

150

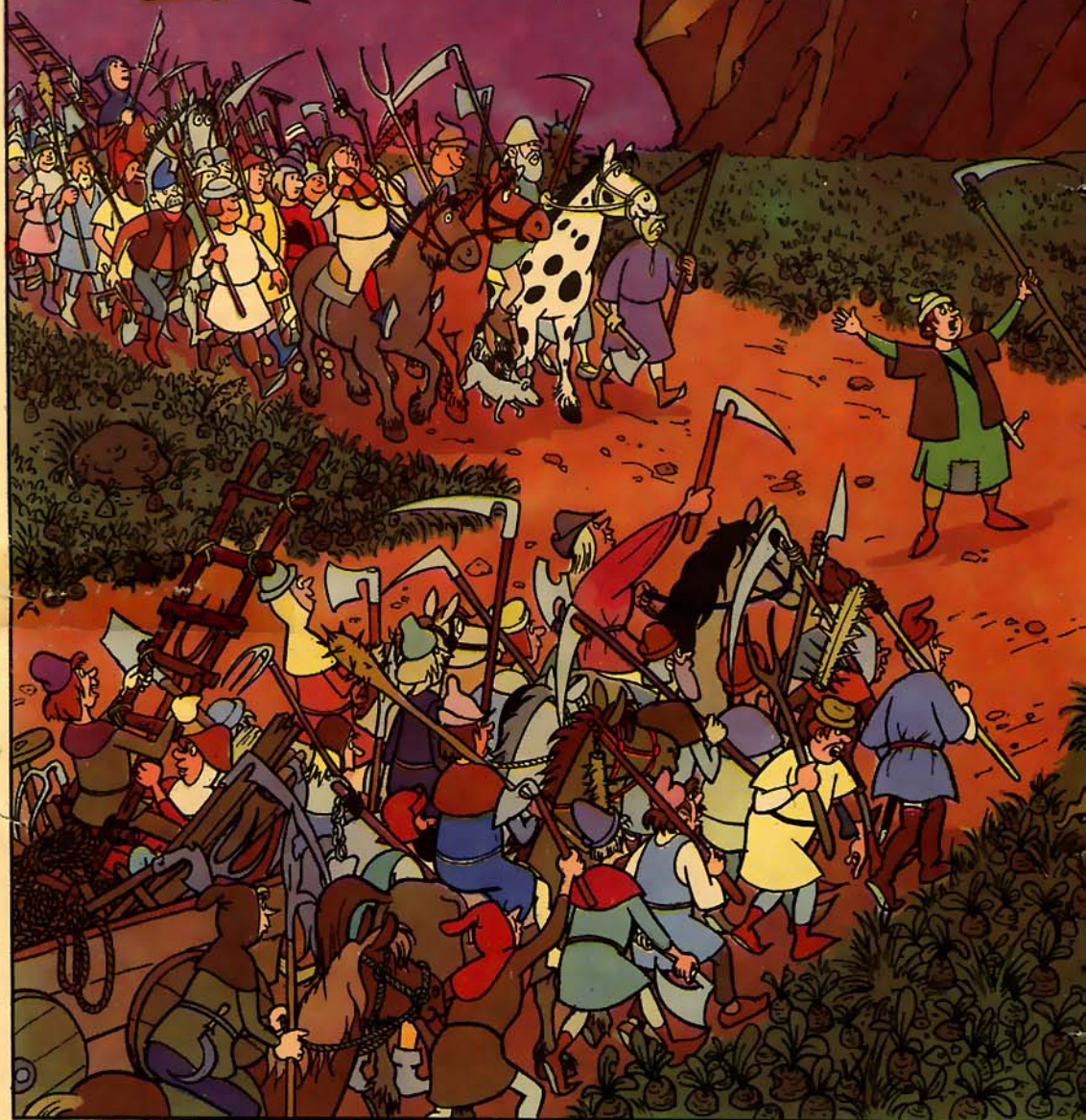
MOsAIK

VON
HANNES
Hegen



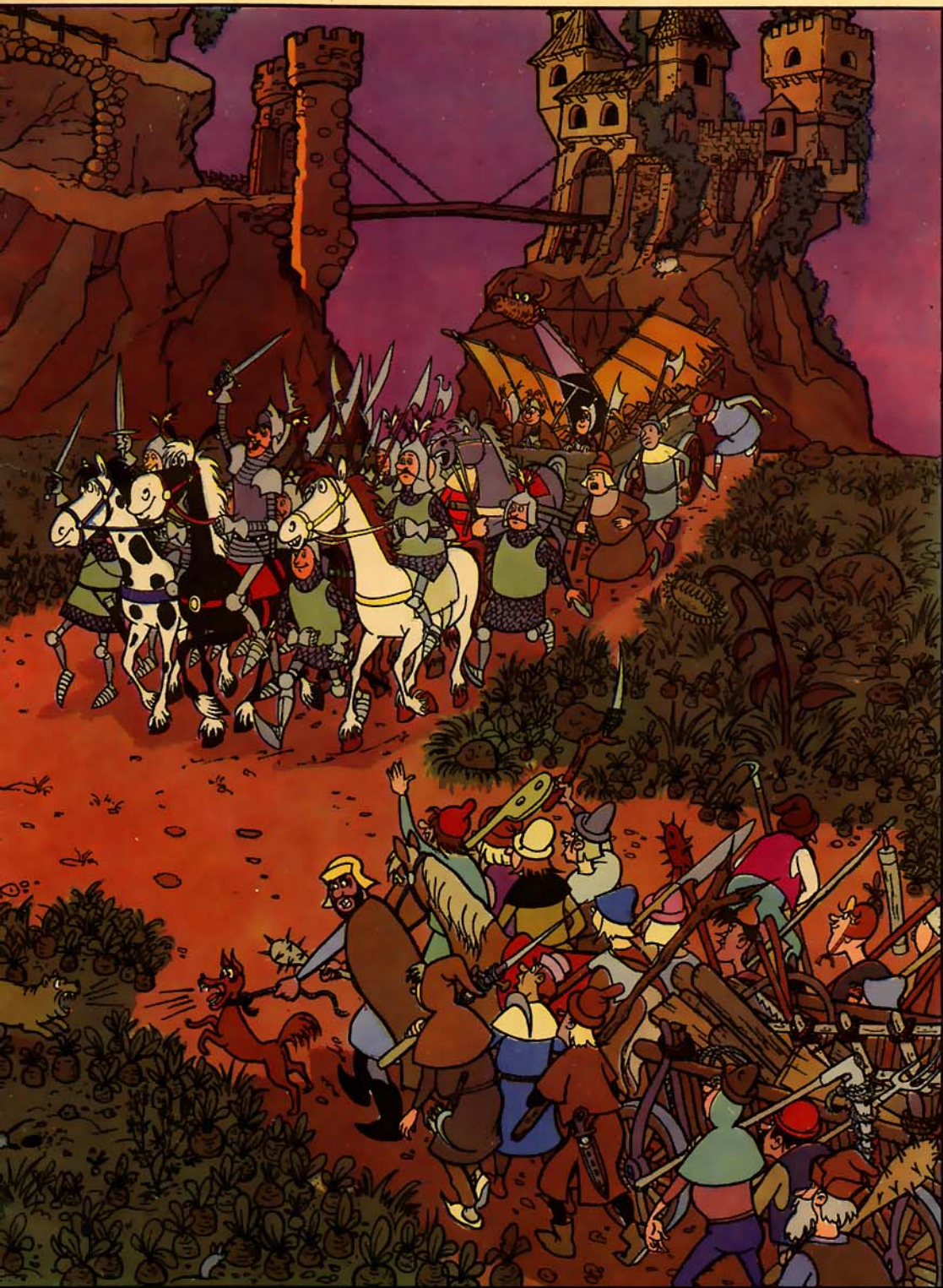
**DER STURM
AUF DIE KUCKUCKSBURG**

DER STURM AUF DIE KUCKUCKSBURG



Nach dem letzten Streich des Kuckucksbergers – er ver-
darb die Rübensteiner Festsiege und raubte die Kasse –
hat sich Runkel nun endlich entschlossen, diesem Treiben
ein Ende zu machen. Da er mit seinen wenigen Kriegsknechten

den Angriff auf die Raubritterburg nicht wagen kann, hat er Boten
in die umliegenden Dörfer gesandt und um Hilfe gebeten. Darauf
hatten die von dem Grafen und seinen Raubgesellen oft geplün-
derten Bauern nur gewartet. Scharenweise strömen sie an dem



vereinbarten Tag zum Rübenstein. Auch die Digidags sind nicht müßig gewesen. Zusammen mit dem Burgschlimisten, der hier zum erstenmal etwas Vernünftiges leistete, haben sie einen Raketen- drachen gebaut. Digidag hatte derartige Luftfahrzeuge während

seines Aufenthaltes in China kennengelernt. Den Raubrittern steht also nichts Gutes bevor, als Runkels kleiner Trupp gegen Abend die Burg verläßt, um mit den Bauern vereint zur Kuckucks- burg zu ziehen, die in der Nacht umzingelt werden soll.



Erfreut und voll Stolz auf seine Rolle als Oberbefehlshaber begrüßt Runkel die Anführer der Bauernabteilungen und wehlt sie in seinen Plan ein. „Nur im Schutze der Dunkelheit können wir

uns nahe genug an die Burg heranarbeiten. Vielleicht gelingt uns ein ganz toller Überraschungssieg.“ – „Du kannst dich auf uns verlassen. Wir kriegen die Räuber schon klein.“



Lautlos und in guter Ordnung nähert man sich der Kuckucksburg. In seiner Sorglosigkeit hat es der Graf unterlassen, Wachen auf-

zustellen. Denn wer würde es schon wagen, ihn, den alle Welt fürchtet, in seinen eigenen Mauern anzugreifen! So dachte er.



Doch der alte Räuber hätte allen Grund, sich über die Angriffsvorbereitungen der Bauern zu fürchten. Sie wollen entgültig mit

ihm abrechnen, denn lange genug haben sie seine Willkür erdulden müssen. Ihr Zorn macht sie einig und stark.



Etwas abseits von diesem regen Treiben bereiten die Digidags und Scharlatänus den Start des Raketendrachs vor. „Es war ein Glück, daß du in deiner Hexenküche alle die Zutaten hattest,

die ich für die Treibsätze brauchte“, sagt Digidag. Der Burgalchimist grinst geschmeichelt. „Eine Kleinigkeit bei dem heutigen Stand der Alchimie und für einen Fachmann wie mich.“



„Was du nicht sagst! Dann hättest du wohl auch ohne uns diesen Drachen bauen können?“ – „Aber bestimmt! Erst kürzlich sagte nämlich der alte Herr von Rübenstein zu mir: Laß dir was ein-

fallen, du Höllendrachen, oder du fliegst! Ich hätte nur noch gründlicher über diese Worte nachdenken müssen, dann wäre mir schon die richtige Idee gekommen. Sie lag sozusagen in der Luft.“



„Das war Erfinderpech! – So, der Drache ist startklar. Hör zu, Runkel. Wir sind davon überzeugt, daß unser Erscheinen die Burg-

besatzung in Angst und Schrecken versetzen wird. Wenn wir ein bengalisches Feuer abbrennen, greifst du an.“ – „Ausgezeichnet!“



Zur gleichen Zeit sitzen die Knechte des Grafen auf dem Burghof beim Würfelspiel. „Was machst du denn für ein Gesicht, Eisenbeiß?“ fragt einer, der sich Schnappzu nennt. „Ärgerst du dich,

daß du schon beinahe deinen ganzen Anteil von Runkels Festspielkasse verloren hast? Los, setz den Rest! Ich setze alles dagegen, was ich gewonnen habe. Na, was zögerst du noch?“



„Nun mach schon!“ drängen die anderen. „Das ist doch ein ehrliches Angebot!“ – „Also gut“, entschließt sich Eisenbeiß nach innerem Ringen, „laß die Würfel rollen, Schnappzu. – Verdamm,

was hast du für ein Glück! Zweimal die Sechs und einmal die Fünf – da komm' ich doch nicht mehr drüber!“ – „Nur zu, du kannst ja noch drei Sechsen würfeln. Dann gehört alles dir.“



„Aber nicht bei dem Pech, das mich schon den ganzen Abend verfolgt – na, was hab' ich gesagt – drei Einsen! Da soll mich doch der Teufel holen!“



„Du, sag das nicht noch einmal! Alles darfst du sagen, nur das nicht!“ – „Was hast du denn, Schnappzu?“



„Du bist ja ganz blaß geworden! Bloß weil ich gesagt habe, mich soll . . .“
 „Hör auf! Weiß denn keiner von euch, wie es vor vielen, vielen Jahren dem alten Grafen ergangen ist?“ – „Nein, erzähle!“



„Also das ist wie gesagt schon sehr lange her. Da lebte auf dieser Burg der Graf Willibald, der Urgroßvater unseres Herrn. So einen Kerl wie ihn gibt es heute kaum noch.“



„Er war raufend und raubend kreuz und quer durchs Abend- und Morgenland gezogen, und ich sage euch, wir sind die reinsten Unschuldengel gegen ihn. Eines Abends nun, er hatte sich zur

Erholung auf seine Burg zurückgezogen, saß er mit dem Geiersteiner und dem Rabenburger Grafen beim Würfelspiel. Vom Pech verfolgt hatte er schon all seine gewaltigen Schätze verloren.“



„Da zog er einen kostbaren Ring vom Finger und rief: ‚Schaut her! Dieses letzte mir verbliebene Kleinod zierte einst die Hand des Kalifen von Cordoba. Ich erbeutete es, als ich unter Kastiliens Banner gegen die Mauren kämpfte. Nun setze ich es, und wenn ich es auch noch verliere, dann soll mich auf der Stelle der Teufel holen!‘

Kaum hatte er diese verhängnisvollen Worte ausgesprochen, als die Tür aufsprang, die mit eisernen Riegeln verschlossen gewesen war. Ein eisiger Windstoß fegte durch die Halle. Die Kerzen flackerten und drohten zu verlöschen. Die Spieler erschauerten.“



„Sie starrten entsetzt auf die Tür, durch die eine unheimliche dunkle Gestalt mit glühenden Augen und einem Hinfuß herein-

kam. „Das ist der Teufel!“ flüsterte der Geiersteiner und seine Zähne klapperten, als schüttelte einer die Würfel im Becher.“



„Der Fremde setzte sich auf einen Stuhl und sagte mit knarrender Stimme: ‚Laßt euch nicht stören und würfelt ruhig weiter! Was zögerst du, Graf Willibald? Hast du etwa Angst?‘ – ‚Ob ich Angst

habe? Ha, dieses Gefühl kenne ich gar nicht!‘ rief der Graf mit rollenden Augen. – ‚Laß dich mit dem da nicht ein!‘ wimmerte der Rabenburger. ‚Behalte den Ring und würfle nicht!‘



„Und wenn es wirklich der Teufel ist“, entgegnete der Graf, „ich nehme es mit ihm auf! Keiner soll sagen, ich hätte mich auch nur einmal gefürchtet!“ Schon griff er zum Becher...



... schüttelte ihn und warf. Betroffen starrten alle drei auf die Würfel. Es war ein ähnlich schlechter Wurf wie deiner vorhin, Eisenbeiß, zwei Einsen und eine Zwei. Der Graf hatte verloren.



Er kam nicht mehr dazu den schrecklichen Fluch auszustoßen, der ihm auf der Zunge lag. Schneller als der Blitz war der Fremde

bei ihm, packte ihn beim Kragen und sauste mit ihm zum Fenster hinaus. Fürchterlicher Schwefelgestank erfüllte die Halle."



„Mit schwankenden Knien gingen der Geiersteiner und der Rabenburger zum Fenster und starrten zum mitternächtlichen Himmel hinauf. Einen feurigen Schweif hinter sich lassend flog der Teufel –

denn nun gab es keinen Zweifel mehr, daß er es wirklich war – mit dem Grafen davon. Nach einer Weile verschwanden sie in einer schwarzen Wetterwolke und wurden nie mehr gesehen.“



Als Schnappzu geendet hat, schauen die Knechte unwillkürlich zum Himmel empor. Was sie dort sehen, läßt ihnen das Blut in

den Adern gerinnen. Ein schreckliches Ungetüm mit einem Feuerschweif braust heran – das kann doch nur der Teufel sein!



Schon ist die Erscheinung über der Burg und schießt in den Hof hinab. „Hilfe, der Teufel will mich holen!“ kreischt Eisenbeiß.

„Dabei hatte ich das doch gar nicht ernst gemeint!“ – „Was kümmert denn das den Teufel!“ poltert Schnappzu.



„Rettet euch, bevor er zupackt! – Ja, raus aus der Burg! – Soll doch der Graf zur Hölle fahren wie der alte Willibald!“ So rufen

die Knechte durcheinander, indem sie zum Tor stürzen, es aufreißen und wie von Sinnen in die dunkle Nacht hineinrennen.



„Na großartig!“ ruft Dig. „Mehr wollten wir ja gar nicht erreichen! Dreh noch eine Runde, Digidag, wir müssen doch auch den Grafen hervorlocken – aber seht mal, da ist er schon!“ Der Graf ist nicht

so furchtsam wie seine Knechte. „Ha, ihr seid es!“ schreit er wutentbrannt. „Mich könnt ihr nicht ins Bockshorn jagen! Wenn ich euch erwische, könnt ihr was erleben!“

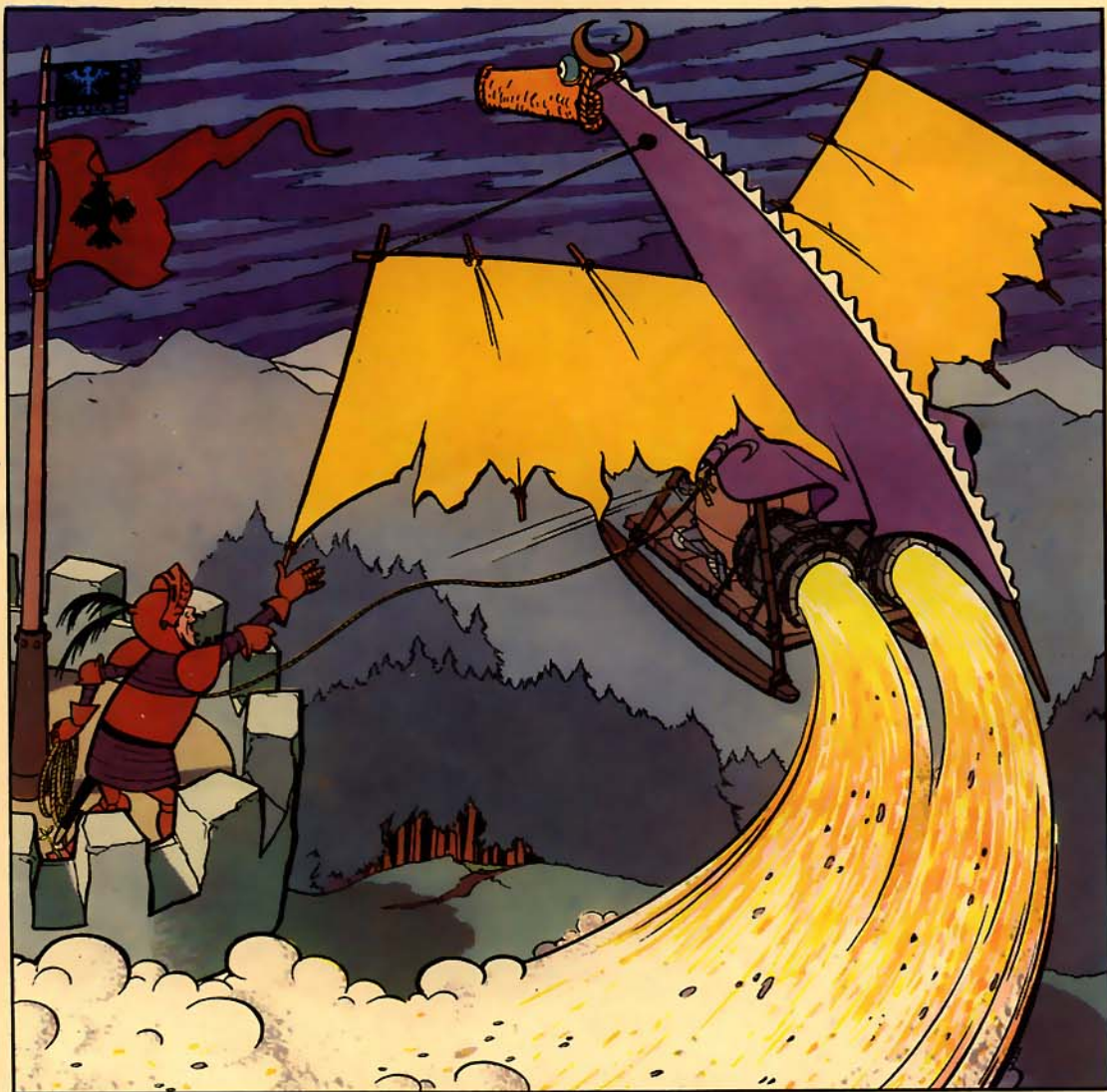




Zum Unglück für die Digidags liegt auf der Plattform des Turmes ein alter rostiger Haken herum ...

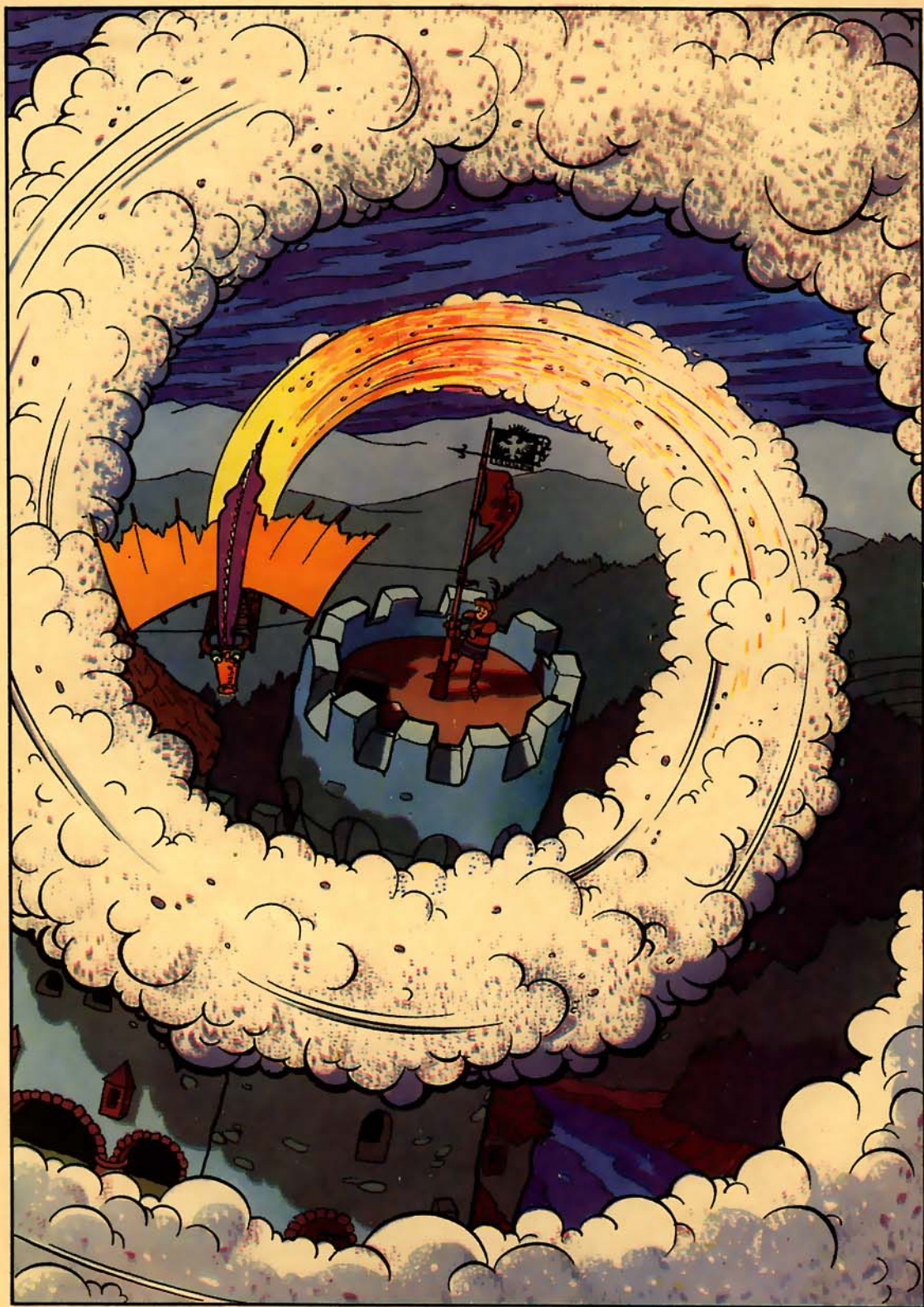


... den der Kuckucksberger nach dem funkensprühenden Teufelsding schleudert, das ihn immer enger umkurvt. Der Graf bleibt furchtlos wie der alte Willibald.



Er hat Glück. Der Haken faßt sein Ziel. Rasch befestigt der Graf das Seil am eisernen Mast der Wetterfahne. „Nun entwischt ihr

mir nicht mehr!“ frohlockt er. – „Er hat uns an der Angel!“ ruft Dag. „Gebt der Kiste Zunder, damit wir wieder loskommen!“



Aber das gelingt den Digidags nicht. In immer engeren Kurven umkreisen sie den Turm, weil sich das Seil um den Mast der

Wetterfahne wickelt. Bei der rasenden Geschwindigkeit wird es nicht mehr lange dauern, bis sie auf der Plattform landen.



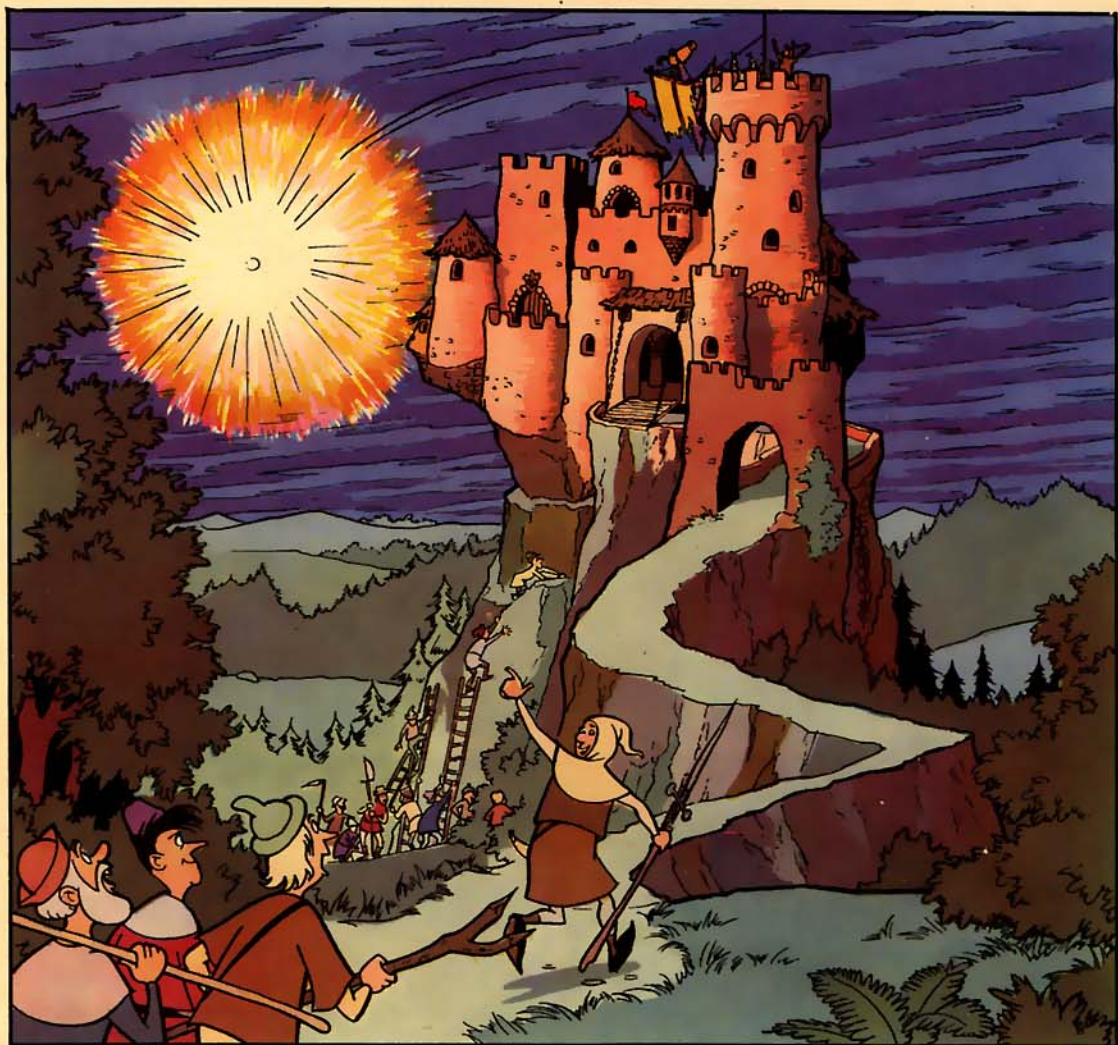
Es kommt so, wie es vorauszusehen war. Der Drache kracht gegen die Zinnen, die Digidags werden durch die Wucht des Aufpralls

herausgeschleudert und fliegen genau auf den hocheifreuten Grafen zu. „Kommt in meine Arme, ihr Lieben!“ ruft der voll Hohn.



„Ihr wolltet mich wohl mit eurem Teufelsding erschrecken? Aber auf solchen faulen Zauber falle ich nicht herein! Ihr seid jetzt meine Gefangenen. Wenn euer Freund Runkel versuchen sollte

euch zu befreien, ergeht es euch schlecht!“ – „Spare dir deine Drohungen!“ ruft Digidag. „Wir wissen, was wir zu tun haben. Dies ist genau der richtige Zeitpunkt für unser Signal!“



Die Belagerer haben schon mit Ungeduld darauf gewartet. „Es ist soweit!“ jubeln sie, als das bengalische Feuer über der Burg

aufflammt. „Nun kann sich der Herr Raubgraf auf etwas gefaßt machen! Wir werden ihm das Handwerk gründlich legen!“



„Mir nach – auf die Sturmleitern!“ kommandiert Runkel. „Die Katapulte sollen mit der Beschießung anfangen! Unser Feldge-

schrei lautet: Sieg für Rübenstein!“ – „Sieg für Rübenstein!“ antworten die Bauern begeistert. „Untergang den Raubrittern!“



Nach Runkels Plan sollte der Angriff nicht auf das Burgtor gerichtet sein, das voraussichtlich am stärksten verteidigt sein

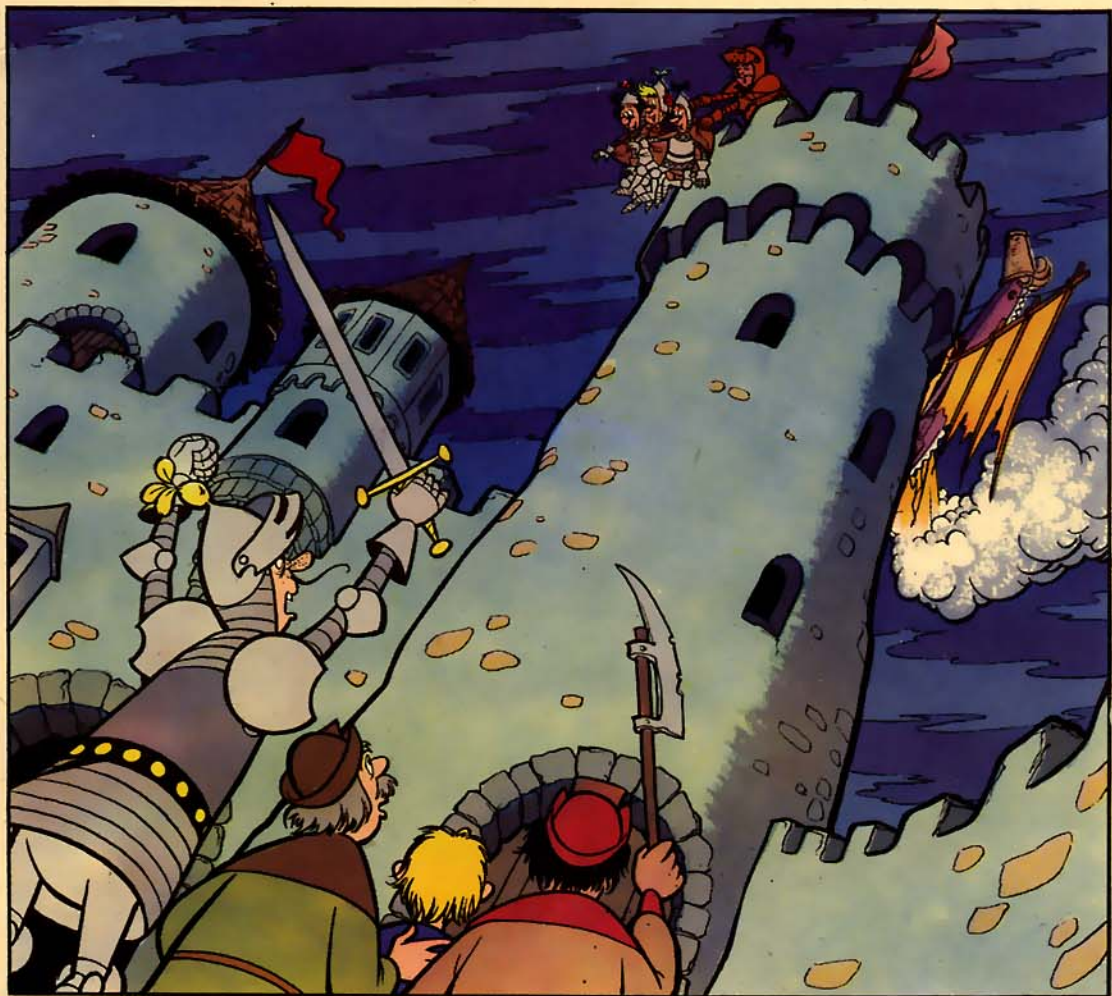
würde. Um seinen Gegner zu überrumpeln, setzt er daher seinen Stoß an einer schwer zugänglichen Stelle des Burgfelsens an.



Während die mit einfachen Mitteln gebauten Schleudern einen Steinha-
gel loslassen, schauen die Angreifer über die Zinnen
und stellen staunend fest, daß der Hof leer ist und daß das Tor

weit offen steht. „Was war hier los?“ fragen sie sich. „So können
wir die hartgesottenen Raubgesellen doch nicht erschreckt haben,
daß sie die Waffen wegwerfen und türmen!“





„Vielleicht ist es eine Falle“, meint Runkel. „Laßt uns vorsichtig weiter vorgehen.“ Kaum haben alle den Hof betreten, da ertönt vom Turm herab die Stimme des Kuckucksbergers. „Halt – keinen

Schritt weiter, oder ich werfe die Digidags hinunter! Ich lasse sie nur dann wieder frei, wenn du mir freien Abzug gewährst!“ – „Du bist wohl von Sinnen!“ schreit Runkel empört.



„Laß dich nicht ins Bockshorn jagen!“ ruft ihm Digidag zu. „Nimm auf uns keine Rücksicht und laß dich auf keine Verhandlungen

ein! Der Graf muß sich bedingungslos ergeben; etwas anderes kommt nicht in Frage!“ – „Na schön!“ knirscht der Graf.



„Dann geht doch zum Teufel!“ Damit läßt er seine Gefangenen los. Aber zu seinem Erstaunen sausen sie nicht sogleich senkrecht in die Tiefe. Für den Fall eines Absturzes mit dem Drachen hatten

sich die Digedags in Freistadt besondere Mäntel schneldern lassen. Wenn sie die Arme ausbreiteten, entfalten sich Flügel, mit denen sie sanft zur Erde schweben können.





„Eine tolle Sache!“ rufen die Bauern. „Zuerst waren wir aber erschrocken, denn wir dachten, es wäre aus mit euch!“ – „Ich hätte mir denken können, daß ihnen nichts passiert“, sagt Runkel.

„Bis jetzt haben sie doch jeden reingelegt. Noch nicht einmal mir haben diese Geheimniskrämer etwas von ihrer Erfindung erzählt.“ – „Wir mußten sie doch erst mal ausprobieren!“



Der Graf hat sich inzwischen von seiner Überraschung erholt. Wütend verschwindet er im Turm. „Wie konnte ich mich nur dazu

hinreißen lassen, meine besten Trümpfe aus der Hand zu geben! Ohrfeigen könnte ich mich! Aber Runkel kriegt mich nicht!“



Ganz anderer Ansicht sind natürlich die Erstürmer der Burg. Nachdem sie von den Digidags gehört haben, daß die Knechte vor ihrem Raketendrachen Reißaus nahmen und den Grafen allein in seinem Raubnest zurückließen, steht es für alle fest, daß ihnen der Sieg gewiß ist. „Der Graf kann uns nicht mehr entwischen“, sagt Runkel, „denn der geheime Zugang zum Brunnen unten am Fluß wird bewacht. Wenn wir uns ein wenig verschafft haben, werden wir jeden Winkel dieses alten Gemäuers durchstöbern, und ich will ein Fuder Rübenblätter ohne Essig oder Öl essen, wenn ich den Fuchs nicht mit eigener Hand aus seinem Bau herausholen werde!“ Hoffentlich brauchen ihn die Digidags nicht an sein Gelöbnis zu erinnern, denn bisher ist es ja immer anders gekommen, als Runkel dachte.

Mosaik-Bilderzeitschrift. Herausgeber: Zentralrat der FDJ · Veröffentlicht unter der Lizenz-Nr. 1233 des Presseamtes beim Vorsitzenden des Ministerrates der DDR. Index 32554 EVP 0,60 M 
 Mosaik erscheint im Verlag Junge Welt, 108 Berlin · Verantwortl. Redakteur: W. Altenburger · Gestaltet im Mosaik-Kollektiv
 Druck: C. G. Röder, Leipzig III/18/2 · Vertrieb für die Deutsche Bundesrepublik und Westberlin: HELIOS-Literatur-Vertrieb-GmbH, 1 Berlin 52 · Eichborndamm 141/167 und örtlicher Buchhandel — Preis: 0,60 DM · Vertrieb für Finnland: Kansankulttuuri Oy, Simonkatu 8, Helsinki und Kirjavälitys Oy, Kalevankatu 6, Helsinki — Preis: 0,80 Fmk · Vertrieb für Österreich: GLOBUS Vertrieb ausländischer Zeitschriften, Höchstädtplatz 3, A 1200 Wien — Preis: 5,0 ö.S.