S. Pr.
1912
(863)

Q-he
4

Beilage zum Jahresbericht des Heidelberger Gymnasiums 1912.

ÜBER ALTISLÄNDISCHE BERSERKER-GESCHICHTEN.

VON

HERMANN GÜNTERT.

HEIDELBERG.
Universitäts-Buchdruckerei J. Hörning.
1912.

1912. Programm Nr. 863.

97/02060

HT008784435

9he
4

Landes- u. Stadt-Bibl.
Düsseldorf

44. g. 304

Von einer Beilage zu einem Schulprogramm wird man billig erwarten dürfen, dass sie bei aller wissenschaftlichen Strenge dennoch in der Darstellung allgemeiner verständlich sei. So war es auch ein Hauptziel dieser kleinen Studie, an einem in sich abgerundeten Thema weitere Kreise für die nordische Wikingerzeit zu interessieren; ich bestrebte mich daher, eine gewisse mittlere Linie innezuhalten, wie man es etwa bei wissenschaftlichen Reden und Vorträgen zu tun pflegt. Von den Hauptwerken, die ich für meine Arbeit herangezogen habe, seien folgende gleich hier schon genannt:

Jon Erichsen, de Berserkis et furore berserkico im Anhang (S. 142) zu der Arna Magnaeanischen Ausgabe der Kristni-Saga. Kopenhagen 1773.

K. Maurer, Die Bekehrung des Norwegischen Stammes zum Christentum II, 101—119. München 1856. — Ferner:

E. Mogk, Germ. Mythologie[2], 44, § 32; Kelten und Nordgermanen im 9. und 10. Jahrh. Leipzig 1896.

Gering, Über Weissagung und Zauber im nordischen Altertum, Kieler Rektoratsrede 1902.

O Island, du eisiger Fels im Meer,
Steig auf aus nächtiger Ferne.

Steig auf und empfah unser reisig Geschlecht —
Auf geschnäbelten Schiffen kommen
Die alten Götter, das alte Recht,
Die alten Nordmänner geschwommen.

Wo der Feuerberg loht, Glutasche fällt,
Sturmwogen die Ufer umschäumen,
Auf dir, du trotziges Ende der Welt,
Die Winternacht woll'n wir verträumen!

Scheffel, Ekkehard, Aus dem Liede der Waldfrau.

I.

Auf jenem äussersten Thule, der fernen Eisinsel mit dem heissen Herzen[1]), erblühte uns eine für altgermanische Mythologie, Sagen- und Kulturgeschichte ausserordentlich wertvolle Literatur; es ist, als habe sich die nordische Dichtkunst in scheuer Flucht vor dem wilden Getriebe eines kriegerischen Zeitalters bis in diesen letzten Winkel der Welt zurückgezogen, um hier sicher und wohlgeborgen sich eine neue, trauliche Heimstätte zu bereiten, und um sich unter so eigenartigen Umständen auch in ganz eigener Weise zu entwickeln. Eddalieder, Skaldendichtung und die *Sögur*, das sind die drei wichtigsten Abteilungen der altnordischen, literarischen Schöpfungen. Während die künstlichen und gekünstelten Skaldengedichte mit ihren seltsam dunkeln, gesuchten Umschreibungen und der äusserst freien Wortstellung bis auf wenige, freilich sehr wichtige Ausnahmen dem modernen Leser meist ziemlich ungeniesbar bleiben, verdienen die beiden anderen Hauptgebiete der altnordischen Literatur unser volles, nicht nur historisches Interesse. Die hohe Bedeutung der Edden für altgermanische Religionswissenschaft und Sagenforschung ist denn auch längst in weitesten Kreisen bekannt und gewürdigt; das dritte Erzeugnis altnordischen Geistes indessen, die *Saga*, wurde bei uns bisher auffallend vernachlässigt: Die Kenntnis dieser kunstvollen Prosaerzählungen und historischen Schilderungen altgermanischen Lebens beschränkte sich bis in die neue, ja fast neueste Zeit auf die verhältnismässig enge Gruppe der germanistischen Fachgelehrten; selbst manche der bedeutendsten und wichtigsten Werke dieser originalen, altgermanischen Erzählerkunst, wie etwa die *Njála*, sind noch nicht ins Deutsche übersetzt[2]).

Aber gerade auf dem Gebiet der *Saga* haben die Isländer ihr Bestes geleistet. „Kein germanisches Volk kann den Isländern etwas Ähnliches an die Seite stellen, und selbst bei den stammverwandten Norwegern, Schweden und Dänen findet man diesen Zweig der Literatur nicht. Wer altgermanische Prosa und altgermanischen Stil kennen will, muss daher hier Einkehr halten, wo sich allein eine nationale Prosa entwickelt hat“ (E. Mogk, Norw.-isländ. Lit.[2] 730). Es wird jetzt wohl allgemein zugegeben, dass wenigstens einige Eddalieder nicht auf Island, sondern teilweise noch

---

1) Das beste Bild von Island gewinnt man jetzt aus Paul Herrmanns dreibändigem Werke „Island in Vergangenheit und Gegenwart“. Leipzig 1907/1910.

2) Döring, eine isl. Brandlegung, Progr. Lpz. 1878 behandelt nur eine Episode aus dieser hochinteressanten Saga. Hinzuweisen ist auf die dankenswerten Bestrebungen des „Kunstwarts“, weite Kreise für altisl. Literatur zu interessieren; er plant jetzt nach der Ankündigung ein eigenes Unternehmen *(‚Thule‘)*; vgl. ferner die im Auftrag des Kunstwarts veröffentlichten Werke von A. Bonus, Isländerbuch, 3 Bde.

in Norwegen, teilweise vielleicht auch auf den Orkneys und Shetlandsinseln entstanden sind, wenngleich die Hauptmasse der Gedichte zweifellos auf der Eisinsel ihre Heimat hat; ebenso wurde auch die Skaldenkunst ausserhalb Islands gepflegt: die Sagaschreibung ist, wenigstens in ihrer Blütezeit, ausschliesslich auf die „uralte *Ísafold*“ [3]) beschränkt, und der Inhalt der alten *Sögur* ist ganz original und von keiner anderen Literatur beeinflusst.

Jedoch eben diese auffällige Erscheinung, dass die altnordischen, künstlerischen Literaturerzeugnisse, insbesondere aber gerade die Sagas, den Isländern angehören, müsste als vollständiges Rätsel erscheinen, wenn wir nicht besondere Umstände, wenn wir nicht die andauernde Einwirkung seitens der geistig so hochstehenden Kelten annähmen, die auf die Nordleute einen anregenden Einfluss ausübten. Wohl mögen es gerade die begabtesten Norweger gewesen sein, die nach jener entscheidenden Schlacht im *Hafrsfjord* (872) in ihrer trotzig-starren Freiheitsliebe vor Haralds, des Schönhaarigen, Gewaltherrschaft ihre Heimat verliessen und nach einigem Aufenthalt auf naheliegenden Inseln schliesslich an Islands Fjorden ihre Hochsitzsäulen antreiben liessen; wohl mag die Länge und Öde des nordischen Winters, der alle praktische Arbeit hemmte, die mit starkem Gesichtssinn begabten Wikinger dazu herausgefordert haben, sich mit Aufzeichnungen aus der abenteuerreichen *Landnámatíð* die langen Abende zu kürzen: — all dies genügt indessen nimmermehr, um uns den einseitigen Anteil gerade der Isländer an der altnordischen Literatur hinreichend zu erklären.

Nach den Angaben der angelsächsischen Chronik war es am 8. Juni 793, als Wikingerscharen aus *Haeredaland*, d. h. Norweger vom Hardangerfjord, ein Kloster auf der Insel Lindisfarne bei Northumberland zerstörten. Von diesem Zeitpunkt ab, dem eigentlichen Anfangsdatum der grossen, nordischen Völkerwanderungen, erfolgten jene berüchtigten Raubzüge, die die plündernden nordischen Recken nach England und Schottland mit den naheliegenden Inseln, bald auch nach Irland führten. Die fortwährende Angst, in der namentlich die Mönche jener Zeit vor den gefürchteten Piraten schwebten, lässt mittelbar eines der wenigen altirischen Gedichte erkennen, das sich am Rande der St. Gallener Handschrift findet [4]):

„Es rast der Sturmwind durch die Nacht,
er zaust des Meeres weisse Mähne,
nicht fürcht ich grimmer Krieger Fahrt
aus Lothlind über Erins Meer“ [5]).

Drei Jahrhunderte dauerten diese Plünderungszüge nordischer Seefahrer an. Während man anfangs nur den Sommer über aufs „Heeren“ ging, blieben die rauhen Gesellen bald auch zur Winterszeit im eroberten Feindesland, so dass kleine Wikingerstaaten auf den britischen Inseln entstanden. Namentlich Irland, die „Smaragdinsel“ mit ihrem milden Klima und der weitgerühmten Fruchtbarkeit, mit den dunklen Wäldern, den immergrünen Fluren und den klippenumsäumten Fjorden, lockte die wilden Eroberer besonders an: immer mehr hochbordige, schildbehangene Drachschiffe

---

3) So wird Island in der Nationalhymne genannt (Herrmann, Island I, 20 f.).

4) Text im Thesaurus palaeohibernicus II, 290; Übersetzung nach Kuno Meyer, Kultur d. Gegenwart I, 11, 1, S. 81.

5) *Lothlind* ist eine irische Bezeichnung für Norwegen; nach der irischen Sage jagt *Manannan*, der Sohn des Meers *(ler)* und der Fürst der Elfen und Feen *(Side)* mit seinen weissmähnigen Rossen über die See.

steuerten hinüber, als lägen dort im Westen am Ende der Erde, von den letzten Strahlen des im Weltmeer versinkenden Sonnenballes übergoldet, die heissersehnten Gefilde der Seeligen![6]) Und bei der andauernden Zwietracht und Parteisucht der irischen Kleinkönige wurde es den kampfesfrohen Fremdlingen nur zu leicht, auf dieser „grünen" Insel dauernd festen Fuss zu fassen. Drei grössere Wikingerstaaten bildeten sich so allmählich heraus, in Dublin, Waterford und Limerik; erst König *Brian Boroma* von *Munster* vermochte durch die hochberühmte Schlacht bei Clontarf am Charfreitag des Jahres 1014 die fremden Eindringlinge dauernd zu verjagen; er selbst starb freilich den Heldentod in diesem Kampfe[7]).

Dass während eines so langen Zeitraumes eine gegenseitige Beeinflussung zwischen Iren, Schotten und Nordländern, zwischen Gälen und Wikingern in der mannigfachsten Weise stattfinden musste, sowohl auf materiellem, als auf geistigem Gebiete, ist ohne weiteres einleuchtend. In der Tat wissen die Sagas uns viel über solche Beziehungen zu berichten. Besonders verdient der Umstand hervorgehoben zu werden, dass zahlreiche Norweger mit den schönen Irinnen Ehen eingingen; aber auch die Freigelassenen und die Sklavinnen oder Nebenfrauen hatten grosse Bedeutung in der isländischen Familie, weil sie geistig fast durchweg über den Norwegerinnen standen[8]); andererseits waren im 10. Jahrhundert bereits fast alle irischen Fürstenfamilien mit Norwegern verwandt und verschwägert. Aber auch Norwegerinnen hatten die Wikinger als Schildmädchen auf ihren Heerfahrten mitgeführt; berühmt ist z. B. das „rote Weib", von dem ein irisches Gedicht erzählt, wie es an der Spitze einer Wikingerschar heerte (cf. A. Bugge-Hungerland, Wikinger S. 76 ff.). Ausser den kriegerischen Unternehmungen hatte natürlich auch ein reger Handelsverkehr die beiden Völker einander näher gebracht und ihre Vermischnng veranlasst[9]).

---

6) Im norwegischen Königsspiegel heisst es: „Irland ist beinahe das beste Land, das man kennt, obgleich kein Wein dort wächst." Die Lebensverhältnisse auf Irland werden hier geradezu als „wunderbar" *(undarligir)* bezeichnet, „so dass das Land heiliger genannt werden muss als andere Länder" *(at þat land mun kallat vera helgara enn onnur lönd)* (Spec. reg. ed. Brenner p. 35).

7) Vgl. Thomas Moores War Song in den 'Irish melodies'.

8) Dies können wir z. B. an der schönen Geschichte von der irischen Königstochter *Melkorka* und ihrem Sohne *Óláfr Pfau* ersehen, die im Auszug daher hier mitgeteilt sei (Laxdœlasaga. cap. XII ff. = Sagabibl. 4, 22 ff.): Ein Isländer namens *Hǫskuldr* will einst auf dem Markte zu *Brenney* eine Sklavin kaufen; er begibt sich zum Zelt eines bekannten Kaufmannes, *Gilli*, des Russen, der ihm 12 Mädchen zeigt. In einem Winkel des Zeltes kauert in ärmlichster Kleidung, getrennt von den anderen eine Jungfrau, aber gerade sie möchte der Isländer erwerben. Der Kaufmann nennt eine ziemlich hohe Summe, fügt aber hinzu, diese Sklavin habe einen schweren Fehler: „Dies Weib ist stumm; ich habe auf allerlei Weise versucht, sie zum Sprechen zu bringen, aber ich konnte nie ein Wort aus ihr herausbekommen; es ist meine sichere Überzeugung, dass dieses Weib nicht sprechen kann." Trotzdem wird der Handel abgeschlossen, und *Hǫskuldr* begibt sich mit der Sklavin nach Island, wo er sie gut behandelt; beider Sohn ist *Óláfr* mit dem Beinamen *pái* d. i. „Pfau". Auch jetzt kam noch nie ein Wort über die Lippen der Frau. Einst aber geht der Bonde früh am Morgen über seine Felder, da hört er plötzlich eine Stimme; lauschend schleicht er näher und gewahrt zu seiner Überraschung die Sklavin, die mit ihrem Söhnchen in einer fremden Sprache kost. *Hǫskuldr* tritt aus seinem Versteck heraus, und auf seine Frage antwortet jetzt die Frau: „Wenn du meinen Namen wissen willst — ich heisse *Melkorka* ... *Mýrkjartan* heisst mein Vater; er ist König in Irland. Ich wurde von da geraubt, als ich 15 Winter alt war." So hatte die Mutterliebe die stolzen Lippen, die das furchtbare Unglück zu wildem Trotze zusammengepresst hatte, sanft geöffnet! *Melkorka* erzieht und unterrichtet den Knaben, der bald fliessend irisch spricht; sein Grossvater, der Irenkönig, zu dem er sich später begibt, erkennt in ihm den Sohn seiner Lieblingstochter und überhäuft ihn mit allen Ehren.

9) Vgl. auch die wilden Mischlinge auf den Hebriden, die *Gall-Gaedhel*, die sog. „*Söhne des Todes*", die aus wieder heidnisch gewordenen Gälen und keltisierten Nordmännern bestanden.

Wie nun auf archäologischem Gebiet der Einfluss der irischen Bandornamentik auf die norwegische Kunst längst erwiesen ist, so muss auch auf diesen engen Verkehr mit den Iren die hohe Entwicklung der isländischen Literatur zurückgeführt werden.

Auf Irland blühte nämlich damals eine bedeutende geistige Kultur. Die Wogen der alle Bildung vernichtenden Völkerwanderung waren nicht bis zum „grünen Erin" geflutet; im stillen Klosterfrieden wurden auf dem weltfernen Eiland die alten Sprachen emsig gepflegt, Handschriften abgeschrieben, nicht etwa nur die Kirchenväter, sondern auch antike Dichter und Schriftsteller eifrig studiert [10]). Ausserordentliche Phantasie, ein tief innerliches Seelenleben, grosse Leidenschaftlichkeit und Regsamkeit zeichnet den Iren damaliger Zeit aus; ein geradezu modernes Empfinden für die Schönheit der Natur ist besonders bemerkenswert, weil bekanntlich dieses Gefühl bei anderen Völkern erst sehr spät entwickelt wird. Zum Beweis lese man etwa folgendes alte Liedchen eines irischen Mönches:

„Rings umschliesst mich Waldeshag,
der Amsel Lied schallt zu mir her,
bei meinem Pergament, dem linienreichen,
klingt mir der Vögel trillernder Gesang.

Von Baumeswipfeln ruft mit heller Stimme
im grauen Mantel mir der Kuckuck zu!
Führwahr, — es schütze mich der Herr! —
schön schreibt's sich unterm Waldesdach! [11])"

Auch in der Kunst haben die Iren Grosses geleistet; von der Ornamentik war bereits die Rede. Weit berühmt war ferner ihre Liebe zur Musik und ihre Pflege des Gesanges: Nicht nur der schottische Dudelsack, sondern so feine Instrumente wie die Harfe und Violine („Rotte") sind bei den Kelten früh eifrig gehandhabt worden. Die Lieder der Barden (ir. *bard*, cymr. *bardd*) sind sicher von weitgehendem Einfluss auf die Skaldengedichte gewesen; ja ein ganzes Eddalied, die *Rígsþula*, ist nur als nordische Bearbeitung eines irischen Mythos zu verstehen. Aber auch die irische Prosa, bei der oft wie in der isländischen Sagaerzählung eingeschobene Gedichte und Verse die Darstellung wirkungsvoll heben, ist für die nordische Erzählerkunst vorbildlich geworden.

Freilich sind die Iren bei diesem Verkehr nicht nur der gebende Teil gewesen. Neben viel praktischen Dingen, deren Einführung sie den Wikingern verdanken, lässt sich ab und zu auch in ihren Dichtungen eine nordische Beeinflussung erkennen. So hat z. B. Zimmer [12]) nachgewiesen, dass ein charakteristischer Zug der Siegfriedsage im sogenannten älteren irischen Sagenkreis aus der germanischen Heldensage entlehnt

---

10) Vgl. Zimmer, Preuss. Jahrbücher LIX, 27 ff.; Kultur der Gegenwart I, 11, 1; S. 4 f.

11) Weitere Belege bei Kuno Meyer, Songs of Summer and Winter. Übrigens geht auch den alten Nordmännern ein bestimmtes Gefühl für die Schönheiten der Natur durchaus nicht ab, wenn es sich auch ganz anders äussert, ja bei der Verschiedenheit der „Smaragdinsel" von Islands und Norwegens wildromantischer Schönheit anders äussern muss. Um nur eine Kleinigkeit zu streifen: wie sinnig ist es, wenn die Nordländer zu Ehren des lichten Baldur die Kamille, dieses schlichte Blümelein, „Baldursbraue" nennen!

12) Zeitschrift für deutsches Altertum 32, 196—334; 35, 1—172.

ist, und dass sich in den jüngeren Dichtungen von *Finn* und *Ossian* die enge Beziehung mit den Wikingern deutlich zeigt. Immerhin sind solche Entlehnungen echt germanischer Anschauungen in der älteren irischen Dichtung im Gegensatz zu diesen Texten der *Finn*- und *Ossian*-Sage verhältnismässig seltener. In den folgenden Blättern soll versucht werden, bei einem weiteren, charakteristischen Zuge eine Übernahme und Umbildung einer germanischen, genauer einer ausschliesslich nordischen Anschauung in der älteren irischen Heldensage wahrscheinlich zu machen.

II.

Bereits die antiken Schriftsteller wissen manches von der ungestümen Tapferkeit und wilden Raserei zu berichten, welche die alten Germanen im Kampfe zeigten; im Norden wird dieser '*Furor Teutonicus*' in einer ganz bestimmten Form viel erwähnt: die Norweger nannten einen solch wutentbrannten, wild rasenden Kämpfer einen *Berserker*, den Zustand dieser wutschäumenden Kampfeslust bezeichneten sie als „*Berserkersgang*" (*berserksgangr*).

Unendlich häufig, fast in jeder Saga, wird von diesen grimmigen Kriegern erzählt, und es würde den uns zur Verfügung stehenden Raum weit überschreiten, wollte man solche Erzählungen auch nur annähernd vollzählig wiedergeben. Indessen diese Vollständigkeit der Belege, die uns also ganz fern liegt, ist für unseren Zweck, über das Wesen und die Eigenschaften dieser Berserker einige Klarheit zu gewinnen, glücklicherweise durchaus unnötig; denn bei der Prüfung solcher Geschichten stellt sich alsbald heraus, dass bestimmte, typische Züge immer wiederkehren. Somit wollen wir zunächst einige charakteristische Erzählungen hier anführen, die aus glaubwürdigen[13]) Sagas geschöpft sind, um dann das Gemeinsame dieser Berichte herauszuarbeiten.

In der Egils-Saga (cap. 64 = Sagabibl. 3, S. 209 f.) wird uns folgendes angegeben:

Der berühmteste unter den isländischen Skalden, *Egill Skallagrímsson* begab sich einst zu einem Gehöfte namens *Blindheimr* auf der Insel *Hǫð* in Norwegen, wo ein junger Bonde mit Namen *Friðgeirr* wohnte. Als man des Abends beim fröhlichen Trunke sitzt, fällt dem Skalden ein hübsches, gutgekleidetes Mädchen auf, das den ganzen Abend über schluchzt und weint. Er erfährt zunächst nur, dass es *Friðgeirs* Schwester sei. Auch die anderen Hausbewohner sind an diesem Abend gedrückter Stimmung. Als sich *Egill* am vierten Tage seines Aufenthalts in *Blindheimr* verabschieden will, redet er selbst die Jungfrau an und fragt sie nach dem Grunde ihres Leides: „Was weinst du, Mädchen? Ich sehe dich nie heiter!" Sie aber konnte ihm in ihrem Weh nicht antworten und schluchzte nur noch lauter. Da trat die Mutter des Hausherrn, *Gyða*, zu *Egill* und erzählte ihm, dass ein berüchtigter „Berserker und Holmgangsmann", *Ljótr* der Bleiche geheissen, um ihre Tochter geworben habe. Als er abgewiesen worden sei, habe er ihren Sohn zum Zweikampf gefordert, der morgen auf der Insel *Vǫrl* ausgetragen werden solle. Diesem Berichte fügt *Gyða* die

13) Die bei anderen Untersuchungen, namentlich streng historischer Art so wichtige und schwierige Frage nach der Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit der einzelnen Sagas ist bei unserem Thema von weniger grosser Bedeutung, weil für Sagengeschichte selbst romantische Sagas gewissen Wert haben.

dringende Bitte hinzu, *Egill* möge den *Friđgeirr* zum Holme begleiten. Der Skalde erklärt sich dazu sofort bereit; am nächsten Morgen begibt man sich zur verabredeten Kampfesstätte. Der Sagaschreiber fährt fort: „Da kam auch *Ljótr* mit seinem Gefolge dorthin und rüstete sich zum Holmgang[14]); er trug Schild und Schwert. *Ljótr* war ein sehr grosser Mann von kräftigem Aussehen. Und als er zum ebenen Kampfplatz gelangte, da kam die Berserkerwut über ihn, er begann fürchterlich zu heulen und biss in seinen Schild *(Þá kom á hann berserksgangr; tók hann Þá at grenja illiliga ok beit í skjǫld sinn).*“ Darauf fordert der Berserker unter geringschätzenden, beleidigenden Worten gegen *Friđgeirr* gleich den viel stärker aussehenden *Egill* heraus. Im ersten Gang wird *Ljótr* über die Steine gedrängt, die den Kampfplatz umgrenzen; dann schlägt *Egill* dem Berserker den einen Fuss ab und tötet ihn darauf. Der Sagaerzähler fügt hinzu, man habe diesem *Ljótr* wenig Tränen nachgeweint; denn er sei ein schlimmer Unruhstifter gewesen, der mit seinen Zweikämpfen sich grosse Reichtümer erworben und viele tüchtige Männer erschlagen habe. Wichtig ist, dass er aus Schweden stammte und keine Verwandte im Lande besass. In der *Gíslasaga Súrssonar* (I, 6—16 = Sagabibl. 10, S. 2 f.) wird von einem Berserker Namens *Bjǫrn* dem Bleichen (*'enn blakki'*) erzählt: „Dieser zog im Land umher und forderte die Männer zum Holmgang heraus, die seinen Willen nicht tun wollten. Im Winter kam er zu *Þorkell súrdœll; Ari*, sein Sohn, bewirtschaftete das Anwesen. *Bjǫrn* stellte dem *Ari* zwei Bedingungen, ob er lieber mit ihm kämpfen wolle auf dem Holme, der im *Súrnadalr* liegt und *Stokkahólmr* heisst, oder ob er ihm seine Frau in die Hand geben wolle.“ Der also Geforderte entschliesst sich sofort zur Annahme des Zweikampfes. Nach drei Tagen findet der Holmgang statt und endet damit, dass *Ari* niedergehauen und getötet wird. Als *Bjǫrn* bereits meint, nun habe er Land und Weib gewonnen, da entschliesst sich *Aris* Bruder *Gísli*, dem Berserker entgegenzutreten. Von einem Knecht leiht er sich das siegspendende Schwert „Graustahl“ *(Grásiđa)* und erschlägt damit den Berserker; da er aber dem Knecht das geliehene Schwert nicht wiedergeben will, wird er von diesem tötlich verwundet.

Derselbe Anlass zum Holmgang mit einem Berserker, *Víga-Glúma* Isl. Fs. 1 (1880) cap. 4, S. 10 ff. Vgl. auch Óláfs Kampf mit dem Berserker *Álfvini* wegen der irischen Königstochter *Gyđa Óláfsaga Tryggvasonar* c. 80 Fornm. s. I, 150. Zu *Grímr* kommt ein Mann namens *Sǫrkvir* und hält um die Hand der ganz jungen *Brynhild* an; abgewiesen fordert er den Vater zum Holmgang. Er erscheint beim Zweikampf mit 12 Mann, „die sämtlich Berserker waren“. Indessen kommt *Sǫrkvir* samt seinen Trabanten ums Leben *Grímssaga Lodinkinna* cap. 2 (= Fas. II, 153 f.).

Von dem Vater und Grossvater des obengenannten Skalden *Egill* wird öfters berichtet, dass er in eine wilde Kampfesraserei verfallen sei. So wird von ihm überliefert, dass er bei einem Streit zur See, „in wilde Kampfeslust geriet *(at Þá hamađiz hann)*, und mehrere von seinen Genossen waren es, die da in solche Wut gerieten *(er Þá hǫmuđuz)*; sie schlugen da alle Leute nieder, die ihnen entgegentraten; ähnlich benahm sich *Skallagrímr*, als er im Schiffe umhereilte“ (cap. 27. 6; S. 82). Dann aber heisst es: „So wird gesagt, dass es den Männern gegangen sei, die in Kampfesraserei gerieten, oder über die die Berserkerwut kam *(. . er hamrammir eru, eđa Þeim, er berserksgangr var á)*, dass sie, solang dies ausgeführt war, so stark waren, dass

14) Nord. Bezeichnung für Zweikämpfe, weil diese häufig auf kleinen Flussinseln (aisl. *hólmr*) stattfanden.

nichts ihnen stand halten konnte; aber gleich, wenn es vorübergegangen war, da waren sie kraftloser als gewöhnlich. *Kveldúlfr* war auch so: sobald die Riesenstärke *(hamremmin)* von ihm ging, da verspürte er Müdigkeit infolge des Kampfes, den er vollbracht hatte, und er war dann vollständig kraftlos, so dass er sich zu Bette legte" (cap. 27, 13, 14; S. 84). Es wird zum Verständnis dieser Berserkerwut sich empfehlen, bei diesem *Skallagrímr* und seinem Vater *Kveldúlfr* noch zu verweilen und einige weitere Züge von ihnen mitzuteilen. Cap. 40, 13 ff. (S. 117) heisst es: „Das geschah oft (bei den Ballspielen), dass dem *Egill* und *Þórðr* zu zweien dem *Skallagrímr* gegenübergestellt wurden; da ereignete es sich einmal im Winter, dass das Ballspiel in *Borg* im Süden in *Sandvík* stattfand. Da wurden *Þórðr* und sein Genosse dem *Skallagrímr* im Spiele gegenübergestellt; er ermüdete vor ihnen, und sie hatten es leichter. Aber am Abend nach Sonnenuntergang, da begann es dem *Egill* und seiner Partei schlimmer zu gehen; *Grímr* wurde da so stark, dass er den *Þórðr* aufhob und ihn so hart niederwarf, dass er ganz gelähmt wurde, und er fand sogleich den Tod. Darauf griff er auch nach *Egill*. *Þorgerðr brák* hiess eine Magd *Skallagríms*, die den *Egill* in seiner Kindheit auferzogen hatte. Sie war eine mächtige Person, stark wie ein Mann und sehr zauberkundig. *Brák* rief: „Du rasest ja eben, *Skallagrímr*, gegen deinen eigenen Sohn! *(Hamaz Þú nú, Skallagrímr! at syni Þínum)!*" Da liess *Skallagrímr* den *Egill* los und griff nach ihr; sie flüchtete sich und rannte davon, aber *Skallagrímr* hinterher. So kamen sie zum *Digranes* hinaus. Da sprang sie vom Berg hinunter in den Sund; *Skallagrímr* warf ihr einen grossen Stein nach und traf sie zwischen den Schultern, und sie kam seitdem nimmer zum Vorschein; die Stelle dort wird jetzt *Brákarsund* genannt." Bei dieser Erzählung ist zu beachten, dass *Skallagríms* Kräfte bei Nacht wunderbar zunahmen. Es wird auch erzählt (cap. 30, 7 ff.; S. 93), wie er für seine Schmiede lange keinen brauchbaren Amboss-Stein finden kann. Eines Abends nun, „als die anderen Leute schlafen gingen", ruderte *Skallagrímr* auf einem achtruderigen Schiffe ins Meer hinaus; bei den *Miðfjordsinseln* verankerte er sein Schiff und tauchte dann zum Meeresgrund hinab, brachte einen grossen Stein mit sich hinauf und schaffte ihn aufs Schiff. Dann ruderte er wieder zurück und trug den Stein als Amboss in seine Schmiede. Und wie etwa bei Homer der alte Nestor die grosse Kraft des früheren Geschlechtes so gern betont im Vergleich zu denen, *οἳ νῦν βροτοί εἰσιν ἐπιχθόνιοι*, so meint der Sagaschreiber auch: *ok munu nú ekki meira hefja fjórir menn* „und es könnten ihn jetzt nicht mehr vier Mann heben"[15]. Auch *Skallagríms* Vater *Úlfr* war des Abends besonders leicht gereizt; vgl. cap. I, 8; S. 3: „Jeden Tag, wenn es Abend wurde, da war er sehr gereizt *(styggr)*, so dass wenige Leute mit ihm sich unterhalten konnten: er war ein 'Abendschläfer' *(kveld-svæfr)*. Es ging die Rede bei den Leuten, dass er sehr '*ham-rammr*' gewesen sei; man nannte ihn *Kveldúlfr* (d. i. *Abend-Úlfr*, '*Abendwolf*')." *Úlfs* Mutter *Hallbera* war nun die Schwester *Hallbjǫrns hálftrǫlls*, so dass *Kveldúlfr* diese Reizbarkeit wohl von seiner Mutter geerbt hat; bezeichnend ist auch, dass er sich bei seinen Wikingsfahrten mit einem Berserker, dem vornehmen *Berðlu-Kári* zusammengetan hatte. Gerade hier bei dem Geschlechte *Egils Skallagrímsson* kann man also besonders gut verfolgen, wie diese Anlage zur Berserkerwut sich in ein und derselben Familie weiter vererbt; bei

---

15) Auch *Grettir Ásmundson* hob einen sehr schweren Stein auf, den die Leute später noch anstaunten, Grettissaga 16, 18.

dem Versuch, uns das eigentliche Wesen dieses „Berserksgangs“ zu erklären, werden wir auf diese Belege besonders achten müssen.

Ausführlich beschreibt diesen Zustand eine Version der *Droplaugarsona*[16]):

„*Ketill* war alltäglich der gutmütigste Mensch, aber schweigsam und nur wenig redend; deshalb wurde er *Þrumketill* genannt — Fehler *(gallar)* hafteten seiner Sinnesart an, einige nannten es eine Krankheit *(meinsemd? meinsemi)*; es kam über ihn jeden halben Monat, dass ein Zittern über seine Haut lief, so dass jeder Zahn in seinem Kopfe knirrschte, und dass er auf und niedergeschüttelt wurde. Dann musste man grosse Feuer für ihn machen und ihm alle Bequemlichkeiten verschaffen, die man ihm nur bereiten konnte. Diesem Schauern und Frösteln folgte eine grosse Wut, und da verschonte er nichts von dem, was ihm in den Weg kam, einerlei was es war, Bretterwand, Balken, Säulen oder Menschen; ja sogar durch das Feuer ging er, wenn es ihm im Wege war. Er riss auch Bretterwände oder Türpfosten von den Häusern herab, wenn er daran kam, und so ging es an jedem Tage, wenn dies über ihn kam. Die Leute mussten ihm da in allen Dingen nachgeben; wenn es aber von ihm gegangen war, war er gutmütig und leicht zu beeinflussen. Jenes Schauern aber kam ihm so vor, als werde ihm Wasser zwischen Haut und Fleisch gegossen.“

Ebenso interessant ist eine Schilderung der *Eyrbyggiasaga* cap. 25:

„Der Jarl *Hákon* weilte diesen Winter über in *Hládir; Vermundr* stand bei ihm in voller Gunst; der Jarl war freundlich gegen ihn, seitdem er wusste, dass *Vermundr* von vornehmem, isländischem Geschlecht stammte. Beim Jarl hielten sich zwei Brüder auf, ihrer Herkunft nach Schweden; der eine hiess *Halli*, der andere *Leiknir*. Das waren weit grössere und stärkere Männer, als dass man in jener Zeit in Norwegen oder seiner weiteren Umgebung ihresgleichen hätte finden können. Sie gingen den Berserksgang und waren nicht von menschlicher Art *(Þeir gengu berserksgang ok vǫ́ru þá eigi í mannligu eðli)*, wenn sie rasend wurden. Sie kamen daher wütend wie Hunde und scheuten weder Feuer noch Eisen. Tagtäglich waren sie nicht unzugänglich, wenn ihnen nichts zuwider geschah; sofort aber die allergewalttätigsten Menschen, wenn sich ihnen etwas feindlich entgegenstellte. Der Schwedenkönig *Eiríkr hinn Sigrsœli* hatte dem Jarl die Berserker geschenkt und die Warnung hinzugefügt, er solle sie gut behandeln; er erklärte — wie es auch in der Tat war — man könne den besten Schutz von ihnen haben, wenn man ihre Sinnesart richtig zu behandeln verstehe.“ *Vermundr* nimmt darauf die Berserker mit sich nach Island, schenkt sie aber später seinem gewalttätigen Bruder *Styrr*. Bald aber bringen sie auch diesen in grosse Unannehmlichkeit. *Halli*, der eine der beiden wilden Brüder, nämlich verliebt sich in *Ásdís*, *Styrs* stolze Tochter; zur Rede gestellt, hält der verliebte Berserker förmlich um die Hand der schönen *Ásdís* an (cap. 28): „Um es dir kurz herauszusagen: ich habe eine solche Zuneigung zu ihr gefasst, dass ich sie mir nicht mehr aus dem Sinn schlagen kann!“ Wenn *Styrr* einwillige, so verspreche er ihm seinen und seines Bruders *Leiknir* Beistand; das sei wertvoller, als verheirate er seine Tochter an den vornehmsten Bonden am *Breiðafjord*, und ihre Hilfe sei mehr wert als Geld, das er nicht besitze. Gebe er aber nicht seine Zustimmung, so sei es aus mit ihrer Freundschaft, und jeder könne tun, was er wolle. Dann lässt er ihm drei Tage Bedenkzeit. *Styrr*, der

16) Jon Erichsen a. a. O. p. 157 f. Wenn auch dieser Text jünger ist, so ist er doch zu bezeichnend und wichtig, um hier übergangen zu werden.

inzwischen auf dem heiligen Hügel zu Helgafell mit dem Goden *Snorri* eifrig Rats gepflogen hatte, stellt darauf nach alter Sitte dem verliebten, aber bettelarmen Freiersmann ausserordentlich schwere Aufgaben, grosse Bauarbeiten, bei denen die übernatürliche Kraft der Berserker wiederholt zu tag tritt: „Du sollst, sagt *Styrr*, einen Pfad durch die Lava nach *Bjarnarhǫfn* anlegen und einen Wall aufwerfen zur Abgrenzung meiner und meiner Nachbarn Ländereien und hier innerhalb der Lavamasse einen Schafstall bauen. Wenn diese Arbeiten ausgeführt sind, werde ich dir meine Tochter *Ásdís* zur Ehe geben.“ Währenddessen aber lässt *Styrr* eine unterirdische Badestube in *Hraun* anlegen; ein Fenster wird so angebracht, dass man dadurch von aussen heisses Wasser in den Ofen strömen lassen konnte. Dann heisst es weiter: „Am Abend gingen die Berserker heim und waren sehr ermüdet, wie das bei den Leuten der Fall ist, die '*eigi einhama*' sind, dass sie nämlich ganz kraftlos werden, sobald der 'Berserksgang' von ihnen weicht.“ *Styrr* fordert jetzt die Brüder auf, sich durch ein Dampfbad zu erquicken; kaum sind sie aber drunten in der Badestube, da schliesst er die Tür, verbarrikadiert sie mit grossen Steinen und lässt eine weiche Ochsenhaut am Ausgang hinlegen. Dann aber wird mit siedendem Wasser so kräftig eingeheizt, dass die Berserker es drunten nicht mehr aushalten konnten. Mit ihrer furchtbaren Kraft gelingt es indessen bald den rasenden Menschen, die Tür aufzubrechen. Doch *Halli*, der zuerst herauskommt, strauchelt auf der glatten Haut und wird sofort von *Styrr* niedergestossen. Als nun auch *Leiknir* heraufkommen will, wird er gleichfalls durchbohrt, so dass er schwer verwundet wieder hinunter fällt und unten umkommt.

Ähnlich werden von *Grettir* zwei übel berüchtigte Berserker, *Þórir* „Bogensehne“ und *Ǫgmundr*, der Böse, die mit 12 Begleitern zu dem Gehöfte *Þorfinns* gekommen waren, um den Hausherrn zu erschlagen, durch List in einem festgebauten Gemach eingesperrt und dann umgebracht (*Grettissaga Ásmundarsona*, cap. XIX = Sagabiblioth. 8, S. 68—79). Von ihnen heisst es: „Sie stammten aus *Hálogaland* und waren grösser und stärker als andere Männer. Sie gingen den 'Berserksgang' und schonten nichts, sobald sie rasend wurden. Sie schleppten den Männern ihre Frauen fort und behielten sie eine Woche oder einen halben Monat und brachten sie dann wieder denen zurück, denen sie gehörten. Sie raubten, wohin sie nur kamen, und verübten andere Schandtaten“ (a. a. O., S. 69, 4—9).

Vatnsdœla saga c. 46 (= *Fornsögur* S. 76 f.) wird folgende Geschichte berichtet: „Ungefähr um diese Zeit kam Bischof *Friðrekr* und *Þorvaldr*, der Sohn *Koðráns*, den man den Vielgereisten nannte, nach Island. Bald darauf landete ein zweites Schiff, auf dem zwei Berserker namens *Haukr* sich befanden. Diese wurden von den Männern verabscheut; denn sie erpressten von ihnen Frauen oder Geld oder forderten sie sonst zum Zweikampfe heraus. Sie heulten beide wie Hunde, bissen in die Schildränder und durchschritten brennendes Feuer mit blossen Füssen. . . . . *Óláfr* zu *Giljá* war da so alt, dass er im Bette lag und aus einem Horne trank. Im Herbste lud *Óláfr* seine Freunde zu sich, insbesondere seinen Schwiegersohn *Þorkell Krafla*. Der Bischof und *Þorvaldr* waren zugegen. . . . . Am ersten Abend des Gastmahls sah man die Berserker herankommen, und die Leute fürchteten sich sehr vor ihnen. *Þorkell* fragte den Bischof, ob er einen Rat geben wolle, dass diese Berserker ihren Tod fänden. Dieser forderte sie auf, den Glauben anzunehmen und sich taufen zu lassen; dafür versprach er, die Unholde zu vernichten. Der Bischof befahl: „„Lasst

drei grosse Feuer auf dem Estrich im Saale anmachen!"" So geschah es. Dann weihte der Bischof das Feuer und sagte: „„Nun soll man die Bank mit denjenigen Menschen besetzen, die am kühnsten sind, um mit Keulen zuzuschlagen; denn Eisen greift diese nicht an; und so soll man sie totschlagen." Die beiden Namensbrüder traten, sobald sie ankamen, hinein, gingen durch das erste und zweite Feuer und verbrannten sich stark; sie erschracken wegen der Hitze und wollten sofort auf die Bänke. Da wurden sie totgeschlagen und dann bei jener Kluft begraben, die seitdem *Haukagil* heisst. (Ähnlich *Kristnisaga* II = Sagabibl. 11, S. 8 f., legendarisch ausgeschmückt *Þorv. Þ.* c. 3 (a. a. O., S. 70); ferner *Njála* cap. 103 = Sagabibl. 13, 242.) Wegen einer weiteren interessanten Einzelheit sei auch die ähnliche Geschichte in der *Kristnisaga* cap. IX, 14—16 (= Sagabibl. S. 28 f.) mitgeteilt: „*Þangbrandr* begab sich im Frühjahr westwärts nach *Barðastrǫnd*, um *Gestr*, den Weisen, zu besuchen. Da forderte ihn ein norwegischer Berserker zum Holmgang heraus. *Þangbrandr* nahm die Forderung an. Der Berserker sagte: „„Nicht würdest du es wagen, dich mit mir zu messen, wenn du meine Fertigkeiten[17]) sähest. Ich schreite mit blossen Füssen durch brennende Feuer und lasse mich entblösst in meine Dolchspitze fallen: und keines von beiden schadet mir!"" *Þangbrandr* versetzte: „„Das wird bei Gott stehen!"" Er weihte das Feuer und schlug das Kreuzeszeichen über den Dolch. Der Berserker verbrannte sich an den Füssen, als er das Feuer durchschritt; als er sich aber ins Schwert stürzte, durchstiess ihn dies durch und durch, und er erlitt den Tod dabei. Darüber freuten sich viele treffliche Männer, wenn sie auch Heiden waren; *Gestr* aber und einige seiner Freunde liessen sich mit dem Kreuze bezeichnen[18]).

Von den 12 *Arngrímssöhnen*, die durch den sagenhaft ausgeschmückten Kampf auf *Sámsey* bekannt sind (vgl. *Hervararsaga* 207 ff.; *Ǫrvar-Odds-Saga* 28 ff. = Sagabibl. 2, 49 ff., *Hyndlulj.* 24[2] Saxo V, S. 166 Holder), heisst es einmal (Fas. I 515): „Es war ihre Gewohnheit, wenn sie mit ihren eigenen Leuten allein waren und merkten, dass der Berserksgang über sie komme, dass sie ausstiegen aufs Land und sich mit grossen Steinen oder Wäldern (!) herumschlugen; denn zu ihrem Schaden war es ihnen vorgekommen, dass sie ihre eigenen Leute niederhieben und ihr Schiff plünderten, wenn der Berserksgang über sie kam." Die Wut der 12 Berserker wird in dieser unhistorischen Saga übertreibend geschildert (Fas. I, 425): „Sie verzerrten furchtbar ihr Gesicht, bissen in die Schildränder, und Schaum floss aus ihrem Rachen . . . Da brüllten die Berserker, streckten die Zunge heraus und fletschten gegenseitig mit den Zähnen, sie brüllten wie Opferstiere, so dass es widerhallte in den Felsen." Man sieht, wie in diesen wirklich sagenhaften Erzählungen die Beschreibung phantastischer wird.

Auch Saxo VII, p. 326 (Seite 221 Holder) weiss von Berserkern zu erzählen: *Hic (sc. Syualdus) septem filios habebat, tanto ueneficiorum usu callentes, ut sepe subitis furoris uiribus instincti solerent ore toruum infremere, scuta morsibus attrectare, torridas fauce prunas absumere, extructa queuis incendia penetrare, nec posset conceptus demencie motus alio remedii genere quam aut uinculorum iniuriis aut cedis humane piaculo temperari. Tantam illis rabiem siue seuicia ingenii siue furiarum ferocitas inspirabat.* — Cap. VII, p. 327 (S. 222 H.): *Ea tempestate Harthbenus quidam, ab Helsyngia ueniens, raptas regum filias stupro fedare glorie loco ducebat, illum primere solitus, a quo peragende Veneris usu prohiberetur, illustres nupcias*

---

17) *Íþróttir*, vgl. mir. *cless!* Auch hier möchte ich einen engeren Zusammenhang annehmen.

18) d. h. sie wurden unter die Katechumenen aufgenommen.

humilibus preferens, tantoque se clariorem existimans, quanto splendidiores concubitus per uim assequi potuisset .... Tanta uero corporis magnitudine erat, ut. IX. cubitis proceritatis eius dimensio tenderetur. Huic duodecim athlete contubernales fuere, quibus officio erat, quocies illi presaga pugne rabies incessisset, uinculorum remedio oborti furoris impetum propulsare. Ab his Haldanus Harthbenum eiusque pugiles uiritim impetere iussus, non solum certamen spopondit, sed eciam uictoriam sibi ingenti uerborum fiducia promisit. Quo audito Harthbenus, repentino furiarum afflatu correptus, summas clypei partes morsus acerbitate consumpsit, igneos uentri carbones mandare non destitit, raptas ore prunas in uiscerum ima transfudit, crepitancia flammarum pericula percurrit, ad postremum, omni seuicie genere debacchatus, in sex athletarum suorum precordia furente manu ferrum conuertit. Quam insaniam illi pugnandi auiditas an nature ferocitas attulit, incertum est. Haldanum deinde residua pugilum manu petivit. A quo mire granditatis malleo contusus, uita ac iuctoria caruit, deditque penas et Haldano, quem prouocaverat, et regibus, quorum sanguine per uim potitus fuerat.

III.

Schon aus dieser kleinen Auslese anschaulicher Berserkergeschichten, die sich leicht vermehren liessen[19]), wird man alsbald gewisse, typische Züge herausfinden, die immer wiederkehren. Die Sagas schildern einen Berserker als einen sehr grossen, kräftigen Krieger, über den bei der geringsten Reizung ein wilder Tobsuchtsanfall kommt, der ihn in seiner Kraft im Augenblicke stärkt und ihn fast unwiderstehlich macht:

ὅδε λίην
μαίνεται, οὐδέ τίς οἱ δύναται μένος ἰσοφαρίζειν.
(Ilias, VI 101.)

In ihrer Verblendung wüten solch rasende Kämpfer blindlings, ja gegen ihre eigenen Freunde oder Angehörigen, so dass man sie band oder auch zwischen Schilde klemmte, um sie unschädlich zu machen. Sie achten keiner Gefahr und scheinen gegen Feuer oder Waffen unempfindlich; ist aber der Wutanfall vorüber, dann kommt der Rückschlag gegen diese übernatürliche Anspannung aller Nerven und Fibern: auch bei ihnen macht die Natur ihr Recht geltend, und der eben noch riesenstarke Mensch wird müde und schwächer als andere. Ausser der auffallenden Grösse wird an den Berserkern noch oft ihre bleiche Gesichtsfarbe und ihr finster-furchtbares Aussehen hervorgehoben. Vgl. z. B. *Ǫrvar-Odds-Saga* 26, 5 ff. = Sagabibl. 2, 47: „So wird erzählt vom Aussehen *Ǫgmunds*, dass er schwarz war von Haarfarbe, und es hing eine grosse, schwarze Haarsträhne von oben her bis ins Gesicht, die man eine Flechte hätte nennen können. Er war überhaupt ganz schwarz im Gesicht ausser den Augen und Zähnen.“ Wenn wir es hier auch mit einer unhistorischen Saga, man darf wohl sagen *lygisaga* zu tun haben, so sehen wir eben gerade da am besten, wie man sich die Berserker finster, ja oft geradezu als *blá-menn*, als Mohren, vorstellte[20]). Vgl. auch die Schilderung *Sótis* Fas. III, 561. Umgekehrt benimmt sich ein Mohr *(blámaðr)*, der *Kjalnesinga-Saga* cap. 15 auftritt, ganz wie ein Berserker.

---

19) vgl. z. B. nur das Register zu den *Fornaldar Sögur Norðrlanda (= Fas.)* ed. Rafn III, 740 f.

20) *Jǫkull járnhryggr* wird ein *blár berserkr* genannt *Þorsteins saga Vikingssonar* c. 3 = *Fas.* II, 391. *berserki ok Blámenn* begegnen z. B. *Hjalmters ok Ǫlverssaga* c. 7 (= *Fas.* III, 466).

Dass in der kampfesreichen Wikingerzeit Fürsten an solchen wilden Gesellen bei entsprechender Behandlung einen grossen Schutz haben konnten, liegt auf der Hand. So hatte, wie oben bereits erwähnt, der Schwedenkönig *Eiríkr hinn Sigrsœli* dem Jarle *Hákon* die beiden Berserker *Halli* und *Leiknir* geschenkt. In den verschiedensten Quellen[21]) wird übereinstimmend berichtet, dass König *Háraldr hárfagr* zwölf Berserker als Dienstmannen und Gefolgsleute besass; diese leisteten ihm z. B. in der Entscheidungsschlacht am Hafrsfjord grosse Dienste. Der Skalde *Þorbjǫrn hornklofi* besingt sie in der *Haraldsdrápa* (Haraldss. cap. 19 ed. Finnur Jónsson (1893) S. 124).

Grenjuðu berserkir,
guðr vas á sinnum,
emjúðu Ulfheðnar
ok ísǫrn dúðu.

„Es brüllten die Berserker, Kampf war ihnen im Sinne, es heulten die Wolfshäuter, und die Eisen klirrten.“ — An einer anderen Stelle singt dieser Skalde von den Berserkern: „Wolfshäuter heissen sie, die in Schlachten blutige Schilde tragen, die Speere röten: in Kämpfen sind sie am richtigen Platze.“ (Fagrskinna s. 6.)

Ebenso besass König *Aðels* in *Uppsala* 12 Berserker „zur Landesverteidigung und bei allen Gefahren und Kämpfen“ *(Saga Hrolfs konungs kraka* c. 16 = *Fas.* I, 32); unter *Starkaðr* in *Uppsala* dienten 12 Berserker als Söldner *(málamenn)*, vgl. *Saga Gautreks konungs* cap. 7 (= *Fas.* III, 36). Auch bei König *Hálfdán* von *Garðaríki* (Russland) weilten 12 Berserker: „Sie waren böse und streitsüchtig, keinen von ihnen biss Eisen; zwei werden von ihnen genannt, der eine hiess *Hrosskell*, der andere *Hesthǫfði*, sie waren Brüder; so erzählt man von ihnen, dass sie Feuer durchschritten und sich von selbst in Waffen stürzten, wenn der Berserksgang über sie kam. Sie erschlugen Mensch und Vieh und alles, was ihnen in den Weg kam, und nichts wollten sie unversehrt lassen und verschonen, während diese Raserei über sie kam; wenn diese sie aber verlassen hatte, waren sie so kraftlos, dass sie kaum die Hälfte ihrer Kraft besassen, und es war so, als ob sie dann so schwächlich wären, wie Männer, die krank darniedergelegen waren *(í sóttum hefði legit)*, besonders diesen Tag über oder unmittelbar darnach. König *Hálfdán* hatte grossen Schutz an ihrem Ungestüm, so dass kein König es wagte, mit ihm zu streiten“ *(Saga Hrólfs Gautrekssonar* c. 16 = *Fas.* III, 114 f.). Dasselbe wird vom Seekönig *Eiríkr* in *Gestrekaland* erzählt *Gǫngu-Hrólfssaga* c. 2, c. 31 (*Fas.* III, 240, 326) u. dgl. mehr[22]). Man wird erinnert an die *Wæringjar*, die nordische Leibgarde der byzantinischen Kaiser in Konstantinopel *(Miklagard)*; denn diese hatten die wilden Nordmänner, die auf ihren Raubzügen durch ganz Russland bis zum Süden

---

21) *Vatnsdœla*, cap. 9; *Haraldssaga harf.* cap. 9 = *Heimskrg.* I, 107 (F. Jónsson).

22) Typisch ist bei den Berserkergeschichten auch die Zahl *12*, die immer wieder genannt wird; auch oben die 12 Arngrímssöhne *Hervararsaga* cap. 5, jener *Þórir* „Bogensehne“ mit 12 Genossen in der Grettissaga c. 19, *Sleitu-Helgi* selbzwölft im Kampfe auf *Fagrabrekka* Landnáma II 33; Grettissaga 30, 3 u. v. a. Dies geht auf uralte Anschauungen zurück; denn auch Siegfried, Etzel oder König Rother sind ebenso von 12 Gefährten umgeben, wie König Artur oder Karl der Grosse. Vgl. Uhland, Vorles. über Gesch. d. d. Poesie II; Band V, 53 (ed. Fischer). Mit den 12 Edelingen des *Beówulf* (v. 3172 Heyne-Socin[7]) vergleiche man die 12 βασιλῆες des Alkinoos Od. VIII, 390 bei Homer. Nach spätnordischem Mythos hat *Berserkr*, der Enkel des 8-händigen *Starkaðr* und der *Alfhild*, 12 Söhne, die Berserker. 10 Berserker werden erwähnt *Friðþj.* 7, 4 (= Sagabibl. 9, 30). Wohl aber treten in Tegnèrs Frithjofssage 12 Berserker auf (Gesang 11).

gekommen waren, auch als Dienstmannen in Sold genommen und fühlten sich geborgen unter solchem Schutze.

Egilssaga Skallagrímssonar (c. 9, 5 = Sagabibl. 3, 30) heisst es von jenen 12 Berserkern Haralds, die sich in der Schlacht am *Hafrsfjord* so auszeichneten: „Viele waren sehr verwundet . . . ; niemand kam ohne Wunde davon auf des Königs Schiff vor dem Mastbaum, ausgenommen diejenigen, die kein Eisen biss *(nema þeir, er eigi bitu iárn)*; aber das waren Berserker.“ Dies gibt uns den Übergang zu einer weiteren Eigenschaft, die man Berserkern immer wieder nachsagte, nämlich die Unverwundbarkeit durch Eisen: sie waren nach allgemeinem Glauben hieb- und stossfest oder, wie man sich gern ausdrückte, „gefroren“ *(frosinn)*. Als *Egill* selbst einst einen Holmgang mit einem Mann namens *Atli* wegen einer Erbschaftsangelegenheit hatte, vermochte diesem sein Schwert nichts anzuhaben *(Egill reiddi sverðit af ǫllu afli, en ekki beit, hvar sem hann hjó til)*. Darauf wirft *Egill* Schwert und Schild fort, ringt den Gegner zu Boden und beisst ihm die Kehle durch; er triumphiert in einer Strophe: „Der dunkle *Dragvandell*, den wir zückten, biss diesmal nicht den Schildesrand; denn *Atli*, der Kurze, machte die Schneide stumpf“ (c. 65, 24 ff. = S. S. 219 f.). Ebenso beisst *Finnbogi* dem zauberkundigen *Þorvaldr moðskegg* die Kehle durch (Finnb. s. Gering, S. 52, 19). Ein anderes Mittel, solche Berserker zu vernichten, bestand darin, sie mit Knütteln oder Keulen totzuschlagen; so wird dies in der oben bereits wiedergegebenen Geschichte von jenem Bischof und den Berserkern berichtet (oben S. 14). Der jugendliche *Glúmr* schlug einen ganz übel berüchtigten Berserker, an den sich niemand wagte, namens *Bjǫrn Járnhauss*, mit einem Holzbrand nieder, so dass dieser nach kurzer Zeit starb *(Víga-glúmss.* cap. 6). Ergötzlich schelten sich *Atli* und *Þorgrimr (Isfirðinga S.* p. 56), als sie sich gegenseitig nicht verwunden können; *Atli* meint: „Einem Trolle bist du ähnlicher als einem Menschen, *Þorgrimr*, denn dich greift kein Eisen an“; dieser aber gibt zurück: „Wie wagst du solches zu sagen? Vorhin hieb ich ja nach dir, so fest ich konnte, und es greift deinen schlechten Schädel nicht an“. Von den acht Begleitern des Berserkers *Ǫgmundr* heisst es *Ǫrvar-Odds*, S. 26, 6 = Sagabiblioth. 2, 47): „Er hatte acht Männer bei sich, die gleich ihm schrecklich anzusehen waren; sie waren Trollen ähnlicher als Menschen hinsichtlich ihres Wuchses und jeder Art von Bosheit. Diese Männer biss auch kein Eisen.“ *Oddr*, der einen Schiffskampf mit *Ǫgmundr* ausfechten muss, ruft zu diesem hinüber: „Wohl lasse ich ab; denn es scheint mir, ich habe es eben mit Trollen zu tun und nicht mit Menschen: ich hieb dir eine Weile nach dem Hals mit meinem Schwerte, es aber „„biss““ nicht mehr, als hätte ich ein Fischbeinstäbchen geschwungen.“ Aber auch *Ǫgmundr* hat ähnliche Erfahrungen bei *Oddr* gemacht. Im Kampfe mit *Álfr bjálki* ging es dem Helden dieser Saga ganz ähnlich (c. 44, 7 = S. 2, 92). Aber diesmal greift *Oddr* nach einer eichenen Keule *(eikikylfa)* und zerschmettert damit *Bjálkis* Haupt. Ähnliches *Hkr.* I, 17, 18; *Droplaugarsonars.* S. 36, 4; *Sturlaugss.* c. 9, 10 = Fas. III, 606. *Kolr* hatte seine Söhne durch Zauberei hiebfest gemacht; nur ihr eigenes Schwert *Ángrvaðill* vermochte sie zu verwunden. Im Holmgang wird seinem Sohn *Bjǫrn Blauzahn* dieses Schwert mittels einer Keule aus der Hand geschlagen und dieser dann damit getötet. (Fas. II, 392 f.).

Meistens freilich wird diese Unverwundbarkeit durch Eisen in den Sagas darauf zurückgeführt, dass die Berserker das Eisen durch ihren bösen Blick abstumpfen können. Als Beleg sei eine Geschichte aus der *Gunnlaugssaga* c. IX (Mogk[2] S. 12, 9 ff.) angeführt: Als sich der Skalde *Gunnlaugr* „Schlangenzunge“ einst „in *Lundúnaborg*“

(London) am Hofe König *Aðalráðs Játgeirsson* aufhielt, bittet ihn „ein grosser und starker Mann, mit dem es schwer ist, fertig zu werden", um etwas Geld; er wolle es ihm später wieder zurückgeben. Der Skalde lässt sich auch darauf ein. Als er aber dem König von diesem Geldgeschäft erzählt, da meint dieser: „Da hast du wenig Glück mit; dies ist ein ganz schlimmer Mensch, ein grosser Räuber und Wikinger." In der Tat erhält *Gunnlaugr*, als er später sein Geld wieder verlangt, von dem Berserker den Bescheid, er werde es nie erhalten. Darauf fordert der Skalde den Räuber zum Holmgang. Als der König dies erfuhr, erklärte er: „Da bist du in eine ganz unerwartete Lage gekommen; denn dieser Mann macht jede Waffe stumpf *(Þessi maðr deyfir hvert vápn)*. Nun sollst du meinem Rate folgen, *Gunnlaugr*," fuhr der König fort; „hier ist ein Schwert, das ich dir geben will, mit dem sollst du kämpfen; zeige ihm aber das andere, das du hast." Vor dem Holmgang erkundigt sich *Þórormr* wirklich, was *Gunnlaugr* für ein Schwert trage; dieser zeigt ihm sein altes, das Königsschwert aber trug er an einem Riemen an der Hand. Der Berserker glaubt so fest an die Zauberkraft seines Blickes, dass er sich während des Kampfes nicht einmal mit dem Schilde deckt. Behend vertauscht *Gunnlaugr* die Schwerter und streckt den Räuber nieder. In der *Svarfdœla-Saga* (ed. F. Jónsson 1883, c. 7, S. 21) wird von einem Manne namens *Moldi* erzählt: „„Der Mann heisst *Moldi*: er ist ein Wikinger oder Berserker; es sind ihrer zwölf zusammen, und sie sind bereits zweimal hierher gekommen. Den *Moldi* beisst kein Eisen; sie gehen durch Feuer und beissen in die Schildränder."" *Þorsteinn* fragte: „„Was wollen sie denn von dem Jarle?"" Der Gefolgsmann erwiderte: „*Moldi* will wegen einer Schwiegerschaft mit dem Jarl sprechen, wegen einer Vermählung mit dessen Tochter *Ingibjǫrg*; andernfalls fordert er ihn zum Holm drei Nächte nach dem Julfest."" Der Jarl sagt dann von *Moldi*: „er macht jede Waffe stumpf, die er sieht" und rät dem *Þorsteinn*, das Schwert zu verbergen. *Þorsteinn* erschlägt dann später dank dieser List den *Moldi*. Bei Saxo VI, p. 280 (Holder S. 187) lesen wir: *Eximie opinionis gladiator, nomine Wisinnus, apud Rusciam rupem, que Anafial dicitur, sede et mansione complexus, uicinas longinquasque prouincias omni iniurie genere uexauit. Hic omnem telorum aciem ad hebetudinis habitum solo conspectu redigere solebat. Quamobrem tantam uiribus eius audaciam peperit exclusus uulnerum metus, ut eciam illustrium uirorum coniuges maritis spectantibus raptas ad stuprum pertraheret.*

Interessant ist, dass *Óðinn*, dieser „Vater des Zaubers", sich selbst rühmt, er könne durch den Blick des Gegners Waffen abstumpfen: *Hǫvamǫl* 149 (Gering):

Þat kannk et þriþja, ef mér verþr þǫrf mikil
hapts viþ heiptmǫgu;
eggjar deyfik minna andskota,
bítat þeim vǫpn né velir.

„Das kann ich zum dritten, wenn ich gerne meine Feinde in Bande schlagen will: die Schneide mache ich stumpf meiner Gegner, es beissen ihnen nicht Waffen noch Stäbe." *Óðinn* selbst aber rät, den *Hamðir* und *Sǫrli*, die keine Eisenwaffen versehren, zu steinigen (vgl. *Hamþésmǫl* 24, Gering S. 460)[23]. Ja, Walvater wird geradezu als der Stifter der Berserkerwut angesehen; *Heimskringla* (= *Ynglinga-Saga* cap. 6, p. 17

23) Die Ansicht, dass Unverwundbarkeit auf dem Tragen eines Zauberhemdes beruhe (Belege bei Maurer, Bekehrung II, 118 Fussnote 61), scheint mir auf rationalistischer Ausdeutung des alten Aberglaubens, der ja so weit verbreitet ist, zu beruhen (vgl. unten S. 20).

(1893) ed. F. Jónsson) heisst es: „*Óðinn* konnte so machen, dass in der Schlacht seine Feinde blind oder taub oder furchterfüllt waren; und ihre Waffen bissen nicht mehr als Gerten. Aber seine Mannen gingen ohne Brünnen und waren toll wie Hunde oder Wölfe, bissen in ihre Schilde und waren stark wie Bären oder Stiere; sie erschlugen das Menschenvolk, aber weder Feuer noch Eisen wirkte auf sie: das wird Berserksgang genannt.“ Wie hätte auch Heervater mit dieser höchsten Kampfeslust nicht vertraut sein sollen, er, der zauberkundige Schlachtengott gerade der Wikinger?

IV.

Wenn man sich die Frage vorlegt, was die alten Nordländer selbst von diesen grimmigen Kämpfern gehalten haben, und in welchen Zusammenhang diese einzubeziehen sind, so dient der Name selbst zum besten Ausgangspunkt: *berserkr*, ein Kompositum aus **ber-* „Bär“ und *serkr* „Hemd, Gewand, Fell, Kleid“, bedeutet wörtlich „der in ein Bärenkleid gehüllte“, „der Bärenhäuter“. Das selbständig nicht bezeugte **berr*, das durch die Nebenform *bjǫrn* verdrängt worden ist, wird gestützt durch das zugehörige Femininum *bera* „die Bärin“, sowie doch wohl auch durch die Weiterbildung *bersi* (Svarfd. 19, Grettisaga cap. 50; Landn. II, 19), *Bersi*[24]) (Eigenname). Ebenso als erstes Kompositionsglied erscheint *ber-* in *ber-fjall* n. „Bärenfell“ *Vólundarkviþa* 12[1], und damit ist die Etymologie von *berserkr* lautlich endgültig gesichert. Was dieser Name besagen soll, wird sofort klar, wenn wir die zweite, seltnere Bezeichnung der Berserker als *Úlfhéðnar* heranziehen (vgl. oben S. 16), (*Úlfr* „Wolf“ — *héðinn* „Pelz“), wie ja jene 12 Berserker Haralds genannt werden. „Wolfshäuter“ aber ist nur ein anderer Ausdruck[25]) für *Werwolf;* wir stossen also hier auf den im Norden ja allgemein verbreiteten Glauben, dass Menschen oder oft nur die Seele, bezw. die *Fylgja* Tiergestalt annehmen kann. Wenn der Leib eines Menschen im Schlafe wie leblos daliegt, so erklären sich Naturvölker dieses grosse Rätsel nur so, dass das lebenspendende Element, also die Seele, genau wie beim Tode ihre Behausung verlassen hat, natürlich mit dem Unterschied, dass sie alsbald wieder in den regungslosen Leib einfährt und ihn belebt. Während dieser Trennung vom Leib aber wandelt die Seele nach weitverbreitetem Glauben in Tiergestalt umher. Auf dieser einfachen Anschauung beruhen wohl viele Sagen von Tierverwandlungen. Nun ist aber weiter von grösster Wichtigkeit, dass die Seele sich nicht in jedes beliebige Tier wandeln wird; die *Fylgja* eines grimmen Kriegers z. B. wird nicht als Schmetterling umhergaukeln, die eines kleinen, unschuldigen Kindleins kann nicht als Käutzchen herumflattern. Sondern vielmehr ist der Charakterzug des Menschen bestimmend für die Wahl des Tierkörpers[26]). Die Haupteigenschaft des Menschen und dieses Tieres,

---

24) Die charakteristische Verbindung der Namen *Bjǫrn ok Bersi* findet sich im *Hrókslied* c. 16 (Edd. min. ed. Heusler-Ranisch S. 47) Str. 17. Weitere Belege bei Le Roy Andrews in Sagabibl. 14, 96 Anm., wozu man etwa noch *Njálssaga* c. 134 *Hólmsteinn Spak-Bersason* in *Bersastaðir* im *Flótsdalr* füge (Landn. c. 280). Neben *Úlfhéðinn* kommt auch *Bjarnahéðinn* als Personenname vor.

25) Ob auch *gylfin* als *g-ylfi-* nach Bugge bei Hertzberg Glossar zu Norges Gamle Love V, 253 s. v. einen Werwolf bezeichnet, lasse ich als sehr problematisch dahingestellt.

26) Vgl. dazu E. Mogk, Germ. Myth.[2] 34, § 25.

dessen Gestalt seine Seele annimmt, müssen ähnlich sein; grausame Menschen erscheinen dann als Wölfe, listige Männer als Füchse, böse Weiber als Eulen u. s. w.[27]). Beachten wir dieses Gesetz, so können wir die Gemütsart der Leute bestimmen, die sich in Wölfe und Bären verwandeln. Wölfe galten seit der alten Zeit, da die Völker noch auf der Kulturstufe von Hirten standen, als reissende, blutgierige Tiere; Menschen wie etwa jener *Kveldúlfr,* deren Seelen in Wolfsgestalt umherfahren, müssen grausame, wilde und mordgierige Gesellen sein; daher treten auch Riesen oft in Wolfsgestalt auf. Der Bär hat ähnliche Eigenschaften, doch steht bei ihm die ungeheure, plumpe Körperkraft voran. Ein *„Bärenhäuter“* also war ursprünglich ein gewalttätiger Mensch, ohne Gewandtheit und Schlauheit, aber von ausserordentlicher Körperkraft, dem man die Fähigkeit zuschrieb, sich in einen Bären verwandeln zu können. So wird uns in der Tat auch berichtet, dass Leute in Gestalt eines Eisbären gekämpft hatten, z. B. von *Bǫđvar bjarki (Fas.* I, 102 f. = *Hrolfssaga kraka,* cap. 50)[28]).

Es ist zweifellos, dass man ursprünglich die Verwandlung für vollständig hielt, bis auf das Auge, das bekanntlich nie getauscht oder verändert werden kann. Nun aber verknüpfte sich mit dieser Vorstellung bald noch ein weiterer Glaube, dass man nämlich die Tierverwandlung selbst im wachen Zustand durch Zauber herbeiführen könne. Bei jeder Zauberhandlung muss immer ein Vergleich vorhanden sein nach der Formel: „Wie dies ist, so möge auch das werden“. Legt man beispielsweise eine Wolfshaut um, so soll der äusseren Ähnlichkeit nun auch die innere folgen: Der Zauberer erhält, weil er in der Wolfshaut steckt, auch die Eigenschaften eines Wolfes, er wird ganz zum Wolf. Diese Anschauung ist wohl nicht mehr so primitiv, so urwüchsig alt, wie jener Glaube, dass die Seele ohne Dazutun des Menschen selbst Tiergestalt annehmen kann. Aber gerade weil sie dem überlegenden Menschen verständlicher sein musste, findet man sie häufig. Wenn *Óđinn* als wirkliche Schlange sich den Weg durch das Gestein zur schönen *Gunnlǫđ* bohrt, der Hüterin des Dichtermetes, oder wenn er als Rabe die Welt durchfliegt, wenn ferner *Loki* als Lachs im Wasserfall sich birgt, wenn der Riese *Fafnir* als vollständiger Wurm seine Goldlager hütet, so ist dies meiner Ansicht nach älter und ursprünglicher gedacht, als wenn *Freyja* ihr rauschendes Federkleid dem *Loki* leiht, oder wenn die Walküren und Schwanenjungfrauen durch das Anlegen ihrer Vogelgewänder und Schwanenhemden sich in die Lüfte erheben.

So wird uns nun in den Sagas von Wolfs- und Bärenkleidern (*úlfahamir, bjarnarhamir)* berichtet (z. B. *Vǫlsungasaga* cap. 8 (S. 10, 12 ed. Ranisch), *Hrolfsaga kraka* c. 26 = Fas. I 53). Wenn wir nun Forns. 17 lesen: *Þeir berserkir, er Úlfhéđnar vǫru kallađir, Þeir hǫfđu vargstakka fyrir brynjur* „die Berserker, die „„Wolfshäuter““ genannt wurden; diese hatten Wolfsfelle *anstatt* Brünnen (kaum *vor* d. h. *über* den Brünnen)“, so ist dies sicher eine ganz rationalistische Erklärung, etwa derselben Art, wie wenn der *„gehörnte“* Siegfried in der Tat in ganz späten Texten mit wirklichen Hörnern am Kopfe geschildert wird[29]); in beiden Fällen trägt die etymologische Durchsichtig-

---

27) Belege bei Henzen, Träume in der Sagalit. S. 38.

28) Dass die *Fylgja* die Gestalt eines Bären annimmt, wird z. B. Ǫrv. Oddsaga V, 16 = Sagabibl. 2, 13 erwähnt.

29) Die Sage von Siegfrieds Hornhaut hängt zusammen mit dem Glauben, dass man bei dem Genusse von Fleisch oder Blut auch die Fähigkeiten des betreffenden Tieres oder Wesens erhält; ehe *Gotþormr* den

keit der Wörter, deren bestimmte Bedeutung man aber nicht mehr versteht, die alleinige Schuld an dem Irrtum. *Úlfhéđnar* heisst eben *„wer einen Wolfspelz trägt“*, und diese Bedeutung war niemals zu verkennen; da aber eine spätere Zeit mit dem einstigen Sinn dieses Wortes nicht mehr vertraut war oder vielleicht auch nicht vertraut sein wollte, kam diese seltsam rationalistische Deutung heraus.

Wie man gegen einen Menschen mit Zauber vorgehen kann, von dem man nur eines Fingers Glied, eine ausgestochene Fussspur, ein Bild, eine Nachbildung in Wachs besitzt, so genügt in späteren Sagen nur ein schmaler Gürtel aus Wolfspelz auf blossem Leib getragen, um die Verwandlung herbeizuführen.

Dass diese jetzt doch wohl allgemein anerkannte Auffassung der *Berserker* in der Tat richtig sein muss, das wird durch die Ausdrücke *eigi einhamr* „nicht eingestaltig“, *ham-hleypa* „die in anderer Gestalt laufende“, *ham-ramr* „übermenschlich stark“, *hamremi* „Zustand eines *ham-ramr*“, *hamaz* „mit grosser Stärke versehen sein, rasen“ erwiesen; denn die Ausdrücke, die alle, wie Maurer, Bekehrung II, 101 ff. nachgewiesen hat, auf Tierverwandlungen sich beziehen, werden auch von Berserkern gebraucht; *Hamr*, wörtlich „Hülle, Gestalt“ (vgl. nhd. *Hemd*) wird die Seele genannt; wenn ein Mensch also „nicht eingestaltig“ *(eigi einhamr)* ist, so besagt das, dass seine Seele noch andere „Gestalten“ annehmen, d. h. sich in ein Tier verwandeln kann.

Ursprünglich also fussen die Erzählungen von Berserkern auf derselben Anschauung, wie die weitverbreiteten Sagen vom Werwolf. In den in den Sagas als Berserkir bezeichneten Menschen ist freilich von einer wirklichen Verwandlung nirgends mehr die Rede; der noch deutlich nachweisbare, ursprüngliche Sinn ist allmählich verblasst, je mehr man wohl über solchen Glauben kritisch nachdachte. So bezeichnet man bald einen Menschen als Berserker, der so stark und wild zugleich ist, dass er etwas von einem Bären an sich hat, dass seine Seele nach jenem oben hervorgehobenen Gesetze nur Bärengestalt annehmen könnte: der einst konkrete Gestaltentausch sinkt allmählich zum Vergleich herab, der freilich seinerzeit selbst erst jenes

---

Sigurðr Fáfnisbani erschlägt, wird ihm das Fleisch eines Wolfes und Wurms vorgesetzt; der bereits erwähnte *Bǫdvarr bjarki* lässt seine Gefolgsleute Blut und Herz eines Bären kosten, um ihnen dessen Stärke zu verschaffen (weitere Beisp. bei Maurer, Bekehrung II, 111 f.). Das Herz als Sitz der Lebenskraft ist natürlich besonders zauberkräftig; indem also Siegfried das Herz des von ihm erlegten Drachen geniesst, gehen dessen Eigenschaften auf ihn über: er wird nicht nur riesenstark, sondern er bekommt auch den Schuppenpanzer des Drachen. Eine spätere Zeit, der diese Entstehung der Hornhaut durch Genuss des Herzens nicht mehr recht einleuchtend erschien, änderte die Sage dahin ab, dass Siegfried sich im Blute des Drachen gebadet, und dass auf diese äusserliche Weise sich das Blut in die Hornhaut umgebildet habe. Eine noch verstandesmässigere Epigonenzeit kann sich dieses zauberhafte Umsetzen des Blutes nicht denken; da Horn nur in flüssigem Zustande sich übertragen lässt, bringt man es fertig, im Seyfriedslied zu erzählen, wie Seyfried Bäume und Holz auf die *„Trachen, Lindtwürm, Krötten und Attern“* wirft und dies in Brand steckt; nachdem so das harte Horn geschmolzen, steckt Siegfried den Finger hinein: „do jm der finger erkalte, do was er jm hürneyn.“ Dem mit dem Verstande, statt mit der Phantasie prüfenden Kritiker schien dies trotz der siedeheissen Wärme des „Hornbächleins“ noch wahrscheinlicher, als das physikalisch und naturwissenschaftlich unmögliche Umsetzen von Blut in Horn. Als das letzte Verständnis für die alte Sage dahingeschwunden war, wird dann der „hürnerne“ zum „gehörnten“ Siegfried. — Man sieht, wie man bei rein verstandesmässiger Auslegung von Sagen oder Mythen, ohne auf primitives Denken Rücksicht zu nehmen, notwendig vom Verständnis immer mehr abkommt. Auch bei der Gralssage und ihrer Erklärung trifft das zu. Die Sage vom Gral ist nicht — wie man neuerdings mehrfach behauptet hat — eine Spielart des bekannten Märchens „Tischlein, deck dich“; die dem Gral später zugeschriebene Zauberkraft, köstliche Nahrung zu spenden, ist eine rein rationalistische Erfindung später Epigonen; der „wundertätige Segen“, die lebensverleihende Zauberkraft der heiligen Schale war ihnen nur so verständlich, weil ein Mensch, der keine Nahrung zu sich nimmt, auch nicht dauernd am Leben bleiben kann.

Gesetz bewirkt hat. Ob das Fehlen des Eisbären auf Island bei dieser Verblassung des Begriffes wesentlich mitgewirkt hat, wie E. Mogk, Myth.[2] 44 annimmt, ist mir fraglich. Viel wichtiger will mir scheinen, dass die Bildung des Wortes längst nicht so durchsichtig war, wie etwa die von *Úlfhéðnar;* und wenn man sogar dieses Wort missverstand, weil die zugrund liegende Anschauung in späterer Zeit nicht mehr recht lebendig war, so brauchen wir nicht lange zu zweifeln, dass Berserker schon wegen des sonst ungebräuchlichen Vordergliedes den Isländern unverständlich war. Wenn Heimskringla Snorri angibt, Óðins Mannen gingen ohne Brünnen" *(„brynju lausir")* in den Kampf (s. o. S. 19), so beruht dies auf der falschen Etymologie des Wortes: man sah im ersten Kompositionsglied nicht ein altes **berr*, sondern das Adjektiv *berr* „entblösst, bloss" (vgl. nhd. *bar*): *ber-brynjaðr* für *berserkr* begegnet Svarfd. 14, Bp. I, 541. Die richtige Deutung brachte zuerst Sveinbjörn Egilsson, lex poët. s. v. Man sieht hier deutlich, was die Etymologie für eine Rolle spielte! Damit ist aber nicht nur die Möglichkeit, sondern die Notwendigkeit gegeben, dass der Begriff *„Berserker"* allgemein zur Bezeichnung rasender Kämpfer, die wilden Tieren gleich vorgingen, und denen man daher leicht etwas Übernatürliches, Trollhaftes zuschrieb, verwendet wurde.

Es muss jedoch betont werden, dass dieses Verblassen des Begriffes „Berserker", wobei zum guten Teil die etymologische Unklarheit des Wortes selbst in Anschlag zu bringen ist, durchaus noch in heidnischer Zeit erfolgt ist. Ja Berserker sind eigentlich nur als Heiden denkbar. In späterer Zeit geht man geradezu mittels Gesetzen gegen die Berserkerwut vor. In den sogenannten *Grágás*, den isländischen Gesetzen, I, 23, heisst es: *at ganga berserksgang vardar fiǫrbaugs-gard* „das Gehen des Berserksganges wird mit Verbannung geahndet". Eine schöne Bestätigung hierfür aus der Sagaliteratur finden wir *Grettis-Saga Ásmundarsonar* cap. 19 (= Sagabibl. 8, 68 f.):

„Im nächsten Sommer[30]) begab sich der Jarl *Eiríkr Hákonarson* ausser Landes westwärts nach England zum Besuche des Königs Knut, des Mächtigen, seines Magen; zur Führung der Herrschaft in Norwegen aber setzte er *Hákon*, seinen Sohn, ein und gab ihn in die Hände des Jarl *Sveinn*, seines Bruders, zur Fürsorge und Regierung des Landes; denn *Hákon* stand noch im Kindesalter. Ehe sich aber *Eiríkr Jarl* ausser Landes begeben hatte, entbot er seine Lehnsleute und angesehenen Bonden zu sich. Sie berieten mancherlei über Recht und die Zustände im Lande, weil der Jarl *Eiríkr* die Regierung sehr energisch führte. Da dünkte es den Mannen ein schlimmer Missstand im Lande, dass *Räuber* oder *Berserker (úthlaupsmenn eða berserkir)* vornehme Männer wegen Geld oder wegen einer Frau zum Holm herausforderten; es sollte jeder ohne Wergeld bleiben, wenn er vom Gegner erschlagen würde. Viele erlitten dadurch Schaden und Vermögensverlust, gar manche noch den Tod dazu. Deshalb untersagte *Eiríkr Jarl* alle Holmgänge in Norwegen; mit Verbannung belegte er alle Räuber und Berserker *(alla ránsmenn ok berserki)*, die sich als Friedensstörer herumtrieben."

Jenem *Ljótr*, dem Bleichen, mit dem *Egill* für den schwächlichen *Friþgeirr* kämpft (vgl. oben S. 9 f.), wird in einer späteren Skaldenstrophe in sehr charakteristischer Weise der Vorwurf gemacht, dass er als Heide den Göttern opfere. Die seltsam verschlungene Strophe heisst: (*Egilssaga* c. LXIV, Sagab. 3, 212):

---

30) Gemeint ist der Sommer des Jahres 1012, bezw. 1014; vgl. Boer zu der Stelle.

Esa Friþgeire fœre,
— fǫrom holms á vit sǫrvar —
— skolom banna — mjǫk — manne
mey — ørlyge at heyja,
viþ þanns bítr ***ok blótar***
bǫnd *élhvǫtoþ Gǫndlar*
— alfeigom skýtr œger
augom — skjǫld — of bauga.

„*Friþgeirr* vermag kaum den Kampf zu bestehen; gehen wir, Genossen, zum Holm — weigern wollen wir dem Mann die Maid! — mit dem Kämpfer, der den Schild beisst *und den Göttern opfert*; der Reifspender zuckt mit todesahnenden Augen.“ Auf jene Berserker, die bei der Bekehrung der Isländer eine Rolle spielen, und die der Bischof als eigentliche Vertreter des Heidentums durch das Kreuzeszeichen ihrer Kraft beraubt (oben S. 14), braucht nur noch verwiesen zu werden.

So bedeutet also Berserker in der eigentlichen Sagazeit nur noch einen wilden Heiden, der im Kampfe in tierische Wut gerät; die mythischen Grundlagen sind längst vergessen. An vielen Stellen werden Berserker mit Räuber oder Wikinger (im üblen Sinne) gleichgestellt, Berserker wird auch als recht kräftiger Schimpfname gebraucht (Glúm. 378). In einem Eddalied, der *Hárbarðsljóþ*, jenem ergötzlichen Scheltgespräch zwischen *Óðinn* und *Þórr*, wo sich die beiden angesehendsten Gottheiten der alten Nordleute nach Art des beliebten *'mannjafnaðar'* d. h. „Männervergleichs“ mit ihren Heldentaten zu überbieten suchen, rühmt sich *Þórr*, er habe die Frauen der Berserker auf *Hlésey* erschlagen; *Óðinn* versetzt sofort spöttisch, das sei eine Schandtat, Frauen zu morden. Unter den Berserkern können in diesem Zusammenhange nur Riesen gemeint sein: Der Riesenzorn und die Riesenkraft *(Jǫtunmóðr)* erscheint als eine Art des Berserkergangs. Und ganz seltsam mutet es an, wenn in der späten *Barlaam-Saga* 54, 20; 197, 8 gar von *Krist, guðs berserkir* „Christus, Gottes Berserker“ geredet wird. Wir haben es hier nicht etwa mit einem geschmacklosen Vergleiche zu tun, sondern Berserker hat allmählich die Bedeutung „tapferer Streiter“ erhalten, ohne jede schlimme Nebenbedeutung[31])!

Um aber zu erkennen, was die Nordleute selbst als Berserkerwut empfunden haben, ist besonders interessant, dass in *Ásmundar-Saga kappabana* der alte Hildebrand von ihr befallen wird (Fas. II, 470. 484). Die altgermanische Sage von Hildebrand und Hadubrand, die uns im Hildebrandslied vorliegt, ist im Norden etwas umgeändert worden. Anstatt mit seinem Sohne kämpft der Alte nämlich mit seinem Stiefbruder *Ásmundr*. Aber, wie Mogk, Lit.[2] 840, mit Recht hervorhebt, hat auch der Norden den Stoff in seiner ursprünglichen Form gekannt. Denn es wird noch erzählt, dass *Hildibrandr* seinen Sohn in der Berserkerwut erschlagen kabe (Fas. II 484; Detters Ausgabe ist mir augenblicklich nicht zugänglich): Wenn ein Mann seinen eigenen Sohn erschlägt, so kann er das nach dieser nordischen Anschauung nur in der wildesten Berserkerwut getan haben!

---

31) Schon *Laxdœla* cap. 60, 10 (= Sagabibl. 4, 184) kommt *berserkr* in der anerkennenden Bedeutung „gewaltiger Kämpfer“ vor. Vgl. ferner Vatnsd. 33, Ridd. 124.

V.

Was aber soll man von unserem heutigen Standpunkte über diesen Zustand der Berserkerwut denken? Gerade diese besonders wichtige Frage ist noch nicht scharf beantwortet: Denn während Mogk, G. Myth.[2] S. 44 überhaupt nur von Berserkersagen redet, scheinen Erichsen p. 142, Maurer p. 110f. und Gering S. 15 aa. aa. OO. im Zweifel zu sein, worauf der Berserksgang tatsächlich beruht.

Schon Saxo Grammaticus vermutet, Zaubertränke könnten diese Erregung bewirkt haben. Z. B. VII p. 326 (vgl. oben S. 14): *Hic septem filios habebat, tanto ueneficiorum usu callentes, ut etc. . . Tantam illis rabiem sive seuicia ingenii siue furiarum ferocitas inspirabat.* Man hat auch in neuerer Zeit längst die Vermutung mehr oder minder zuversichtlich geäussert, der Zustand der Berserkerwut sei auf den Genuss bestimmter berauschender Getränke, Wurzeln oder Pilze zurückzuführen; namentlich sollen die Symptome einer Vergiftung durch Fliegenschwamm ganz dieselben sein, wie die des Berserkerganges. Selbst wenn wir das Vorhandensein des Fliegenschwammes, bezw. seine Einführung durch die zauberkundigen Finnen und Lappen nicht weiter bestreiten, so glaube ich dennoch nicht, dass man auf diese Weise die Berserkerwut richtig beurteilt. Denn niemals wird an einer Stelle — wenigstens soweit ich bei der Prüfung der Belege sehen konnte — ein derartiges Mittel erwähnt, während uns in den Sagas doch viele Einzelheiten breit und umständlich berichtet werden[32]). Wenn wir vielmehr die glaubwürdigeren unter den Belegen vorurteilsfrei betrachten, so hoffe ich, diesen an sich immerhin nicht allzuviel beweisenden Schluss ex silentio noch weiter stützen zu können. Wenn wir genau beobachten, wann und auf welche Veranlassung hin die Wut losbricht, so können wir immer wieder feststellen, dass ein äusseres Hindernis, eine Anreizung, ein Abschlagen eines Wunsches die Raserei herbeiführt. Daher wird so oft betont, solche Berserker seien die gutmütigsten, verträglichsten Menschen, so lange man ihnen nicht widerspreche oder sie reize; sobald man ihnen in ihrem Wollen aber ein Hindernis entgegensetzt, sobald sie sich erzürnen oder in Kampfeslust geraten, dann kommt ein wilder Jähzorn über sie, der sich bis zur Tobsucht, zum Paroxysmus, ja zum akuten Irrsinn und zur momentanen Geistesstörung steigert. Jeder Psychiater wird solche Fälle oft beobachtet haben. Da der Kranke in diesem Zustand kaum eine Herrschaft über seinen Willen hat und in der krampfhaft gesteigerten Erregung überhaupt nicht klar denken kann, so schreckt ihn auch nichts ab, wenn er den Gegenstand seiner Wut blindlings angreift. Daher ist er sich der Gefahren, die er bei ruhiger Überlegung fürchten würde, gar nicht bewusst. Einen ganz analogen Fall, den man zum Vergleiche denn auch längst herangezogen hat, haben wir in den malaiischen Amokläufern vor uns (vgl. darüber Emil Metzger, Globus 52 (1887, 107—110; 119—123): Leute, denen man vorher nichts angemerkt hatte, laufen plötzlich unter dem Rufe *„Amok, Amok!“* mit gezücktem Kris über die Strassen und stossen alles nieder, was ihnen in den Weg kommt. Dem Amokläufer scheint Kraft und Ausdauer zu wachsen, bis er ohnmächtig zusammenbricht. Kommt er wieder

32) Nur *Grettirsaga* cap. 19 (= Sagabibl. 8, 73 f.) wird vom Genuss von Bier geredet, dem die Berserker reichlich zugesprochen haben; die Wirkung ist bei ihnen nicht anders als bei anderen Sterblichen; erst werden sie sehr heiter und wollen mit ihrem Gastgeber Blutsbrüderschaft trinken; dann aber überfällt sie der Schlaf *(þá sér Grettir, at þeir geraz mœddir nǫkkut af drykknum!)* Die Wut kommt erst später über sie, als sie merken, dass sie eingesperrt wurden.

zur Besinnung, dann weiss er nichts von seiner Wut und versichert, er sei *mata glap* gewesen, d. h. es sei ihm dunkel vor den Augen geworden, und er habe nicht gewusst, was er tue. Meistens werden freilich solche Amokläufer alsbald von der Menge getötet, was das Gesetz natürlich auch gestattet. Immerhin konnte ein Arzt einen solchen Mann untersuchen und konstatierte periodischen Wahnsinn (Metzger a. a. O. 110). Besondere Leidenschaften, verletzter Stolz, Rachsucht, Eifersucht scheinen eine Hauptveranlassung zu sein; jedenfalls nehmen die Malaien auch kein berauschendes Getränk oder nervenaufregendes Mittel zu sich, und es ist irrig, wenn man gemeint hat, das Amoklaufen sei vielleicht durch Genuss von Opium bewirkt; denn dies hat andere, beruhigende Wirkungen. Interessant ist übrigens, dass Könige von *Cochin* nach zuverlässiger Überlieferung sich solche „*Amucos*" als Truppen hielten, weil diese in ihrer Wut ihr Leben für nichts achteten, also ganz wie die nordischen Könige, die Berserker als Gefolgsleute[33]) um sich hatten. So möchte ich auch die Berserker von dem philologisch-historischen Standpunkte aus in der Hauptsache in zwei grosse Gruppen einteilen: Die eine, kleinere besteht aus wirklich nervenkranken, gemütsleidenden Menschen, über die von Zeit zu Zeit, namentlich wenn sie gereizt werden, unter Fiebererscheinungen ein Tobsuchtsanfall kommt; hierher gehört vor allem jener *Ketill*, von dem es ja auch ausdrücklich heisst, dass man es für eine Krankheit gehalten habe (vgl. oben S. 12). Ferner *Þórir*, der Bruder *Þórsteins* und *Jǫkuls* in der *Vatnsdœla* c. 30: „Über *Þórir* kam zuweilen die Berserkerwut; es schien ein grosses Übel für einen solchen Mann; denn es gereichte ihm nicht zur Ehre", ja *Þórir* sagt selbst: „Ich bin von uns Brüdern am wenigsten wert; denn oft kommt der Berserksgang über mich, und meistens gerade dann, wenn ich es am wenigsten wünsche" (ebenda).

Auch im Charakter des *Egill Skallagrímsson* lässt sich bei aller sonstigen Trefflichkeit und strengen Männlichkeit dennoch ein krankhafter Zug wildtrotzigen Jähzorns nicht verkennen, der sich ja nicht nur bei seinem Vater, sondern auch bei *Kveldúlfr*, dem Ahnherrn der *Mýramenn* (Moorleute), vorfindet. Es wird hervorgehoben, dass schon der junge *Egill* schlimm war im Verkehr mit seinen gleichalterigen Gespielen (cap. 31, 5 = Sagabibl. S. 96), weshalb ihn sein Vater auch nicht zu dem Festgelage *Yngvars* mitnimmt (cap. 31, 9); im Spiele mit dem elfjährigen *Grímr*, dem Sohne *Heggs* schlägt Egill zuerst mit dem Schlagholz auf den Spielkameraden; als ihn dieser dafür jämmerlich verbläute, wird Egill so wild, dass er, damals ein siebenjähriges Kind, durch einen Axtschlag den *Grímr* tötete (cap. 40, 4—8 = S. S. 116). Nach dem Kampfe mit *Bergǫnundr* ist *Egill* so gereizt, dass niemand mit ihm sprechen konnte (cap. 57, 47 = S. S. 187 *E. var nú allreiðr, svá at Þá mátti ekki við hann mœla).* Solche Züge, die freilich einem nordischen

33) Auch auf eine Stelle über die neugriech. *Klephten* möchte ich hinweisen in dem durchaus glaubwürdigen Bericht des Ingenieurs E. Richter, Meine Gefangenschaft am Olymp S. 42 f. (1911): „Dem Charakter nach entsprechen also diese sechs Räuber keineswegs unseren Begriffen von Verbrechern. Für gewöhnlich offenbarte sich bei ihnen weder Mordlust noch Raubgier. Aber sie waren mit Ausnahme von Antonius *Psychopathen.* Sie gerieten zuweilen in einen Zustand, in dem sie mehr oder weniger erregte Monologe hielten, die von einer gewissen Grausamkeit und Mordgier inspiriert waren. Dieser Zustand dauerte dann höchstens eine Stunde und ereignete sich durchschnittlich alle paar Wochen einmal. Liolios neigte zum Jähzorn. Seine Kameraden wussten ihn aber auf geeignete Art zu behandeln. Sobald ein Anfall drohte, widersprach man ihm nicht, sondern liess ihn gewähren."

Wikinger anders stehen, als etwa einem modernen Menschen, müssen herangezogen werden, wenn man über die Berserkerwut ein richtiges Urteil zu erhalten wünscht.

Gerade aus solchen Belegen scheint mir deutlich hervorzugehen, dass von berauschenden Getränken u. dgl. keine Rede sein kann. Den Charakter einer Krankheit beweist doch auch, dass man die Rasenden durch Nennung des Namens wieder zur Vernunft bringen kann; so wird in der *Svarfdœla-Saga* cap. XVII, 147 (ed. F. Jónsson 1883, S. 51) erzählt wie *Gríss* den rasenden *Klaufi* besänftigt: „*Gríss* rief laut und schrie: „„*Klaufi! Klaufi!* mässige dich doch!““ Da wurde *Klaufi* so schwach, dass er nicht mehr die Keule halten konnte, mit der er eben noch gekämpft hatte.“ Auch heute wendet jeder Psychiater solche Mittel an, um Tobsüchtige zu beruhigen, wie Nennung des Namens, scharfes Fixieren, Handauflegen, Einwirkung durch Suggestion u. s. w.

Die zahlreichere Gruppe von Berserkern aber besteht aus wilden, jähzornigen und rohen Gesellen, vom rauflustigen, händelsüchtigen Wiking bis zum gemeinen Verbrecher; ihre Kraft missbrauchen sie dazu, um sich zu bereichern und ihre tierische Sinnenlust zu befriedigen: gegen diese gemeingefährlichen Menschen, die nur Neidingswerke verüben, geht man mit aller Strenge vor; sie niederzustossen, ist ein verdienstliches Werk, dieses Blut heischt keine Sühne, kein Wergeld; sie werden vom Fürsten mit Verbannung belegt. Dass viele Abenteurer darunter sind, beweist die oft wiederholte Angabe, dass sie nicht aus Island oder Norwegen stammten und keine Sippen im Lande besassen. Eine Ehe mit einem solchen Menschen wäre entehrend; vgl. *Eyrbyggiasaga* cap. 25: „er wisse keine Aussicht auf ein Weib aus guter Familie, das sich und seine Zukunft mit einem Berserker verbände.“

Dass solche Menschen ausser ihrer Körperstärke natürlich auch grosse Gewandtheit im Führen der Klinge besassen, dass sie sich wohl in ihrem eigenen Interesse rühmten, sie könnten die Waffen mit dem Blicke stumpf machen, das ist ganz natürlich. Hatte man vor der Wirkung des bösen Blickes doch eine besondere Angst, so dass man z. B. Zauberer erst dann zu töten wagte, wenn man ihnen einen Sack über den Kopf gezogen hatte, z. B. *Laxdœla* cap. 38, 7 (= Sagabibl. 4, S. 114). Und in der Tat werden sie manchen Erfolg ihrem finsteren Aussehen, ihrem faszinierenden Blick, der eine grosse suggestive Kraft besessen haben wird, verdankt haben. Übrigens ist dies ein Aberglaube, der auch sonst in der altisländischen Literatur oft zu Tage tritt; jedenfalls ist es nichts, was ursprünglich ausschliesslich und allein von Berserkern gesagt wird und zu derem eigenstem Wesen gehört. Selbst Taschenspielerkünste und Gauklerkniffe mögen solche lust- und mordgierigen Gesellen nicht verschmäht haben, um ihren Ruf als Zauberer mit übernatürlichen Kräften zu wahren. Wenigstens möchte ich dies aus dem Rühmen und Prahlen mit ihrer „*íþróttir*“ schliessen (vgl. oben S. 14). Vieles, was in den isländischen Sagas über Aberglaube erzählt wird, über Behexungen und Seidzauberei, von Runenzauber und Wiedergängern ist jedenfalls viel schwieriger zu verstehen, als diese den Berserkern zugeschriebenen Fertigkeiten. Auch die andere „Kunst“, die man Berserkern nachsagte, dass sie nämlich unbeschädigt durch Feuerbrände schreiten könnten, braucht uns weiter nicht aufzufallen. Denn gerade im Ertragen von Kälte und Hitze waren die Nordländer sehr abgehärtet (vgl. Weinhold, Anord. Leben S. 134). Was von Berserkern und ihrem Durchschreiten von Feuer gesagt wird, ist schwerlich merkwürdiger, als das kaltblütige Verhalten *Njáls*, als man das Haus über ihm ansteckt (*Njála* cap. 129 ff. = Sagabibl. 13, S. 299 ff.). Wie

benehmen sich im Nibelungenlied die Burgunder so gefasst, als man die Halle anzündet! Man sieht, dies geht auf eine altgermanische Tugend zurück. Auch scheint bei dem an sich ja nicht ungefährlichen, paarweisen Sprung durch die lodernden Flammen der altheiligen „Sunnwendnacht“ öfter das Herz als das Gewand Feuer gefangen zu haben.

Ist es somit sehr gut möglich, ohne äusserliche Mittel die Berserkerwut als eine lediglich krankhafte Gemütsverfassung zu verstehen, so muss man selbstverständlich bedenken, dass eine so frühe, heidnische Zeit alles, was nicht normal oder üblich war, auf das überirdische Einwirken von Göttern oder Dämonen zurückführen wird. Es wäre also geradezu auffallend, hätte man Berserker nicht manchmal als verkörperte Trolle oder als böse Zauberer angesehen.

Auch bei anderen Völkern findet sich die Überlieferung von wild rasenden Kämpfern, nur dass dann diese Erzählungen und vor allem der Name der Wütenden nicht so eng mit der religiösen und mythologischen Ansicht verwachsen ist, wie im Norden. Schon Uhland, zur deutschen Poesie und Saga II, 60 ff. hat auf „Wolfhart, den Wölfing [34]), Meister Hildebrands Neffe und Alpharts Bruder“ in der deutschen Heldensage verwiesen; auch die zwölf Riesen des Riesenkönigs *Asprian* oder der wilde *Schruthan* im „Rosengarten“ gehören hierher.

Und um nur noch einen zu nennen — wer denkt nicht an den riesenstarken Simson des alten Testamentes, der einen Löwen zerriss, wie man ein Böcklein zerreisst, der mittels eines Eselskinnbackens tausend Mann erschlug und die Pfeiler des menschenerfüllten Palastes niederriss, „so der Geist des HErrn über ihn kam?“

VI.

Bei der altirischen Heldensage haben wir zwei grosse Sagenkreise zu unterscheiden: den älteren, dessen Hauptheld *Cuchulinn* ist, und den jüngeren, der sich um die Person *Fingals* und *Ossians* lagert. Freilich darf man sich diese Sagen ja nicht so vorstellen, wie Macphersons tränensüsse Nachdichtungen und sanft schwermütigen Umdichtungen im Stile der Wertherzeit: jene seltsam auf- und niederwogenden Nebelgestalten, die ächzenden Geister, die im unsicheren Silberschimmer des Mondes, im flüsternden Windhauch oder im wirren Gewölk über die düstere Heide huschen, der herzzereissende Jammer des Mädchens auf grünem Grabmal in den Seufzern „der Stimme der Liebe“, vor allem die elegische Schwermut des alten, blinden Barden selbst, der sich verzehrt in wehmutsvollem Sehnen nach den Heldentagen der Vorzeit, der nur in schmerzlich-süssem Gedenken an die längst verblühten Maienträume seiner Jugend Vergessen sucht seines gegenwärtigen Leides, der sich in wildem Weh an den flimmernden „Stern der dämmernden Nacht“ mit seinem trüben Harfenklang wendet: all diese oft gesucht düsteren Bilder grau in grau des englischen Ossian sind unkeltisch und erst von dem jungen Theologiekandidaten selbst nach damaligem Modegeschmack entworfen; die später vorgelegten, angeblichen Originale sind als

---

34) Dass in dem Namen dieses Helden ein sicher nicht zufälliger Anklang an die *Werwölfe* und *Úlfhéðnar* vorliegt, habe ich kaum noch nötig hervorzuheben.

Fälschungen, als nachträgliche Übersetzungen der englischen Gedichte in das Gälische erwiesen[35]). Freilich finden sich in den echten Balladen und Romanzen der Schotten manche auffallende Ansätze zum englischen Ossian; schon in irischen Texten beispielsweise ist *Oisin* der sein Heldenzeitalter überlebende, einsame Barde; auch manche Naturbilder, wie Macphersons Singen vom Tosen des Giessbachs, vom Murmeln des Waldquelles, vom Rauschen des Meeres an felsigem Gestade, überhaupt von den Wäldern des schottischen Hochlandes, durch das die Jäger schweifen, sind wenigstens keltisch empfunden.

In eine ganz andere Welt versetzen uns die farbenfrohen Bilder, die uns in den Texten der älteren irischen Heldensage entgegentreten. Da zeigt sich eine sehr primitive Kultur, vielleicht die primitivste aller indogermanischen Völker: Die Schilderungen der Germania von den Sitten unserer Altvorderen, des Veda vom Leben der *soma*-frohen Arier am Indus oder gar Homers Beschreibungen der Helden vor Troja bieten uns kein so altes Bild von der naiven Denkungsart eines Naturvolkes, eines Volkes im Kindeszeitalter. Das Gesichtsfeld des altirischen Dichters und Erzählers, des *fili* und *scélide*, ist ganz auf die Heimat beschränkt; ein Wegrauben eines Stieres gibt Anlass zu einem grossen Bruderkriege, das Zerlegen des Heldenebers beim Festmahl zu einem furchtbaren Blutbad. Die Vornehmen fahren auf dem Streitwagen, nur mit Speer, Schwert und Schild bewaffnet und wohl auch von einem Schlachthund begleitet in den Kampf. Barbarisch ist die Sitte, die Köpfe der erschlagenen Feinde den Pferden um den Nacken oder an den Streitwagen zu hängen, sie als Kopf- oder Kniestütze beim Schlafe zu gebrauchen oder das Hirn des Schädels unter Mischung mit Kalk als Schleuderkugel zu verwenden. Oft finden sich groteske und wilde, oft grausig schöne Schilderungen in diesen Texten. Eines muss vor allem auffallen, ja geradezu als eine Haupteigenschaft der poetischen Darstellungsweise der alten Iren bezeichnet werden, die altkeltische Freude an der Übertreibung, am Aufschneiden; masslos zu übertreiben, je toller und phantastischer, um so besser, das ist eine besondere Aufgabe des Erzählers. Manchmal geht dies soweit, dass es erst einer gründlichen Untersuchung bedarf, um die wirkliche Grundlage der betreffenden Schilderung herauszufinden[36]). Hat man dann aber einen Massstab gefunden, um solche Übertreibungen auf den richtigen Grad reduzieren zu können, dann wächst der Genuss und die Freude, die auch uns heute noch viele altirischen Sagen nach einigem Einlesen zu gewähren imstande sind. Namentlich Schilderungen körperlicher Zustände sind oft überraschend scharf und realistisch angefasst.

Nehmen wir bei Berücksichtigung dieser Eigenheiten der altirischen Erzählerkunst das hinzu, was in dem einleitenden Teile über die innigen Beziehungen zwischen Iren und Wikingern angedeutet wurde, so sind wir, denke ich, gerüstet, uns umzusehen, ob vielleicht auch in den altirischen Heldensagen etwas der Berserkerwut der Nordmannen Vergleichbares sich findet. Stellen wir uns vor, wie die Iren mit ihrer lebhaften Phantasie und ihrer Sucht, alles ins Masslose zu steigern, die Nordleute von solchen rasenden Kämpfern erzählen hörten, wie sie vielleicht selbst Berserker in ihrer wildschäumenden Tobsucht beobachten konnten, so dürfen wir bei der Charakteranlage dieses Volkes ohne weiteres vermuten, dass sie diese Eindrücke in

35) Vgl. Stern, Zeitschrift für vergleichende Literaturgeschichte N. F. 8, 1895, 50 ff.

36) Ich denke an Zimmer, *Conall Cernach cloen*, Sitzungsber. d. Kgl. preuss. Akad. 1909.

ihren Erzählungen verwerteten. Dabei müssen wir freilich gebührend berücksichtigen, dass wir in den isländischen Sagas der Blütezeit historisch zuverlässige Schilderungen der Wirklichkeit, in den irischen Sagen dagegen rein dichterische Phantasiegebilde eines besonders phantasiebegabten Volkes vor uns haben.

Von dem Haupthelden des älteren, irischen Sagenkreises, von *Cuchulinn*, wird uns nun erzählt, wie er stets in eine wilde Raserei gerät, wenn ihm „irgend ein Hindernis in den Weg kam, das er nicht auf den ersten Anhieb nehmen konnte"; er wurde dann „*riastarthe* (cymr. *rhwystredig*) 'ein gehinderter' und dadurch 'in Raserei versetzter'" (Zimmer, Sitzungsb. d. Ak. 1909, S. 7)[37]. Als siebenjähriger Knabe vollführt *Cuchulinn* bereits ausserordentliche Heldentaten; als einst sein Wagenlenker *Ibar*, um ihn vor der Rache eines Gegners zu schützen, erklärt, in so jugendlichem Alter sei er noch nicht zu Taten fähig, da „erhob der Knabe sein Gesicht vom Erdboden und legte seine Hand über sein Gesicht und machte einen runden, purpurnen Ball aus sich vom Scheitel bis zur Erde"[38]. Als der junge Kämpfer von diesem ersten Waffengang nach Hause kommt mit den blutüberströmten Köpfen seiner Feinde im Wagen, da erfüllt *Conchobar* einen grossen Schrecken, und er sagt von *Cuchulinn:* „er hat seine Hände in Blut getaucht und hat nicht genug vom Kampf, und wenn er nicht abgewartet wird, werden alle jungen Männer von *Emain* durch ihn fallen" (Windisch, a. a. O., S. 166). Man beschliesst nun diese furchtbare Wut, die selbst die eigenen Freunde nicht verschont, durch ein drastisches Mittel abzukühlen: „Da wurde der kleine Knabe aus dem Wagen gehoben. Er wurde in drei Fässer mit kaltem Wasser gebracht, um seine *Wut (ferg)* abzukühlen. Und das erste Fass, in das der kleine Knabe getan wurde, er sprengte es aus seinen Brettern und seinen Reifen, wie ein Nussknacken um ihn herum. Das zweite Fass, es kochte fausthoch über. Das dritte Fass, der eine hielte es aus und der andere hielte es nicht aus. Da ging die Wut des Knaben zurück". Auch in der Serglige Concul. cap. 36[39]) wird von dem „*Wutverzerrten*" dasselbe berichtet. Ferner wird uns erzählt: „jede Frau, die sich in *Cuchulinn* verliebte, die kniff nach dem Vorbild von *Cuchulinn* und aus Liebe zu ihm das eine Auge zu; denn es war seine Art, dass er, wenn er zornigen Mutes wurde, das e i n e Auge so weit einzog, dass ein Kranich es nicht in seinem Kopf erreichte, das andere Auge aber drängte er bis zur Grösse eines Kessels, in dem man ein Kalb kochen kann, heraus" (Zimmer, a. a. O., S. 4). Da auch hier sich immer ähnliche Schilderungen finden, setze ich anstatt weiterer Belege nur noch *Táin* lin. 2589 ff. nach Windischs Übersetzung im Auszug hierher (vgl. auch Zimmer, Zeitschrift f. celt. Philologie I, 74 ff., wo weitere Parallelstellen besprochen sind): „Da trat die erste Verzerrung bei *Cuchulinn* ein, so dass er ein Entsetzliches, Vielgestaltetes, Wunderbares, Unerhörtes aus sich machte. Seine Fleischteile zitterten um ihn, wie ein Baum gegen die Strömung oder wie eine glatte Binse gegen die Strömung, jedes Glied und jedes Gelenke und jede Spitze und jede Fugung von ihm vom Scheitel

---

37) Sowohl Zimmer, Zeitschrift für celt. Philol. 1, 80 als Axel Olrik, Nordisches Geistesleben, übers. von Ranisch (1908) S. 81 gebrauchten von *Cuchulinns* Raserei einmal den Ausdruck „Berserkerwut", ohne aber, wie es scheint, damit einen näheren Zusammenhang behaupten zu wollen. War doch gerade Zimmer selbst darauf aus, nordisch-irische Übereinstimmungen aufzudecken, und auch Olrik redet von solchen Beziehungen, ohne dass dabei auf diesen Punkt auch nur andeutungsweise eingegangen wird.

38) Windisch, *Táin Bó Cúalnge* S. 150 f.

39) Vgl. Thurneysen, Sagen aus dem alten Irland 1901, S. 97.

bis zum Erdboden . . . . . Er zog das eine Auge von sich in seinen Kopf hinein — eine Mühe das, wenn ein wilder Reiher es fertig brächte, es auf den Boden seiner Wange aus dem hinteren Teile seines Schädels zu holen. Das andere Auge sprang heraus, so dass es aussen auf seiner Wange war. Sein Mund verzerrte sich ungeheuerlich. Er zog die Wange von seiner Kinnlade, so dass das Innere seines Schlundes erkennbar wurde. Es kamen seine Lunge und Leber, so dass sie in seinem Munde und seinem Halse flatterten . . . . Das laute Schlagen seines Herzens gegen seine Brust wurde gehört, wie das Bellen eines Schlachthundes . . oder wie ein Löwe, wenn er unter Bären geht . . . . . Sein Haar stachelte um seinen Kopf, wie das Geäste von Rotdorn um das Loch einer alten Einhägung. Wenn ein Königsapfelbaum unter Königsfrucht um ihn geschüttelt worden wäre, würde kaum einer der Äpfel über ihn hinweg zur Erde gekommen sein, sondern auf jedem einzelnen Haare würde da ein Apfel geblieben sein von dem Entgegenstacheln des Zorns, der nach seinem Haar über ihm in die Höhe gestiegen war u. s. w.“

Wenn sich diese Kampfesraserei, die *Cuchulinn* unwiderstehlich macht, einmal nicht einstellen will, so ist sein Wagenlenker *Loeg* verpflichtet, durch Schimpfworte und kräftige Reizungen die Wut seinen Herrn herbeizuführen. Damit z. B. *Cuchulinn* der „Heldenbissen“ von *Emain Macha* nicht entgeht, reizt ihn *Loeg:* „Du Wicht, kneife dein Auge zu! denn deine Kraft und Heldentum ist dahin, entgangen ist dir der Heldenbissen u. s. w.“ [40]). Wie *Cuchulinn* in seiner Kampfeswut das Auge einkneift, so flüstert in derselben Erregung *Cūscraid*, und so blinzelte *Conall*, der Siegreiche; und wie vielsagend ist die Angabe, dass die Frauen, die sich in einen dieser drei Haupthelden verliebt hatten, jeweils die Untugend ihres Helden nachahmten, wenn ihnen dieser in seiner höchsten Kampfeserregung besonders „interessant“ vorkam. Auch sonst wird ausser diesen drei Helden noch von Kampfesraserei irischer Kämpen berichtet; so wird von *Iliach* erzählt, wie er mit Felsstücken, Blöcken und grossen Steinen um sich wirft, als seine anderen Waffen unbrauchbar geworden sind (Windisch, Táin 656). Als *Cuchulinn* einmal keine Waffen bei sich hat, nimmt er in der Wut einen Streitwagen und schlägt mit diesem drein, bis nur ein paar klägliche Trümmer in seiner Faust bleiben (ebenda 878 ff.[41]). Damit vergleiche man etwa eine Geschichte der jüngeren *Óláfs-Saga Trygvasonar* c. 255; ein Berserker namens *Þorsteinn uxafotr* fragt vor einer Schlacht den König *Óláfr:* „„Herr, darf jeder, wie er kann?““ Als man ihm dies erlaubt, wirft er mit einem Faustschlag einen Feind weit in die See hinaus und packt dann eine Raae, mit der er wütend zuschlägt. Dies wird ihm aber vom König verwehrt.

Zimmer hat in seinen bahnbrechenden Arbeiten Zeitschrift für deutsches Altertum **32,** 196—334; **33,** 129—220; 257—338; **35,** 1—172; 252—255 erwiesen, dass man unter den Feniern, den *fianna*, der jüngeren irischen Heldensage die Wikinger zu verstehen habe [42]); er hat nicht nur viele germanische Lehnwörter im Irischen aufgedeckt, sondern auch gezeigt, dass bereits im älteren Sagenkreis in der Erzählung von der Ermordung des „hürnernen“ *Fer Diad mac Damain* durch seinen Blutsbruder *Cuchulinn* eine klare Entlehnung aus der Sigurdsage vorliegt. Er hat weiter dargelegt, wie die Iren die

---

40) Zimmer, Sitzungsb. 1909, S. 29 f., wo noch mehr Belege.

41) Interessant ist die Stelle LU 106 C. 31, 32, die Zimmer Zf. CPh 1, 93 übersetzt: „*(Cuchulinn)* ist (wie) die *Wut des Bären,* der rasche Tod, der über die Scharen der Krieger kommt.“

42) Ob freilich ir. *fianna* das isländische *fiandi* „Feinde“ ist, das erweckt doch Bedenken. Kann aus einem solchen Worte eine Völkerbezeichnung erwachsen?

kühnen Fremdlinge mit dem hohen Wuchs, den blauen Augen und dem Blondhaar wegen ihrer Tapferkeit bewunderten und anstaunten und sie mit den *Fomōrach*, den Riesen ihrer Mythologie, verglichen. Besonders musste es nun die Phantasie der Erzähler herausfordern, ihren grössten Helden, also *Cuchulinn*, diesen „Riesen" im Kampfe gegenüberzustellen, um ihn dann natürlich obsiegen zu lassen[43]). Mehr verherrlichen konnten sie ihren besten Kämpen ja nicht, als wenn sie ihn nicht nur aus dem Kampfe mit den Irenhelden, sondern selbst mit diesen furchtbaren Giganten als Sieger hervorgehen liessen. Uns interessiert hier vor allem die Beschreibung, die man von einem solchen Wikinger in irischen Texten machte; und deshalb setze ich den Anfang von Zimmers Übersetzung der Geschichte LL 108a ff. hierher (ZfdA. 32, S. 210 ff.): „Sein (nämlich *Loeg*, Cuchulinns Wagenlenker) Ausspähen auf das Meer und Land dauerte nicht lange, da sah er einen riesigen Kahn, der sein Vorderteil dem Land zuwandte. Grösser als einer der Hauptberge (nämlich Irlands) war der erste Schiffsschnabel am Kahn, und der zweite dünkte ihn noch riesiger. Der Mann, der auf dem Vorderteil des Kahnes sass, dünkte ihn um vieles riesiger als die Äste hoher Eichen über dem Gelaub des Waldes. Zwei Ruder von gehärtetem Eisen in beiden Händen durchschnitten das Meer um ihn her . . . . . und er lachte sein Hirschkalbgelächter der Freude laut . . ., so dass ein Kahn von drei Ruderbänken mit seiner Besatzung von neun Mann durch seinen Mundschlund gegangen wäre, und sichtbar wurden seine Lebern und seine Kinnbacken fliegend über den anstossenden Schlund und Hals. Wie die Öffnung eines Metbechers war sein eines Auge ausserhalb seines Kopfes; kaum hätte ein Kranich es erreicht aus dem Ende seiner Wange, so tief war das andere Auge drin. . . . . *Loeg* nun beschrieb und schilderte ihn laut und machte das Lied: „ich sehe einen Kahn über das klare Meer, der sich nähert den Auen Irlands, riesig erscheint mir die Höhe des Kahns über das überbreite Meer. Ein Held sitzt in ihm, grösser als die Jünglinge der Iren und Fremden, er durchschneidet das Meer zugleich (so dass es spritzt), von ihm in die Höhe bis zu den Wolken des Himmels. Ein Auge hat er in seinem Kopf von der Grösse eines Kessels, in dem man eine Kalbin kochen kann, das andere Auge wird ein Kranich nicht aus seinem Schädel holen. Ein Schild liegt bei ihm auf dem Boden seines Kahnes mit einem Überzug von schwarzem Leder, unter welchem gut Raum finden werden — ich lüge nicht! — vier Trupp von je zehn Mann, ein grosses Schwert trägt er an seiner Rechten, 30 Fuss zu schätzen: wehe dem, welchem es seine Schläge gibt, wenn sein Heldenzorn kommen wird u. s. w." Und als dann der riesige Wiking den *Cuchulinn* anfasst, da heisst es: „Gut! o wilder, rasender . . . ., er kam über dich, wie eine Kuh übers Kalb geht u. s. w." *Loeg* reizt in solcher Weise den *Cuchulinn* zur wildesten Wut, bis er dann den Riesen erschlägt.

Wenn so die Iren die Wikinger schilderten, dann wissen wir, woher die Wutverzerrung *Cuchulinns* kommt. Denn genau mit denselben Ausdrücken pflegt *Cuchulinns* Raserei dargestellt zu werden, wie auch Zimmer S. 211 und 245 Fussnoten hervorhebt. Man wird also zur Folgerung berechtigt sein, dass die Iren, die von höchster Bewunderung für die hochgewachsenen Wikinger, für die riesenstarken, tapferen Fremdlinge erfüllt waren, wie denn die Kelten immer gern Fremdes anstaunten — dass die Iren all das

43) Ebenso hatte man in Deutschland seine Freude daran, Siegfried mit Dietrich von Bern sich messen zu lassen. Da diese Lieder im Osten Deutschlands entstanden sind, muss natürlich der dort besonders verherrlichte Held, also Dietrich, wenn auch nach starkem Kampfe, endlich als Sieger hervorgehen!

Grosse, Schöne, aber auch das Furchterregende, wie diese Kampfesraserei, das sie an den Nordleuten anstaunten, in noch höherem Grade ihrem grössten Nationalhelden, dem Ideal irischer Kraft und Tapferkeit, beilegten.

Windisch, Táin VII betont, die hervorragenden Eigenschaften Cuchulinns, wie seine Tapferkeit, seine Ritterlichkeit seien rein menschlicher Art. „Das Nichtmenschliche an ihm, seine Wut und seine Verzerrung, ist mehr noch dämonisch als göttlich; das mag aus altceltischer Mythologie und druidischem Glauben stammen."

Wer unserer Darlegung gefolgt ist, wird wohl von solchem nicht erweisbaren Druidenzauber nichts wissen wollen, sondern man wird die hohe Wahrscheinlichkeit nicht von der Hand weisen können, dass dieser einzige, trollhafte Zug im Wesen Cuchulinns, seine Kampfeswut, nur eine in keltische Anschauung und keltische Phantasie umgesetzte Schilderung der nordischen Berserkerwut darstellt; denn bei der irischen Vorliebe für das Seltsame und Exzentrische mussten solche Berichte einen hohen Eindruck hinterlassen.

Und ich glaube, der letzte Ring der Gedankenkette wäre geschlossen, wenn der Nachweis gelänge, dass die Iren die Wut und Raserei mit den „Feniern" zusammengebracht hätten, mit denen, wie bereits erwähnt, die Wikinger gemeint sind. Dieser Nachweis aber lässt sich führen. In der Erzählung „vom Schwein des Sohnes der Stummen (*scél mucci mic Dáthó*) wird der zornige *Mac Dāthō in ferg fene* „Fenierwut" bezeichnet, was Zimmer, ZfdA. 35, 18 denn auch mit „Berserkerwut" übersetzt. Damit ist aber bewiesen, dass die Iren die Berserkerwut aus den Berichten der Nordleute kannten.

Wir sehen nun auch aus den irischen Berserkergeschichten, dass kein berauschendes Getränke die Wut herbeiführt, sondern dass die Anreizung oder ein dem Wollen des Helden entgegentretendes Hindernis die Raserei zur Folge hat.

Wie enge aber die Beziehungen zwischen Gälen und Nordleuten waren, das zeigt endlich die sehr bemerkenswerte Tatsache, dass auch umgekehrt die irische Freude an realistischen Schilderungen erregter Gemütszustände, an Gesichtszuckungen u. dgl. bei den Isländern Nachahmung fand. Dass die Nordleute mit irischer Sage und Geschichte, also auch mit irischer Erzählerkunst vertraut waren, das beweist ja z. B. der norwegische Königsspiegel, wo nicht nur von irischen Legenden und Heiligen, sondern auch von der Herrlichkeit der hochberühmten altirischen Residenz zu *Tara* die Rede ist[44]). Wenn natürlich Isländer auch einmal in einem Falle mit irischen Farben malen, so wird bei der Verschiedenheit der beiden Volkscharaktere dennoch das Bild nicht so grell werden, sondern die zurückhaltendere, vorsichtigere Pinselführung der nüchterneren, nordischen Erzählungskünstler wird eine viel gemilderte, abgetöntere Schilderung zu erreichen wissen. Axel Olrik, Nord. Geistesleben, S. 139 hat bereits auf die Stelle hingewiesen, die wir im Auge haben[45]). In der Schlacht auf der Winheide war Egils

---

44) Spec. reg. p. 35 ff. (Brenner).

45) Zu Cuchulinns Kunststücken gehört auch das sogenannte „Verdrehungskunststück" (*saebchless* oder *corpchless* vgl. Windisch, *Táin* 368). Dies bestand darin, dass er in seiner Wut seinen Körper völlig verdrehte: seine Füsse und Knie waren schliesslich hinten, sein Rücken und die Fersen vorn. Dasselbe wird nach Windisch a. a. O. von der „Satiristin" *Leborcham* und vom Teufel berichtet. Vielleicht dürfen wir einen Reflex solcher Wundererzählungen, die etwas bedenklich nach Artistengaukeleien auf einem Jahrmarkt aussehen (Schlangenmenschen!), in der Vatnsdœla cap. 26 erkennen. Da wird uns von einer bösen Hexe und Zauberin namens *Ljót* berichtet, die mit ihrem schlimmen Sohne *Hrolleifr* die ganze Umgegend belästigte. Als sich

Bruder *Þórólfr* im Kampfe gegen die Schotten gefallen. Nachdem Egill den geliebten Bruder mit allen Ehren bestattet und ihn mit einer Skaldenstrophe geehrt hat, sitzt er des Abends düster und wortkarg bei König *Aðalsteinn* in der Halle. Da heisst es (cap. 55 = Sagabibl. 3, 159 f.): „Als der König sah, dass *Egill* eingetreten war, da befahl er für ihn und sein Gefolge die Bank zu räumen und hiess *Egill* am Hochsitz ihm gegenüber Platz nehmen. *Egill* setzte sich nieder und stellte den Schild vor seine Füsse; er hatte den Helm auf dem Haupte und sein Schwert über seine Knie gelegt; er zog es abwechselnd halb heraus, bald stiess er es wieder in die Scheide; so sass er aufrecht da und war sehr starr. *Egill* hatte ein breites Gesicht, eine breite Stirn, buschige Augenbrauen, die Nase war nicht lang, aber sehr dick, der mit Bart bewachsene Teil des Gesichtes war gross und lang, das Kinn auffallend breit, besonders an der Kinnlade; er hatte einen dicken Hals und breite Schultern, so dass er hervorragte im Vergleiche mit anderen Männern; er war von barschem und grimmigem Aussehen, wenn er zornig war; er war wohl gewachsen und grösser als alle andern, wolfsgrau von Haar, doch hatte er früh eine Glatze bekommen. Als er nun dort sass, wie eben geschildert, da zog er die eine Braue von oben bis zum Kinn herab, die andere aber hinauf bis zu den Haarwurzeln. *Egill* hatte schwarze Augen und zusammengewachsene Brauen. Trinken wollte er nicht, obwohl man ihm Trank reichte, die Brauen aber zog er abwechselnd auf und nieder. König *Aðalsteinn* sass auf dem Hochsitze, er legte ebenfalls sein Schwert über die Kniee. Als sie so eine Weile gesessen waren, zog der König ein Schwert aus der Scheide, von der Hand aber einen grossen und schönen Goldreif, steckte ihn auf die Schwertspitze, stand auf, ging durch die Halle hin und reichte ihn dem *Egill* über das Feuer. Da stand *Egill* auch auf, zog sein Schwert und ging dem König entgegen, steckte seine Schwertesspitze in den Bogen des Ringes, zog ihn an sich und ging zu seinem Platze zurück. Auch der König setzte sich wieder auf den Hochsitz. *Egill* streifte nun die Spange an seine Hand, und seine Brauen nahmen ihre natürliche Lage wieder an; er legte Schwert und Helm ab, ergriff das Tierhorn, das man ihm darbot, und leerte es.“ Dann spricht er eine Skaldenstrophe und trinkt mit den anderen weiter. Dass wir in dieser ziemlich übertreibenden Schilderung des Mienenspiels ein Nachwirken irischer Erzählerart sehen müssen, scheint mir deutlich zu sein. Aber auch in diesem Falle sieht man wieder den scharfen Unterschied in dem ganzen Wesen der beiden Völker aufs deutlichste: Dort wild-phantastische Mären voller masslosen Übertreibung, die sich im Bizarren und Grotesken wohlgefallen, hier eine kurze, schlichte, fast trockene, aber dabei doch so eindrucksvolle Schilderung dieses rauhen Skalden, dem es wie in herben Schmerzesschauern tiefster, tränenloser Trauer über das Antlitz zuckt, der erst vom Könige selbst aus seinem düster-starren Brüten aufgeweckt werden muss, ehe er die Minne des teuern Toten trinkt.

---

die *Ljót* in höchster Erregung befindet, weil nämlich ihr Sohn mit *Jǫkull* auf Tod und Leben ringt, gestaltet sie sich auch wunderlich um: „Sie hatte einen Fuss vorn über den Kopf gezogen und schritt verkehrt einher, während der Kopf hinten zwischen den Beinen steckte; scheusslich war das Spiel der Augen, die sie gleich einem Trolle verdrehte.“

Bruder *Þórólfr* im Kampfe gegen die Schotten gefallen. Nachdem Egill den geliebten
Bruder mit allen Ehren bestattet und rt hat, sitzt
er des Abends düster und wortkarg Da heisst es
(cap. 55 = Sagabibl. 3, 159 f.): „Al eten war, da
befahl er für ihn und sein Gefolge d am Hochsitz
ihm gegenüber Platz nehmen. *Egill* s ild vor seine
Füsse; er hatte den Helm auf dem Hau gelegt; er zog
es abwechselnd halb heraus, bald sties er aufrecht da
und war sehr starr. *Egill* hatte ein schige Augen-
brauen, die Nase war nicht lang, a sene Teil des
Gesichtes war gross und lang, das der Kinnlade;
er hatte einen dicken Hals und breit im Vergleiche
mit anderen Männern; er war von b venn er zornig
war; er war wohl gewachsen und n Haar, doch
hatte er früh eine Glatze bekomme n geschildert,
da zog er die eine Braue von d andere aber
hinauf bis zu den Haarwurze nd zusammen-
gewachsene Brauen. Trinken wollt k reichte, die
Brauen aber zog er abwechselnd auf auf dem Hoch-
sitze, er legte ebenfalls sein Schwer Weile gesessen
waren, zog der König ein Schwert a einen grossen
und schönen Goldreif, steckte ihn ging durch die
Halle hin und reichte ihn dem *Egill* auch auf, zog
sein Schwert und ging dem König sspitze in den
Bogen des Ringes, zog ihn an sic ck. Auch der
König setzte sich wieder auf den H ange an seine
Hand, und seine Brauen nahmen i legte Schwert
und Helm ab, ergriff das Tierhorn, Dann spricht
er eine Skaldenstrophe und trinkt in dieser ziem-
lich übertreibenden Schilderung des er Erzählerart
sehen müssen, scheint mir deutlich 'alle sieht man
wieder den scharfen Unterschied in lker aufs deut-
lichste: Dort wild-phantastische M ; die sich im
Bizarren und Grotesken wohlgefall trockene, aber
dabei doch so eindrucksvolle Schilde wie in herben
Schmerzesschauern tiefster, tränenl , der erst vom
Könige selbst aus seinem düster-st uss, ehe er die
Minne des teuern Toten trinkt.

---

die *Ljót* in höchster Erregung befindet, weil ben ringt, gestaltet
sie sich auch wunderlich um: „Sie hatte eine itt verkehrt einher,
während der Kopf hinten zwischen den Bei gen, die sie gleich
einem Trolle verdrehte.“

© The Tiffen Company, 2007
TIFFEN Gray Scale
R G B W G K C Y M
A 1 2 3 4 5 6 M 8 9 10 11 12 13 14 15 B 17 18 19