Zeitschrift: Die Berner Woche
Band: 31 (1941)
Heft: 3

Artikel: Dämonentänzer der Urzeit [Fortsetzung]
Autor: Ackermann, F.H.
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-634057

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 14.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

ROMAN AUS DEN WILDNISSEN DER ZEIT DER HELVETIER

VON F. H. ACKERMANN

15 Fortsetzung

Stumm, wie versteinert, stiert Ites an die leere Wand. — Seine zuckenden Finger suchen tastend die noch gefüllte Metschale. Maroseg legt ihm die Hand auf den Arm:

„Halt! — Das ist jetzt auch mein!" Damit leert er die Schale auf einen Zug. Die Hand des Leibeigenen tastet nach dem Gürtel; auch das wird bemerkt:

Mit unsäglicher Roheit packt ihn der Athlet am Genick und schüttelt ihn wie einen nassen Pelz:

„Hund — elender! Das könnte dir passen! — Her mit dem Messer! — Ich will dir den Selbstmord austreiben — heute noch! — — Mich zu schädigen, elender Schuft! — Ich werde dich gleich an deine Sehnen schmieden — — — Gabro! — Gabro!"

Ein alter Mann schaut herein.

„Mach sofort das Rindseisen heiß! Wir müssen hier einen zeichnen! Bring auch die ‚Handschelle' gleich mit!"

„Warte noch!" dröhnt es da durch den Schenkraum.

Maroseg dreht sich um.

„Wer hat gesprochen? — Du, Sugambrer?"

„Ja!"

„Und?"

„Ich will mit dir würfeln!"

Ein hämischer Jubel geht über das Gesicht des vertierten Menschen:

„Du? — — Du auch? — — Devosul! Um was soll's gehen?"

„Hier um deinen Sklaven, um sein Weib, um seine Kinder und um seine ganze Habe!"

„Devollo! beim großen Gott! — Bist du irrsinnig? — Ausgezeichnet! — großartig! — Was hast du zu setzen?"

„Hier meine Waffen, meine Hellasgelten und — — — diese Bernsteine hier!"

„Aaah! — — Diese — — —" mehr bringt der Muskelmensch nicht heraus; er ist ganz blaß geworden, blaß vor Gier und Glück!

„Jeder von uns hat zehn Würfe — gleich um das Ganze! — Ich werfe zuerst! — Hier: „Dreizehn!" knirscht Artwing, wie von der Spielsucht gebannt.

„Halt! — Halt! — — Das sind m e i n e Würfel! Du kannst mit den Würfeln des — Hundes hier spielen!"

„Die Würfel des armen ‚Hundes' sind ja auch dein. — Du spielst mit ihnen und ich mit diesen hier. Vierzehn!"

„Ich will nicht! So gib her!" brüllt Maroseg.

„Mann, die Hand weg — — augenblicklich weg! — — — — „Elf!"

„Es gilt nicht! — Ich hebe das Spiel auf! Ich erkläre Schluß — fertig!" bellt der Athlet.

Da greift der Sugambrer zu seinem furchtbaren Skramasax; totenblaß tritt er vor den Wirt hin:

„Mann! — Räuberhund von Norikon! — Du hast vorhin die Sugambrer verhöhnt! — Nun wirst du mit mir spielen oder — — einer von uns hat ausgespielt! — Dieser arme, dumme Mensch hat in seiner Dämonengier nicht bemerkt, daß deine Würfel gefälscht sind. Nun spiel ich mit den deinen und du mit den seinigen — — Halt! — Spiel oder Kampf?"

Was sich nun abspielt, ist ein Sekundenspiel auf Tod und Leben:

Maroseg hat sich nämlich bis an den hintern Ausgang zurückgeschlichen; auf diesen Anruf hin hält er inne, dort steht der Sugambrer, die Waffe zum Wurfe erhoben. Ein lauernder Blick Marosegs geht an diesem vorbei, und — da knurrt der Hund: Wie ein beworfener Eber schnellt der Germane herum — keine Sekunde zu früh; denn bei dieser plötzlichen Wendung trifft ihn der Messerstich der — — Alten in den Oberarm, und wie eine Fledermaus ist sie seinem Hiebe ausgewichen!

„Dian!" ruft er noch und hat sich mit dem Rücken an die Wand geworfen. — Augenblicklich hat der Hund gefaßt, reißt ihr die Hälfte des Rockes in Fetzen. — — Männerhosen aus Hirschleder kommen zum Vorschein! — Ein verkleideter Raubgeselle! — Maroseg hat sich geduckt — —

„Halunke!" knirscht der Germane die „Alte" an — sein Schwert zischt — pfeift im Halbkreis herum — — und — dem Athleten Maroseg in die Hüfte! — Ein Schrei wie das Brüllen des hungernden Urstiers — — ein zweiter Schrei — ein Todesröcheln: Ites hat ihm den Dolch aus dem Gürtel gerissen und in den Hals geschlagen. — Die „Alte" aber hat den Hund am Unterkiefer gefaßt, an die Wand geschmettert und ist wie ein Phantom aus der Türöffnung verschwunden. — Artwing setzt „ihr" nach, aber — dort rennt „sie" bereits über den Abhang hinunter, in die dämmernde Schlucht. — — Artwing verfolgt sie nicht und kehrt in den Räuberkotten zurück. Am Boden röchelt Maroseg im eigenen Blute seine Räuberseele aus, und der Germane muß den noch halbbetäubten Hund vom frischen Menschenblute zurückreißen.

Da kommt das hübsche Noriker-Mädchen heran und kniet vor dem Germanen nieder:

„Fremder Mann, ein armes, glückliches Mädchen will dir danken!"

Der nordische Bär wird wieder rot und verlegen: „Wofür?" —

„Ites ist mein Vater!"

„Gern geschehen ... nicht der Mühe wert! — — Bleibe brav ... hier hast du eine Perle ... für dein Hochzeitskleid .."

„Nie, nie wird das geschehen!"

„Warum nicht?" fragt er, aber nur in Verlegenheit.

„Weil ich heute zum erstenmal einen Mann gesehen habe — und kein Mensch soll mir sein Bild aus der Seele nehmen! — Wärst du nicht gekommen, so wäre ich nun tot!"

„Du? Tot?"

„Ich wäre durch das Würfelspiel meines Vaters Marosegs Leibeigene geworden und hätte mir diese Nadel ins Herz gestoßen ... was hast du, Vater?"

Ein wildes Stöhnen hat die beiden jäh aufschauen lassen: Dort hat Ites seine Stirn an die Wand gedrückt und weint wie ein Kind. Erst jetzt ist ihm die Größe seines Leichtsinns zum Bewußtsein gekommen. Plötzlich wendet er sich dem Germanen zu:

„Du gehst nach Halodin?"

„Ja!"

„Ich gehe mit!"

„Warum? Du hast doch deine Familie hier!"

„Sie können leben ohne mich und — ich bin dein Sklave!"

„Das bist du nicht!"

„Ich will es sein! Du wirst mich brauchen können; ich kenne Halodin und — wenn du mich abweisest, dann folge ich dir aus der Ferne wie ein Hund!"

„Ja, Vater, geh!"

Da neigt der Germane sein Haupt:

„Komm, und sei mein Freund, dann bist du — — — mein Heer, mit dem ich Halodin bezwinge oder fern der Heimat namenlos verderbe!"

„Neviosa [101], mein junges Mädchen, leb wohl, und grüße mir die Meinen! Vielleicht kehren wir zurück, wir zwei, oder — — er allein!"

„Willst du nicht erst heim?" fragt Artwing verwundert. Da leuchten die Augen des harten Reuters wie Fieberglut:

„Wenn du deine Tat vollbracht, Germane, dann will ich Weib und Kinder wiedersehen! — Mädchen, geh heim und sag der Mutter, daß ihr Mann noch einmal ‚würfeln' werde, und dann — geht's vielleicht — um Königsdiademe! — Fellgehäng und Waffen sind ich hier: — Maroseg hat es mir verspielt ..."

* * *

Durch den Sumpfurwald des Aenothales keuchen zwei müde Menschen und ein lahmer Hund. Von Zeit zu Zeit steht einer der Männer still und schaut zurück, anscheinend, um auf den Hund zu warten, in Wirklichkeit aber, um den müden Gliedern einen Augenblick Ruhe zu gönnen; denn sie gehen nicht den sichtbaren Fuß- und Karrenweg, sondern aufs Geratewohl nach dem Richtungssinn des Reuters, da dieser eine Verfolgung durch die Noriker von Arula befürchtet.

„Glaubst du, daß sie uns so weit nachstreichen werden?" fragt Artwing den nachstampfenden Ites.

„Ja — ich bin dessen sicher."

„Warum?"

„Erstens wegen der Blutrache — Maroseg hat vier Brüder und unzählige Sippenbrüder — und zweitens hat man deine Bernsteine und Gelten gesehen!"

„Ich werde sie nie mehr zeigen."

„Vielleicht doch! — In Halodin gelten nur gutes Essen und Trinken, Schönheit und Gelten; aber für Gelten ist alles zu haben!"

„Auch Ehre und Treue?"

„Unter Ehre versteht man dort Amt und Reichtum: die Treue aber ist direkt verdächtig; sie gilt entweder als Ichsucht oder Heuchelei, wenn nicht gar als Anzeichen einer geheimen Verschwörung. Nur der König fordert Treue, aber sie entspringt nicht der Liebe, sondern der Furcht."

„Ist er hart gegen seine Untertanen?"

„Er ist weichlich gegen sich selbst und grausam gegen die andern — argwöhnisch, feig, heuchlerisch, wie ‚Fürsten' dieser Art gewöhnlich sind."

„... ‚Dieser Art?' —"

„Er ist nicht der rechtmäßige König von Halodin!"

„Aaah?"

„Er ist der Sohn einer Dämonentänzerin. Der Junge wurde am Hofe erzogen, umheuchelte den König, verleumdete den rechtmäßigen Sohn Akauno und schmiede im Namen Akaunos eine Verschwörung gegen den König, der den Unschuldigen daraufhin verbannte und den Halunken zu seinem Nachfolger ernannte. Am Tage nach dem Feste starb der König, wie man sagt, an einem Herzschlag infolge des übermäßigen Weingenusses, und mit ihm — die ganze Tafelrunde!"

„Wie war sein Name?"

„Arvosid."

„Und wie heißt der jetzige?"

„Akauno."

„Ich meine den augenblicklichen Herrscher über Halodin!"

„Moam [102]! Im geheimen aber nennt man ihn Oä [103]. Wie ein Gott herrscht er über sein Boiarenreich; wie Engerlinge durchlöchern seine Sklaven die Berge von Halodin, und seine Schiffe frachten bis zu den Araviskern und Amantinern!"

„Und Akauno, der Rechtmäßige?"

„Ist verschwunden. Einige sagen, daß er durch Verrat gefallen sei, andere behaupten, daß er als Räuberführer die Zugänge von Halodin unsicher mache."

„Du scheinst über Halodin sehr gut beraten zu sein!"

„Ich war dort; ich selber bin — ein flüchtiger Sklave von Halodin!"

„Bei Thonar, dem Wettergott! — Ites! — Und du willst nach Halodin!"

„Es wird mich niemand mehr kennen; als Zwanzigjähriger wurde ich flüchtig; das Mal auf der Wange habe ich herausgeschnitten — sieh her: Der Bart ist über die Narbe gewachsen!"

„Wird man uns den jungen Gaison verkaufen?"

„Ja — ich glaube, wenn er noch lebt!"

„Warum sollte er nicht mehr leben?"

„Du kennst das Los der Sklaven von Halodin nicht!"

„Und Laronur?"

„Ist sie schön?"

„Warum fragst du?"

„Wenn sie schön ist, wirst du sie nicht kaufen können, und wenn sie verdorben ist, wirst du sie nicht wollen! — Moam läßt auch Mädchenhandel treiben, aber die Schönsten bleiben an seinem Hofe! Sie werden als Tänzerinnen ausgebildet und ..."

„Schweige! — Wo ist der Hund? — — Dian?"

„Dort kommt er! — Er hinkt noch! — Soll ich ihn totschlagen?"

„Nein! — Er heißt nicht Moam! — Wie weit ist's noch bis Hal?"

„Wenn die Sonne sinkt, werden wir dort sein!"

„Gut! — Dürfen wir wagen, dort zu herbergen?"

„Ich glaube. Die Sippe, die dort Salz gräbt, führt eine Buta für Pilger."

* * *

An der keltischen „Heerstraße" Arula-Juvavo [104] — kenntlich an Fußstapfen nud Karrengeleisen — lag die mehr als primitive Salzsiederei Hal [105]. Aufsteigende Dampfwolken dienten dem Wanderer gewöhnlich als Weiser. Eine alte Sudhalle, die äußerste gegen den Weg hin, ist durch einen Querverschlag in eine Herberge verwandelt worden, wo nicht nur Fremdlinge, sondern auch die Sudarbeiter ihren Siedlohn wieder loswerden können.

---

[101] Kelt. = neu, jung.

[102] Kelt. = d. h. der ganz Große.

[103] Den „Jüngern".

Hier kehren sie ein: Artwing, Ites und der Hund, alle drei „hundemüde". Der Hund erhält eine Brühe mit Pferdeknochen, die beiden andern die Flechsen, die man von den Knochen gezwängt hat, gegorene Malzbrühe und Hirsebrot. Dann legt sich der Hund in die nächste Sandecke, Ites daneben auf eine Strohpritsche und der Germane, als der „Vornehmere" wird von dem alten, verkommenen Butawächter in den „Gaden" hinauf verwiesen, wo er das Stroh mit einer alten Matte bedeckt und daneben sogar einen Topf mit Wasser vorfindet. Die Matte ist so eingerichtet, daß man sich darauf oder darunter legen kann; sich hinlegen und einschlafen ist für den Germanen eins. Wohl von der Anstrengung der letzten Tage beeinflußt, befällt ihn ein unruhiger Schlummer und er hat einen sehr begreiflichen Traum:

Er hat das Gefühl, als ob draußen ein Mann um die Sudhalle schleiche — plötzlich sieht er diesen am offenen Fensterloch: Tavar! Mit einem Messer in den Zähnen steigt er ein, hält inne und starrt nach dem Bette: Langsam greift er nach dem Messer, duckt sich und schleicht sich hörlos heran. Artwing will aufspringen und kann nicht, will erwachen und hat keine Macht über den eigenen Körper!

Der Mörder schleicht heran. Der Schlafende will rufen, wenigstens stöhnen — wie eine Leiche fühlt er sich, fremd dem eigenen Körper!

Ein Hund bellt — ein Ton der Wirklichkeit von außen wirkt wie erlösend auf den schlafstarren Körper; Artwing erwacht, reckt sich jäh und richtet sich auf: Was ist das?

Dort, das Fensterloch ist offen! Artwing weiß genau, daß er es vor einer Regenpeitsche geschlossen hat.

Da kommt einer mit großer Hast den Steighaken herauf — Ites:

„Wer war's?" ist seine erste und einzige Frage.

„Wer? —? — — Was meinst du?"

„Soeben ist einer zum Fensterloch hinausgesprungen!"

„Donnergott! — Wie sah er aus?"

„Was weiß ich? — Es ist dunkel draußen! — — Groß und hager schien er zu sein!"

„Merkwürdig! — Wenn Tavar nicht tot wäre, würd' ich glauben, daß er's war."

Ites geht an den Verschlag und fährt mit seinem Kienspan daran herum:

„Germane, sieh her: Der Riegel hat kleine Messerkerben; er muß von außen geöffnet worden sein!"

„Ohne Zweifel. Wir müssen auf der Hut sein!"

„Wann gehen wir?"

„Eigentlich gedachte ich einen Tag zu rasten und mir die Stollen einmal anzusehen — — horch, was ist das?"

„Es scheint jemand angekommen zu sein."

„Gehen wir hinunter!"

Drunten stehen zwei triefende Männer:

Fürst Allogaison und Dubos, der Dämonenmeister!!

„Ist's möglich?" jubelt Artwing.

„Auf Grenzwacht traf uns die Kunde, daß der Streit mit den Turiciern beseitigt sei, und da gab's für mich nur eins! — Natürlich ist mir der Geistermeister nachgekommen!" erklärt Allogaison mit strahlendem — Barte — „Nimm hier meine Rechte, Sugambrer; die Linke ist eine Messerhaube geworden!"

„Wahrhaftig! — Tut's nicht mehr weh?"

„Mir nicht, aber dem andern. — Paß einmal auf!"

Damit rennt er die Messerhaube derart an den Verschlag, daß die Spitze durchgeht.

„Eine heimtückische Sache, Allogaison, — was bringst du für Mär?"

„Metakarwo will mit einem großen Trupp aufbrechen!"

„Nach Halodin?"

„Um Laronur, seine Tochter zu befreien! Er wird ins Verderben rennen!"

„Warum kauft er sie nicht los?"

„Weil sie wahrscheinlich für ihn nicht feil ist! Moam — so heißt der Schelm von Halodin — und Metakarwo sind Todfeinde vom zartesten Alter an! — Sollen einander gegenseitig die geraubten Mädchen gestohlen haben, oder so was ähnliches — jedenfalls sind sie nicht wegen des Almosengebens aufeinander eifersüchtig geworden! Hat mich allen Ernstes eingeladen, mit ihm zu ziehen; bin aber nicht darauf aus, als Adoptivsohn eines Mädchenjägers angesehen zu werden!"

„Auch ich wollte mein Schicksal nicht an das seinige ketten! — Metakarwo hat keine Freunde, wohl aber Bluträcher, sobald seine geheimen Taten offenbar werden!"

„Wer hätte das gedacht! — Da fällt mir ein: Nach dem Brande fand man den Grabhügel der zwei Bestatteten zwar aufgeschüttet und vollendet, den Totengräber und seine Gehilfen aber bös zugerichtet und tot daneben!"

„Die Rache der Geflohenen?"

„Jedenfalls!"

„Übrigens: Heute nacht hatte ich einen merkwürdigen Traum ..." Artwing erzählt ihm die rätselhafte Begebenheit mit allen Einzelheiten. Allogaison kratzt sich sinnend im Barte und meint dann: „Sonst galten die Beerdigten als tot, früher wenigstens; aber gewisse Unkräuter soll man nicht begraben, sondern verbrennen, sonst schlagen sie wieder aus! — Du dort, du weißt ja so ziemlich alles: Wie lange kann einer noch leben, wenn er im Grabe liegt?"

„Ziemlich lange, wenn man ihn nicht — zudeckt!"

„Ja, und wieder lebendig werden ist keine Kunst, wenn der Tote nicht gestorben ist! — Artwing, weißt du, warum unsere Geisterkitzler immer die Gescheitesten sind?"

„Nun?"

„Weil die andern immer die Dümmern sind! — Kann man hier etwas Eßbares haben?"

„Ja, gesottene Pferdehufe mit Rinderklauen und die Pfannenspülung darf dazu getrunken werden, sobald der Schmutzfink dort sein Geschirr darin gewaschen hat!"

„Da packen wir selber aus. — Dubos, wenn du kein Geld hast, um hier zu tafeln, so darfst du dich vertrauensvoll an mich wenden! An so einem Pferdehuf kannst du tagelang essen, ohne daß er stark abnimmt!"

Der Dämonenmeister hat einen bohrenden Ausdruck angenommen, und nach dem kalten Jägermahle, das Allogaison geboten hat, legt er dem Germanen plötzlich die Hand auf den Arm.

„Weißt du, Sugambrer, wer es heute nacht auf dich abgesehen hatte?"

„Wie sollt ich?"

„Es war kein anderer, als — Tavar!"

„Unmöglich!" fährt er auf.

„Hast du die Geister befragt?" erkundigt sich Allogaison.

„Nein, diesmal nur meinen Verstand!"

„Deinen Ver...? Wie kann man nur so abergläubisch sein, einen Geist zu befragen, der noch keinem erschienen ist! — Im Ernste: Hast du Gründe?"

„Ja! Mein Geist, der noch keinem erschienen ist', läßt deinem Geist, der alltäglich erscheint, in aller Unterwerfung melden: Der Brand von Turikon, nach allen sprechenden Umständen zu dem Zwecke angefacht, um die Leute von der Gerichtsbestattung abzulenken, gab den Flüchtlingen Gelegenheit, die eben begonnene Zudeckung des Meintäters durch einen Überfall zu unterbrechen, die Totengräber zu meucheln, Tavar zu befreien und die Erdbestattung zum Scheine und zur Irreführung zu vollenden."

Fortsetzung folgt.

---

104 Salzburg.

105 Das heutige Hall im Tirol.