

Badische Landesbibliothek Karlsruhe

Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe

Karl May's Welt der Abenteuer

May, Karl

Mannheim, 1950

Der Schatz im Silbersee

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

bare Fügung des Geschickes läßt nur den unbessenen 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.

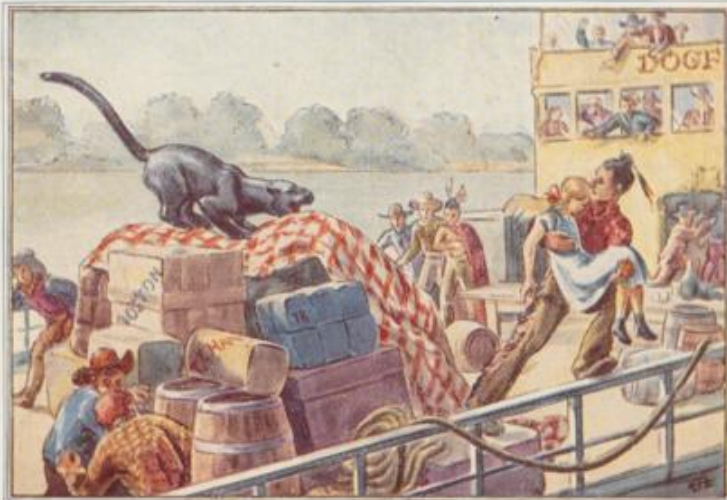
Für Senor Pena und den Desierto sowie seine Pflgetochter und ihren Verlobten sollen es die letzten Abenteuer unter der Sonne des Südens gewesen sein. Wir hören, daß sie bald danach alle zusammen in Deutschland eine neue Heimat gefunden haben.

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 zurückgescheucht, 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 Kriegsgewehr 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 Kampfart 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 Kampfart 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 Ausnützung 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.

