

Badische Landesbibliothek Karlsruhe

Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe

Karl May's Welt der Abenteuer

May, Karl

Mannheim, 1950

Winnetou III.

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

WINNETOU III.



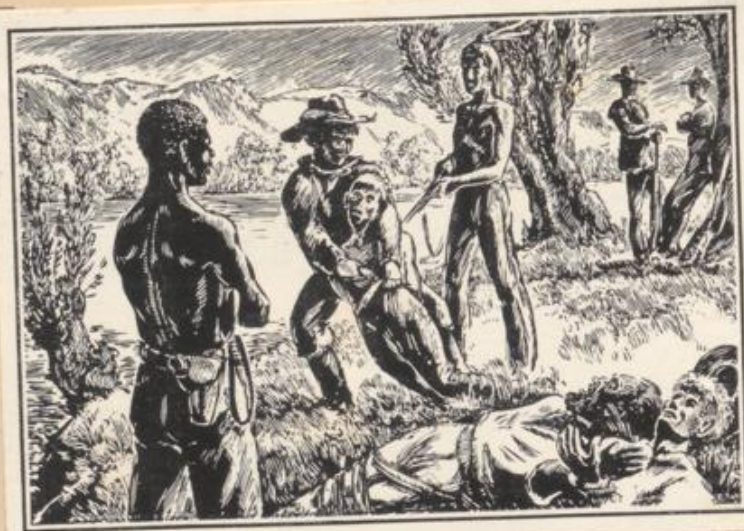
Seit ihn feindliche Rothäute, in deren Hand er gefallen war, der Ohren beraubt haben, trägt Mark Jorroks den Beinamen Sans-ear, „Ohne-Ohr“. Old Shatterhand macht die Bekanntschaft dieses berühmten Westmannes eines Tages in der einsamen Savanne, wo er sich, wieder einmal auf der Hut vor umherschweifenden 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 Fallsteller 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 Bärenötter 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.

