lindsay, und daß dieser noch am gleichen Abend mit seinen Wächtern erwartet wird. Da ist Kara ben Nemsis Plan bald gemacht. Als er zu den Gefährten zurückkehrt, fehlt Osko, der Montenegriner. Kara ben Nemsis ahnt, was ihn fortgetrieben hat, und reitet hinter ihm drein in die Schlucht unter dem Teufelsfelsen. Er kommt eben noch zurecht, um mit anzusehen, wie hoch über ihm Osko mit dem von ihm losgebundenen Barud el Amasat auf Tod und Leben ringt. Der Kampf endet mit dem Sturz des Briganten in die Tiefe der Schlucht. So hat Osko die Rache, die er dem Entführer seiner Tochter geschworen, vollzogen.

Kurze Zeit später reitet Kara ben Nemsis mit seinen drei Gefährten bei der Hütte des Köhlers vor, der über das Erscheinen der dem Überfall sichtbar Entronnenen nicht wenig erschrickt. Wie aber kommt Lord Lindsay hierher? Zu den Gepflogenheiten des Schut gehörte es, wohlhabende Reisende durch seine Leute festnehmen und in sicheren Gewahrsam bringen zu lassen, um dann als Preis für ihre Freilassung möglichst viel Geld von ihnen zu erpressen; zu diesen Gefangenen zählt der Lord Lindsay. Nachdem die Haft in dem unterirdischen geheimen Verließ am Wohnsitz des Schut auf den zähen Briten wenig Eindruck gemacht hat, und da er sich standhaft weigert, die von ihm geforderte Anweisung zu unterschreiben, läßt ihn der Schut, um ihn mürbe zu machen, in die Juwelenhöhle



beim Köhler Scharka bringen. — Zunächst versucht Scharka mit großer Dreistigkeit, nachdem er sich von seiner Bestürzung etwas erholt hat, auch Kara ben Nemsis hineinzulocken. Er soll aber mitsamt seinen Gefährten dort nicht etwa aufgehoben, sondern gleich durch Feuer erstickt werden. Kara ben Nemsis geht zum Schein auf diesen Vorschlag ein, will er doch den geheimen Eingang kennen lernen. Aber dann sagt er dem Köhler und seinem Mitwisser, dem angeblichen Gelehrten, ihre verräterischen Absichten auf den Kopf zu und nötigt die beiden mit vorgehaltenen Revolvern, auf der Bank vor ihrer Hütte Platz zu nehmen. Osko und Omar stellen sich ihnen gegenüber und wachen mit angeschlagenen Gewehren darüber, daß sie sich nicht vom Flecke rühren.

Dann entfernt sich Kara ben Nemsis mit seinem getreuen Hadschi Halef Omar und sucht, den waldigen Hang über dem Meiler ersteigend, nach dem zweiten verborgenen Zugang zu der Mordhöhle, von dessen Vorhandensein er bereits gehört hat. Er findet ihn auch in dem hohlen Stamm einer riesigen alten Eiche, durch den eine Strickleiter tief hinab in einen darunter befindlichen Felsenschacht führt. Dieser setzt sich seitwärts fort in ein ziemlich geräumiges unterirdisches Verließ, von dem aus ein kurzer Stollen hinaus an den Meiler führt. Der Eingang

ist durch einen behauenen Stein mit einer schweren Kette daran von außen zu verschließen. Offenbar dient diese Vorrichtung zur Sicherung der hier verwahrten Gefangenen. Im übrigen wirkt das Ganze wie das Innere eines riesigen Verbrennungsofens, als dessen Kamin die hohle Eiche dient. Die beiden haben genug gesehen; sie verlassen den unheimlichen Ort, um zu dem Köhler zurückzukehren. Natürlich verraten sie nichts von ihrer Entdeckung und geben ihm und dem Alim zunächst die Freiheit wieder, damit sie die Gefesselten am Teufelsfelsen losbinden können. Dann reiten sie davon, aber nicht für immer. Sie schlagen einen Haken, verbringen eine Nacht im Wald unweit des Meilers, beobachten unertage, wie der Köhler mit seinen Knechten und dem befreiten Aladschy sie vergeblich in der Falle suchte, in die er sie geschickt zu haben glaubt.

In der zweiten Nacht sind Kara ben Nemsi und Hadschi Halef Omar wieder unten bei der Köhlerhütte, gerade zu rechter Zeit, um Lord Lindsay und seinen Dragoman auf dem Weg durch die Eiche aus dem unterirdischen Kerker zu holen. Der Lord hat sich abermals durch Mißhandlungen nicht einschüchtern lassen; jetzt aber brennt er darauf, sich für die erlittene Unbill zu rächen. Der Köhler und der Alim, zu denen sich der befreite Suf und der Konakdschi gesellt haben, sitzen ahnungslos beim Feuer, als Kara ben Nemsi plötzlich unter sie tritt, gedeckt von den angeschlagenen Gewehren der im Hintergrund erscheinenden Gefährten. Der Köhler, der Widerstand versucht, erhält eine Kugel ins Bein, die andern werden gefesselt. Eine genaue Durchsuchung der Köhlerhütte fördert die Beutestücke zutage, die von früheren Verbrechen Scharkas her dort vergraben sind. Vor allem muß er im Verhör einen schändlichen Mord an dem Sohn und dem Diener des reichen Skipetaren Stojko eingestehen und den jetzigen Aufenthaltsort des noch gefangenen Vaters, die geheimen Verließe des Schut im Karaul, dem alten Wachturm über der Stadt Rugova, preisgeben. Für seine Untaten erscheint selbst Kara ben Nemsi die Strafe zu gering, die Hadschi Halef Omar sich für die Gefangenen ausgedacht hat. Sie werden in die Höhle geschafft, nicht ohne daß der schurkische Alim zuvor seine fünfzig wohlgezählten Stockhiebe bezogen hat. Hadschi Halef Omar entzündet im Meiler-Eingang der Höhle ein kleines Feuerchen, um die Eingeschlossenen mit einem Vorgeschmack der Qualen zu ängstigen, mit denen sie selber ihre Opfer dem Tode zu überliefern pflegten. Dort in der Höhle sollen sie gefangen bleiben, bis Kara ben Nemsi ihnen den Befreier zusenden wird. Er denkt dabei an Stojko, den er dem Schut aus den Fängen reißen will. Ihm soll es überlassen werden, das Gericht an den Mördern seines Sohnes zu vollziehen. Der Weiterritt führt die Gefährten vereint mit

dem befreiten Lord unmittelbar nach Rugova zum Wohnsitz des Schut. Über die besondere Artung der unterirdischen Verließe unter dem Wachturm hat das Verhör des Alim unschätzbare Aufschlüsse erbracht.

Die Stadt Rugova sollen Kara ben Nemsi und seine Gefährten aber nicht unangefochten erreichen. Noch einmal versuchen die beiden freigekommenen Aladschy, sich ihrer zu bemächtigen. Sie haben sich zu diesem Behuf eine Handvoll Freibeuter gedungen und vollführen unweit eines Steinbruches am Wege dorthin einen regelrechten Überfall auf den Reitertrupp. Lord Lindsay stürzt dabei vom Gaul und bleibt bewußtlos lie-



gen; es hagelt Schüsse und Steine aus Schleudern. Dann kommt es zu einem wilden Handgemenge auf der Straße, bei dem sich Kara ben Nemsi, nur mit einem Czakan, dem Wurfbeil, und einer Damaszenerklinge aus dem Raubschatz des Köhlers bewaffnet, den wütenden Angriffen der riesigen Brüder ausgesetzt sieht. Es gelingt ihm, den einen durch einen Beilhieb ins Knie zu Boden zu schlagen, dem andern fliegt nach einem blitzschnellen Streich mit der Säbelklinge die Hand mit dem Czakan, den sie noch umklammert hält, auf die Straße. Der Kampf ist entschieden, tot oder schwer verwundet bedecken die Angreifer den Kampfplatz. Die Überfallenen verlassen ihn,

schicken in das nahe Dorf um Beistand für die Unterlegenen und erreichen endlich Rugova.

Schon auf dem Marktplatz haben sie den ersten Zusammenstoß mit dem so lange gesuchten Schut, von dem freilich die wenigsten der Einwohner wissen, daß er der wahre Führer der verbrecherischen Geheimgesellschaft ist. Er spielt auf die Vorhaltungen Kara ben Nemsi dreist den Unschuldigen, muß sich aber am Ende dem billig erscheinenden Vorschlag fügen, mit dessen Gefährten und den zahlreichen Zuschauern aus dem Ort den Wachturm aufzusuchen. Dort soll, in Gegenwart des Ortsrichters, der Beweis für die Behauptungen seines Anklägers geführt werden.

Während das Gericht zusammentritt, gewinnt Kara ben Nemsi den am Flusse gelegenen geheimen Eingang des Stollens. Er will die darin vermuteten Gefangenen befreien. Dank der Auskünfte, die er dem Alim in scharfem Verhör abgenötigt, gelingt es ihm, den gefährlichsten Abschnitt seines unterirdischen Weges ohne Schaden zu überwinden. Es ist eine Art Todeswippe, die dort den Uneingeweihten beim Überschreiten eines Felsenspaltes in den Abgrund versinken läßt. Er gelangt unangefochten in den ersten Kerker zu einem der Gefangenen, als hinter ihm der Schut auftaucht. Dieser hat sich von dem Zuge der Übrigen zu dem Wachturm zu trennen gewußt und auf einem nur ihm bekannten Weg herein gefunden. Es folgt eine wilde Jagd durch den finsternen Stollen über den Todessteg zurück und unter Kugelwechsel aufs Geratewohl hinaus an den Fluß. Der Schut springt hinein, Kara ben Nemsi ihm nach. Er ereilt ihn am anderen Ufer, wo er ihn endlich überwältigen und dingfest machen kann.

Aber auch nach der Befreiung der beiden Gefangenen in den geheimen Verließen, des Kaufmanns Galingré und des Skipetaren Stojko, gibt der Schut sein Spiel noch nicht verloren. Bei der Durchsuchung seines Hauses, die in seiner Ge-

genwart vorgenommen wird, überfällt ein Rudel dort versteckter Spießgesellen die Rächer. In dem wilden Handgemenge, das sich entspinnt, gelingt es noch einmal dem Schut, zu entkommen. Zwar vermag er nicht, sich des Rappen Rih in Rugova zu bemächtigen, wie er es in seiner Tollkühnheit versucht, aber gut beritten gewinnt er gleichwohl das Weite, bevor Kara ben Nemsi sich an seine Fersen heften kann. Vergeblich ist des Schut Bemühen: er entgeht seinem Schicksal nicht. Kara ben Nemsi hat richtig berechnet, daß er versuchen würde, sich unterwegs der Familie des Kaufmanns Galingré zu bemächtigen, die — mit reichen Geldmitteln versehen — von Hamd el Amasat, einem Bruder des toten Barud, nach Rugova geleitet werden soll. Auf einer weiten Hochebene stellt er noch einmal den Entflohenen zu einem letzten Kampf: zu einem Kampf eigentlich zwischen Rih und dem hervorragenden Vollblut, das der Schut reitet und zur Hergabe seiner letzten Kräfte antreibt. Aber Rih, der kein Pferd vor sich duldet, ist schneller, Kara ben Nemsi überholt den Schut in einem Augenblick, in welchem sich vor ihnen jählings eine breite Felsenspalte quer zu ihrer Bahn öffnet. Wenden können sie nicht mehr, denn die Pferde sind in vollem Galopp. Es bleibt nur eines: den verzweifelten Sprung wagen. Mit Anspannung aller Kräfte kommt Rih auch wirklich über den Abgrund hinüber. Der Schut aber, im gleichen Augenblick zum Sprunge ansetzend, erreicht mit seinem Pferde nicht einmal den Gegenrand des Schlundes, er stürzt mit ihm aus dem Sprung heraus in die Tiefe. —

Damit haben die Abenteuer Kara ben Nemsi auf dem Balkan ihr Ende gefunden. Seine Gefährten kehren nicht lange danach reich beschenkt in ihre Heimat zurück, und auch Kara ben Nemsi kann alles, was noch zu tun bleibt, nämlich den Vollzug des Gerichtes an den noch überlebenden Übeltätern, den von ihm so glücklich Befreiten überlassen.



# WINNETOU I.

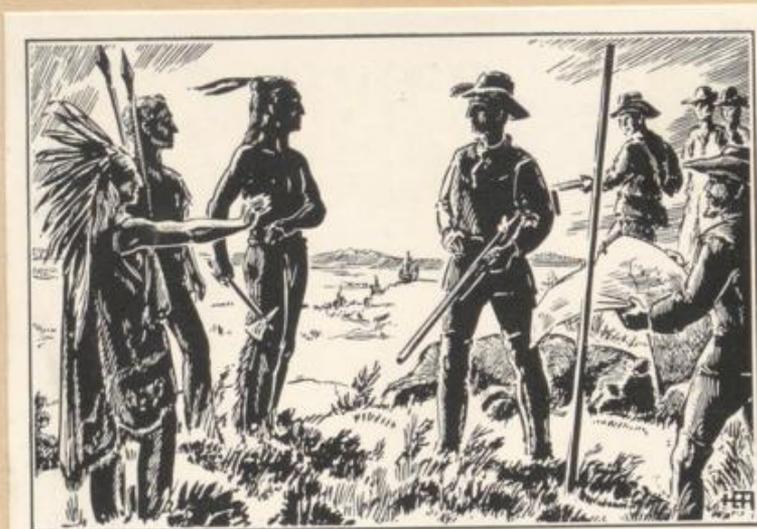


Daß aus dem deutschen Greenhorn, welches sich als Hauslehrer in der Familie eines Landsmannes zu St. Louis schlecht und recht durchs Leben schlägt, ein Westmann wird, schon bald unter dem Namen Old Shatterhand hochberühmt, daran ist Mister Henry schuld, sein väterlicher Freund. Mr. Henry ist Büchsenmacher seines Zeichens und arbeitet zur Zeit noch an der Konstruktion eines Schnellfeuer-Stutzens von besonderen Eigenschaften. Er erkennt die Fähigkeiten des jungen Deutschen, die ihn zum Waldläufer geradezu vorherbestimmt erscheinen lassen. Nach mancherlei Proben auf seine erstaunlichen Schieß- und Reitkünste, auf seine körperlichen Kräfte und endlich sogar auf seine Kenntnisse in der Landmesserei bringt er ihn mit freundschaftlicher List dazu, sich als Surveyor, als Landmesser, in den Dienst einer Eisenbahngesellschaft zu stellen, die die Streckenführung der großen Ost-Westbahn quer durch den amerikanischen Kontinent in das noch von den Apachen besiedelte Gebiet vortreibt. Bei dieser Gelegenheit macht unser Greenhorn die Bekanntschaft von Sam Hawkens, einem berühmten Westmann,

der sich mit zwei Gefährten, Dick Stone und Will Parker, zum Schutz des Vermessungstrupps von derselben Gesellschaft hat anwerben lassen. Ausgerüstet mit dem „Bärentöter“ genannten schweren Doppelläufer, den ihm Mr. Henry verchrt, finden wir ihn bald zusammen mit Sam und seinen Kameraden in der Einsamkeit des wilden Westens wieder im Lager der Landmesser und eines Rudels von gleichfalls zur Sicherung der Arbeiten angeworbenen Westmännern. Unter diesen befindet sich ein gewisser Rattler, ein übler Patron, trunksüchtig, verlogen und stets zu Händeln aufgelegt, den sich der junge Deutsche bald zum Feinde macht. Zu einer folgenschweren Auseinandersetzung mit ihm kommt es, als es dem „Greenhorn“ gelingt, einen in das Lager eingedrungenen Grizzly-Bären zu erlegen. Schon vorher hat er unter der Anleitung Sams, seines Lehrers in der Jagd und Pfadfinderei, zeigen können, was in ihm steckt: Mustangs gefangen und den wilden Büffel erlegt. Jetzt geht er den Bären, der schon einen der Westmänner zerfleischt hat, nur mit dem Messer an und bringt ihn zur Strecke. Rattler freilich behauptet sogleich, daß der Grizzly seiner Kugel erlegen sei und beansprucht die Beute für sich allein.

Bevor die beiden Gegner aber mit der Waffe aufeinander losgehen können, werden sie durch das unerwartete Erscheinen von drei Ankömmlingen besonderer Artung getrennt. — Es sind Intschu-tschuna, der Häuptling der Apachen, sein Sohn Winnetou und dessen weißer Lehrer und väterlicher Freund, der den Namen Klekih-petra angenommen hat.

Intschu-tschuna, als der Gebieter des Landes, das hier vermessen wird, verlangt den sofortigen Abbruch der Arbeiten und das



Abrücken der Weißen; als diese sich weigern, erklärt er ihnen den Krieg. Bevor sich die drei Ankömmlinge aber entfernen, kommt es zu einer scharfen Auseinandersetzung zwischen Winnetou und dem angetrunkenen Rattler. In einem unbewachten Augenblick feuert dieser auf den Häuptlingssohn. Klekih-petra fängt die Kugel mit seiner Brust auf und stirbt bald darauf in Winnetous Armen. Mit letzter Kraft befiehlt er diesen dem Schutze des Deutschen, zu dem er sogleich Vertrauen gefaßt hatte.

Das ist die erste Begegnung zwischen Winnetou und Old Shatterhand, wie wir das „Greenhorn“ von jetzt ab nennen dürfen. Sie verläuft äußerlich noch unter dem Zeichen der Feindschaft zwischen den rechtmäßigen Herren des Landes und den weißen Eindringlingen; aber sie gestehen einander später ein, daß sie schon damals, beim ersten Erblicken, von gänzlich anderen Empfindungen für einander beseelt waren. Einstweilen aber müssen die Landmesser und Westmänner von den Apachen das Äußerste befürchten. Intschu-tschuna und Winnetou haben sich mit Klekih-petras Leichnam zwar entfernt, aber wann sie zurückkehren werden, und sicher werden sie kommen, um mit ihren Krieger vereint Rache an dem Mörder und seinen weißen Stammesgenossen zu nehmen, das ist bei der indianischen Verschlagenheit unberechenbar. In dieser niederdrückenden Gewißheit verleitet die zufällige Begegnung mit einem ihm bekannten Krieger vom Stamme der Kiowas Sam Hawkens zu einer Kriegslist, die ihn und seine Kameraden in dem wildbewegten weiteren Verlauf der Ereignisse um ein Haar das Leben kostet. Als er nämlich erfährt, daß zwischen den Kiowas und den Apachen das Kriegsbeil ausgegraben ist, sucht er die beiden roten Stämme gegen einander auszuspielen. Es gelingt ihm zunächst auch, daß die an Zahl unterlegenen Apachen unter Führung Intschu-tschunas und Winnetous bei ihrem Überfall auf das Lager der Weißen den dort im Hinterhalt lauenden Kiowas unter Führung ihres Häuptlings Tangua in die Hände geraten. Die Gefangenschaft Intschu-tschunas und Winnetous bei den Kiowas und den zum Schein nur mit ihnen verbündeten Weißen dauert nicht lange. Old Shatterhand selber befreit die Beiden noch am Abend des Überfalles heimlich von ihren Fesseln, denn er hat Winnetou in sein

Herz geschlossen und trachtet, ihm und seinen Apachen mit allen Mitteln zu helfen. Er erreicht auch, daß nach der Flucht der Häuptlinge der Martertod von ihren fünfzig gefangenen Krieger abgewendet wird. Durch List bringt er, während noch Friede zwischen den siegreichen Kiowas und den Landmessern herrscht, ihren Häuptling Tangua in seine Gewalt und nötigt ihn, in den Preis einzuwilligen, den er ihm für die Schonung der Gefangenen anbietet: er will sich einem von Tangua zu bestimmenden Krieger zum Kampfe mit dem bloßen Messer auf Leben und Tod stellen. Wirklich gelingt es ihm auch, in diesem Kampfe Sieger zu bleiben. Noch versucht Tangua Ausflüchte, aber schon ist es zu spät; denn unvermutet früh ist Intschu-tschuna mit Winnetou und der Hauptmacht sei-



ner inzwischen gegen die Kiowas ausgerückten Krieger zurückgekehrt und es beginnt zwischen den erbitterten Apachen einerseits und den überumpelten Kiowas und den Weißen andererseits ein Ringen auf Leben und Tod. Es hilft nichts, daß Old Shatterhand davor warnt, sich mit den Apachen als seinen heimlichen Freunden ins Handgemenge einzulassen. Intschu-tschuna und Winnetou, die nichts von seiner Gesinnung ahnen, dringen auf ihn ein und er muß beide zu Boden strecken, bevor ihm selbst ein Kolbenhieb endgültig das Bewußtsein nimmt. Der Überfall endigt mit dem vollständigen Sieg der Apachen. Die Landmesser verlieren alle ihr Leben, außer Sam Hawkens und seinen beiden Kameraden und außer Old Shatterhand, der, von Winnetous Hand sehr schwer verwundet, erst nach Wochen in der großen Siedlung der Apachen wieder zu sich kommt. Auch Rattler, der eigentliche Urheber des Unheils, wird dort in

strenger Haft verwahrt. Sam Hawkens und den beiden andern hat man einstweilen erlaubt, sich Old Shatterhands anzunehmen. Als er einigermaßen wieder genesen ist, müssen sie ihn verlassen. Nach dem Willen Winnetous sollen sie sich erst am Tage ihres Todes wiedersehen.

Bis dahin nimmt sich eine freundliche Pflegerin des immer noch sehr schwachen Old Shatterhand an: Ntscho-tschu, „Schöner Tag“, die liebreizende Schwester Winnetous. Zwischen den beiden knüpft sich alsbald ein zartes Band der gegenseitigen, wenn auch verzwiegenen Neigung. Es hindert nicht, daß „Schöner Tag“ dem Tage des Gerichtes, an dem die Weißen am Marterpfahl enden sollen, mit indianischer Gefäßtheit entgegen sieht. — Aber es kommt nicht zum Tode Old Shatterhands und seiner Freunde. Die Häuptlinge entscheiden nach langer Beratung dahin, daß er mit Intschu-tschuna im Wasser um sein Leben kämpfen soll. Trägt er es davon, so sollen auch Sam Hawkens und die beiden andern frei sein. Wiederum ist es kühne List, die Intschu-tschuna am Ende dieses Gottesgerichtes als besiegten Gefangenen in Old Shatterhands Gewalt bringt. Daß er ihn schont, läßt Winnetou endlich an die Freundschaft des jungen Weißen glauben und er nennt ihn zum ersten Male seinen Bruder. Da sind auch Sam Hawkens und seine Gefährten wieder frei. Im Besitze ihrer Waffen und ihres Eigentums dürfen sie sich unter den Apachen als unter guten Freunden bewegen. Noch hat sich Old Shatterhand aber mit dem lügnerischen Häuptling der Kiowas auseinandersetzen. Diese erhalten gegen entsprechendes Lösegeld am gleichen Tage alle ihre Freiheit wieder, nachdem sie, zweihundert und mehr an der Zahl, die langen Wochen als Gefangene im Lager der Sieger verbringen müssen. Old Shatterhand stellt ihn zum Zweikampf mit Gewehren: er endet damit, daß Tangua, durch beide Knie geschossen als Krüppel von den Seinen heimgeführt werden muß. Rattler aber ereilt das unerbittliche Gericht. Er benimmt sich beim Beginne der Marter schon so feige, daß Intschu-tschuna ihn den halbwüchsigen Knaben zur Vollstreckung des Todesurteils überläßt. In den Fluß geworfen, verschwindet er unter ihren Kugeln.

Danach wird Klekih-petras Leichnam in einem feierlichen Begängnis unter Totengesängen und kultischen Tänzen beigesetzt. An seinem Grabe



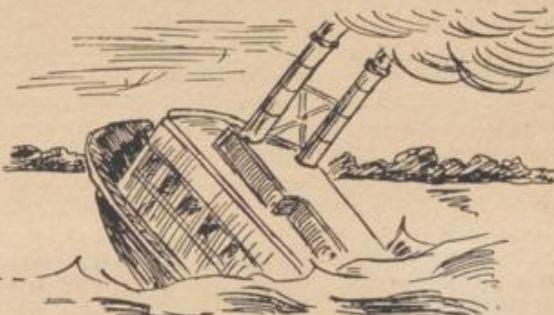
trinken Winnetou und Old Shatterhand Blutsbrüderschaft. Von da an sollen sie bis zu Winnetous Tode unzertrennlich verbunden bleiben. Schon sehr bald nach diesen Ereignissen fällt ein düsterer Schatten auf die junge Freundschaft zwischen Winnetou und Old Shatterhand. Intschu-tschuna, der ebenfalls seinen Groll gegen den Weißen vollständig vergessen hat, seitdem er sich überzeugen mußte, daß er ihm allein Freiheit und Leben verdankt, möchte ihn für die Verluste entschädigt sehen, die er durch die Aufgabe seiner Arbeit als Landmesser erlitten. Er beschließt, mit den vier Weißen, von Winnetou begleitet, nach einer geheimgehaltenen Fundstelle von Gold aufzubrechen, dort Old Shatterhand und Ntscho-tschu mit reichen Mitteln zu versehen und dann beiden das Geleit bis zur Dampferstation nach St. Louis zu geben. Old Shatterhand soll das Mädchen bei Freunden für eine geraume Zeit unterbringen, damit es sich hinfort an Bildung und Fähigkeiten mit ihren weißen Schwestern messen könne. Der still gehegte Wunsch Ntscho-tschus, einst mit Old Shatterhand für immer verbunden zu werden, ist der Grund für diese Reise. Sie wird für die schöne Apachin und den Vater zur Reise in die Ewigkeit. Ein paar Tage noch bleiben ihnen unweit von Klekih-petras Sterbeort gemeinsam vergönnt. Old Shatterhand beendet dort auf Intschu-tschunas ausdrückliches Geheiß die gewaltsam unterbrochenen Vermessungsarbeiten. Dann setzen die Sieben den Ritt fort, der ihnen bald eine verhängnisvolle Begegnung bringt. Vier Reiter, scheinbar harmlose Cowboys, kreuzen ihren Weg. Der gute Sam Hawkens, allzu vertrauensselig, wie sich bald herausstellt, gibt ihnen bereitwillig Auskunft über Woher und Wohin. Winnetou verweist ihm das, nachdem die Fremden ihren Ritt in der alten Richtung fortgesetzt haben. Der eine der

Cowboys, Santer nennt er sich, gefiel ihm nicht. Er setzt sich darum nach einiger Zeit mit Old Shatterhand auf die Fährte der Unbekannten. Als es sich aber herausstellt, daß diese ihren Ritt in eiligem Tempo in der alten Richtung fortsetzen, gibt er sich zufrieden und die beiden kehren zu ihren vorausgerittenen Gefährten zurück. Am nächtlichen Lagerfeuer freilich gibt Sam Hawkens plötzlich einen Schuß in die Finsternis ab, weil ihm ist, als gewahre er die funkelnden Augen eines Spähers unter den Büschen. Daß er sich nicht getäuscht hat, erweist sich am nächsten Tag. Intschu-tschuna, „Schöner Tag“ und Winnetou machen sich allein auf den Weg zum Berge Nugget-tsil, dem Goldberg. Dort werden sie von den Banditen, die Gold bei ihnen vermuten, meuchlings überfallen. Winnetou wehrt sich, nachdem sein Vater und seine Schwester schon tödlich getroffen sind, verzweifelt gegen die Übermacht. Old Shatterhand kommt zu spät auf den Kampfplatz: zwar vermag er, zwei der Schurken niederschießend, seinem Freunde das Leben zu retten, aber Santer entkommt. Von einem der Kerle, den Winnetou getroffen, erfahren sie noch, daß Santer sich immer wieder unter anderen Namen zu verbergen pflegt, um die Spuren seiner zahlreichen Untaten zu verwischen. Vergeblich heftet sich Old Shatterhand alsbald an seine Fersen, während Winnetou mit seinen herbeigerufenen Kriegern die Totenwache über-

nimmt. Er verliert die Fährte. Santer hat ein Lager der Kiowas erreicht und wird von ihnen hochwillkommen geheißen, als er sich als Mörder des verhaßten Apachenhäuptlings und seiner Tochter rühmt. Reichlich unbesonnen macht der kleine Sam Hawkens den Versuch, Santer aus dem Lager der Rothäute herauszuholen. Er endet mit seiner eigenen Gefangennahme.

Auch die Falle, die Winnetou und Old Shatterhand nach dem feierlichen Begräbnis der beiden Ermordeten den Kiowas stellen, wird zum Fehlschlag. Die Kiowas kehren in eines ihrer Dörfer am Salt Fork zurück. Dort gelingt es Old Shatterhand wenigstens, sich den Lieblingssohn des lahm geschossenen Tangua zu greifen und damit ein Pfand für den gefangenen Sam Hawkens in die Hand zu bekommen. Aber Santer, dem der Boden bei der neuerlichen Annäherung der Rächer zu heiß wird, entflieht auf einem Kanoe, so verzweifelt sich Winnetou auch bemüht, ihn schwimmend noch zu erreichen. Für die beiden Freunde schlägt die Trennungsstunde. Winnetou setzt dem Entkommenen mit allen seinen Leuten unverzüglich nach; Old Shatterhand muß einstweilen zurückbleiben, um den kleinen Sam Hawkens bei Tangua gegen dessen Sohn auszutauschen. Wohl glückt es ihm, aber es ist für ihn nur ein schwacher Trost in der schmerzlichen Aussicht, den Blutsbruder Winnetou erst nach neuen schweren Fährnissen wiederzufinden.

## WINNETOU II.



Bald nach seinem Abschied von Winnetou wird Old Shatterhand von einem schweren Mißgeschick betroffen. Bei einem Schiffbruch auf der Reise, die ihn für kurze Zeit in seine alte Heimat zurückführen sollte, verliert er alle seine Habe. Völlig mittellos kommt er nach New York zurück, wo ihm nichts anderes übrig bleibt, als in die Dienste eines Detektiv-Büros zu treten. Nach kurzer Zeit wird er von dessen Leiter mit einer besonderen Aufgabe betraut. Ein gewisser Gibson hat sich unter der Maske eines Nervenarztes an William, den Sohn eines Bankiers namens Ohlert herangemacht und den jungen, etwas absonderlichen Mann, der über reiche Geldmittel verfügt, entführt. Old Shatterhand folgt seinen Spuren. Unterwegs macht er, unerkannt, die Bekanntschaft eines berühmten Westmannes, der seines sonderbaren Aussehens wegen den Beinamen Old

Death führt. In Matagorda, wo er Old Shatterhand seine Dienste für die Verfolgung des Verbrechers zur Verfügung stellt, treffen sie in einer Schenke unerwartet mit Winnetou zusammen. Sie geraten dort in Händel mit einer Bande Rowdies; auch der Apachenhäuptling, von diesen tätlich beleidigt, wird gezwungen, sich ihrer auf unwillkürliche Art nachdrücklich zu erwehren. Er wirft einen der Kerle kurzerhand durch das Fenster auf die Straße hinaus und entfernt sich dann schweigend. Später trifft er mit Old Shatterhand vor dem Ort zusammen. Dabei stellt sich heraus, daß er anderen Aufgaben nachzugehen hat und sich von dem wiedergefundenen Freund trennen muß. Beide hatten niemandem zu erkennen gegeben, wie vertraut sie miteinander sind.

Mit den Rowdies gibt es für Old Shatterhand und Old Death schon bald ein Wiedersehen. In La

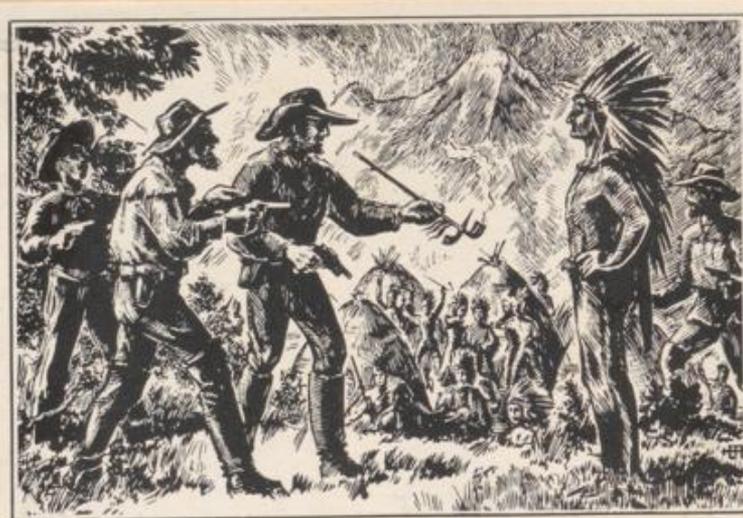
Grange, wo sie auf die Spuren Gibsons und seines Opfers stoßen, herbergen sie bei einem deutschen Schmiedemeister namens Lange. Dieser will mit seinem Sohn nach Mexiko hinüber, wo sein Tochtermann eine Silbermine besitzt. Da dorthin auch die Spuren Gibsons und des jungen Ohlert weisen, beschließen sie, selbviert, die beiden Westmänner nämlich und der Schmied mit seinem Sohn, den Ritt über die Grenze anzutreten. Zuvor aber kommt es zur Abrechnung mit den Rowdies. Sie gehören zu einer Bande von Ku-klux-Männern, Angehörigen eines gewalttätigen Geheimbundes, die ihre politischen Gegner mit Vorliebe bei Nacht und stets in großer Überzahl überfallen. Ein derartiger Anschlag ist auch Langes Hause zgedacht. Aber diesmal haben die Mordbrenner die Rechnung ohne den Wirt gemacht. Es gelingt Old Shatterhand und seinem Freunde, die ganze Bande in das Haus zu locken und dort wie in einer Falle einzuschließen. Zuletzt bleibt den Strolchen nichts übrig, als sich auf Gnade und Ungnade zu ergeben. Am andern Tag treten sie unter sicherer Bewachung den Weg in den Kerker an. Ihre Überwinder setzen den Ritt nach Süden fort. Er führt sie in das Lager eines Comanchenstammes, der sich auf dem Kriegszug gegen die Apachen befindet. Ihr Häuptling, „Großer Bär“, ist nur durch das unerschrockene Auftreten Old Deaths davon abzubringen, die weißen Ankömmlinge gefangen zu nehmen. Old Death zwingt ihn mit vorgehaltenen Revolvern, das Calumeth mit ihm und seinen Gefährten zu rauchen. Das sichert sie zunächst vor weiteren Feindseligkeiten, sehr zu ihrer Erleichterung, denn inzwischen haben sie schlimme Kunde von Winnetou. Dieser hat sich unterwegs eines von den Comanchen schwer verwundeten Stammesbruders angenommen und befindet sich

nun allein mit diesem auf der Flucht vor den überall nach ihm fahndenden und umherschwärmenden Verfolgern. Auf der Hazienda del caballero, dem Landsitz eines alten Freundes von Old Death, finden sie den verwundeten Apachen in einem verborgenen Gelaß. Winnetou hat ihn dort der Obhut des Besitzers anvertraut, während er selber fortgeeilt ist, um Hilfe heranzuholen.

Noch gilt es, einen Überfall der Comanchen auf die Hazienda mit List abzuwehren. Sie lassen sich, schon in deren Inneres eingedrungen, auch wirklich täuschen, aber Old Shatterhand und den Seinen bleibt hernach nur übrig, sich mit ihnen zusammen auf langem Ritt in das Hauptlager zu begeben, wo sie von dem Häuptling „Weißer Biber“, einem alten Freunde Old Deaths, gut empfangen werden. Allerdings hat er noch andere Weiße bei sich, unter denen sich Gibson mit seinem Opfer befindet. Daß diese heimlich mit den heranrückenden Apachen im Einvernehmen sind, ahnt der „Weißer Biber“ nicht. Old Death aber und Old Shatterhand lassen sich nicht lange täuschen. Sie erkennen in zwei angeblichen Topias sehr bald die tollkühnen Spione Winnetous, der sich anschickt, die Comanchen für den an den Seinen verübten Verrat furchtbar zu züchtigen.

Inmitten der Comanchen, die ihr Lager unvorsichtigerweise in einem von scheinbar unersteiglichen Wänden eingeschlossenen Talkessel bezogen haben, befinden sich Old Shatterhand und Old Death zunächst in sehr schwieriger Lage. Noch sind sie mit den Comanchen trotz einiger Zusammenstöße gut Freund. Der „Weißer Biber“ hat mit ihnen das Calumeth geraucht und entscheidet sogar dahin, daß die verdächtigen Weißen in Gibsons Gesellschaft das Lager binnen kurzem verlassen müssen; ja, daß dieser selbst mit seinem Opfer an Old Shatterhand ausgeliefert

werden solle. Aber zugleich sind Old Death wie auch der von ihm immer noch unerkannte Old Shatterhand gute Freunde Winnetous und der Apachen. Sie entschließen sich daher schweren Herzens, den Ausgang des bevorstehenden Kampfes, der ihnen nicht zweifelhaft sein kann, untätig abzuwarten. Da verändert ein vorzeitiger Angriff Winnetous die Lage von Grund auf. Gibson, der ihn in Vertrauen gewiegt hat, versucht ihn über die Stärke der Comanchen zu unterrichten, indem er einen Ast in das Lagerfeuer stößt, sobald der Eulenruf über ihm in den Felsenwänden ertönt. Jedes da-





Kampf in der Mapimi. — Ein neues Abenteuer, in das unsere Freunde bei ihrem Fortritt von dem unheilvollen Ort alsbald verwickelt werden, bringt Old Death kurz danach den Tod. Sie befreien unterwegs einen Goldsucher, den Gibson auf seiner Flucht und vierzig ihm verbündete Tschimarra-Indianer lebendig eingegraben haben. Dabei stellt sich heraus, daß dieser zu einer Gruppe von Goldgräbern gehört, deren Anführer kein anderer als Meister Langes Schwiegersohn ist. Zu ihnen gehört auch der Bruder Old Deaths, den Gibson und die Tschimarras ebenfalls gefangen haben, und der jetzt

durch bewirkte Aufklackern der Flammen soll Winnetou, der dort oben mit der Stimme der Eule ruft, ein Hundert im Kessel versammelter Krieger anzeigen. Old Death hindert Gibson daran, sein Zeichen zu wiederholen; Winnetou, somit in Unkenntnis der wahren Stärke seiner Feinde, versucht eine Überrumpelung mit dem halben Hundert Krieger, das er einstweilen bei sich hat. Er bricht den Angriff sofort ab, als er die wahre Lage erkennt. Gibson benützt die Verwirrung, sich mit dem jungen Ohlert zu ihm durchzuschlagen, während seine weißen Begleiter den Tod finden. Kurze Zeit später fällt der „Weiße Biber“ der Silberbüchse Winnetous zum Opfer. Die Lage der Comanchen wird immer aussichtsloser. „Flinker Hirsch“, der ihre Führung übernommen hat, opfert zahlreiche seiner Krieger bei vergeblichen Ausbruchversuchen an den beiden Ausgängen des Talkessels. Dann verlegt er sich, zwischen offener Feindseligkeit und Hinterlist schwankend, auf Verhandlungen mit Old Death und Old Shatterhand, die er bei einem letzten Durchbruchversuch an die Spitze seiner Krieger zwingen will. Aber die beiden Westmänner konnten inzwischen Verbindung mit Winnetou aufnehmen, der sich zu ihnen hereingeschlichen hat. Sie können sich jetzt, nach den wiederholten tückischen Anschlägen ihres neuen Häuptlings offen von den Comanchen lossagen und zu den Apachen übergehen. Zuvor geben sie dem „Flinken Hirsch“ den guten Rat, mit Winnetou zu verhandeln und sich seiner Gnade anzuvertrauen. Davon will jedoch der Häuptling nichts wissen, so günstige Bedingungen ihm der Sieger auf das Bitten seiner weißen Freunde auch stellt. Der völlige Untergang der Comanchen unter den Büchsen und Tomahawks der inzwischen um ein Vielfaches verstärkten Apachen beschließt den

diesen als Führer zu den Schätzen der Bonanza, des Goldbergwerkes, dienen soll.

Es gelingt, dem Anschlag zuvorzukommen; aber ein unseliger Zufall will, daß noch jemand vor der Zeit auf die Bonanza gelangt: Old Deaths Bruder, der sich im letzten Augenblick befreien konnte, um die Goldgräber zu warnen. Sie halten Old Death, der sich als erster ihren Zelten nähert, für einen der Briganten und schießen ihn nieder, bevor Old Shatterhand den verhängnisvollen Irrtum aufklären kann. Die Freude der Langes über das unverhoffte Wiedersehen mit ihren Verwandten wird dadurch sehr getrübt. Für Old Shatterhand ist es nur ein schwacher Trost, daß kurz darauf den Schurken Gibson das wohlverdiente Schicksal ereilt. Er hat die Tschimarras herangebracht und sie setzen auf den Schuß hin, der ihn niederstreckt, zum Angriff an. Aber die Goldgräber sind zu ihrem Empfange gerüstet; keiner der Eindringlinge entkommt lebend aus der Bonanza.

Old Shatterhands Aufgabe als Detektiv ist erfüllt. Er führt den jungen Ohlert, den ein leichter Kolbenhieb gestreift, verwandelt und geheilt hat, in die Arme seines Vaters zurück. Dann trennen sich seine und Winnetous Wege wiederum für geraume Zeit. —

Als Old Shatterhand die Bekanntschaft eines der berühmtesten Westmänner jener Zeit macht, Old Firehands, eines alten, vertrauten Freundes von Winnetou, ist seit den Ereignissen in der Mapimi mehr als ein Jahr vergangen. Es geschieht, als er sich im Verein mit Winnetou anschickt, den Überfall einer Bande von Ponkas auf einen Eisenbahnzug zu verhindern. Der Anführer der Ponkas ist ein abtrünniger Weißer, Tim Finnetey, der sich den Häuptlingsnamen Parannoh zugelegt hat. Mit diesem Parannoh hat Old Fire-

hand eine fürchterliche Rechnung zu begleichen. Er ist der Mörder seiner geliebten indianischen Frau, Ribannahs, der Tochter der Assineboins. Fast scheint es, als sollte ihr Tod in dem Getümmel, das sich an die Abwehr des Überfalles schließt, gerächt werden: Old Shatterhand sticht den Verbrecher nieder, Winnetou nimmt ihm den Skalp und sie lassen ihn, von versprengten Ponkas gestört, für tot an der Kampfstätte liegen. Aber der Kerl hat eine eiserne Natur. Wenige Wochen später führt er, mit einer Perücke versehen, seine Ponkas zu einem Angriff auf Old Firehands „Festung“, der Old Shatterhand, Winnetou und Old Firehand selbst um ein Haar das Leben kostet und für so manchen anderen Westmann dort das Ende bedeutet. Es sind alte Bekannte von uns darunter, Dick Stone und Will Parker, die unzertrennlichen Gefährten von Sam Hawkens, die alle zu der Besatzung gehören. Old Firehands „Festung“ ist ein Lager von Jägern



und Fallenstellern, das sich in einem von unersteigbaren Wänden umgebenen Felsental befindet, in das angeblich nur ein einziger geheimer Zugang durch eine Klamm führt. Parannah aber hat eines Tages durch Verrat doch von einem geheimen Steig erfahren, der durch die Wände leitet. Dieser Umstand bringt unsere Freunde an den Rand des Verderbens. Von Old Shatterhand schon gefangen, aber wiederum im letzten Augenblick entkommen, führt Parannah die Ponkas nächtllicherweise auf diesem engen Felsenwege in das Tal hinunter; ein wildes Ringen hebt an, es endet mit dem Siege der an Zahl weit überlegenen Roten. Mit den wenigen Gefangenen, die sie gemacht haben, wäre es für immer vorbei, hätte nicht der kleine Sam Hawkens, der neben Old Shatterhand gefesselt in einer der Fel-

senhöhlen liegt, in seinem Ärmel ein Messer verwahrt. Da gelingt die Befreiung auch Winnetous und des jungen Sohnes von Old Firehand, den die Ponkas gerade zum Marterpfahl schleppen wollen. Parannah selber findet auf der Verfolgung der Entflohenen den Tod und seine Ponkas werden durch eine im rechten Augenblick heranpressende Dragoner-Schwadron zersprengt und nahezu vernichtet.

Immerhin vergehen gute drei Monate, bis die Überlebenden des Kampfes um Old Firehands „Festung“ sich dortselbst von ihren Wunden erholen. Am schwersten ist Old Firehand getroffen, den sein Sohn schon als tot beweint hatte. — Dann aber wird es Zeit, die in der Festung angesammelten Vorräte an Fellen zu Geld zu machen. Auf die Kunde, daß sich ein Pedlar, ein umherziehender Händler, am Turkey-River aufhalte, der sie aufkaufen könnte, machen Old Shatterhand und Winnetou sich auf, den Mann

herbeizuholen. Unterwegs stoßen sie auf einen gewissen Rollins, der sich als Abgesandter jenes Pedlars ausgibt und sie zu ihm bringt. Dieser Pedlar aber ist kein anderer als der von Winnetou so lange vergeblich gesuchte Santer, der Mörder seines Vaters und seiner Schwester. Zunächst geraten sie beide in die Hände des Schurken. Seine Absicht, von ihnen das Versteck von Old Firehands Schätzen zu erfahren, mißglückt ihm aber, trotzdem er vor schweren Mißhandlungen nicht zurückscheut. Da greift er zur List. Rollins muß den Harmlosen spielen, dem er nach langem vorgespielten Hin und Her, angeblich weil er

ihm mehrfach die Rettung aus Lebensgefahr verdankt, die Gefangenen freigibt. Die Absicht ist natürlich, auf diese Weise doch noch — mit Hilfe von Rollins — an das Versteck Old Firehands heranzukommen und zu guter Letzt alle Fliegen mit einer Klappe zu schlagen. Aber aus dem Plan, den Befreiten heimlich zu folgen, wird nichts, denn diese schlagen ihren betrügerischen Geleitsmann Rollins unterwegs nieder und binden ihn an einen Baum, um sich nunmehr Santers zu bemächtigen. Dem braven Sam Hawkens, der zufällig des Weges kommt, ist es beschieden, in Unkenntnis der Zusammenhänge Rollins loszubinden und ihm damit Gelegenheit zur Warnung des Santers zu geben. So entgeht dieser wiederum Winnetous Rache.

# WINNETOU III.



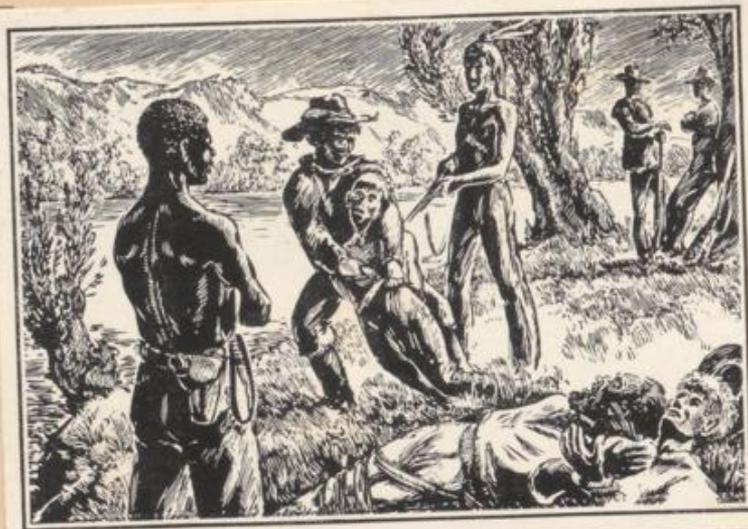
Seit ihn feindliche Rothäute, in deren Hand er gefallen war, der Ohren beraubt haben, trägt Mark Jorroks den Beinamen Sans-ear, „Ohne-Ohr“. Old Shatterhand macht die Bekanntschaft dieses berühmten Westmannes eines Tages in der einsamen Savanne, wo er sich, wieder einmal auf der Hut vor umherschweifenden Indianern, ein wenig Ruhe gönnt. Da kommt Sans-ear geritten auf seiner Stute Tony, die wegen ihres gestutzten Schwanzes und ihrer ehrwürdigen Erscheinung im ganzen Westen nicht weniger bekannt ist, als ihr Herr wegen seiner gestutzten Ohren. Er scheint sich nicht darum zu kümmern, daß ihm ziemlich dichtauf vier mit den Kriegsfarben bemalte Rothäute folgen. Old Shatterhand wird gleich darauf Zeuge, mit wie gutem Recht der Westmann so verfährt. Urplötzlich ist er nämlich in einer Geländefalte wie vom Erdboden verschwunden, schlägt einen Haken, der ihn ungesehen in die Flanke seiner Verfolger bringt und schießt ihrer zwei überraschend von den Gäulen. Die beiden andern, die hinter ihm drein sprengen, läßt er wiederum gemächlich aufkommen, läßt unterwegs seinen Doppelläufer und bringt sie vom Sattel feuernd zur Strecke. Dann nimmt er den vier Toten, wie es vorzeiten ihm selber geschehen, die Ohren zum Zeichen, daß Sans-ear sich wieder einmal für die ihm angetane Unbill gerächt hat. Hernach erzählt er Old Shatterhand noch von einer anderen Unbill, die ihn für immer ruhelos gemacht hat. Eine Horde Strauchdiebe unter Führung zweier Morgans, Vater und Sohn, hat ihm eines Tages die Farm in seiner Abwesenheit überfallen und ihm Weib und Kind gemordet. Acht von den Bösewichtern hat er, wie die Kerben auf seiner Büchse zeigen, schon gerichtet. Die Anführer sucht er noch.

Wie nahe ihm der eine der beiden, Fred Morgan, in diesem Augenblick ist, ahnt er nicht. Nicht weit von dem Ort seines Zusammentreffens mit Old Shatterhand zieht sich die Strecke der großen Ost-Westbahn durch die Prärie. Dort plant eben dieser Fred Morgan, der sich mit einem Trupp von Ogellallahs zusammengetan hat, einen Überfall auf einen der Züge.

Old Shatterhand beschleicht die Bande und erfährt alles. Er kann das Personal des Zuges rechtzeitig warnen. Die Ogellallahs werden blutig abgewiesen und entkommen nur unter Zurücklassung zahlreicher Toter. Fred Morgan, von Sans-ear zu spät erkannt, vermag sich in dem nächtlichen Getümmel der ihm drohenden Vergeltung zu entziehen. Aber Old Shatterhand hat in der Satteltasche von Morgans Gaul neben einem Beutel offenbar geraubter Juwelen einen Brief gefunden, der ihnen sofortige Weiterverfolgung ermöglicht. Patrick Morgan, der Sohn des Strauchdiebes, verabredet darin mit seinem Vater ein Treffen am Rio Pecos. Von einer weiteren Untat ist in Andeutungen die Rede. Schon sehr bald bringt ein merkwürdiges Zusammentreffen Licht in diese Angelegenheit.



Im Llano Estacado, der wasserlosen, unwegsamen Öde zwischen Texas und den Indianer-Territorien findet Old Shatterhand, selber mit Sans-ear soeben dem Tode des Verdurstens entronnen, zwei alte Bekannte wieder: Cäsar, den schwarzen Diener des Juweliers Marshal in Louisville, und bald darauf auch dessen letzteren Sohn Bern. Die Zwei befinden sich in keiner guten Gesellschaft, wie sich alsbald zeigt: es sind Stake-men, Briganten von einer besonderen Art. — Ihre Gepflogenheit ist es, die als Wegzeichen in die Wüste gesteckten Pfähle aus der Richtung zu versetzen und sich die vom Durst gepeinigten Opfer auf diese Weise in die Arme laufen zu lassen. Von Bern Marshal, der auf der Suche nach seinem Bruder ist, erfährt Old Shatterhand, daß



sein Vater in Louisville einem Mordanschlag zum Opfer gefallen ist. Der eine der Mörder ist Fred Morgan; denn Bern erkennt in den Juwelen, die Old Shatterhand dem Räuber aus der Satteltasche genommen hat, das Eigentum seines Vaters wieder. Wiederum ahnt keiner der Bedrohten, wie nahe ihnen einer ihrer gefährlichsten Feinde ist. Unter falschem Namen, in der Maske eines biederen Pelzaukäuferes setzt sich Patrick Morgan zu ihnen ans Lagerfeuer. Zwar wird den Stake-men dank der handfesten Wachsamkeit Old Shatterhands und Sans-ears noch in der gleichen Nacht das Handwerk gelegt, aber sie müssen nach zwei Tagen wieder freigelassen werden, da ihnen wohl schlimme Absichten, jedoch keine Untaten nachzuweisen sind. So entkommt der zu spät erkannte Patrick dem verdutzten Sans-ear zunächst. Seinen Genossen Williams aber ereilt das Schicksal, als es Old Shatterhand gelingt, sich durch kühnen Handstreich des Hauptlagers der Stake-men zu be-

mächtigen, nachdem er diese selbst in die Irre geschickt hat. Mit reicher Beute, unter Mitnahme eines Gefangenen, der sie zu den verborgenen Schätzen seines Capitano führen soll, verlassen die Gefährten den Ort, um die Verfolgung der Verbrecher fortzusetzen.

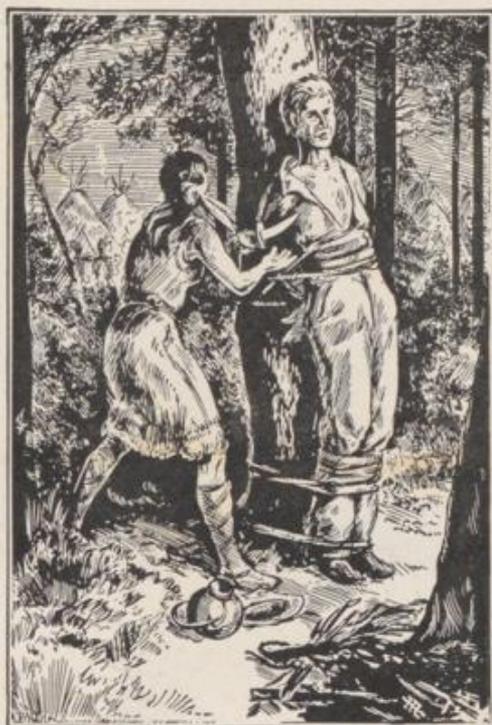
Der gefangene Stake-man erweist sich als ein zuverlässiger Führer. Schon bald erreichen Sans-ear, Old Shatterhand, Bernhard Marshal und der treue Neger Cäsar die Gegend am oberen Rio Pecos, wo Fred Morgan seinen Sohn treffen will. Noch ein anderer hat sich diese Gegend zum Ziele seines Rittes erkoren: der Capitano der Stake-men mit einem Begleiter, der dort in einem abseitigen Tal einen Teil seiner Schätze vergraben hat. Bevor Old Shatterhand und seine

Kameraden dieser vier Schurken ansichtig werden, haben sie andere Begegnungen, teils unwillkommener, teils höchst willkommener Art. Comanchen auf dem Kriegspfade, vom Stamm der Racurrohs, anderthalb hundert Mann stark, setzen unweit von ihnen über den Fluß. Bald aber gesellt sich ihnen der beste Freund und Helfer zu, den sie in dieser Lage sich wünschen können: Winnetou. Einsam auf Kundschafterpfaden hinter den Comanchen her, schließt Winnetou, unversehens aus den Wäldern hervortauchend, seinen Blutsbruder Charlie ans Herz. Zu sechst folgen sie den Spuren der Coman-

chen. Daß Winnetou nach kurzem Ritt einen Gefangenen macht, erweist sich bald als folgenschweres Ereignis. Der Gefangene ist ein gewisser Holfert, der Spießgeselle Fred Morgans bei dem Mord an Vater Marshal. Seine Untat hat ihn inzwischen nur noch tiefer ins Unglück gestoßen. Morgan hat ihm bei Nacht mit gezücktem Messer den Beuteanteil abgenommen. Nur mit knapper Not hat er sich durch Flucht in die Finsternis retten können. Dem Gericht, das nun über ihn gehalten wird, sucht er sich durch Entweichen zu entziehen. Die Kugel Winnetous ereilt ihn und wirft ihn in den Fluß. Sein Leichnam treibt an den am Ufer lagernden Comanchen vorüber und diese schließen verhängnisvollerweise folgerichtig auf die Urheber seines Todes. Old Shatterhand und Winnetou werden Zeuge der Szene, als sie das Lager der Rothäute beobachten. Dabei werden sie auch inne, daß Fred Morgan mit seinem Sohne bereits als guter Freund in ihrer Mitte weilt. Es bleibt ihnen nichts übrig, als

sich zurückzuziehen und den einsamen Talkessel aufzusuchen, in dem der Capitano der Stakemen seine Schätze vergraben hat. Dieser und sein Begleiter sind die ersten, die ihnen dort in die Hände laufen. Ahnungslos tapen sie in das Lager hinein, das Old Shatterhand mit seinen Gefährten unweit des verborgenen Schatzes bezogen hat; im Handumdrehen sind sie überwältigt und geknebelt. Eben zur rechten Zeit, denn schon sind auch Fred Morgan und sein Sohn Patrick zur Stelle, um das Nest auszuheben. Es ergeht ihnen wie den beiden andern; alle vier Übeltäter liegen gefesselt am Boden. Nach den Gesetzen des wilden Westens tritt unter Winnetous Vorsitz sogleich das Gericht zusammen, um das Urteil über sie zu fällen. Es lautet für den Capitano und seinen Genossen auf Tod durch Ertränken im Flusse. Patrick Morgan selber muß es unter den angeschlagenen Gewehren seiner Richter auf der Stelle vollziehen. Auch für die beiden Morgans lautet der Spruch auf Tod. Zu einer Urteilsvollstreckung kommt es jedoch nicht. Urplötzlich sind die Comanchen da, und nur Old Shatterhand, der eben nach seinem Gaul gesehen hat, gelingt die Flucht, während seine Freunde in die Gefangenschaft geschleppt werden. Ihres Bleibens in dem großen Lager der Comanchen ist aber nicht lange. Old Shatterhand hat Maram, den Sohn des Häuptlings To-kei-chun im Walde gefangen genommen und ihm das Leben geschenkt. Das verschafft ihm freies Geleit zu seinen Gefährten, die den Tod am Pfahl schon vor Augen sehen. List, Kaltblütigkeit und tollkühner Mut bringen auch ihnen die Freiheit wieder. Unbehelligt von den Comanchen können sie die Verfolgung der beiden Morgans fortsetzen. Sie führt weit nach Westen bis nach San Francisco hinein und zu den Goldgräberlagern jenseits der Goldenen Bucht. Dort finden sie die Spuren der Morgans wieder und auch Nachrichten über den Verbleib von Bern Marshals Bruder Allan. Noch gilt es, ein gefährliches Scharmützel mit den aufgehetzten Goldgräbern zu bestehen, dann ist das Ende der Suche nach Allan Marshal da. Sie finden ihn tot in einem Lager der mit Winnetou befreundeten Schoschonen. Sein Mörder ist Morgan, dem sie nun in Begleitung des Schoschonen-Häuptlings zum letzten Male nachsetzen. Mit einigen Spießgesellen, die dabei den Tod finden, wird er ereilt und gefangen in das Lager der Schoschonen gebracht. Auch sein Sohn Patrick wird nicht lange danach gefaßt und mit seinen Genossen zu seinem Vater gefesselt in das Zelt gelegt. Zwar gelingt es ihnen, in der Nacht noch einmal freizukommen; aber schon sind die Rächer über ihnen, sie erleiden alle den Tod, und Sans-ear selber ist es, der das Messer in das Herz seines Todfeindes senkt. Damit enden die Abenteuer um Fred Morgan und die beiden Marshals. —

Nach längerer Abwesenheit wieder einmal im



Westen unterwegs, noch ohne Pferd, die Waffen in eine Decke geschlagen, macht Old Shatterhand auf der Bahn die Bekanntschaft von Stephen Moody mit dem Beinamen „Spürauge“. Er ist, wenn auch etwas wunderlich, wie ein alter Waldläufer gekleidet und auch seinem Gaul sieht man ein langes hartes Leben in den Savannen an. Aber „Spürauge“ ist von Haus aus nicht Fallensteller oder Pfadfinder, sondern Detektiv. Der Bandit, hinter dem er her ist, Monk mit Namen, hat in Gesellschaft von weißen und roten Spießgesellen vor kurzem einen Zug der Ost-Westbahn überfallen und schickt sich an, der Eisenbahnstation Echo das gleiche Schicksal zu bereiten. Schon aber ist ihm Old Shatterhand, der sich gleich mit Spürauge angefreundet hat, auf den Fersen. Unterwegs treffen sie auf offener Prärie mit Winnetou zusammen, der sich wieder einmal mit den Ogellallahs herumgeschlagen hat. Er führt ein Beutepferd mit sich, das nun Old Shatterhand auf seinen Rücken nimmt.

Der Weg zur Station Echo, die sie vor dem Überfall durch Monk und die Ogellallahs warnen wollen, bringt unsere Freunde zu einer Niederlassung deutscher Siedler, Helldorf-Settlement, wo sie freundlich aufgenommen werden, ohne zu ahnen, daß mit dem Schicksal dieser braven Leute das Schicksal Winnetous selbst schon bald verhängnisvoll verbunden sein wird. Zunächst frei-

lich gelingt die Abwehr des Überfalles auf die Station Echo planmäßig. Den heranschleichenden Rail-troublers und ihren roten Bundesgenossen wird ein blutiger Empfang bereitet. Monk selber, der Anführer der weißen Bahnräuber, wird schwer verletzt gefangen genommen. Kurz vor seinem Tode bekennt er, daß der überlebende Rest der abgeschlagenen Ogellallahs die Siedlung Helldorf überfallen werde. Winnetou und Old Shatterhand, die sich mit „Spürauge“ und einem starken Trupp von Freiwilligen aus der Besatzung von Echo unverzüglich dorthin aufmachen, kommen zu spät. Die Siedlung ist niedergebrannt und die Einwohner sind nach dem Hancock-Berge verschleppt. Das ist ein Berg vulkanischen Ursprungs mit einem erloschenen Krater, in welchem die Ogellallah ihre Gefangenen zu martern und zu töten pflegen. Winnetou kommt mit seinen Freunden noch rechtzeitig dorthin, um die Gefangenen, die auf dem Grunde des Kraters verwahrt werden, vor dem Tode zu erretten. Für ihn selber aber bewahrheiten sich die seitamen Ahnungen, die ihn angesichts des Berges überkamen. Sein Los erfüllt sich, er stirbt, von der ersten Kugel der Wächter tödlich getroffen in den Armen seines untröstlichen Freundes Old Shatterhand. Am Metsur-Flüßchen wird er, aufrecht auf seinem getreuen Rosse Iltshi sitzend, geschmückt mit allen seinen Waffen, feierlich bestattet.

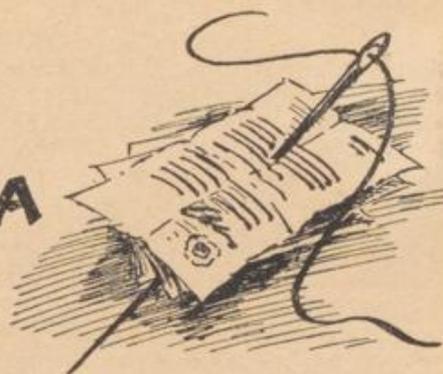
Das Testament, das er seinem Blutsbruder hinterlassen, bringt diesen noch einmal in höchste Gefahr. Santer, der Mörder Intschu-tschunas und Ntscho-tschis überrascht ihn an deren Grabe, als er das kostbare Vermächtnis eben geborgen hat. Zwar wird er des Briganten noch einmal Herr, aber dann fallen die mit diesem verbündeten Kiowas über ihn her und schleppen ihn mit in ihr Lager, wo sein alter Gegner, der von ihm lahm geschossene Häuptling Tangua, ihm den

Tod am Marterpfahl unter den ausgesuchtesten Qualen ankündigt. Die heimliche Zuneigung einer roten Schönen verhilft Old Shatterhand indessen abermals zur Freiheit. Kokho-oto, „Dunkles Haar“, so heißt sie, spielt ihm ein Messer zu und verschafft ihm Waffen und Pferd zurück.

Old Shatterhand sieht nur noch eine einzige Aufgabe vor sich, an die er alle Kräfte setzt: Santer habhaft zu werden, der im Lager der Kiowas das dort verwahrte Testament Winnetous geraubt hat und damit flüchtig geworden ist. Old Shatterhand hat es nur zur Hälfte lesen können, als er von Santer und den Kiowas überrascht wurde. Das Versteck eines großen Goldschatzes am „dunklen Wasser“ wird darin beschrieben und es ist Old Shatterhand klar, daß er Santer dort oder nirgends mehr finden wird. Nach wochenlangem Ritt erreicht er, zusammen mit Winnetous Nachfolger Til-lata und mit Pida, dem jungen Kiowa, der sein Freund geworden ist, den von Winnetou angegebenen Ort, einen düsteren, von Steilwänden umgebenen Bergsee; ein Felsengebilde in Pfeilergestalt mit einer deutlich erkennbaren Höhle unter einer mächtigen Giebelplatte, die weit über den See hinaus vorspringt, scheint das letzte Geheimnis zu bergen. Diese Vermutung täuscht nicht, denn Santer ist schon oben und empfängt den ansteigenden Old Shatterhand mit Kugeln. Sie verfehlen ihr Ziel. Ehe Old Shatterhand mit dem Bärenlöter antworten kann, hat Santer das Testament Winnetous in Fetzen gerissen und läßt diese in die Tiefe flattern. Gleich danach folgt er selber mitsamt dem Giebelaufbau des Felsens in den Abgrund nach: eine Explosion, Folge einer von Winnetou kunstvoll eingebauten Vorrichtung, vollendet die Rache an dem Mörder der Seinen. Sein Testament und die Schätze, über deren Verteilung Winnetou bestimmte, sind für alle Zeit verloren.



# AM RIO DE LA PLATA



In Montevideo angekommen, einstweilen mit keiner anderen Absicht, als sich Land und Leute anzusehen, erfährt der Forscher Charley alsbald von den verworrenen politischen Verhältnissen in Uruguay. Zwei Parteien kämpfen dort gegeneinander, und die eine davon, unter Führung des gewissenlosen Abenteurers Lopez Jordan, bereitet einen bewaffneten Aufstand vor, um sich in den Besitz der Macht zu bringen. In diesen Verwirrungen hat man Charley eine gefährliche Rolle zugeordnet. Ein Yankee nämlich empfiehlt ihn, zunächst ohne des Deutschen Wissen, an einen Geldmann namens Tupido. Dieser soll ihn mit bestimmten Aufträgen in einem verschlossenen Briefe an eben jenen Lopez Jordan oder einen Major Cadera auf den Weg bringen. Es ist ein gefährlicher Weg; denn erwischen die rechtmäßigen Machthaber den Boten mit dem staatsgefährlichen Schreiben, so ist es um ihn geschehen. Das ist aber den Auftraggebern gleichgültig, ja, ein Bote von der scheinbar harmlosen Art des Deutschen, um den es im Falle des Mißlingens ihrer Ansicht nach nicht weiter schade ist, scheint ihnen gerade der rechte Mann für ihre

dunklen Pläne zu sein. Ein glücklicher Zufall aber läßt Charley hinter ihre Schliche kommen, noch ehe er sich auf den Weg ins Innere des Landes aufmacht. Er wirft dem edlen Senor Tupido die ihm zugeordneten Botschaften vor die Füße. Dadurch freilich macht er sich diesen und seinen Anhang und auch die Leute um Lopez Jordan zu Todfeinden. Sie setzen auch sogleich einen Spitzel auf seine Fährte mit dem Auftrag, ihn dem Major in die Hände zu spielen. Diesem Spitzel begegnet Charley freilich von vornherein mit Mißtrauen. Unter dem Decknamen eines Polizeikommissars Carrera schließt dieser sich der Reitergruppe an, mit der Charley in das Innere des Landes zieht. Es sind Yerbateros, Sammler von Matete, unter der Führung eines gewissen Monteso. Charley hat dessen Bekanntschaft bei jenem Tupido gemacht, und alsbald haben gemeinsame Begegnungen mit allerhand Banditen in Montevideo sie Vertrauen zu einander fassen lassen. Es geht soweit, daß Monteso ihn über das Vorhandensein eines großen Schatzes aus alter Zeit am Ufer eines verlassenenen Sees hoch im Gebirge unterrichtet.

Daß es mit jenem angeblichen Carrera eine andere Bewandnis hat, stellt sich endgültig heraus, als Charley mit Monteso und dessen fünf oder sechs Gefährten gleich auf dem ersten Ritt Zeugen eines Unfalles werden. Eine Postkutsche kommt in dem landesüblichen rasenden Tempo über Stock und Stein dahergebraust und stürzt an einer besonders unwegsamen Stelle um. Eine Dame, die von Charley aus dem verunglückten Fahrzeug hervorgezogen wird, Senora Rixio aus dem nicht weit entfernten San José, unverehrt und sehr redselig, erkennt in dem Polizeikommissar, obwohl er sich vor





Ihr zu verbergen und zu verleugnen sucht, einen ehemaligen Lehrling ihres Mannes wieder, Mateo mit Namen. Er hatte in der Firma Rixio nicht gut getan, sondern die Kasse bestohlen. Mateo sucht zwar seine Rolle weiter zu spielen und entfernt sich, angeblich um die Hilfe seiner Behörde gegen seine Verleumderin in Anspruch zu nehmen. Aber Charley weiß nun, mit wem er es zu tun hat und beschließt, doppelt auf seiner Hut zu sein. Mit Donna Rixio hinter sich auf dem Sattel des Pferdes begibt er sich zunächst nach San José.

Das Mißtrauen gegen den falschen Kommissar erweist sich in der Folge als nur allzu berechtigt. Schon in San José im Hause der Familie Rixio ist er unserem Reisenden wieder nahe. In der Nacht schleicht er sich in sein Zimmer und weiß ihm Papiere, die ihn in den Augen der Parteigänger des Lopez Jordan auf das Schwerste belasten müssen, geschickt in das Leder seines Büffelwamses einzunähen. Charley, in seiner Schlaftrunkenheit, spürt, daß ein Fremder in seiner Nähe ist, und als er andern Morgens den Riegel an der Türe, den er selber von innen vorgelegt hat, geöffnet findet, ist ihm klar, daß er sich nicht getäuscht haben kann. Aber alles noch so eindringliche Absuchen des Raumes nach irgendwelchen Spuren hat kein Ergebnis und von seinem Eigentum fehlt nicht ein Stück. Nur eine Nähnadel mit einem Stück roten Fadens findet sich. Aber auf diesen Fund weiß selbst unser scharfsinniger Reisender keinen Reim zu machen. Es gelingt Mateo in einer der nächsten Nächte, als die Gefährten auf einer kleinen Farm im Freien übernachten, das gleiche abgefäimte Manöver an Monteso, dem Führer der Yerbateros, zu vollführen. Hierbei wird er freilich von Charley überrascht und gebunden.

Sie halten ihn nach der Art, wie er sich an dem schlummernden Monteso zu schaffen machte, für einen Dieb. Aber nichts fehlt auch von Montesos Eigentum und sie können ihm nichts nachweisen, das sie zum augenblicklichen Vollzug einer Strafe an ihm berechnete. Er aber redet sich auf den behördlichen Auftrag zur Überwachung der Reisenden hinaus. So müssen sie ihn einstweilen laufen lassen. Bald gelangen die Reisenden auf die Estanzia der Yerbateros, die Monteso und seinem zufällig abwesenden Bruder gehört. Da erkennt Charley, daß er in

Monteso keinen armen Mann vor sich hat, sondern den wohlhabenden Mitbesitzer eines sehr ausgedehnten Landgutes. Sie sind nicht die einzigen Gäste dort. Ein Leutnant, angeblich von den regulären Truppen, ist mit einigen Soldaten dort eingekehrt, um Pferde zu kaufen. Er will Charley vom ersten Augenblick an nicht gefallen, und ein Gespräch zwischen den Soldaten, das er belauscht, bestärkt ihn in seinem Mißtrauen. Dennoch bricht er am andern Morgen mit dem Yerbatero auf, um dem Leutnant und seinen Soldaten zum Pferdekauf auf den ausgedehnten Weiden des Landgutes das Geleit zu geben. Hierbei weiß der Leutnant, angeblich, weil er alle überhaupt in Frage kommenden Pferde erst gesehen haben müsse, bevor er seine Auswahl treffe, sie immer weiter von der Estanzia fortzulocken. Plötzlich sehen sich Charley und Monteso von einigen fünfzig schwer bewaffneten Uniformierten umringt, die sie mit ihren Gäulen ausweglos in die Mitte nehmen, um sie zu dem Lagerplatz am Flusse zu entführen; dort soll ein kriegsgerichtliches Verfahren gegen sie durchgeführt werden. Unterwegs begegnen sie dem Spitzel Mateo, und es stellt sich heraus, daß der Leutnant kein anderer ist, als der Major Cadera, der Anführer der Freischärler selbst, der alsbald ein Scheinverfahren gegen die beiden Gefangenen eröffnet. Man wirft ihnen unter anderem Landesverrat vor; das Urteil lautet für Monteso auf zehn Jahre Kerker, für Charley auf Tod durch Pulver und Blei. Als Beweisstücke dienen die belastenden Schriftstücke, die Mateo den beiden in die Kleider genäht hat.

Im letzten Augenblick gelingt es Charley, nachdem er Monteso ein Messer hat zuwerfen können, sich des Majors zu bemächtigen. Er packt ihn, den er ein Stück von der übrigen Bande hat

fortlocken können und stürzt sich mit ihm in das tiefe Wasser des Flusses, wo er ihn sich selber überläßt. Nun hat er gewonnenes Spiel; denn während Monteso sich auf einen Gaul wirft, kann er sich durch geschickte Tauchmanöver den Schüssen und den Kugelschleudern der Uniformierten entziehen, ja, es gelingt ihm sogar, von einem Versteck am Ufer aus den Major noch einmal zu packen, als dieser mit seinem eigenen Pferde zur Verfolgung ansetzend, den Fluß überqueren will. Er schlägt ihn vom Gaul und schwingt sich in den Sattel; doch bald sind die Verfolger von allen Seiten hinter ihm her. Es bleibt ihm nichts übrig, als auf einen kleinen Rancho loszugaloppieren, dessen Tor sich für ihn öffnet, sich aber vor den dichtauf folgenden



Gegnern schließt. Er ist, ohne es zu wissen, bei Helfern und Freunden angelangt. Kein anderer als Bruder Hilario, der „Frater Jaguar“, befindet sich dort. Er ist in Sicherheit. Frater Jaguar weiß sogar den Major zu bewegen, von weiterer Verfolgung abzusehen und mit seinen Kerlen, die schon drohten, den Rancho in Brand zu stecken, wieder abzurücken. Es sollte freilich nicht die letzte Begegnung gewesen sein, bei der die beiden ihre Kräfte und Listen aneinander messen. Denn in Begleitung des Frater Jaguar auf die Estanzia der Yerbateros zurückgekehrt, muß Charley erfahren, daß Monteso, den der Major nach seiner Wiedereinbringung hätte ausliefern müssen, dort nicht angelangt ist, obwohl er schon am Abend vorher abgeritten war. Statt dessen trifft er den Bruder des Yerbatero-Führers dort an. Das Verschwinden Montesos klärt sich auf. Ein Abgesandter des Majors erscheint und verlangt ein sehr hohes Lösegeld für den zum dritten Mal in seine Hand Gefallenen. Unglückseli-

gerweise ist auch der Sohn des Estanzieros selber unterwegs in die Hände der Freibeuter geraten. Daraufhin machen sich Charley, der Frater Jaguar und Montesos Bruder auf, die Gefangenen zu befreien. In ihrer Begleitung befinden sich fünf Yerbateros, die darauf brennen, ihren Anführer herauszuhauen; aber acht gegen fünfzig, wahrscheinlich sogar mehr, ist eine schlechte Rechnung, und Charley weiß, daß nur List und Gewandtheit, nicht aber Gewalt, ihnen zum Ziele verhelfen können.

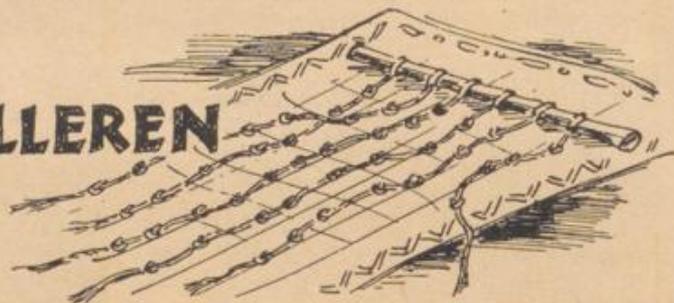
Es gelingt auch, mit Hilfe eines alten Indios, den Schlupfwinkel der Leute Caderas ausfindig zu machen. Auf der Halbinsel der Alligatoren, mitten im Flusse haben sie ihr Lager. Dort verwahren sie neben dem Monteso und seinem Neffen auch noch andere Gefangene: den Kapitän Turnerstick und seinen Maat Larsen — beide sind gute Freunde Charleys von seinen Fahrten nach China — und ferner die Flößer, deren Fahrzeug sich Cadera für seine Zwecke zunächst angeeignet hat. Abermals nimmt Charley seinen alten Gegner gefangen und befreit zunächst den alten Turnerstick und dessen Maat. Auch die andern Gefangenen bis auf die Flößer werden dann durch verwegene List wieder frei und der gefangene Major muß neuerlich sich zu Verhandlungen bequemen. Er rückt auch mit dem Floße ab. Schon glauben unsere Freunde, seiner los und le-

dig geworden zu sein; aber sie haben nicht mit seiner hartnäckigen Tücke gerechnet. Die Flößer, bestochen und überdies gekränkt, weil man sie nicht mit den anderen Gefangenen befreite, bringen ihn und seine Leute unbemerkt ans diesseitige Ufer zurück. Es scheint nun wirklich um die Gefährten geschehen. Cadera schleppt sie mit sich in das Hauptquartier seines Generals; dort sollen sie zu Soldaten gepreßt werden und Charley soll abermals vor die Gewehre eines Hinrichtungskommandos. Durch eine tollkühn erfundene und glücklich durchgeführte Aufschneiderei gelingt es ihm aber, schließlich sogar den herbeigeeilten Lopez Jordan selber hinter Licht zu führen und abermals sich und seinen Gefährten die Freiheit zu erwirken. Sie müssen freilich die Verfolger dicht hinter sich wissen; denn die Lüge, die ihnen zur Freiheit verholfen, kann nicht lange verborgen bleiben. Auch hat ihnen Jordan den Major und einige Leute zur Beobachtung mit auf den Weg ge-

geben. Aber auch diese werden sie gerade im rechten Augenblick los und steuern vor den Augen der wütenden Verfolger auf einem Floß glücklich nach Buenos Aires hinunter. Charleys Absicht, hernach mit dem Frater Jaguar, dem Kapitän und seinem wackeren Maat wieder flußaufwärts zu reisen, um doch noch in den Gran Chaco zu gelangen, bringt sie zum letzten Male an den Rand des Verderbens. Der Dampfer, mit dem die Gefährten aufbrechen, gerät in einen furchtbaren Sturm und scheitert dicht unter Land. Charley rettet hierbei die Mutter eines mitreisenden Indios namens Gomez, indem er sie auf dem Sattel seines Pferdes durch die Wogen ans Ufer bringt. Auch ein Oberst Al-

sina, Gegner des Lopez Jordan, ist unter den Geretteten, die sich auf den Rat des Indios zu einem Rancho in der Nachbarschaft aufmachen. Dort werden sie durch Verrat abermals von Caderas Leuten gestellt, brechen aber wiederum aus, und in einem Sumpfgebiet, dessen kaum betretbare geheime Pfade nur dem Indio bekannt sind, stellen sie Cadera und seine Leute zum letzten Kampf. Es gelingt ihnen, die aussichtslos Einkreisten zur Übergabe zu zwingen, denn es bleibt nur die Wahl, in den Morästen zu versacken oder vor den Kugeln der Sieger wehrlos zu enden. Als Gefangene des Obersten Alsina werden sie, von Charley, dem Frater Jaguar und dem Indio gefolgt, nach Palmar abgeführt.

## IN DEN KORDILLEREN



Geronimo Sabuco, der Sendador, als Führer durch das unwegsame Hochgebirge der Kordilleren berühmt und berüchtigt, hat einen geistlichen Mann auf dem Wege über das Gebirge erschlagen und ihn der Aufzeichnungen beraubt, die von einem vergrabenen Schatz aus der Inka-Zeit Kunde geben. Sie sind nicht für jedermann lesbar, sondern in der schwer zu enträtselnden Knotenschrift niedergelegt, deren sich die südamerikanischen Ureinwohner in der Zeit ihrer hohen Kultur bedienten. Auch einen Augenzeugen seiner Untat hat er auf dem Gewissen. Dessen Bruder, Gomarra, ein Halbblut, schließt sich, von Rachedurst erfüllt, dem Reitertrupp unter Führung Charleys an, als er erfährt, daß dieser sich dem Sendador zunächst bei der Ausübung einer neuen Untat in den Weg stellen will.

Es handelt sich um den Anschlag auf eine Gruppe von Siedlern, die am Rio Salado eine neue Heimat suchen. Der Sendador hat sie dorthin gelockt. Zugleich macht er gemeinsame Sache mit dem Stamm der Abipones. Sie sollen die Weißen überfallen und niedermachen; die Beute soll zwischen ihnen und ihm geteilt werden.

Es gelingt Charley, in dessen Begleitung sich einige Freunde befinden, diesen Plan zu durchkreuzen. Die Ansiedler werden gewarnt und gerettet, und der Sendador fällt in die Hand der Retter. Nach den Gesetzen der Pampas wäre es sogleich um ihn geschehen, wenn nicht Charley und der Bruder Jaguar ihm noch einmal zur Freiheit verhülften. Sie haben ihre besondere Absicht dabei: sie wollen mit Hilfe des gefährlichen Mannes das Rätsel der von ihm versteckt gehaltenen

Knottenschriften lösen. Wie gefährlich er ist, das soll sich bald zeigen. Im Verein mit indianischen Verbündeten überfällt er die Reisegesellschaft und Monteso, der Yerbatero, Kapitän Turnerstick und sein Maat sowie der Bruder Jaguar geraten in Gefangenschaft. Auch Charley selbst wird an einen Baum gebunden, doch er kommt als einziger schon nach kurzer Frist wieder frei. Das verdankt er einem alten Waldläufer, dessen Bekanntschaft er bei der Rettung der Ansiedler gemacht hat. Er nennt sich Senor Pena, doch ist auch er ein Deutscher und heißt eigentlich Kummer.

Mit diesem Senor Pena zusammen stößt Charley, während sie ohne Pferde und in Ungewißheit über das Schicksal ihrer Gefährten im Gran Chaco umherstreifen, auf eine Bande von Mbocovis unter Führung ihres Häuptlings Venenoso. Bei ihnen befindet sich ein Weißer, den sie el Yerno nennen. Er ist der Schwiegersohn des Sendador; sie erfahren auch, daß er mit den Roten zusammen einen Überfall auf den Stamm der Tobas an der Laguna de Carapa plant.

Über diese Tobas herrscht ein geheimnisvoller alter Mann, el viejo Desierto, der alte Einsiedler, genannt. Manche halten ihn für einen Nachkommen der Inkakönige. Die Vermutung aber, daß es sich bei ihm um einen Europäer handelt, trifft das Richtige. Er haust unweit der Toba-Siedlung in einer unzugänglichen Burg. Ein Felsen, hoch und unersteigbar wie ein riesiger Festungsturm, birgt in seinem Innern zahlreiche Gelasse, die ihm und seinen roten Dienern zur Wohnung dienen. Auch die junge Königin der Tobas, Unica,



ihm lieb und wert wie eine Tochter, hat ihren Wohnsitz in dem steinernen Zufluchtsort. Nur dem Scharfsinn Charleys gelingt es, den Zugang dorthin zu finden. Er führt über die Äste eines mächtigen Baumes, der sich an den Felsen lehnt. Ein Zufall öffnet ihnen auch die eiserne Tür ins Innere, — fast zu ihrem Verderb, denn der alte Einsiedler hat allen fremden Eindringlingen den Tod geschworen, um in seiner geheimnisvollen Verborgenheit nicht gestört zu werden. Charley und Pena müssen zunächst ihn und seine Diener vorübergehend niederwerfen und in Banden halten, bis es ihnen gelingt, den mißtrauischen Alten von ihren guten Absichten zu überzeugen. Sie erreichen dies mit Hilfe Unicas, der sie oben auf der Plattform der Felsenfeste begegnen. Von da an beginnt die Freundschaft zwischen den alten Landsleuten. Der Anschlag des Yerno und seiner ro-

ten Verbündeten auf die Siedlung der Tobas mißlingt nun dank dem Eingreifen Charleys und des Senors Pena. Die angreifenden Mbocovis geraten, der überlegenen Kampferfahrung und den Listen ihrer Gegner nicht gewachsen, in Gefangenschaft der Tobas. Auch der Schwiegersohn des Sendador, el Yerno, fällt in die Hand Charleys und wird auf die Felsenburg geschafft. Inzwischen ist dieser einem neuen Verbrechen auf die Spur gekommen. Unicas geliebter Freund, ein junger Deutscher namens Horn, ist seit längerer Zeit verschollen und der alte Einsiedler äußert den Verdacht, daß er mit den großen Summen Geldes, die er an der Küste für ihn erlösen sollte, absichtlich ausgeblieben sei. Zu Unrecht, wie sich zeigt. Der Yerno nämlich, so hartnäckig er sich zu weigern versucht, wird von Charley unbarmherzig gezwungen, das Rätsel um das Verschwinden des jungen Mannes zu lösen. Andere Mbocovis haben sich seiner auf der Rückreise bemächtigt, um ein Lösegeld für ihn zu erpressen. Wieder hat der Sendador die Hand im Spiele; denn auf der Insel befinden sich auch die Gefährten Charleys in Gefangenschaft, die seit jenem Überfall ihre Freiheit nicht hatten wiedergewinnen können: der Bruder Jaguar, der Kapitän mit seinem Maat und Monteso mit seinen Yerbateros.

Noch ein anderes Rätsel löst sich zur gleichen Zeit. El viejo Desierto, der alte Herrscher der Tobas, gibt sich als weißen Mann, ja als Deutschen zu erkennen und berichtet von dem schweren Schicksal, das ihn zur Flucht in die Verborgenheit und zu seiner geheimnisvollen Lebensführung bewogen hat. Ein Mord lastet auf seiner Seele und hält ihn in selbstquälerischer Einsamkeit von den Menschen fern. Jetzt aber stellt sich heraus, daß der Mann, den er vor langen Jahren





in einer leidenschaftlichen Aufwallung getötet zu haben glaubt, noch am Leben ist. Da beschließt der alte Einsiedel, nach dem Abschluß der Aufgaben, die er bei den Tobas noch vor sich sieht, in seine unvergessene Heimat zurückzukehren. Zu diesen Aufgaben gehört vor allem die Befreiung des jungen Horn aus der Gefangenschaft bei den Mbocovis an der Laguna de los Bambus. Er schließt sich Charley und Pena, die dorthin aufbrechen, um ihre Gefährten zu erlösen, mit einem starken Trupp ausgesuchter Toba-Krieger an.

Den Gefangenen auf ihrer Insel mitten im Urwaldflusse gegenüber dem Dorfe der Mbocovis war bisher kein Leid geschehen. Zu ihrer Bewachung genügten einige wenige mit vergifteten Pfeilen bewaffnete Rote, denn der Fluß wimmelt von Krokodilen. Beinahe geschieht einem anderen ein Leid, denn der erste, den Charley, sich hinüberschleichend, zu packen kriegt, entpuppt sich als der bärenstarke Maat. Fast wäre es in dessen Umarmung um Charley geschehen. Dann gelingt die Befreiung überraschend schnell. Auf dem Boot, das Charley sich zu verschaffen gewußt hat, werden sie alle hinübergeschafft in das Lager der Gefährten, wo es ein fröhlich-überraschendes Wiedersehen gibt. Kurz darauf werden die Mbocovis in ihrem Dorfe gestellt und müssen sich nach vergeblichen Scharmützeln er-

geben. Damit ist der Weg frei zu der letzten schweren Unternehmung, die Charley und seinen Gefährten noch bevorsteht: zur Festnahme und Unschädlichmachung des Sendadors. Sie müssen ihn auf der Pampa de las Salinas vermuten, denn dort hat er die rätselhafte Knotenschrift verborgen und dort irgendwo müssen auch die darin angezeigten Schätze vergraben liegen. Bevor aber Charley dorthin aufbricht, nimmt er Abschied von dem alten Einsiedel und dessen wiedergewonnenem Freunde; die räuberischen Mbocovis sind entsprechend gezüchtigt und haben Frieden schwören müssen.

Dann beginnt der lange Ritt nach der Pampa de las Salinas auf dem Scheitel des Hochgebirges, der über einen Monat durch menschenleere Einöden führt. In Charleys Begleitung befinden sich Senor Pena, Monteso mit seinen Yerbateros, Turnerstick mit seinem Maat und auch jener Gomarra, der durch seine unbeherrschte Rachsucht das Gelingen der Festnahme des Sendadors schon einmal vereitelt hat. Ferner begleitet ein Dutzend Tobakrieger den Trupp, denn es ist damit zu rechnen, daß der verschlagene Sendador sich neuer Verbündeter unter den Roten zu verschern gewußt hat.

Endlich nähern sie sich in einer überwältigend großartigen Hochgebirgslandschaft dem Ziel ihres Marsches. Der Sendador befindet sich wirklich dort. Bald sieht es nicht mehr gut aus für ihn. Er ist mit seinen roten Verbündeten in auswegloser Lage umstellt. Als sich auch deren Häuptling von ihm lossagt, da er sich und die Seinen nicht sinnlos für einen verlorenen Mann opfern will, muß er sich Charley und seinen Begleitern ergeben. Charley in seiner strengen und den anderen oft kaum mehr verständlichen Rechtlichkeit möchte nicht gerne den Richter spielen und sähe ihn lieber den Behörden zur Ahndung seiner Untaten ausgeliefert. Aber er muß sich der Mehrheit fügen, die nach dem Gesetz der Wildnis den sofortigen Tod des Sendador verlangt. Das Gericht findet nach den Scharmützeln mit den Roten und nach ihrer Waffenstreckung hoch oben auf einem Sattel des Gebirges statt, hinter dem sich mit einer glatten, unersteiglichen Felsenmauer ein Abgrund hinunter auf den Salzsee öffnet.

Dort kommt Gomarra in seiner unbezähmbaren Leidenschaftlichkeit der Vollstreckung des Urteils zuvor. Mit einem vergifteten Messer in der Hand, das ihm zur Abwehr der eingreifenden Gefährten dient, stürzt er sich auf den verwundeten Sendador und drängt ihn an den Rand des Abgrundes. Charley, der nach der von jenem vergrabenen Flasche mit den Knotenschriften gesucht hat, kommt zu spät, um das Unheil zu verhindern. Der Sendador stürzt über den Rand des Felsens hinab. Im letzten Augenblick hat er seinen Angreifer mit den Beinen umklammern können und reißt ihn mit sich in die grausige Tiefe. Eine sonder-

bare Fügung des Geschickes läßt nur den unbesonnenen Rächer den sofortigen Tod finden. Der Sendador bleibt in halber Höhe an der jähren Wand hängen. Ein verwitterter Baum hat dort aus einem Felsenspalt einen knorrigen Ast hervorgetrieben, der nun den Elenden in einer fürchterlichen Lage festhält. Er lebt noch. Charley kann es nicht über sich bringen, ihn dort verenden zu lassen. Gegen den Einspruch seiner Gefährten läßt er sich an zusammengeknüpften Lassos in den Abgrund hinabsellen und erreicht auch wirklich den Unseligen. Schon gibt der dürre Baum nach, an dem er hängt, und droht ihn samt seinem tollkühnen Retter in den Abgrund zu reißen, aber das mühevollte Rettungswerk gelingt, und oben angelangt, finden sich bei dem Sendador auch wirklich die Knotenschriften, die er sich in die Kleider eingenäht hat.

Noch droht ein letztes Unheil. Ganz unvermutet ist der Sohn des Sendadors mit einer Schar von Roten herangekommen und will sich auf die Überraschten werfen. Aber der Häuptling dieser Chiriguanos, den Charley im letzten Augenblick warnt, gibt seinen Stammesgenossen den Befehl, sich ihres Anführers zu bemächtigen, und so ist auch diese Gefahr abgewendet. Noch gelingt es dem schlaun Sohn des Sendadors zwar, nachdem er sich mit seinem sterbenden Vater hat verständigen können, die Knotenschriften an sich zu reißen und damit das Weite zu suchen. Aber er wendet das Geschick nicht mehr. Charley setzt ihm nach; er schwingt sich auf sein Pferd und verfolgt in einem halsbrecherischen Ritt über die Schollen des Salzsees den Flüchtigen. Mit seinem Lasso bringt er den Einbrechenden endlich zur Strecke und schafft ihn zu seinem sterbenden Vater zurück; er hat ihn mit dem Riemen über die berstenden Schollen schleifen müssen, aber ihm dadurch das Leben gerettet. Die Knotenschriften freilich sind dabei für immer verloren gegangen und liegen auf dem Grunde des Sees. Der Sendador bereut angesichts des Todes seine Verbrechen und ermahnt seinen Sohn, auf den Weg der Redlichkeit und des Guten zurückzukehren, was dieser auch gelobt.

Damit enden die Abenteuer in den Kordillern. Die Toten werden begraben dort, wo auch die Opfer des Sendadors ruhen, und dann treten die Gefährten den Rückmarsch in freundlichere Gegenden an. Für Senor Pena und den Desierto sowie seine Pflgetochter und ihren Verlobten sollen es die letzten Abenteuer unter der Sonne des Südens gewesen sein. Wir hören, daß sie bald danach alle zusammen in Deutschland eine neue Heimat gefunden haben.

Für Senor Pena und den Desierto sowie seine Pflgetochter und ihren Verlobten sollen es die letzten Abenteuer unter der Sonne des Südens gewesen sein. Wir hören, daß sie bald danach alle zusammen in Deutschland eine neue Heimat gefunden haben.

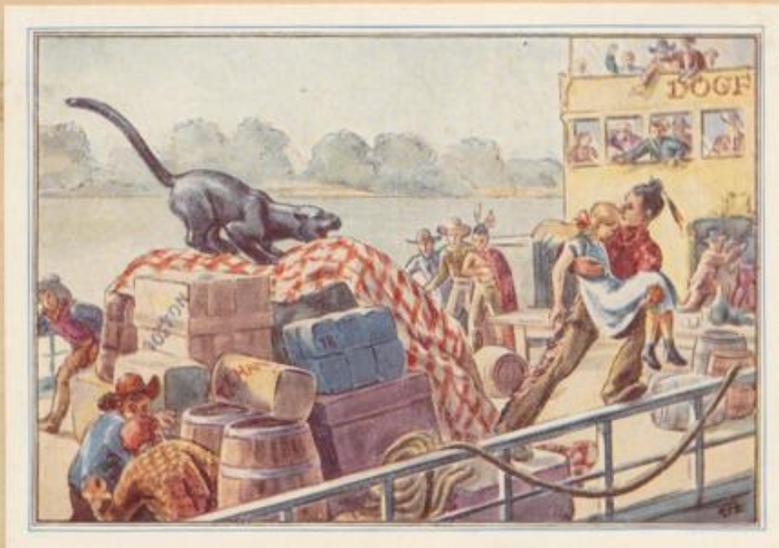
Für Senor Pena und den Desierto sowie seine Pflgetochter und ihren Verlobten sollen es die letzten Abenteuer unter der Sonne des Südens gewesen sein. Wir hören, daß sie bald danach alle zusammen in Deutschland eine neue Heimat gefunden haben.

## DER SCHATZ IM SILBERSEE



Auf dem Dampfer „Dogfish“, der von New-Orleans aus den Arkansas landeinwärts steuert, befindet sich eine sonderbar gemischte Reisegesellschaft. Ein berühmter Westmann, Old Firehand, hat dort gleich zu Anfang der Reise einen Zusammenstoß mit einem Kerl von gänzlich anderer Beschaffenheit. Es ist ein herabgekommener Bandit, der „rote Cornel“ geheißen, mit dem ihn auch späterhin der abenteuerliche Weg an den Silbersee immer wieder zusammenführt. Es befinden sich ferner zwei Rothäute dort, der „alte“ und der „junge Bär“, sodann ein Ingenieur namens Butler mit Frau und Töchterchen, und endlich der „schwarze Tom“, auch ein Westmann mit gutem Namen. Ferner lebt noch ein namenloser Passagier von besonderer Art auf dem Schiff, und zwar ein riesiger schwarzer Panther,

der von seinem Dompteur in einem Käfig mitgeführt wird. Gegen gute Dollars erbietet sich der Tierbändiger, sein berühmtes Kunststück vorzuführen, nämlich sich waffenlos zu dem Panther in den Käfig zu begeben. Das geschieht, aber es mißlingt diesmal, der Panther tötet den Dompteur und kommt in der Verwirrung aus seinem Käfig frei. Eine Panik entsteht auf Deck, alles versucht zu flüchten und sich zu bergen, denn niemand hat eine Waffe; nur dem „schwarzen Tom“ gelingt es, dem „alten Bären“ die Flinte aus der Hand zu reißen. Aber er kennt das Gewehr nicht und fehlt. Auch mit dem Gewehr, das er hierauf dem „jungen Bären“ aus der Hand reißt, mißlingt der Schuß. Dies ist der Augenblick, in dem sich die kleine Tochter des Ingenieurs in höchster Lebensgefahr befindet. Der



Panther, von Old Firehand vergeblich zurückgeschweicht, erblickt in dem Kind, das sich von seinen Eltern getrennt auf dem Deck unterhalb der Kommandobrücke befindet, sein nächstes Opfer und setzt zum Angriff an. Das Mädchen wäre verloren, wenn nicht jetzt der „junge Bär“ mit einem Sprung zu ihm hinübersetzte, es mit sich auf die Reeling riss und sich von dort mit ihm, noch ehe der springende Panther sie beide erreicht, in die Fluten stürzte. Der Panther springt nach, doch blickt er sich, aus dem Wasser wieder hervortauchend, vergeblich nach seiner Beute um. Die junge Rothaut mit dem Mädchen bleibt zum Entsetzen der Zuschauer verschwunden. Sie bleibt es zum Glück nicht lange, denn der „junge Bär“ hat sich, den erneuten Angriff des Raubtieres über Wasser vermutend, mit einem kühnen Tauchmanöver unter dem Kiel des Schiffes hindurchgearbeitet und kommt auf der anderen Seite mit dem nur leicht benommenen Kinde wieder zum Vorschein. Unter dem Jubel der Zuschauer wird er an Bord geholt.

Inzwischen kommt auf einem Behelfsfloß, von einem Knaben begleitet, ein sehr merkwürdig aussehender Mann auf den Dampfer zugesteuert, um sich von ihm aufnehmen zu lassen. Auch er ist ein berühmter Westmann, welcher wegen seiner wunderlichen, an einen ledernen Weiberkittel erinnernden Kleidung den Beinamen „Tante Droll“ führt. Er erlegt den Panther mit sicherem Schuß. Daß sich hinter seiner Westmanns-Erscheinung ein Detektiv verbirgt, der unter anderem jenem noch unerkannten „roten Cornel“ auf der Spur ist, erfahren wir erst später.

Einstweilen jedenfalls hat der „rote Cornel“ mit den Spießgesellen in seiner Begleitung noch Gelegenheit, ein neues Verbrechen auszuführen. Er bestiehlt in der Nacht den Ingenieur Butler

hand beschließt, mit dem „schwarzen Tom“ und der „Tante Droll“ ihm ebenfalls nachzusetzen und ihn zu bestrafen, wenn sie ihm seine Beute wieder abgejagt haben.

Ein Angriff, den der „rote Cornel“ mit seiner Banditenschar auf Butlers Farm geführt hat, ist nach wechselvollem Hin und Her dank der Wachsamkeit und der listenreichen Tapferkeit des vor ihm dort eingetroffenen Old Firehand und seiner Gefährten mißglückt. Mißglückt ist auch unter schweren Verlusten der Banditen der tollkühne Versuch, sich der Gelder für den Weiterbau der großen Eisenbahn durch die Prärie zu bemächtigen. Wieder erweisen sich Old Firehand und „Tante Droll“ ihrem bössartigen Gegner überlegen. Es gelingt ihnen, die Tramps, die sich ihrer Beute schon sicher glauben, auf einen Zug zu locken und am Eagle-tail mit ihnen in einen Tunnel einzufahren. Kein geringerer als Old Firehand selbst steht als Eisenbahner verkleidet auf der Lokomotive und fährt die Schurken in die Todesfalle. Nur wenige von ihnen enttrinnen, unter ihnen freilich auch der „rote Cornel“ und einige seiner verwegenen Spießgesellen. Ihr nächster Plan zielt dahin, sich zum Silbersee durchzuschlagen und sich dort der Schätze zu bemächtigen, von deren Vorhandensein der „rote Cornel“ durch eine Schurkerei erfahren hat. Dazu bedürfen sie aber nach ihren Niederlagen vor allem der Pferde. Sie stehlen sie bei dem bis dahin friedlichen Stamme der Utahs, wobei es nicht ohne neuen Mord und neue Gewalttat abgeht.

Einige Indianer sind die Opfer und das bewegt diesen Stamm, unter Führung ihres Häuptlings Avuts-avaht, des „großen Wolfes“, das Kriegsgeweihe gegen alle Bleichgesichter auszugraben. Hierdurch gerät der berühmteste Westmann,

um eine große Summe Geldes, welche dieser in dem hohlen Griff seines Jagdmessers bei sich führt. Um dieses Verbrechen zu verschleiern und den Kapitän zu zwingen, unter Land zu gehen, unternimmt er nichts Geringeres, als nächtlicherweile den Kiel des Schiffes anzubohren. Das wird zwar noch rechtzeitig entdeckt, aber immerhin muß der Dampfer unter Land und der „rote Cornel“ gewinnt mit den Tramps, mit denen er seine Beute teilen soll, im Schutze der Dunkelheit das Ufer und entkommt. Der „alte“ und der „junge Bär“ machen sich sofort auf seine Fährte und Old Fire-

Old Shatterhand, in eine außerordentlich gefährliche Lage. Zwar wird er von einer Streife der schwachen Bundestruppen unterwegs gewarnt — sie ist unter der Führung eines Offiziers auf dem Marsche zu den Navajos, um diese zum Beistand gegen die Utahs aufzurufen —, doch Old Shatterhand unterschätzt einstweilen den Ernst der Lage, die sich für ihn durch das zufällige Zusammentreffen mit zwei Kerlen von der Bande des „roten Cornel“ verschärft. Zwar versuchen die beiden, Knox und Hilton heißen sie, den erfahrenen Old Shatterhand und seine drei Gefährten über ihre wahre Beschaffenheit zu täuschen. Auch diese drei Gefährten sind berühmte Westmänner, der „Hobble-Frank“ nämlich und der „lange Davy“ und der „dicke Jemmy“. Aber noch ehe Old Shatterhand über sein Verhalten gegen die beiden Banditen beschließen kann, sind die Utahs, über zweihundert Mann stark, unter Führung des „großen Wolfes“ zur Stelle und haben die sechs Weißen eingekreist. Old Shatterhand muß die beiden unerwünschten Kerle sofort durch Fausthiebe zu Boden strecken, um auf diese drastische Weise den rachedurstigen Roten klar zu machen, daß er mit den Seinen jede Gemeinschaft mit Mördern und Pferdedieben ablehne. Dann bezieht er im letzten Augenblick mit den drei Gefährten eine zunächst unangreifbare Stellung auf einem Felsen. Von

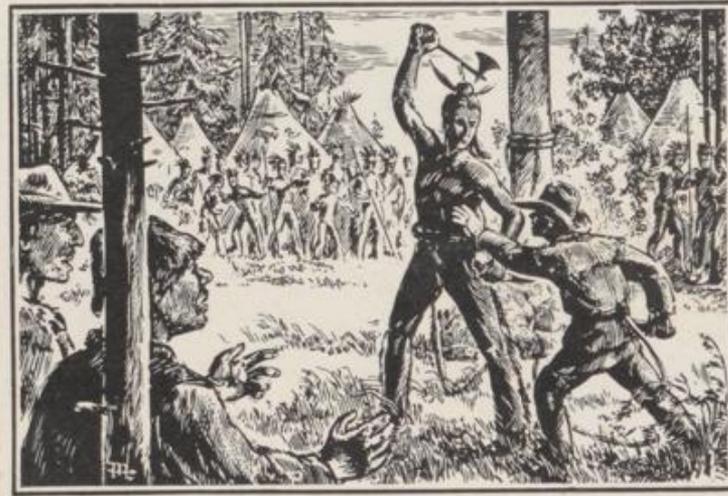


dort aus beginnt er die Verhandlung mit Avutsavaht, dem „großen Wolf“. Denn zum Verhandeln ist er angesichts der völlig aussichtslosen Situation, in die er geraten ist, gezwungen. Zwar könnten sie sich mit der Überlegenheit ihrer Feuerwaffen einige Zeit noch auf ihrer Felsenbastion halten. Am Ende würden sie aber doch der Belagerung durch die an Zahl so vielfach überlegenen Rothäute erliegen müssen.

Auch der Häuptling der Utahs ist zu Verhandlungen bereit, als er inne wurde, daß wirklich der hochberühmte Old Shatterhand sein Gegner ist. Waffenlos treten sie also aufeinander zu und es beginnt jene denkwürdige Unterhandlung, die den Ausgangspunkt vielfacher neuer Abenteuer und Gefahren bilden wird. Es bleibt nämlich Old Shatterhand und den Seinen einstweilen gar nichts anderes übrig, als sich mit Waffen zwar und ungefesselt, aber doch gewissermaßen als Gefangene, von den Rothäuten geleitet, in deren große Ansiedlung zu begeben, wo endgültig über ihr Schicksal entschieden werden soll. Sie verhehlen sich nicht, daß der „große Wolf“ Übles im Schilde führt, doch behalten sie die Zuversicht, daß die Zeit, die sie immerhin gewinnen, ihnen auch einen Rat und einen Ausweg schaffen werde. In dieser Zuversicht sollen sie sich, im Lager der Utahs angelangt, schließlich auch nicht getäuscht sehen.

Nach scharfem Ritt durch das Waldgebirge erreichen die Utahs in der Nacht das große Zeltlager ihres Stammes. Auch die beiden Banditen Hilton und Knox werden mitgeschleppt. Diese aber sind gefesselt auf ihre Gäule gebunden und vor allem der elende Knox leidet fürchterliche Qualen, hat er doch bereits seinen Skalp an den „großen Wolf“ verloren. Das Schicksal dieser beiden entscheidet sich schnell. Sie werden zum Tode am Marterpfahl verurteilt, den sie auch schon am nächsten Tage vor den Augen Old Shatterhands und seiner Gefährten erleiden müssen. Sie benehmen sich dabei so feige, daß die Rothäute sie alsbald den Weibern und Kindern zur Beendigung ihrer Qualen überlassen. Zuletzt, zum Zeichen besonderer Schmach, werden sie sogar den Hunden vorgeworfen.

Das Schicksal der anderen Gefangenen aber entscheidet sich erst nach langen, mit indianischer Würde und Bedachtsamkeit geführten Beratungen im Kreise der Häuptlinge. Dann wird ihnen verkündet, daß sie wegen ihrer oftmals bewiesenen Freundschaft für die roten Männer nicht den Tod am Marterpfahl erleiden sollen. Statt dessen werden sie jeder mit einem einzelnen Gegner und in einer vom „großen Wolf“ bestimmten Kampfesart um ihr Leben zu kämpfen haben. Dem Sieger in diesem Kampf sollen der Skalp und das Eigentum des Unterlegenen zufallen, er selber frei sein. Die vier Weißen müssen sich einverstanden erklären, obwohl ihnen die Wahl ihrer Gegner und die Kampfesart nur

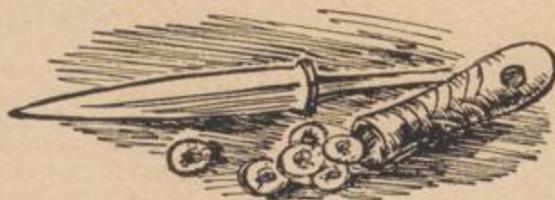


wenig Aussicht auf Entkommen übrig läßt. Dennoch gelingt es ihnen, dank ihrer listenreichen Tapferkeit, die Oberhand zu gewinnen. Der „lange dürre Davy“ mit seinen schweren Knochen muß mit dem besten Schwimmer des Stammes um sein Leben schwimmen. Unter geschickter Ausnutzung der Strömung gelingt es ihm, vor seinem Gegner am Ziel zu sein. Auch der kleine „Hobble-Frank“, der mit dem „springenden Hirsch“ nach einem bestimmten Ziel um die Wette laufen soll, gewinnt wider Erwarten das Rennen, da er seinen Gegner in die Irre leitet. Der „dicke Jemmy“ wird, Rücken an Rücken an den „roten Fisch“ gefesselt, seines Feindes Herr. Zuletzt muß Old Shatterhand mit dem riesengroßen Avuts-avaht selber um Leben und Freiheit kämpfen. Zu diesem Kampfe lassen sich die beiden mit einem langen Lasso dergestalt an einen Pfahl binden, daß jedem nur die Länge des Lassos als Spielraum für seine Bewegungen übrig bleibt. Jeder von ihnen soll mit einem Tomahawk und einem Messer bewaffnet sein. Aber Old Shatterhand bemerkt sogleich, daß der „große Wolf“ ihm nur eine minderwer-

tige Waffe in die Hand spielen will. Er schleudert sie von sich und stellt sich, nur mit dem Jagdmesser bewaffnet, seinem Gegner zum Kampf. Lange Zeit macht keiner den Anfang mit dem Kampfe, sondern sie beobachten einander nur mit wachsamen Blicken. Zuletzt läßt sich Old Shatterhand, das Messer mit der Klinge nach oben in der Faust, sogar geringschätzig auf den Erdboden nieder. Das verleitet den Häuptling zu einem unüberlegten Angriff mit dem Beil. Schon sitzt ihm die Klinge von Old Shatterhands Messer in der Hand. Das Beil fliegt fort und im nächsten

Augenblick trifft ein furchtbarer Hieb mit dem Griff des Jagdmessers die Stelle über dem Herzen des Häuptlings; er bricht bewußtlos zusammen. Von den umstehenden Roten, die eine so schnelle Niederlage ihres Häuptlings nicht für möglich gehalten haben, rührt sich keiner. Old Shatterhand verzichtet auf Skalp und Eigentum seines Gegners und wendet sich unbehindert zu seinem Zelt, von „Davy“ und „Jemmy“ gefolgt. Dort steht schon, von ihm rechtzeitig aufgeboten, der „Hobble-Frank“ mit den Pferden bereit. Sie schwingen sich auf und reiten davon, während jetzt erst die Utahs sich von ihrer Bestürzung erholen und zur Verfolgung anschicken.

Nicht lange danach treffen die vier Geretteten auf Old Firehand, die „Tante Droll“ und ihre Gefährten und es beginnen die letzten Kämpfe und Abenteuer am großen Silbersee. In seiner Mitte befindet sich eine geheimnisvolle Insel-festung mit einer Vorrichtung aus alter Zeit, die jeden unerwünschten Eindringling mit dem Tode durch die Wasserfluten bedroht. Hier vollendet sich das Schicksal der vom „großen Wolf“ in ihr Verderben geführten Utahs.



# DAS VERMÄCHTNIS DES INKA

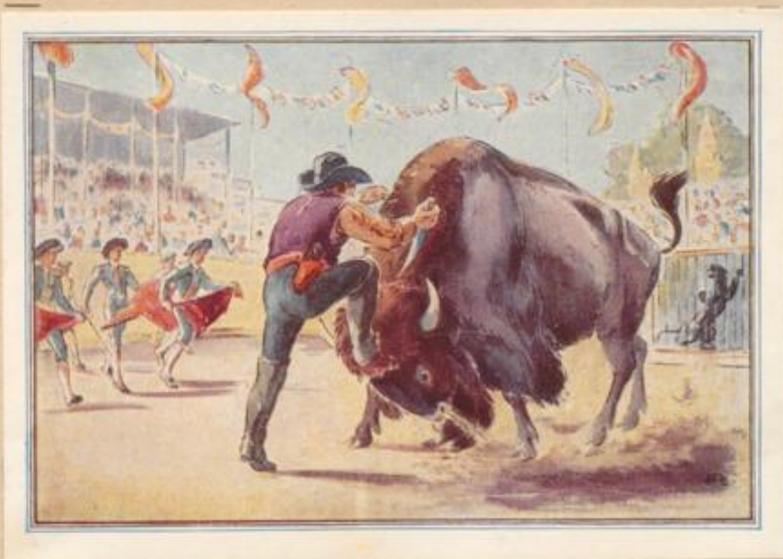


Bei dem großen Stierkampf in der Arena von Buenos Aires soll es einen Kampf besonderer Art geben. Ein Jaguar soll sich vor den Augen der Zuschauer mit einem Bisonstier messen. Er wird mit einem langen Lasso an der Hinterhand gefesselt in die Arena gebracht, nimmt aber den riesigen Bison nicht an, sondern reißt sich los und setzt mit einem gewaltigen Sprung auf die Planke vor den vordersten Reihen der Zuschauer. Ein zartes Männlein dort in roter Gauchotracht ist das Opfer, das er sich ersehen. Es ist Herr Dr. Morgenstern, aus Deutschland herübergekommen, um in der Einöde des Gran Chaco nach den Knochen vorzeitlicher Tiere zu suchen. Er wäre verloren, wenn nicht im letzten Augenblick ein riesengroß gewachsener Weißbart als einziger von den entsetzten Zuschauern zu seinem Beistand herbeieilte. Er setzt über die Reihen der Zuschauer hinweg zu ihm hin, reißt ihm den Poncho von den Schultern und wickelt ihn sich um den linken Arm. In der Rechten hält er als einzige Waffe das Buschmesser des Doktors. So ausgerüstet geht er den Jaguar an. Es kommt aber nicht zum Kampf

auf Leben und Tod mit der Bestie, den die Zuschauer erwarten. Er treibt ihn vielmehr durch die fast magische Kraft seines Blickes in die Arena hinunter und Schritt für Schritt in seinen Käfig zurück. Jetzt wissen die Zuschauer auch, wen sie vor sich haben, nämlich keinen anderen, als den im ganzen Lande durch seine Taten als Jäger hochberühmten Vater Jaguar. Nur dieser, das weiß man hier, ist imstande, mit einer solchen Bestie ohne den Gebrauch einer Waffe fertig zu werden.

Vater Jaguar heißt eigentlich Hammer und ist ein Landsmann von Dr. Morgenstern. Mancherlei gefährliche Abenteuer führen die beiden im Verlaufe unserer Erzählung zusammen. Zunächst aber gibt Vater Jaguar noch eine andere Probe seines Mutes und seiner außergewöhnlichen Gewandtheit. Er allein ist es nämlich, der nun auch noch den ungeheuren Bisonstier erlegt. Keiner der berufsmäßigen Stierkämpfer wird seiner Herr. Vater Jaguar aber bringt ihn in einer bis dahin unerhörten Kampfesart mit dem Messer zur Strecke.

Bei diesem Kampfe lernen wir auch gleich den gefährlichsten und heimtückischsten Gegner des Vater Jaguar kennen, einen verwegenen Gaucho namens Perillo. Dieser Perillo ist in die Geschichte von dem Vermächtnis des Inka auf eine sehr häßliche Weise verwickelt. Bei der Salina del Condor, einem einsamen Ort in den Kor-dillern, hat er den Nachkommen der alten Inka-Könige, den Hüter ihres Schatzes, ermordet. Schon damals machte er die flüchtige Bekanntschaft des Vater Jaguar. Vater Jaguar erkennt ihn bei dem ersten kleinen Zusammenstoß, den er vor dem Stierkampf in einem Kaffeehaus mit ihm hat, sogleich wieder und



auch Perillo weiß alsbald, daß er sich vor ihm zu hüten hat. Er sinnt auf seinen Tod. Und da ist noch einer, der allen Grund hat, den weißhaarigen Jäger aus der Welt zu schaffen; es ist Perillos Gefährte, der Gambusino. Er hat vor Jahren den Bruder des Vater Jaguar heimtückisch ermordet. Seither ist ihm dieser unerbittlich auf der Fährte, um jenen Mord zu sühnen.

Unerkannt lebt ein letzter junger Nachfahre der Inkas mit Namen Haukaropora. Wir treffen ihn in Begleitung eines uralten Stammesgenossen auf einsamer Wanderung in der Einöde unweit des Gran Chaco. Sie holen sich die Waffen wieder, die sie dort vergruben und vor allem den mächtigen Streitkolben aus purem Gold, das Zeichen der Königswürde unter den Inkas. Auch diese beiden führt das Schicksal mit Vater Jaguar zusammen, nicht lange nach jenem Stierkampf. Schon kündigt sich durch die Unruhe und Zusammenrottungen unter den Indianern ein Aufstand gegen die rechtmäßige Regierung an, in dem Perillo und der Gambusino eine verhängnisvolle Rolle spielen. Vater Jaguar mit seinen Gefährten gedenkt ihnen einen Strich durch die Rechnung zu machen. Zu diesen Gefährten treten später auch, und immer auf eine komisch verhängnisvolle Weise, der Dr. Morgenstern und sein Diener.

Dem Dr. Morgenstern und seinem Begleiter Fritz Kiesewetter wird der wissenschaftliche Eifer tatsächlich zum Verhängnis. Obgleich er schon einmal durch Vater Jaguar aus den Händen Perillos und des Gambusino im letzten Augenblick befreit wurde, läßt ihm die Leidenschaft keine Ruhe. Unweit des Camba-Dorfes führt die Gefährten der Weg an einer gewaltigen Ablagerung urweltlicher Knochen vorbei, die von den Indianern el Pantano de los Huesos genannt wird. Aber jetzt ist nicht die Zeit, sich mit den begehrten Funden zu beladen. Der Doktor beschließt daher, bei günstiger Gelegenheit an den für ihn so anziehungsvollen Ort zurückzukehren. Zu seinem Unheil ergibt sich diese Gelegenheit schon bald, als Vater Jaguar mit einigen Gefährten zu einer Erkundung das Lager verläßt. Da macht er sich auf, von seinem getreuen Fritz Kiesewetter begleitet. Sie finden auch an den Sumpf der Knochen zurück. Aber auch andere Besucher, mit denen sie abermals nicht gerechnet haben, stellen sich dort ein: Perillo und der Gambusino mit ihren weißen und roten Spießgesellen. Da ist es um die beiden Wehrlosen geschehen, sie werden gefesselt und fortgeschleppt. Perillo hat sich für die beiden eine besonders fürchterliche Todesart ausgedacht. Immer noch hält er nämlich den Doktor für einen Agenten der rechtmäßigen Regierung. Es bestärkt ihn in seinem Verdacht, daß der Doktor, als er ihn das erste Mal auf seiner Suche nach Knochen überraschte, ein geheimes



Waffenlager der Aufständischen ausgegraben hat. Jetzt will er ihnen endgültig das Handwerk legen. Sie werden an Lasso-riemen an den Ästen eines mächtigen Baumes über dem Flusse aufgehängt. Eben hoch genug, daß die Alligatoren im Wasser nach ihnen schnappen können. Einstweilen noch gelingt es beiden, sich durch Zapfen und verzweifeltes Hochschnellen vor den Rachen der Untiere zu retten; die Unmenschen überlassen die Gequälten ihrer Todesangst und bereiten sich ihr Mahl am Lagerfeuer unweit des Platzes. Sie haben nicht damit gerechnet, daß Vater Jaguar inzwischen die Spur der Vermißten gefunden hat und Zeuge ihrer Gefangennahme wurde. Im Schilf verborgen hat er sich sogar für einen Augenblick bemerkbar machen können. Fritz Kiesewetter hat ihn auch erspäht, ohne sich freilich etwas anmerken zu lassen. Zur Rettung ist die Zeit noch nicht gekommen. Erst wenn die Banditen daran gehen, ihre Abendmahlzeit zu halten, kann daran gedacht werden. Endlich ist es so weit. Vater Jaguar schleicht sich mit dem alten Anciano an den Baum mit den beiden Aufgehängten. Er wirft seinen Lasso so geschickt zunächst um den Leib des Doktors, daß er ihn zu sich ans Ufer ziehen kann, während Anciano den Riemen, an dem jener hängt, vorsichtig von oben her nachläßt. Auf die gleiche Weise wird dann auch Fritz Kiese-

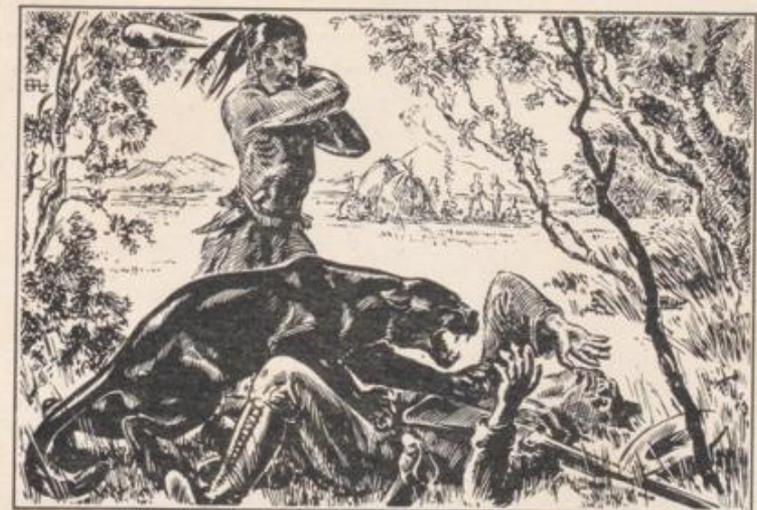
wetter befreit. Noch aber gilt es, die Banditen zu täuschen. Um sie von augenblicklicher Verfolgung abzuhalten, dürfen die Lasso, an denen die Gefangenen hingen, nicht zerschnitten, sondern müssen zerrieben und zerrissen werden. Auf diese Weise wird der Eindruck erweckt, daß es den Alligatoren doch in einem unbewachten Augenblick gelungen ist, die Gefesselten zu erreichen und hinab in den Fluß zu ziehen. Die List gelingt und es glauben die Peiniger der beiden Knochensammler, daß diese wirklich den Bestien im Fluß zum Opfer gefallen sind.

Um ein Haar wäre übrigens alles anders gekommen, denn Vater Jaguar hatte kurz vor der Befreiungstat in dem einen der Kerle den Gambusino als den lange gesuchten Mörder seines Bruders endgültig erkannt und sich in seiner Erregung zu einem unvorsichtigen Ausruf hinreißen lassen. Gleichwohl gelingt die Rettung.

Der Schar des Vaters Jaguar, die sich dem unter den Abipones angezettelten Aufstand entgegenstellen will, hat sich auch ein noch jugendlicher Gefährte gesellt, Antonio, der Sohn eines reichen Grundbesitzers jenseits des Gebirges. Er macht die abenteuerliche Reise nur mit, um sich den weiten Weg zu Schiff um das Kap Horn herum zu ersparen. Sie soll für ihn sehr denkwürdig werden durch die Freundschaft, die ihn auf diesem Zuge mit dem edlen jungen Haukaropora verknüpft. An seiner Seite erlebt er sein erstes großes Abenteuer. Auf dem Marsche zu dem ihm befreundeten Stamme der Cambas, deren Hilfe sich Vater Jaguar gegen die Abipones versichern will, gelangen sie eines Abends in die Nähe eines Lagerplatzes der Aufständischen. In der Nacht weckt Haukaropora seinen jungen Freund, um ihn auf ein kühnes Unterfangen mitzunehmen. Sie schleichen zu zweit davon.

Haukaropora hat nämlich herausgebracht, daß die Abipones ihre Pferde unbewacht unter Führung einer sogenannten Madrina im Walde stehen haben. Eine Madrina ist eine Mutterstute mit einem Glöckchen von besonderem Klang um den Hals, dem alle anderen Pferde gewohnheitsmäßig folgen. Diese Madrina will er entführen und damit die Abipones aller Pferde berauben. Als sie deren Lager beschleichen, entdecken sie, daß sich Gefangene dort befinden. Es sind fünf Cambas, darunter ihr Häuptling „Harter Schädel“ und ein weißer Offizier der Truppen der rechtmäßigen Regierung. Es gelingt Haukaropora, die Gefangenen zu befreien, nachdem die Abipones in Schlaf gesunken sind. Von den Wächtern, die allein noch wachen, macht er, von Antonio unterstützt, in der Finsternis einen nach dem anderen nieder. Er hüllt sich immer sogleich in den Poncho des Getöteten, so daß er von den anderen Roten für einen ihrer Wächter gehalten wird. So gelingt es ihm, die Gefangenen von ihren Fesseln zu befreien. Der weiße Offizier setzt sich sogar wieder in den Besitz seiner Waffen, indem er sich lautlos auf den schlafenden Häuptling der Abipones wirft und ihn tötet. Dann schleichen der junge Inka, Antonio und die Befreiten zu den Pferden. Haukaropora besteigt die Madrina mit dem Glöckchen; sie reiten davon mit den erbeuteten und wiedergewonnenen Waffen beladen, sämtliche Pferde der Abipones hinter sich. Inzwischen war in Vater Jaguars Lager das Verschwinden der beiden Jünglinge bemerkt worden und hatte große Besorgnis erregt. Umso lebhafter war das Erstaunen und die Freude, als die beiden Jünglinge mit den befreiten Gefangenen wohlbehalten im Lager eintrafen.

Aber noch stand dem jungen Antonio ein weiteres gefährliches Abenteuer bevor, das ihn einige Tage später um ein Haar das Leben hätte kosten können: ein mächtiger Jaguar streifte in der Nähe des Lagers umher und Antonio, nur mit einem Revolver und einem Messer bewaffnet, begegnete dem Untier. Es springt ihn an, der Kugel nicht achtend, die es empfängt, und wirft ihn nieder. Schon muß er sich verloren geben, da springt sein Freund Haukaropora im allerletzten Augenblick heran, um der Bestie mit der goldenen Streitkeule der Inkas den Rest zu geben. Antonio ist wunderbarerweise völlig unverletzt. So beginnt eine Freund-



schaft, die Antonio für sein ganzes Leben mit dem jungen Inka verbinden soll.

Die Abipones sind von Vater Jaguar und seinen Gefährten im Verein mit den verbündeten Cambas geschlagen; der Aufstand ist erstickt worden. Nicht lange danach haben sie in einem geheimnisvollen Höhlenversteck den Schatz der Inkas gefunden. Er ist, wie sich aus einer dort entdeckten Knotenschrift ergibt, nach einem uralten geheimen Verfahren der Inkas durch ein Feuer gesichert, das unbefugte Eindringlinge mit dem Flammentode bedroht.

Perillo und der Mörder Gambusino sind dem Vernichtungsschlag gegen die Abipones entkommen und versuchen, im letzten Augenblick sich des Schatzes zu bemächtigen. Sie kennen das Geheimnis des Versteckes nicht. Da bricht das Feuer los, eine gewaltige Explosion verschüttet die Höhle mit dem Schatz. Die beiden Mordgesellen gelangen brennend an die Oberfläche und finden vor den Augen von Vater Jaguar und seinen Gefährten den verdienten Tod. Der Schatz bleibt für immer verloren, seine Geschichte klingt auf in den Erzählungen der Überlebenden als „das Vermächtnis des Inka“.

## DER BLAUROTE METHUSALEM



Fritz Degenfeld, mit dem Beinamen der blaurote Methusalem, von den bemoosten Häuptionern der kleinen Universitätsstadt nach der Zahl der verbummelten Semester bei weitem das ehrwürdigste, bricht eines Tages Hals über Kopf zu einer Reise ins Innere von China auf. Wie er daheim zu gehen und zu stehen pflegt, in seinem blausamtenen Schnürenrock mit weißen Lederhosen und lackledernen Stulpenstiefeln, die rotgoldene Studentenmütze auf dem von Locken umwallten Haupt, das Mundstück seiner persönlichen Wasserpfeife zwischen den Zähnen, betritt er einige Wochen später, zum Erstaunen der Himmelsöhne, in Hongkong das Land. In seiner Begleitung befindet sich Gottfried Ziegenkopf, genannt „von Bouillon“, sein Faktotum, ähnlich verschroben und ähnlich gekleidet wie er selber. Sein Amt ist es, die Wasserpfeife zu tragen. Außerdem ist er mit einer langen Hoboe ausgestattet, auf der er im Stammlokal Methusalems die Biersignale zu geben hatte. Noch ein junges Semester, ebenfalls studentisch gekleidet, geht neben ihm: Richard Stein, der Sohn von Methusalems Zimmervermieterin. Diese ist Witwe, und

ein Brief von dem Bruder ihres verstorbenen Mannes, Daniel Stein, gibt den eigentlichen Anstoß zu der „lustigen Studentenfahrt“. Der Brief kommt aus China und ist an einen chinesischen Bekannten des Blauroten gerichtet, der im Erdgeschoß seines Hauses eine Teehandlung betreibt. Ye-Kin-Li, so heißt er, ist nicht freiwillig in Deutschland. Politische Affären in seiner alten Heimat haben ihn zur Flucht genötigt. Zwei Söhne, zwei Töchter und seine Gattin, von deren Schicksal er seit langen Jahren schon ohne Kunde ist, mußte er bei seiner eiligen Flucht zurück-



lassen. Methusalem ist mit ihm befreundet, er hat ihn deutsch und dieser hat ihn chinesisch gelehrt; jetzt gibt er den Brief an die richtige Anschrift weiter und es stellt sich heraus, daß Daniel Stein, Richards Onkel, tief im Innern Chinas durch die Ausbeutung von Erdölquellen ein großes Vermögen erworben hat. Dieses Vermögen kann er, der betagt und kränklich ist, nach den Gesetzen des Landes seinem Bruder in Deutschland oder dessen Erben nur zukommen lassen, wenn sich einer von ihnen zur Reise in die Provinz Hu-nan entschließt. Da ist Methusalems Plan gleich gemacht: er selber geleitet Richard an Ort und Stelle, und Gottlieb fährt mit und ebenso der treue Neufundländer, der sonst immer seinen Stammseidel vor ihm herträgt. Ye-Kin-Li aber gibt ihm noch einen Auftrag mit auf den Weg, als er vernimmt, wohin die Reise gehen soll: er nennt ihm den geheimen Ort, an dem er sein Vermögen vergraben hat; das soll Methusalem für ihn bergen und zugleich nach seinen verschollenen Angehörigen forschen.

Bevor sie von Hongkong aus zunächst nach Kanton aufbrechen, wird die Reisegesellschaft um zwei weitere Mitglieder vermehrt. Das eine ist der Kapitän Frick Turnerstick, auf dessen Segler sie nach Hongkong gekommen sind: auch er ist ein Original, der sich sogleich in die Tracht eines Mandarinen hüllt und sein Kauderwelsch für Chinesisch gehalten haben will. Das zweite ist ein höchst umfangreicher Holländer aus Java, Mijnheer van Aardapelenbosch; er hat seine Pflanzung verkauft und gedenkt sich nun nach einer neuen in China umzusehen. Methusalem gefällt ihm gut, nicht zuletzt, weil er so erstaunliche Mengen Bier vertilgen kann; so schließt er sich ihm und seinen Gefährten für die Fahrt nach Kanton an.

Sie soll auf der Dschunke Schui-heu, „Königin des Wassers“, vor sich gehen, die Methusalem ausfindig gemacht hat. Daß sich unter diesem Namen eines der berühmtesten Piratenfahrzeuge verbirgt, Hai-lung nämlich, „der Seedrache“, nach welchem die Behörden schon lange fahnden, ahnt keiner von den Reisenden, als sie sich gegen Abend an Bord begeben. Der Kapitän freilich gefällt dem Methusalem nicht besonders und bei der Geisterbeschwörung, die nach Landesbrauch vor Antritt der Fahrt in Gegenwart der Schiffsführung und der Passagiere vorgenommen wird,

wird ihm immerhin klar, daß sie bereits beleuchtet worden sind, denn der Geist weiß verächtlich gut über ihre weiteren Pläne Bescheid. Trotzdem sprechen sie bei dem anschließenden festlichen Mahle dem Sam-chu, dem Reisschnaps kräftig zu, ohne zu bemerken, daß die Schiffsleute sich dieses Getränkes enthalten. Es ist mit Opium versetzt und soll sie wehrlos machen. Zum Glück ist einer unter den Passagieren, der nichts davon genießt: Richard Stein, der Jüngste unter ihnen. Seiner Wachsamkeit verdanken sie ihre Rettung.

In der Nacht, während die Reisenden in ihrer Kajüte unter der Wirkung des betäubenden Sam-chu in tiefem Schlafe liegen, verläßt die Piratenschunke ihren Ankerplatz und hält Kurs auf die offene See. Richard, der allein wach geblieben ist, wird gewahr, daß die Kajütentüre von außen verbarrikadiert ist, und ein Blick zum offenen Bullauge hinaus belehrt ihn



über den sonderbaren Kurs des Fahrzeuges. Vergeblich versucht er in seiner Angst, den Methusalem zu wecken. Gleich darauf macht sich jemand von draußen an der Türe zu schaffen, nachdem die schweren Kisten, die den Reisenden das Verlassen der Kajüte unmöglich machen sollten, weggeschoben worden sind. Aber Richard hat sie von innen verriegelt. Daß außer dem großen Neufundländer, den sie fürchten, noch jemand im Raume auf der Hut ist, ahnen die Piraten nicht, denn sie setzen einen Bohrer an, um das Tier durch einen Pistolenschuß unschädlich zu machen. Richard aber hat sich inzwischen mit den beiden Gewehren des dicken Holländers bewaffnet. In dem Augenblick, in dem sich der Pistolenlauf durch das Bohrloch schiebt, feuert er, erst aus der einen, dann aus

der zweiten Flinte. Da lassen die Kerle, von denen er zwei niedergestreckt hat, von der Tür ab und es gelingt dem tapferen Jungen, zunächst den Methusalem wieder auf die Beine zu bringen. Er erschießt noch einen der Piraten, der sich mit einem Stinktopf dem Kajütenfenster zu nähern versucht; allmählich kommen auch die anderen Gefährten zur Besinnung.

Während sie noch mit der Nachwirkung des Giftes kämpfen, gesellt sich zu ihnen ein Chinese. Er ist gleich ihnen in die Hand der Piraten gefallen, doch hat er sich, vor die Wahl zwischen dem Beitritt oder Tod gestellt, einstweilen

den Räubern angeschlossen und sich damit die Bewegungsfreiheit wenigstens auf offener See erkaufte. Er heißt Liang-ssi und entpuppt sich als ein Angestellter eben jenes Daniel Stein, zu dem Methusalem mit Richard Stein unterwegs ist. Mehr noch: es stellt sich heraus, daß er einer der verloren geglaubten Söhne des Herrn Yek-in-li aus dem Pfeffergäßchen zu Hause in Deutschland ist. Da ist die Freude unter den Bedrohten groß und Mijneer van Aardapelenbosch und Kapitän Turnerstick beschließen, die Gefährten bis zur glücklichen Durchführung ihrer Pläne nicht mehr zu verlassen. Liang-ssi erweist sich als ein höchst brauchbarer Helfer. Er kennt die Verhältnisse auf der Piratenschunke genau und mit seinem Beistand, da er sich ja auch unter den nichtsahnenden Mannschaften unten im Logis frei bewegen kann, gelingt es den Gefangenen mit kühner List, Schritt um Schritt das Blatt zu wenden. Schließlich sind nicht nur die Schiffsführer ihre Gefangenen, sondern auch die Mannschaft unter Deck sieht sich in eine völlig ausweglose Lage manövriert. Ein Dutzend von ihnen muß dem Kapitän Turnerstick helfen, die Dschunke auf den Kurs nach Hongkong zurückzubringen. Als ein englischer Flußkreuzer auftaucht, längsseits geht und Mannschaften an Bord setzt, ist der Sieg Methusalems und seiner Freunde vollständig.

Die Durchsuchung der Piratenschunke fördert übrigens noch zwei Gefangene der Flußräuber an's Tageslicht, von denen der eine bei den weiteren Abenteuern dieser Studentenfahrt noch eine bedeutende Rolle spielt. Er ist, wie sein Schicksalsgenosse, ein sehr hoher Beamter des chinesischen Reiches, ein Tong-tschi, ein Staatsrat mit weitreichenden Befugnissen. Aus Dankbarkeit stellt er Methusalem einen Ta-kuan-ku-



an in Aussicht, einen Paß der obersten Behörde, welcher alle Beamten verpflichtet, dem Vorweiser jede nur denkbare Erleichterung zu gewähren. Bald legt der „Seedrache“ mit den Gefangenen an Bord im Hafen von Hongkong an, wo eine ungeheure Menschenmenge den Siegern jubelnden Willkomm bereitet.

In sechs prächtigen Sänften halten sie eine Woche später als Gäste des Tong-tschi ihren Einzug in dessen Palast zu Kanton. Hier hat Methusalem Gelegenheit, den Nachbarn des Tong-tschi, den Juwelier Hu-tsin vor einem gefährlichen Anschlag auf sein Leben und sein Eigentum zu retten. Das trägt ihm ein weiteres Dokument von unschätzbarem Werte ein. Es ist ein Täu-kuan, ein Paß des Bettlerkönigs; bei den Abenteuern, die unseren China-Reisenden bis zum glücklichen Ende ihrer Fahrt noch bevorstehen, spielt er eine entscheidende Rolle.

Kapitän Turnerstick und Mijneer van Aardapelenbosch bereiten durch einen unüberlegten Streich im „Haus der hundert Himmelsherren“ dieser Fahrt beinahe ein vorzeitiges Ende. Sie besteigen in dem so benannten Tempel, den sie mit ihren Gefährten besichtigen, in einem unbewachten Augenblick zwei leere Götterpostamente, um sich auch einmal als Himmelsherren zu fühlen. Dabei werden sie von dem festlichen Aufzug überrascht, der die in der Nacht zuvor geraubten und dann wiedergefundenen Götterbilder an ihre alten Plätze zurückführt.

Da ist nun für Methusalem und den Tong-tschi, die zunächst unbemerkt Zeugen dieses Streiches werden, guter Rat teuer. Denn die Volksmenge verlangt Sühne für die unerhörte Tat, und auch dem Tong-tschi bleibt trotz seines hohen Ranges fürs erste nichts übrig, als in die Überführung der beiden Unbesonnenen in das Gefäng-

nis einzuwilligen. Zwar versuchen sie, sich zunächst mit allerhand Spiegelfechtereien aus der Klemme zu ziehen. Das aber nützt ihnen nichts angesichts des Widerstandes, den ihnen ein zufällig anwesender, noch sehr jugendlicher Mandarin entgegenstellt. Er ist zugleich der Befehlshaber des Gefängnisses; er läßt sich nicht täuschen. Der Tong-tschi, der bei der Schwere des Frevels für seine eigene Stellung ebenso fürchten muß, wie für Freiheit und Leben Methusalems und seiner Freunde, hat aber inzwischen einen Plan gemacht. Er versorgt Methusalem mit Mandarinen-Anzügen für ihn und Gottlieb, stellt ihm sechs Sänften für die Nacht zur Verfügung und weiß ihm, ohne sich selber zu belasten, mit feiner List klar zu machen, wie er den Kapitän und den dicken Holländer aus der Patsche holen kann. Auch eine sehr schnelle Dschunke liegt seltsamerweise mit entsprechenden Befehlen schon am Flusse bereit; denn für die Fremden ist nach diesen Ereignissen natürlich kein Platz mehr in Kanton; sie müssen vielmehr versuchen, so schnell wie möglich ihr eigentliches Reiseziel in der fernen Provinz Huan zu erreichen.

Methusalem versteht den schlaun Tong-tschi gut. In der Nacht gelangt er unter Vorweisung des Ta-kuan-kuan, zusammen mit Gottfried in das Gefängnis und dringt zu den dort verwahrten Freunden vor, denen auf Befehl des Tong-tschi einstweilen kein Leid geschehen ist. Aber dem ehrenwerten jungen Mandarin gegenüber, der dort seines Amtes als Befehlshaber waltet, erweisen sich sowohl die Mandarinenverkleidung als auch der Paß des Tong-tschi ebenso machtlos wie die Anwendung von Gewalt, zu der sich Methusalem und Gottfried zuletzt entschließen. Er muß ihr zwar weichen, aber er stellt in Aussicht, daß er unmittelbar nach der Entführung der Gefangenen seinem Leben ein Ende setzen werde. Nun erweist der Paß des mächtigen Bettlerkönigs seine Unwiderstehlichkeit. Ihm allein will der junge Beamte sich fügen. Methusalem,

dem er von Anfang an sehr gefallen hat, kommt in ein persönlicheres Gespräch mit ihm, und dabei stellt sich heraus, daß er in Jin-hian, so heißt der jugendliche Mandarin, niemand anderen vor sich hat, als den zweiten Sohn des Herrn Ye-kin-li aus der Peffergasse, den Bruder des schon gefundenen Liang-ssi. Da ist die Freude groß; Jin-hian beschließt sogleich, ihnen zu folgen, sogar bis nach Deutschland, um seinen Vater in die Arme zu schließen. Alles weitere läuft wie am Schnürchen. — Sie verlassen zusammen in den Sänften das Gefängnis, finden am nächtlichen Flusse die schnelle Dschunke mit den drei blauen Laternen, und als der neue Tag heraufzieht, sind sie zu sieben schon weit auf dem Wege zu Onkel Daniel in der Provinz Huan.

Noch einmal erweist der Paß des Bettlerkönigs seine Kraft, als es bei der Hebung der vergrabenen Schätze des Herrn Ye-kin-li zu einer gefährlichen Begegnung mit bewaffneten Hoi-hoi, Anhängern des Propheten, kommt. Dann aber finden unsere Reisenden wirklich den Onkel Daniel, sie finden auch die Gattin des Herrn Ye-kin-li und ihre beiden Töchter, denn der Anführer der Hoi-hoi hatte sie einst aus Mitleid in seinem Hause aufgenommen. Es gibt ein ergreifendes Wiedersehen, und nicht weniger rührend gestaltet sich die von Methusalem mit einem Liederständchen eingeleitete Begegnung Onkel Daniels mit seinem Neffen Richard.

Nicht lange danach bricht die ganze Gesellschaft unter dem Schutze des Bettlerkönigs selber, dessen Bekanntschaft sie im Hause des Führers der Hoi-hoi machen, zur Rückkehr nach Kanton, und von da zur Reise nach Deutschland auf. Nur einer bleibt zurück: Mijnheer van Aardapelenbosch. Er hat Onkel Daniel die Besitzungen abgekauft und ist jetzt ein Ölprinz geworden; jeden Monat kommt ein Brief von ihm aus China in die kleine Universitätsstadt, wo die Helden der „lustigen Studentenfahrt“ in Eintracht und Glück beieinander hausen.

## DIE SKLAVENKARAWANE



Auf seinem Ritt durch die Wüste nach Faschoda entgeht Doktor Emil Schwarz, ein junger deutscher Gelehrter, nur mit knapper Not einem Anschlag auf sein Leben. Seine Begleiter, Beduinen vom Stamme der Homr vermögen zwar seine Wachsamkeit nicht zu täuschen, und ihrem

verräterischen Scheich glückt nicht, sich seiner zu bemächtigen. Aber sie sind in heimlichem Einverständnis mit einem gefährlicheren Feind, der dem Geleit als Führer einer Gum, einer Karawane von Wüstenräubern auf dem Fuße folgt, um sich des Deutschen und seiner wert-

vollen Habe bei guter Gelegenheit zu versichern. Es ist Abu el Mot, zu deutsch: der „Vater des Todes“, einer der berühmtesten und grausamsten Sklavenjäger des Sudans. Bevor der Überfall stattfindet, kommt dem Gelehrten unerwartete Hilfe. In der letzten Nacht vor Faschoda, für die er geplant ist, stößt unweit einer Oase eine Dschelaba, eine Handelskarawane, zu dem Geleit; sieben oder acht auf Eseln erbärmlich berittene arme Teufel, die sich als herumziehende Handelsmänner ihr Brot sehr mühsam verdienen. Von den Arabern werden sie denn auch verächtlich behandelt, aber Dr. Schwarz zieht bei der gemeinsamen Rast am Brunnen ihre Gesellschaft der seiner eigenen Begleiter vor. Das Schicksal will es, daß er zwei Freunde un-



ter ihnen gewinnt, die ihn hernach durch alle ihm noch bevorstehenden Gefahren treulich begleiten. Der eine ist ein in den Sudan verschlagener Ungar mit dem Namen Uszkar Istvan, zu deutsch Stefan Pudel, der andere ist ein Beduine Hadschi Ali, der wegen einer sonderbaren Muskelzerrung den Beinamen „Vater des Gelächters“ trägt. Diese beiden stehen dem Deutschen tapfer im Kampfe mit einem Löwenpaar bei, das an diesem Abend das Lager angreift, und nicht weniger tapfer helfen sie ihm hernach, den Angriff des Abu el Mot und seiner Horde abzuschlagen, wobei sie von ihren Dschelaba-Gefährten wacker unterstützt werden. Zwar gelingt es Abu el Mot selber, zu entkommen, nachdem er einige seiner Männer auf dem Kampfplatz verloren hat. Aber dem Scheich der Homr, der sich vergeblich harmlos zu stellen sucht, gelingt das nicht. Er wird mit seinen Spießgesellen von Schwarz und den Dschelaba-Leuten gefangen dem Mudir von Faschoda übergeben, der ein

gradenloses Strafgericht an ihnen vollziehen läßt. Bei diesem Mudir empfängt Schwarz eine Nachricht, die ihn sehr besorgt stimmt. Ein junger Königssohn vom Stamme der Niam-Niam überbringt ihm einen Brief seines Bruders Josef, der sich gleichfalls auf Forschungsfahrt im Sudan befindet. Aus diesem Brief geht hervor, daß es sein Bruder ist, dem Abu el Mot als nächstem Opfer seiner Raubgier nachzustellen gedenkt und daß Josef Schwarz nichts ahnt von der ihm drohenden Gefahr. Er erwartet in Gesellschaft eines Ornithologen aus Bayern, der sich ihm zugesellt hat, seinen Bruder bei den Niam-Niam und hat ihm als Führer dorthin deshalb den Königssohn entgegengeschickt. Dr. Emil Schwarz aber hatte, ohne gleich zu erken-

nen, wer gemeint sei, ein Gespräch des Abu el Mot mit seinen Gesellen belauscht, aus dem der geplante Anschlag hervorging. Der Mudir, längst darauf aus, sich des berühmtesten Sklavenhändlers zu bemächtigen, stellt daraufhin dem deutschen Gast eine Regierungs-Dahabieh, mit Mannschaften und Waffen wohl versehen, zu seiner Fahrt den Nil hinauf zur Verfügung.

Abu el Mots Hauptquartier ist die Seribah Omm et Timsah an der Grenze des Gebietes der Niam-Niam. Seribah ist die Bezeichnung für eine befestigte Niederlassung der Sklavenhändler, zu deren Besatzung oft H lerte

von angeworbenen und soldatisch gedrillten Sklavenjägern gehören. Von hier aus unternehmen sie ihre Raubzüge in die Gebiete wehrloser Eingeborener, von denen sie nicht selten mit vielen Hunderten unglücklicher Opfer zurückkehren. Während der Abwesenheit von Abu el Mot befehligt diese Seribah ein arabischer Stammesgenosse, Abd el Mot, „Diener des Todes“. Diesen Namen trägt er zu Recht. Er ist ein Menschenhändler, wie er selbst unter seinesgleichen selten zu finden ist. Nicht nur das Leben seiner Opfer gilt ihm einen Pfifferling, auch die eigenen Untergebenen behandelt er mit bestialischer Grausamkeit. Soeben ist er im Begriffe, nach der Jagd auf zwei entsprungene Sklaven zu einem neuen Raubzug aufzubrechen.

Tolo und Lobo, so heißen die beiden entsprungenen Negersklaven, retten sich mit knapper Not auf ein Fahrzeug, das vor den Blicken der Verfolger durch eine Schilfinsel verborgen auf dem Weißen Nil liegt. In diesem Fahrzeug befinden

sich außer eingeborenen Ruderern zwei Weiße: Dr. Josef Schwarz, der Bruder des Dr. Emil Schwarz, und Dr. Ignazius Pfothenhauer, der berühmte Vogelkundler aus dem Bayernland. Zur Besatzung gehört ferner ein Hellhäutiger — arabischen Blutes offenbar — der noch jüngerliche Steuermann, den die Eingeborenen seiner rätselhaften Abkunft und seines verschwiegenen Wesens wegen Ibn es Sirr nennen, „Sohn des Geheimnisses“.

Von den beiden geretteten Negern erfahren die Weißen, daß Abd el Mot zu einer großen Menschenjagd in das Gebiet der Belanda unterwegs ist. Sie beschließen, diesen Stamm vor der ihm drohenden entsetzlichen Gefahr zu warnen. Ibn es Sirr zeigt ihnen den einzigen Weg, auf dem es noch möglich sein dürfte, Abd el Mots Vorsprung wettzumachen. Sie müßten sich dazu schneller Reitkamele bedienen, die bei einem Scheich unweit der Seribah Abd el Mots beschafft werden könnten.

Zu ihrer Überraschung finden sie die Seribah, an der sie sich zunächst weit am jenseitigen Ufer vorüberzuschleichen gedachten, in Rauchdunst leer und ausgebrannt. Die zurückgebliebene Besatzung unter Führung eines von Abd el Mot mißhandelten Unterführers ist von diesem abgefallen und nach Niederbrennung der Seribah zu einer Menschenjagd auf eigene Rechnung aufgebrochen.

Nach Lage der Dinge kann nur einer der beiden Weißen diesen gefährlichen Ritt unternehmen. Der andere muß auf dem Boot bleiben, um Emil Schwarz entgegenzufahren. Sie lösen: das Los trifft den Jüngeren, den Dr. Josef Schwarz.

Um so leichter gelingt der Handel um ein Reitkamel mit dem Scheich des Nachbarstammes. Bevor sich Josef Schwarz zu seinem Warnungs-

ritt aufmacht, findet er unerwartet einen Gefährten. Es ist ein Elefantenjäger arabischen Blutes, den sein Weg zu der brennenden Seribah geführt hat. Ein weiter Weg, denn seit vielen Jahren schon ist dieser Emir von Kenadem von Stamm zu Stamm ruhelos unterwegs auf der Suche nach seinem einzigen Sohn, den ihm ein Feind als zarten Knaben aus Rache geraubt hat. Als er hört, daß der Deutsche sich allein zu den Belanda aufmachen will, schließt er sich ihm als führender Begleiter an in der Hoffnung, vielleicht dort eine Spur des Verschollenen zu finden. Wie nahe ihm der Sohn ist, ahnt er nicht. Erst als beide schon auf ihrem Ritt zu den Belanda unterwegs sind, klärt sich für Schwarz aus den Erzählungen des Emirs das Geheimnis und er enthüllt dem übergelücklichen Vater, daß Ibn es Sirr, der „Sohn des Geheimnisses“, der Verschollene sein muß. Da werden sie Freunde auf Geheiß und Verderb. Nach dem Gelingen ihres Planes wollen sie zusammen zu dem vogelkundigen Bayern zurück und dort, an dem vereinbarten Treffpunkt, wo auch Josef Schwarz seinen Bruder erwartet, hofft der Emir den Wiedergefundenen in die Arme zu schließen.

Allein bis dahin ist es noch ein schlimmer Weg; denn die beiden werden auf der Rast von Leuten Abd el Mots überfallen und gefesselt vor ihn gebracht. Abd el Mot ist der Todfeind des Emirs, denn er war derjenige, der des Emirs Kind in Kenadem einst raubte. Nun teilen die Unvorsichtigen zunächst selber das Los derer, denen sie hatten helfen wollen. Abd el Mot läßt ihnen die Schebah, die hölzerne Gabelfessel für die Sklaven um den Hals legen und schleppt sie auf seinem Raubzuge mit. Ohnmächtig müssen sie mit ansehen, wie er in der Nacht die große Siedlung der Belanda überfallen läßt. Die sich weh-

renden Männer und die für ihn wertlosen Alten werden umgebracht, Jünglinge aber, Knaben, Mädchen und Frauen werden zu Hunderten mit der Schebah beladen in die Sklaverei verschleppt. Erst nach der Rückkehr zur Seribah gedenkt der Unmensch seine Rache an den beiden weißen Gefangenen zu kühlen.

Inzwischen hat Ignaz Pfothenhauer mit dem Sohn des Emirs die Flußreise fortgesetzt. Bald begegnen sie dem Spießgesellen Abd el Mots, Abu el Mot, der zu ihrer Überraschung mit zwei Schiffen voller bewaffneter Nuehr schon flußaufwärts unterwegs ist.



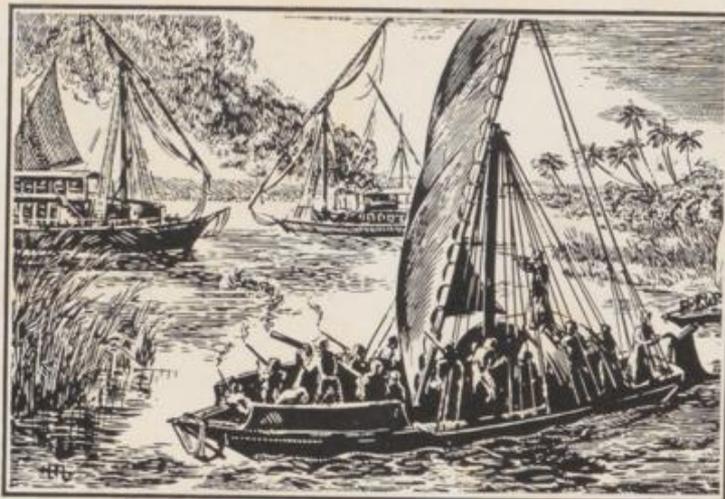
Sie können sich vor ihm verbergen; dann setzen sie ihre Reise zu der Seribah Madunga fort, dem Treffpunkt mit Emil Schwarz, der sich dort wirklich auch nach kurzer Zeit mit seiner Regierungs-Dahabieh und den Soldaten des Mudir von Faschoda einfindet.

Verstärkt durch zwei mit seinen Kriegern bemannte Fahrzeuge, die Hasab Murad, ein alter Feind Abu el Mots, zur Verfügung stellt, macht sich Dr. Emil Schwarz am nächsten Morgen schon auf die Verfolgung des Sklavenhändlers. Seine Dahabieh ist mit einem Schnellfeuergeschütz und einer Maximkanone auf einer Drehbasse über-

legen bewaffnet. Aber Abu el Mot hat einige Hundert Krieger der sehr kampferfahrenen Nuehr bei sich; so muß sich der Doktor immerhin auf ein hartes Gefecht gefaßt machen. Durch Kundschafter erfährt er unterwegs, daß Abu el Mot bei seiner Ankunft auf seiner niedergebrannten Seribah beschlossen hat, sich zunächst gegen den abtrünnigen Untergebenen zu wenden. Das zwingt ihn zwischen zwei schwer passierbaren Schilffeldern auf dem Flusse zu einem Aufenthalt; hier holt Schwarz mit seinen drei Fahrzeugen die beiden Räuberschiffe ein und stellt Abu el Mot zum Kampf. Nach kurzem blutigem Gefecht führt die Schnellfeuerkanone, die Schwarz selber bedient, die Entscheidung herbei. Angesichts der Verluste, die sie durch diese erleiden, stellen die Nuehr den Widerstand ein und verbergen sich im Innern der Schiffe. Abu el Mot bleibt nur noch die Flucht in einem der kleinen Beiboote. Er entkommt. Die Nuehr, erbittert über den Verrat, strecken die Waffen und gehen zu den Siegern über.

Schwarz gelingt am nächsten Abend die Überumpelung des von Abd el Mot abgefallenen Feldwebels und seiner Anhänger. Er erfährt bei diesem Unternehmen den Verbleib Abu el Mots und dessen weitere Absichten. Abd el Mot rastet in der Schlucht der Suren, einem engen Talkessel, mit seiner Menschenjäger-Kolonnie und den Sklaven. Abu el Mot dürfte sich vermutlich schon vorher mit ihm vereinigt haben. Noch eine Neuigkeit erbringen die Verhöre der Gefangenen: Dr. Josef Schwarz und der Emir von Kenadem leben und befinden sich als Gefangene bei der Kolonne.

Inzwischen hat sich die Kriegsmacht der Rächer weiter verstärkt. Der Scheich Abu en Nuhss mit seinen Leuten, der seinerseits über das Lager



des Abtrünnigen herzufallen gedachte, stellt sich ihnen zur Verfügung; zu guter Letzt rückt auch der König der Niam-Niam mit seiner ganzen Kriegsmacht heran. Da ist Schwarz stark genug, den Talkessel, in welchen die Sklavenjäger wirklich einrücken, zu umstellen, und er kann Abu el Mot, der in eine aussichtslose Lage geraten ist, zur Übergabe auffordern. Aber der Räuber droht mit dem sofortigen Tode der beiden weißen Gefangenen, wenn man ihn nicht ziehen lasse. List muß hier helfen. Emil Schwarz und der Vogelkundige schwärzen sich Antlitz und Leiber und schleichen bei Nacht ins Zelt Abu el Mots. Sie packen den Überraschten, machen die beiden dort angepflockten Gefangenen frei und gewinnen mit ihnen den Ausgang aus dem Talkessel. Unbemerkt von ihnen haben sich zwei andere, ebenfalls mit Ruß geschwärzt, in das Lager geschlichen, Ibn es Surr und Stefan Pudel. Sie nehmen den anderen Banditen gefangen. Dann finden sich Vater und Sohn. Vielleicht wären diese tollkühnen Handstreich nicht gelungen, wenn sich nicht noch ein drittes Paar von Rächern mitten in das Lager der Sklavenjäger hineingewagt hätte. Tolo und Lobo schleichen sich zu ihren gefesselten Landsleuten und machen sie frei. Zu vielen Hunderten stürzen sich die befreiten Belanga auf ihre Peiniger und töten sie. Damit ist der Sieg errungen. Die gefesselten Anführer der Menschenräuber werden dem Emir von Kenadem übergeben, damit er seine persönliche Rechnung mit ihnen begleiche. Die Verbündeten rücken mit ihrem reichen Anteil an der ungeheuren Beute ab, und die Brüder wenden sich in Begleitung des treuen Ungarn und des Hadschi Ali sowie des vogelkundigen Professors aus Bayern neuen wissenschaftlichen Aufgaben im Sudan zu.

BLB Karlsruhe



57 62602 8 031

