

Badische Landesbibliothek Karlsruhe

Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe

Karl May's Welt der Abenteuer

May, Karl

Mannheim, 1950

Winnetou I.

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

WINNETOU I.

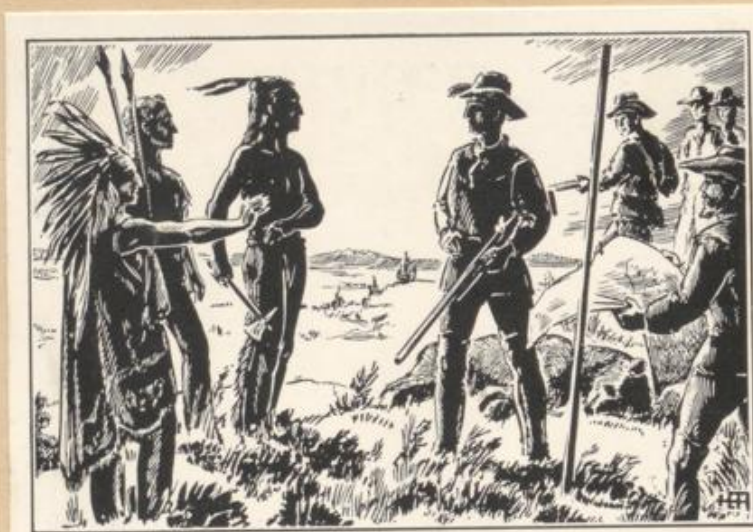


Daß aus dem deutschen Greenhorn, welches sich als Hauslehrer in der Familie eines Landsmannes zu St. Louis schlecht und recht durchs Leben schlägt, ein Westmann wird, schon bald unter dem Namen Old Shatterhand hochberühmt, daran ist Mister Henry schuld, sein väterlicher Freund. Mr. Henry ist Büchsenmacher 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 endet 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 entgegensteht. — 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 hatten 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 unwiderstehliche 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