

Badische Landesbibliothek Karlsruhe

Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe

Karl May's Welt der Abenteuer

May, Karl

Mannheim, 1950

Winnetou II.

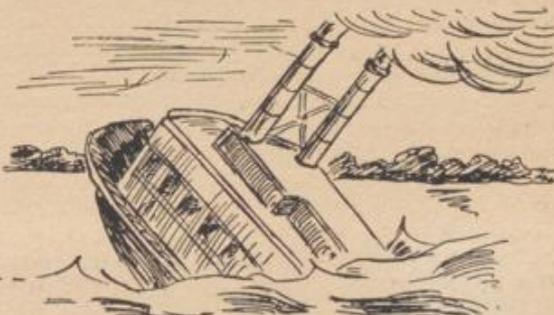
[urn:nbn:de:bsz:31-362308](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:31-362308)

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 unwidderstehliche 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

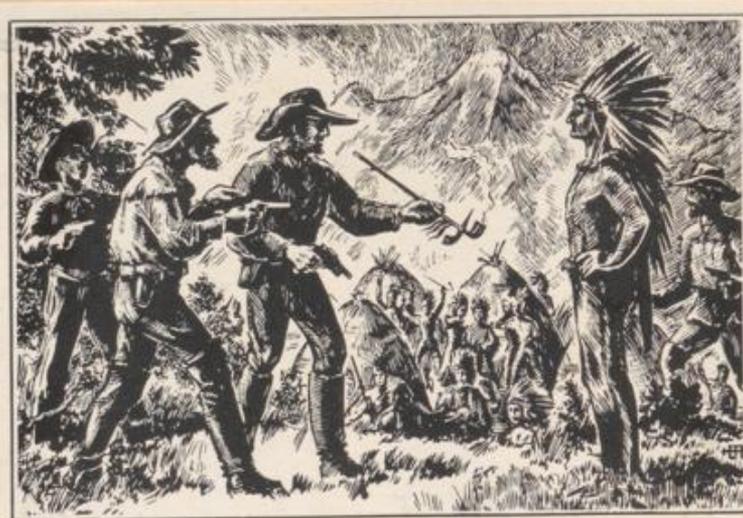
Grange, wo sie auf die Spuren Gibsons und seines Opfers stoßen, herbergen sie bei einem deutschen Schmiedemeister namens Lange. Dieser will mit seinem Sohn nach Mexiko hinüber, wo sein Tochtermann eine Silbermine besitzt. Da dorthin auch die Spuren Gibsons und des jungen Ohlert weisen, beschließen sie, 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.