

Zeitschrift: Beiträge zur nordischen Philologie
Herausgeber: Schweizerische Gesellschaft für Skandinavische Studien
Band: 12 (1983)

Artikel: Isländische Märchensagas : Studien zur Prosaliteratur im spätmittelalterlichen Island
Autor: Glauser, Jürg
Anhang: Die einzelnen Texte
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-858400>

Nutzungsbedingungen

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

Conditions d'utilisation

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

Terms of use

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

Download PDF: 10.12.2025

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

Anhang: Die einzelnen Texte

Middelalderen er fuld af gode historier.
Birte Carlé, 500–1500, 1977, S. 15

Der folgende Anhang soll dem mit der Prosaliteratur des isländischen Spätmittelalters wenig vertrauten Leser einen Überblick über die Märchensagas vermitteln. Neben einer verhältnismäßig ausführlichen Inhaltszusammenfassung von jeder Saga wird ein kurzes Referat der Forschungsliteratur gegeben. Hier konnte, besonders was die ausschließlich Handschriften- und Paläographiefragen gewidmeten Beiträge betrifft, keine Vollständigkeit angestrebt werden; die wichtigsten Arbeiten zu den Märchensagas dürften jedoch erfaßt sein¹.

Jeder Artikel enthält einleitend aufgrund der verfügbaren Handschriftenverzeichnisse einige Angaben zur gesamten, bis in die Neuzeit reichenden handschriftlichen Überlieferung der Saga. Darauf folgen Fragen von Datierung, allfälligen Vorlagen und Quellen, Stoffherkunft und Einzelmotiven, ehe abschließend allgemeine Äußerungen und Bewertungen der betreffenden Erzählung angeführt werden. Die Inhaltszusammenfassungen beziehen sich auf die zitierten Textausgaben.

¹ A. VAN NAHLS Dissertation, *Originale Riddarasögur*, 1981, die sich weitgehend mit denselben Texten wie die vorliegende Arbeit beschäftigt, jedoch eine andere Ausgangslage hat, kann als Motiv- und Themenverzeichnis mit Gewinn ergänzend zu Rat gezogen werden. Das Buch konnte allerdings – wie auch die nach Manuskriptabschluß an der «Fifth International Saga Conference» in Toulon (August 1982) gehaltenen Vorträge – für diesen Anhang nicht mehr berücksichtigt werden. Vgl. ferner K. TOGEBY, *Relevé bibliographique*, 1975, bes. «4. Textes scandinaves ayant subi l'influence de textes français (ou latins)», S. 323–29, sowie I. M. BOBERG, *Motif-Index*, 1966.

Adonias saga

Enn þo ath þesse saga sie eigi sagnamannliga saman sett þá er þó söguligt efni hennar. og er því bezt til ath hlyda gamansamligrar rædu ath dvelur ónya syslu og ranga hugrenning er jafnan kann ath veralldligum monnum fliuga med ǫdrvm tálarskeytvum pukans til sendvm. enn þó er vón ath þat ræki huerr mest sem honum er skapfelldatz.

AM 593a,4°, Bl. 35v-36r (LMIR 3, S. 74)

Von der *Adonias saga* – auch *Adonius saga* u.ä. geschrieben – sind knapp 40 Abschriften verzeichnet. Als älteste, z.T. fragmentarische Handschriften sind die folgenden Membrane bewahrt: *AM 593a,4°*, Perg., 15. Jh. (ein Faksimile von Bl. 106v dieser Handschrift ist abgedruckt in: *The Arnamagnæan Institute. Bulletin 1963-64*, 1964, S. 16; das Einleitungskapitel wurde von O. Widding, *Om Rævestreger*, 1960, gesondert ediert); *AM 570a,4°*, Perg., zweite Hälfte 15. Jh.; *AM 579, 4°*, Perg., 15. Jh.; *Sth.Perg.fol.nr 7*, drittes Viertel 15. Jh. (vgl. zu dieser Handschrift und den Fragmenten *AM 567, VIβ,4°* und *Ny kgl.sml. 1265, fol. IIc*, A. Loth, *To blade*, 1967, mit Faksimiles der drei Handschriften). Zum Schreibervers am Ende der *Adonias saga* s. Stefán Karlsson, *Skrivarverser*, 1970, Sp. 693. Nach Stefán Einarsson, *Heimili*, 1966, S. 272, könnte die Saga in Flateyartunga entstanden sein.

H. G. Leach, *Angevin Britain*, 1921, rechnet sie zur Gruppe der Märchensagas mit «Matter largely Byzantine and Oriental», deren Themen von skandinavischen Reisenden aus dem Osten gebracht wurden (S. 384). Auch M. Schlauch, *Romance*, 1934, S. 88, nimmt eine Herkunft der *Adonias saga* aus dem Orient an; dafür spricht nach ihr die in dieser Erzählung zum Ausdruck kommende fatalistische Haltung. Schlauch macht ferner auf den lateinischen Einfluß (Eigennamen, antike Geschichte) sowie das Motiv der Exiljugend aufmerksam. Der Anfang der Saga ist laut Togeby, *L'influence*, 1972, S. 379, nach der *Trójumanna saga* oder direkt nach Dares Phrygius gebildet. Mogk, *Norweg.-isländ.Lit.*, 1909, S. 884, bezeichnet sie als «eigentümliches Machwerk, das vielfach von dem Typus dieser Sagas abweicht», während F. Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, S. 107f. findet, sie sei «ikke meget indholdsrig, men dog ret lang på grund af de vidtløftige kampsildringer». «Sagaen er vistnok temmelig ung».

[Prolog.] Der Verfasser will mit der vorliegenden Erzählung zeigen, daß ihm an mehr als an weltlichem Besitz gelegen ist, der in beklagenswerter Weise über das Ansehen der Menschen entscheidet. Die Habgier seiner Zeitgenossen illustrieren zwei *fabulas sem froder menn hafa vessad* (S. 71): Der Rabe läßt die Käserinde aus dem Schnabel fallen, als er dem Fuchs seine schöne Stimme zeigen will; so betrügt der Schlaue den Dummen. Der Mächtige unterdrückt den Schwächeren, wie der Wolf, der das weiter unten am Fluß trinkende Schaf verschlingt, da es ihm, so behauptet er, das Wasser verschmutzt.

Viele Generationen nach der Sintflut herrscht in Siria der weise König Marsilius, der die kluge, schöne Königstochter Semerana aus Indialand zur Frau hat. Die Königin, die sich auf Astrologie versteht, prophezeit, daß ihr Kind das Reich übernehmen werde, daß dem König aber kein langes Leben beschieden sei. Der riesenhafte Herzog Constancius in Antiochia regiert über ein Drittel des Reichs.

Nach vier Jahren veranlaßt die Königin den Bau eines starken Schlosses am Meer, da in zwölf Monaten die Planetenkonstellation für die Zeugung eines Thronfolgers besonders vorteilhaft sein werde. Constancius belauscht die vertraulichen Ausführungen der Königin. Als am bestimmten Tag der König sich auf dem Weg in den fertiggestellten Palast befindet, wird er von den Leuten des Herzogs in ein weit entferntes Gebäude verschleppt und mit dessen ebenfalls entfährter Tochter Remedia in ein Gemach gesperrt. Der König entjungfert sie, während zur gleichen Zeit Constancius mit der ahnungslosen, da vertrauensvollen Königin unerkannt ein Kind zeugt. Ehe am nächsten Morgen der Herrscher in sein Reich zurückgebracht wird, sagt ihm die Herzogstochter Unheil voraus. Aus Furcht vor dem mächtigen Constancius und aus Rücksicht gegenüber seiner Gemahlin behält er die schändliche Tat vorerst für sich. Die Königin gebiert einen wunderschönen Knaben, den der Herzog auf den Namen Constantinus tauft. Gleichzeitig wird von Remedia in aller Heimlichkeit ein Kind zur Welt gebracht und Adonias genannt. Anläßlich eines Festes beschimpft der König den kleinen Constantinus und darauf den Herzog aufs Schlimmste; er wird, als er den Verbrecher eigenhändig umbringen will, von diesem getötet. Darauf läßt sich Constancius zum König über das ganze Reich ausrufen. Einzig die Herzoge Berad und Fabricius trotzen ihm, so daß der Usurpator nach harter Schlacht und langer Belagerung erfolglos abziehen muß. Mit Hilfe eines Zaubertrunks vom Magier Zordastres gewinnt er die Liebe der zuerst abweisenden Königin und heiratet sie. Inzwischen wächst Adonias ohne das Wissen des Tyrannen zum hervorragendsten Jüngling auf; seine Mutter läßt ihn beim mächtigen König Lodovikus von Spania in Sicherheit bringen. Sie reist anschließend selbst mit all ihren Schätzen und in großer Begleitung dorthin und wird gut empfangen; der junge König verliebt sich augenblicklich in die schöne Frau, erneuert seinen Antrag und erhält sie zur Gattin. Mit einem prächtigen Fest feiert man die Hochzeit.

Der junge Constantinus bekommt die allerbeste Erziehung. Mit zwölf Jahren erhält er vom Vater ein eigens für ihn gebautes Schloß und wird anlässlich eines würdigen Hoffestes zum Ritter geschlagen. Während er sich mit seinen Gefährten bei Jagd und Spiel vergnügt, bereitet der König einen Kriegszug gegen Spania vor. Seinerseits ein Gelehrter und tüchtiger Kämpfer wird der unvergleichlich schöne und großgewachsene Adonias. Auch er erhält Schloß, Gefolgschaft und Ritterschlag. Ein unheilvoller Traum der Königin warnt die Spanier vor dem bevorstehenden Angriff der grausamen Feinde. Adonias holt die Hilfe seiner riesengestaltigen Freunde aus Spán hit heiðna, während die Schlacht zwischen Constancius' und Lodovikus' Heeren entflammmt. Viele tausend Soldaten fallen auf beiden Seiten. Adonias und die Riesen greifen in den mörderischen Kampf ein, die Schicksalsnornen haben mit dem Abschneiden der Lebensfäden alle Hände voll zu tun; schließlich werden die Angreifer aufs Meer hinausgetrieben; Constancius kehrt geschlagen zurück.

Auf der Jagd verfolgt Adonias eines Tages eine Wisentherde und erlegt einige Tiere. Da erscheint ein fremder Ritter, Albanus, beschimpft den Helden, weil er den großen Wisentbullen getötet hat, und greift ihn an, wird aber im Duell überwunden und schließt sich Adonias als Gefolgsmann an. Sie verbringen die Nacht bei einem Herzog, der Adonias mit wunderbaren Gegenständen und magischen Waffen beschenkt, und kehren zu Adonias' Leuten zurück.

Um seinem Feind zuvorzukommen, rüstet König Lodovikus zu einem großen Heerzug gegen Constancius. Da er das Leben des Prinzen nicht aufs Spiel setzen will, beauftragt er ihn mit der Verwaltung seines Reichs und segelt mit einer großen Flotte nach Siria, wo er sich mit den zwei Herzogen aus Tyrus und Sidon verbündet und brandschatzend durch das Land zieht. Constancius hat ebenfalls eine mächtige Armee aufgeboten; auch sein Sohn hält sich vom Kampfgeschehen fern. Die Schlacht wird erneut mit äußerster Härte ausgetragen; zahllose Männer fallen dem Morden zum Opfer, Constancius und Berad duellieren sich, bis der König am Abend in die Stadt flieht. Mit Unterstützung eines Heeres geldgieriger Juden wendet er jedoch eine Niederlage ab. Lodovikus dringt nach einer Kriegslist in die Stadt, wo seine Soldaten *hermannliga* (S. 176) alle Männer umbringen, die Kinder und alten Frauen verjagen, sich mit den jungen Frauen vergnügen. Nach einer langen Belagerung wird den Spaniern der Abzug unter der Bedingung gewährt, daß Adonias, nur in Begleitung seiner Gefolgsleute, am ersten Mai auf eine Lichtung des großen Waldes Fragon in Spania kommt. Um seinen Leuten das Leben zu retten, geht Lodovikus schließlich auf den Handel ein, segelt danach zurück, hält aber die Abmachung geheim.

Als der bestimmte Tag gekommen ist, macht der König dem Helden schmackhaft, in den Wald auf Jagd zu gehen, rät ihm aber, sich zu bewaffnen. Zugleich versteckt er sein Heer im Wald. Der nichts Böses ahnende Prinz wird von König Constancius' Leuten überrascht, doch Lodovikus greift sofort ein und schlägt die Feinde zurück. Zum ersten Mal verspürt Constancius beim Anblick von Adonias Furcht; mit einem kleinen Häufchen kehrt er besiegt nach Hause zurück.

Darauf sammelt König Lodovikus ein unbezwingbares Heer und segelt, diesmal mit Adonias, nach Siria. Constancius hat von diesem Angriff erfahren und rüstet zum Krieg. Sein Sohn hat unheilvolle Ahnungen über den Ausgang der Schlacht. Lodovikus' Flotte wird bei der Landung mit Steingeschossen empfangen, so daß die Spanier zu einer Umgehungslist greifen müssen. Constancius ruft nun sein Heer zusammen, beide Anführer halten Schlachttreden und lassen dann die Formationen zum großen Kampf aufeinander prallen. Lodovikus tötet als erster einen Gegner – einen Baron –, was seine Leute als gutes Omen werten. Besonders Adonias sticht mit seinen Heldentaten hervor und bringt viele Feinde ums Leben. Als die Syrier eben die Flucht ergreifen wollen, reitet Prinz Constantinus mit seiner Schar aus dem Schloß und erledigt einen Spanier nach dem anderen. Adonias wendet sich gegen diesen herrlichen Ritter; in dem erbitterten ersten Duell der beiden Prinzen bekämpfen sich sogar ihre Pferde. Constantinus muß sich schließlich ermüdet zurückziehen. Am Tag darauf wird der Kampf fortgesetzt. König Constancius erhält von drei Riesenbrüdern aus Krit Verstärkung, Lodovikus kommen die zwei Herzoge zu Hilfe, die Adonias als König sehen wollen. Die Schlacht wird mit unverminderter Härte geführt, zahllos sind die Duelle der vielen

edlen und tapferen Ritter, ehe sich erneut Adonias und Constantinus gegenüberstehen. Auch dieses Duell gestaltet Adonias siegreich, Constantinus ergibt sich und wünscht reumütig, entthauptet zu werden, doch Adonias nimmt ihn als seinen Gefolgsmann auf. Nachdem sich Constantinus' Leute ergeben, wird der Held König von Siria. Zum Schluß überwindet er den Vatermörder; man legt den Verbrecher in goldene Fesseln und wirft ihn ins Gefängnis, worauf sich alle Feinde ergeben. Lodovikus und Adonias feiern mit einem geziemenden Fest diesen großen Sieg, Constantinus wird zum Herzog erhoben, der Usurpator dagegen nach den Gesetzen zu einem qualvollen Tod verurteilt, gefoltert und gehängt.

Die Sieger segeln nach Spania und der König rät Adonias nun zu einer ebenbürtigen Heirat mit Albaria, der Tochter von Kaiser Teodosius in Róma. Zusammen reisen sie nach Italia, werden dort gut empfangen und in ihrer Werbung erhört. Nachdem die eingeladenen Gäste aus Spania und Siria eingetroffen sind, traut man das junge Paar an einer prächtigen Feier. Darauf kehrt Adonias mit seiner Frau in sein Reich zurück.

*

Ála flekks saga

Etwa 35 Abschriften sind von der *Ála flekks saga* bewahrt, darunter folgende Handschriften als wichtigste: *AM 589 e,4°*, Perg., zweite Hälfte 15. Jh. (Faksimile-Ausgabe von A. Loth, *EIMF* 11, 1977; Haupttext in Lagerholms Ausgabe, *Drei Lygisögur*, 1927); *AM 571,4°*, Perg., 16. Jh. (fragmentarisch); *AM 181 k, fol.*, Pap., ca. 1650; *AM 182,fol.*, Pap., 17. Jh. (nach dieser Handschrift edierte bereits O. L. Jiriczek, *Zur mittelisländischen volkskunde*, 1894, S. 17 ff., den Anfang der *Ála flekks saga*). Lagerholm (Einleitung, S. LXVIII ff.) beschreibt die Handschriften ausführlich; er datiert die Saga «in etwas ältere zeit als um 1400» (S. LXVII; ähnlich Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, S. 110); Einarsson, *A History*, 1957, S. 164: «in the period 1400–1500»; nach ihm wurde sie in Oddi in Südisland verfaßt (*Heimili*, 1966, S. 272).

Während Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 210 ff. und 382, eine keltische Vorlage für die Werwolf-Erzählung in der *Ála flekks saga* ansetzt, sprechen die meisten Forscher von einer rein isländischen Saga (Jónsson, Lagerholm, u. a.). Die Nähe der Saga zu den Fornaldarsagas betonen Jónsson, 1924, S. 109; Halvorsen, *Ridder-sagaer*, 1969, Sp. 180; zu den isländischen Volksmärchen u. a. Lagerholm, 1927, S. LV f.; Sveinsson; Bj. Vilhjálmsson, *Riddarasögur*, 1954, Bd. 5, S. XI; während de Vries, *Altn.Lit.gesch.*, 1967, S. 540, die *Ála flekks saga* ganz unter die Fornaldarsagas reiht. Die eingehendste Untersuchung der Stoffe und Motive dieser Erzählung hat bisher Lagerholm vorgelegt; er kann zahlreiche Entsprechungen in der nordischen und keltischen Literatur zu den Motiven ‹Aussetzung›, ‹álog› und ‹Werwolf› beibringen, wobei die letzteren wohl dem keltischen Bereich entstammen dürften (vgl. auch Leach); in mehreren Arbeiten hat sich Einar Ól. Sveinsson mit dem álog-Motiv in der altisländischen Literatur befaßt (u. a.

Verzeichnis, 1929, bes. S. XXXff., über die *Ála flekks saga* S. LIII f.; *Keltnesk áhrif*, 1932; *Celtic Elements*, 1957; zusammenfassend in: *Löng er för*, 1975); zur Verwünschung vgl. P. Buchholz, *Vorzeitkunde*, 1980, S. 91 ff., mit ausführlichen Literaturangaben. Andere zentrale Motive sind die Heilungssuche in Indien, die Aussetzung (Schlauch, *Romance*, 1934, S. 52, 136, 153, bzw. S. 96), der verkleidete Wintergast (Sveinsson, *Viktors saga*, 1964, S. CXXV) und die *meykongr*-Figur, die in dieser Erzählung, obwohl sonst durchaus mit den spezifischen Elementen versehen, atypisch nicht als Gegner des Helden gestaltet ist (Wahlgren, *The Maiden King*, 1938, S. 18 und 64). Den Stil der *Ála flekks saga* charakterisiert Lagerholm, 1927, S. LVI, als einfach und volkstümlich, das Fehlen der Fremdwörter mache sie zu einer «der isländishesten *lygisögur*». Als Ganzes zeige sie «deutlich das gepräge des verfalls» (S. LXVII), vom literarischen Standpunkt aus handle es sich um ein dürftiges und einfaches Produkt (S. LXVIII); auch F. Jónsson findet die *Ála flekks saga* «ret ubetydelig» (1924, S. 110).

König Ríkarðr von England und Königin Sólbjört haben zu ihrem Leidwesen keine Kinder. Als der König einmal zu einer langen Reise aufbricht, teilt seine Frau ihm mit, daß sie schwanger ist. Er gebietet, das Kind, falls es ein Knabe wird, auszusetzen, denn es würde andernfalls ein schwieriges Leben haben. In seiner Abwesenheit gebiert die Königin einen schönen Knaben, der auf der rechten Wange ein Muttermal trägt; sie läßt es von zwei Sklaven im Wald aussetzen. Dort wird das schreiende Kind von Gunní, einem armen Bauern, gefunden; seine Frau Hildr gibt es als das eigene aus und der Knabe wächst in ihrer Hütte auf; sie geben ihm wegen des Mals den Namen Áli flekkr. Der achtjährige Áli wird an einem Hoffest von seiner Mutter erkannt und darauf vom König als rechtmäßiger Sohn aufgenommen; man gibt ihm sechzehn Gefährten zur Seite. Seine Pflegeeltern werden reich beschenkt.

Die böse Magd Blátönn verzaubert Áli: er muß ihre Trollenschwester Nótt finden und deren Mann werden. Áli erwidert die Verwünschung: die Magd wird zu einer Steinplatte, auf der die Sklaven Feuer machen, und soll nach seiner Erlösung zerspringen. Áli verschwindet in den Wald und trifft nach vielen Tagen in einem Tal die schöne, halbmenschliche Hlaðgerðr, die Tochter des Trollenweibs. Sie weist ihm den Weg zur Mutter und rät ihm, dort weder zu essen noch bei dem Ungeheuer zu schlafen; sie gibt ihm ihren Hund mit. Áli klettert in die Höhle der Nótt; spät in der Nacht kommt die schrecklich anzusehende Trollin, die einen hinten offenen Kittel trägt. Sie bietet dem Helden Pferde- und Menschenfleisch an, doch er lehnt ab und teilt zu ihrer Verärgerung auch nicht das Lager mit ihr. Am nächsten Morgen ist Áli in der Höhle eingesperrt; der Hund seiner Helferin hat jedoch einen kleinen Ausgang gegraben, durch den sich der Held zwängt; er entkommt und geht viele Tage lang durch den Wald.

Eines Tages kommt Áli nach Tartariá zur Jungfrauenkönigin Þornbjørg; er nennt sich Stuttheðinn, wird von ihr gut aufgenommen und ist bald sehr beliebt; die Königin vermutet in ihm einen verzauberten Prinzen. Ihr Markgraf Björn bringt Kunde von der Berserkerwerbung des häßlichen Jarls Álfr aus Indíá. Þornbjørg will den zum Mann nehmen, der ihr Heer gegen den unwillkommenen Freier anführt. Áli übernimmt diese Aufgabe, kämpft hervorragend in der Schlacht und

erringt den Sieg; der überwundene Jarl kehrt mit Treueschwüren in sein Reich zurück. Áli gibt sich darauf als englischer Prinz zu erkennen und heiratet die Königin.

Noch vor der Hochzeitsnacht wird Áli jedoch vom Sklaven Glóðarauga, dem Bruder der verzauberten Blátönn, in einen Werwolf verwandelt; Erlösung kann nur eine Frau bringen, die für ihn um Gnaden bittet. Glóðarauga wird von Áli dazu verflucht, ohne Unterbruch zu heulen. Áli zerreißt nun in Wolfsgestalt das Vieh der Königin und richtet darauf im Reich des Vaters an Menschen und Tieren großen Schaden an. Der König beschließt, das Raubtier zur Strecke zu bringen. Als der Wolf einmal zur Hütte von Gunni und Hildr kommt, erkennt die Pflegetante den Prinzen an seinen unverwandten Augen und füttert ihn. Am nächsten Tag wird der Wolf gefangen, doch auf Hildrs Bitte vom König begnadigt. Áli legt in der Hütte, während er schläft, die Wolfshülle ab, die der Alte sofort verbrennt. Die Pflegeeltern bringen Áli wieder zum Königshof, wo man ihn freudig empfängt. Am gleichen Tag wird Glóðarauga in Tartariá gehängt.

Im Traum erscheint Áli die Trollin Nótt; sie peitscht ihn mit einer Eisenrute, um sich für sein Verschwinden und Glóðaraugas Tod zu rächen; nur ihre Brüder könnten die Wunden heilen. Áli erwacht schwer verletzt; niemand kann ihn von der sich stets verschlimmernden Krankheit erlösen. Er läßt nun Þornbjörg aus Tartariá kommen. Zusammen segeln sie im folgenden Sommer fort, doch kein Arzt im ganzen Norden oder in Afríca vermag dem Siechen zu helfen. Schließlich kommen sie zu Jarl Álfr in Indíaland, der sie – nun ein Freund – gut empfängt. Er weiß ihnen zu erzählen, daß Nótts Brüder Jötunoxi, Leggr und Liðr, die am Ende der Welt über ein Land von Riesen und Trollen herrschen, im Besitz der erforderlichen Heilsalben sind. Im folgenden Sommer ziehen sie deshalb weiter und werden von Jötunoxi gut empfangen. Þornbjörg nennt sich Gunnvor und bittet den Riesen, ihren erkrankten Bruder Gunnvarðr zu heilen; er fordert als Gegenleistung, daß sie ihn heirate, worauf Þornbjörg zum Schein einwilligt, aber gleichzeitig verlangt, daß er Nótt umbringe. Leggr und Liðr heilen den Helden. Jötunoxi geht nun zur Trollin, beißt der Schwester die Gurgel durch, saugt ihr das Blut aus und verbrennt die Leiche; darauf lädt er zweihundert Riesen und Hexen zur Hochzeit ein. An der Feier läßt die vermeintliche Braut so eifrig Bier reichen, daß die fürchterlichen Gäste stark betrunken werden. Inzwischen ist Álfr wie verabredet mit einer großen Schar zu Hilfe gekommen und Þornbjörg läßt die Halle des Riesen anzünden. Der betrogene Bräutigam erkennt nun seine Gegner und belegt Áli mit dem Fluch, Hlaðgerðr suchen zu müssen; darauf werden die Trolle niedergemacht und verbrannt. Das Paar reist nach Indíaland zurück.

Áli sucht fünf Jahre nach der Trollentochter, ehe er schließlich nach Svíþjóð en mikla gelangt; im großen Wald Myrkviðr trifft er den Riesen Kolr, den er nach kurzem Kampf tötet. Vom Bauern Bárðr erfährt er darauf, daß der König des Landes, Eireikr, am nächsten Tag Hlaðgerðr als Hexe verbrennen lassen will. Áli befreit die Gesuchte vom Scheiterhaufen und erreicht, da er den König von ihrer menschlichen Herkunft überzeugen kann, ihre Begnadigung; der König heiratet Hlaðgerðr. Nach dem Hochzeitsfest kehrt Áli zurück und feiert in England – nochmals – mit Þornbjörg Hochzeit. Bald darauf stirbt Ríkarðr, Áli wird König; seine Söhne Vilhjálmr und Ríkarðr werden Könige in Valland und Saxland, der Sohn Óláfr nach Ális Tod König von England.

Bærings saga

Bæring þrautin þróngvar
*Visnaflokkur Bergsteins
 Þorvaldssonar*, 8

Von der *Bærings saga (fagra)* sind über 50 Abschriften bewahrt, als Haupthandschriften: *AM 580,4°*, Perg., erste Hälfte 14. Jh. (diese beste und älteste Handschrift bildet die Grundlage von Cederschiölds Ausgabe); *AM 180b, fol.*, Perg., 15. Jh. (diese Handschrift stellt eine von *AM 580,4°*, gänzlich unabhängige, eigenständige Redaktion dar); *AM 567,II,4°*, Perg., Mitte 14. Jh. (Fragment); *AM 574,4°*, Perg., Mitte 15. Jh. (Fragment). Die Handschriften beschreibt Cederschiöld, FSS, Einleitung S. CLXXXVIIIff. Das Alter der Saga wird von F. Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, S. 104, mit Anfang 14. Jh. angegeben, während Cederschiöld meint, sie sei um die Mitte des 13. Jhs. übersetzt worden (FSS, S. CLXXXVII; dazu jedoch bereits skeptisch Mogk, *Rezension* (FSS), 1885, S. 479).

Cederschiöld geht somit davon aus, daß es sich bei der *Bærings saga* um die Übersetzung eines fremdsprachigen, am wahrscheinlichsten eines deutschen Originals handelt; auch Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 165, 383, macht einen Import des Erzählstoffes über die Hanseaten geltend. F. Jónsson, 1924, S. 104, nimmt ganz ähnlich unklare Spuren von mündlichen Erzählungen deutscher Kaufleute für die Hauptzüge der *Bærings saga* an, eine direkte Quelle oder eine norwegische, übersetzte Vorlage sei aber wohl kaum ausfindig zu machen. Vgl. auch Togeby, *L'influence*, 1972, S. 379, der gleichfalls eine isländische Saga, nicht eine norwegische Übersetzung, postuliert. Von den meisten Forschern ist das religiöse Element, das diese Saga etwa mit der *Mirmanns saga* teilt, herausgestrichen worden (Cederschiöld, Jónsson, Mogk); andere interessante Motive sind die Heldenjugend im Exil, die Riesin unter dem Wasserfall, die verfolgte Königin, der von der Witwe des Getöteten umworbene Held (Schlauch, *Romance*, 1934, S. 97, 109, 155, 167). Allein der Herausgeber der *Bærings saga* (Cederschiöld) und E. F. Halvorsen (*Bærings saga*, 1977, Sp. 132: «ganske velkomponert», «forf. har vært en mann med store kunnskaper») haben die Erzählung leicht wohlwollend beurteilt; ansonsten ist ihr oft herbe Kritik widerfahren: Mogk, 1885, S. 479 f. (zum Teil identisch in *Norweg.-isländ.Lit.*, 1909, S. 880 f.), verweist sie als noch schwächeres Machwerk als die *Konráðs saga* in eine Spätzeit; er vermißt die Psychologie in der Darstellung und folgert: «dass derselbe [der auctor] kein besonderes lumen gewesen ist, geht aus der ganzen saga zur genüge hervor» (1885, S. 479); er habe «einzel sagen zu einem jämmerlichen ganzen verbunden» und «ein klägliches machwerk» (S. 480) produziert. Auch für Jónsson, 1924, S. 104, ist die Saga «lidet interessant», «æmnet meget almindeligt», und J. de Vries, *Altn.Lit.gesch.*, 1967, S. 535, sieht in der *Bærings saga* «nichts als eine ermüdende Aneinanderkettung von Kämpfen und Liebesverhältnissen»:

Herzog Bæringr in Ertinborg wird nach dem Tod seines Schwagers Valtari vom Ritter Heinrekr umgebracht; der Mörder läßt sich darauf zum König über Saxland und Holtsetaland ausrufen und will Valtaris schwangere Witwe Geirþrúðr zur Frau

nehmen, wenn diese ihr Kind zur Welt gebracht hat. Der Usurpator träumt, er werde von einem fürchterlichen Löwen zerrissen, was die meisten Leute als Voraussagung der Bestrafung für seine Untaten werten. Geirþrúðr gelingt mit dem neugeborenen Knaben die Flucht vor den Häschern des Königs. In einem kleinen Kahn treibt sie den Fluß Elfr hinunter, wird von Fischern und einem ehemaligen Ritter des Herzogs gefunden und nach Lundunir in Sicherheit gebracht, wo König Ríkarðr von England seine Verwandten aufs Herzlichste empfängt und bei sich aufnimmt. Frau Geirþrúðr erzählt von ihrer schwierigen Flucht und bittet den König, Pate des Kindes zu sein; der Knabe wird auf den Namen Bæringr getauft. In geziemender Ehre wächst er auf; mit acht Jahren wird er in der Schule erzogen, mit dreiundzwanzig erhält er an einem prächtigen Hoffest zu Weihnachten den Ritterschlag. Im nachfolgenden Turnier erwirbt sich Bæringr großen Ruhm.

Danach erhält er vom König eine gute Flotte, mit der er aufbricht, um das Reich seines Vaters zurückzugewinnen. Doch ein Sturm vernichtet die Schiffe. Bæringr kommt zu sich, als ihn am Strand in Flandr Fischer finden und zu einem Kaufmann bringen. Von diesem erhält er Pferd und Rüstung, so daß er sich im Turnier mit den Rittern des Jarls von Flandr messen kann; er überwindet sie alle, gewinnt Geld und Ehre und die Freundschaft des Jarlssohnes. Bæringr begleitet die Ritter zum Osterfest bei König Pippinn in Paris, wo er – als unbekannter und anonymer Ritter – an der herrlichen Feier durch seine Schönheit die Aufmerksamkeit des Franzosenkönigs auf sich zieht. In einem Turnier gegen die Ritter des griechischen Kaisers, der anlässlich des Festes um die schöne Franzosenprinzessin Vilfríðr wirbt, zeichnet sich Bæringr erneut aus. Wie die bereits mit dem Kaiser verlobte Prinzessin den schönen Ritter – *Fagri Riddari* genannt – sieht, wird sie von so heftiger Liebe zu ihm ergriffen, daß sie ihr Heiratsversprechen bereut und sich ins Kloster zurückzieht. Bæringr folgt dem Kaiser, dessen Freundschaft er durch sein edles Auftreten gewonnen hat, nach Grikkland.

Miklagarðr ist inzwischen vom teuflischen Livorius aus Serkland eingenommen worden. Dem Kaiser gelingt es mit Unterstützung von Bæringr, die Heiden in einer ersten Schlacht in die Stadt zurückzutreiben. Am zweiten Tag tritt Bæringr allein gegen den fürchterlichen, zauberkundigen Berserker an. Da er im Namen Gottes kämpft, kann er den Widersacher bezwingen, das Heer der Heiden wird vernichtet und man feiert mit einem geziemenden Fest den Sieg. Durch einen Brief des Franzosenkönigs, der Nachricht aus England erhalten hat, erfährt der Kaiser von Bæringrs Rang; er bietet ihm darauf die Hälfte seines Reichs und seine Schwester Vindemia zur Frau an. Bæringr will jedoch vor einer Heirat das Erbe erringen und zieht, nachdem sich die beiden gegenseitige Treue versprochen haben, übers Meer nach Feniði. Vor den Toren der Stadt Bulonia tötet er in einem Duell den Grafen Samuel; beim Begräbniszug erblickt die Grafenwitwe den schönen Ritter, verliebt sich sogleich in ihn und will ihn heiraten. Bæringr erwägt, ob er sich seine Schönheit nehmen sollte, um so vor den Nachstellungen der Frauen sicher zu sein. Ein Engel Gottes erinnert ihn im Traum daran, daß Gott ihm sein herrliches Aussehen geschenkt habe und er das nicht einfach verbergen dürfe. Der Held wird zum römischen Kaiser Lucius gerufen und tritt in dessen Dienste; die Prinzessin Lucinia, seine Tochter, faßt augenblicklich Liebe zum schönen Mann.

Die Söhne des bösen Heinrekr, Hermann und Geirarðr, haben inzwischen mit einem starken Heer die Stadt Bern umzingelt; sogleich eilt der Kaiser dorthin und nimmt den Kampf auf. Bæringr erschlägt im Duell Hermann, nimmt Geirarðr gefangen, tötet viele Feinde und erwirbt erneut große Ehre; der Kaiser erkennt nun den Helden. Vom Gefangenen erfahren sie, daß sich Heinrekr und sein teuflischer, zauberkundiger Sohn Skaðevaldr in Bót in Trentudalir aufhalten; sie lassen Geirarðr, der ihnen Treue schwört, ziehen und feiern die Rettung der Stadt. Als sie einmal allein sind, erklärt die Prinzessin Lucinia Bæringr ihre unbändige Liebe und will ihre Absicht, ihn zum Mann zu bekommen, sofort und nötigenfalls mit Gewalt durchsetzen. Doch da der keusche Held ihre Anträge zurückweist, rächt sich die Verschmähte: sie läßt sich mit Bæringr in einem Zimmer einsperren, reißt ihm die Kleider vom Leib, beginnt um Hilfe zu schreien und beschuldigt den überrumpelten Helden, er hätte sie schänden wollen. Der erzürnte Kaiser läßt Bæringr fesseln und in einen Wasserfall werfen, doch ein Engel Gottes rettet den Schuldlosen.

Zusammen mit seinen zwei Dienern aus Grikkland begibt sich Bæringr nun heimlich nach Bót, wo tags darauf die Schlacht zwischen dem Usurpator Heinrekr und dem Römerkaiser stattfindet. Bæringr rettet den bedrohten Kaiser und treibt den Verbrecher in die Stadt zurück, doch niemand vermag den Totgeglaubten mit Sicherheit zu erkennen. Bæringr kommt dem Kaiser ein weiteres Mal gegen den hinterlistigen Heinrekr zu Hilfe und jagt mit seinen Kriegskünsten die Feinde in die Flucht; erneut gibt sich der Held nicht zu erkennen, sondern folgt Heinrekr. In der Stadt Mylnar übernachten die drei Ritter bei einer Gräfin – deren Mann Bæringr in der Schlacht getötet hat – und ihrer Tochter. Beide Edelfrauen wollen die Nacht mit Bæringr verbringen, aber der immer noch enthaltsame Held täuscht sie und läßt seine Begleiter bei ihnen schlafen; am Morgen wird er von der Gräfin, die ihn heiraten möchte, reich beschenkt. Nun kehrt Bæringr nach Libika in seinem Reich Holtsetaland zurück, gibt sich dort vor dem Bischof als rechtmäßiger Herrscher zu erkennen und sammelt ein großes Heer, mit dem er gegen Heinrekr zieht. Vor der Stadt Barvík treffen die Armeen aufeinander. Als erstes köpft Bæringr einen ungeheuren Riesen; danach jagt er Heinrekr wieder in die Flucht. Er befreit nun manche Stadt im Reich, ehe er von Heinrekrs Trollensohn Skaðevaldr zum Duell herausgefordert wird. Bæringr, der ganz auf Gott vertraut, kann der schreckliche Zauber des Ungeheuers nichts anhaben; sein Gegner verwandelt sich im Kampf in einen Drachen, doch vor dessen Gift schützt den Helden eine wunderbare Jacke – ein Geschenk der Prinzessin Vindemia. Darauf wird der Widersacher zum wütigen Ochsen, eine Wasserschlange greift den Helden an, doch beide vermag der tapfere Bæringr schließlich zu töten. Heinrekr wird gefangengenommen und ins Verlies gesteckt, während man Bæringr zum König von Saxland und anderen angrenzenden Ländern kürt. Sein Ruhm verbreitet sich nun rasch. Er lehnt die Tochter und das halbe Reich des Römerkaisers ab und schickt stattdessen seine zwei inzwischen zu Herzogen erhobenen Gefährten als Werbungsboten nach Grikkland. Der Griechenkaiser sendet seine Schwester mit prächtigem Gefolge nach Saxland. In Feniði treffen die Könige Pippinn und Ríkarðr und Frau Geirþrúðr mit Bæringr zusammen, nachdem sich der römische Kaiser ihm ergeben hat. Bæringr vermittelt Luciniias Hochzeit mit Ríkarðr und

Vilfríðrs, die das Kloster verläßt, mit dem Kaiser von Byzanz. Kaiser Lucius stirbt und Bæringr wird Kaiser des Römerreichs. Seine Mutter erhält Saxland; sie läßt Heinrekr den Hals brechen, womit sich sein Traum erfüllt. Bæringr heiratet an einem herrlichen Hoffest in Feniði die griechische Prinzessin. Seine Schönheit ist unerreicht, an Mut kommt er Ector gleich; er herrscht mit starker Hand in seinem Reich und sorgt dafür, daß den Gesetzen nachgelebt wird.

*

Dámusta saga

Hestr er lestr enn haukr er davdr,
hundr er suiptr life,
gengr dreingur ur garde snavdr,
gott fæ ec sikt af uife.

Dámusta rímur IV, 59

Von der *Dámusta saga* wird lediglich rund ein Dutzend Abschriften verzeichnet. Nur eine fragmentarische Pergamenthandschrift ist bewahrt: *AM 557,4°*, 15. Jh. (Faksimile-Ausgabe von D. Strömbäck, *CCI* 13, 1940). Die wichtigste Papierhandschrift ist *JS 27, fol.*, ca. 1670. Die restlichen Papierhandschriften, von denen *Sth.Papp.4:o nr 17*, 1671; *Sth.Papp.fol. nr 66*, 1690; *Sth.Papp.fol. nr 1*, erste Hälfte 17. Jh.; *AM 588e,4°*, ca. 1700, zu den ältesten gehören, bilden eine gegenüber der Membran und *JS 27,fol.* gekürzte Version. Die Handschriften beschreibt Tan-Haverhorst in ihrer Ausgabe von 1939 (S. CXIX-CLXXII) mit großer Ausführlichkeit. Eine kurze, freie Nacherzählung der *Dámusta saga* enthalten die beiden Handschriften *ÍB 116,4°*, 1805, und *Lbs. 661,4°*, 1843-48, unter dem Titel *Sagan af Danusta Jósephssyni* (Tan-Haverhorst gibt ein ausführliches, reich kommentiertes Resümee in holländischer Sprache, S. CLVII-CLXV). Laut Þorkelsson, *Om diktning*, 1888, S. 176, ist die *Dámusta saga* ‹ziemlich alt›.

Das Verhältnis zwischen der Saga und dem bei Jón Árnason, *Ísl. þjóðsögur*, Bd. 1, 1954, S. 273 f., edierten *Inntak úr söguþætti af Jóni Upplandakóngi*, das den Kampf mit dem Jenseitigen auf dem Friedhof zum Inhalt hat, ist nicht geklärt (vgl. Kölbing, *Über isländische Bearbeitungen*, 1872, S. 194 f.; Ward, *Catalogue*, Bd. 1, 1883, S. 852 f.; Schlauch, *The Dámusta saga*, 1937, S. 4-6; Tan-Haverhorst, 1939, S. CLXVII ff.); sicher ist die Saga älter als das ‹Märchen›. Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 268, ordnet die *Dámusta saga* der Gruppe von Sagas zu, die ursprünglich griechisch-orientalischer Herkunft waren. M. Schlauch, die der Saga die bisher ausführlichste stoffgeschichtliche Analyse gewidmet hat (1937), findet die nächste Parallele im altfranzösischen Roman *Amadas et Ydoine* (Elemente: Scheintod, Begräbnis, Kampf auf dem Friedhof, Rettung der Braut); dabei sei allerdings der kontinentalen Erzählung lediglich die Fabel entnommen; entferntere Entsprechungen findet Schlauch in anderen französischen Romanen und zahlreichen Volksmärchen. Das religiöse Element, das im Rahmen der Märchensagas in der

Dámusta saga atypisch große Bedeutung erhält, ist isländische Neuschöpfung und deutet auf einen klerikalen Verfasser hin (Schlauch, 1937, S. 8, 3; vgl. dazu auch Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, S. 57; Mogk, *Norweg.-isländ.Lit.*, 1909, S. 883 f., spricht von einer «Werbesage mit legendenhaftem Anstrich»). Gesamthaft bewertet M. Schlauch die Saga als die eigenartigste Kombination unglaublicher Ereignisse unter den Märchensagas (1937, S. 1). Nach dem Zeugnis des *máldagi* von Óláfr Rögnvaldsson war das Kloster Möðruvellir im nordisländischen Hörgárdalur im Jahr 1461 im Besitz eines Exemplars der *Dámusta saga* (DI V, S. 290; vgl. Tan-Haverhorst, 1939, S. CXXI, mit weiteren Literaturangaben).

Der Kaiser Catalachus herrscht über Grikkland; in Miklagarðr steht neben vielen Kirchen das größte Heiligtum der Christenheit, die Ægisif. Von seiner verstorbenen Frau hat der Kaiser die an Klugheit, Bildung, künstlerischer Fertigkeit und Schönheit unübertroffene Tochter Gratiana, der Jungfrauen edler Herkunft dienen, und die bisher alle Prinzen, die um sie gefreit haben, abgewiesen hat. Dem Kaiser stehen zwölf Weise zur Seite. Der Sohn eines unter ihnen heißt Dámusti; als sein Vater stirbt, lässt ihn der Kaiser zum hervorragenden Gelehrten und tüchtigen Ritter erziehen. Mit achtzehn Jahren erhält Dámusti Ritterschlag und Gefolgschaft und beginnt, dem Kaiser treu zu dienen. Täglich liest er die *Mariutíðir*.

Eines Tages landen in Miklagarðr fünf Schiffe von ungesehener Pracht. Dámusti wird entsandt, die Fremden zu empfangen und zum Kaiser einzuladen. Ihr Anführer ist König Jón aus Suðrlönd, den vornehmlich seine Schönheit und seine herrliche goldene Haarpracht auszeichnen. Jón, der vom Herrscher selbst in den Palast geführt wird, bringt anlässlich des Festes seine Werbung um Gratiana vor. Als am folgenden Tag die Prinzessin in der Halle erscheint, wird deutlich, wie ebenbürtig sich die beiden an äußerer Schönheit sind. Der fremde König wird auf seine erneute Werbung von Gratiana erhört, worauf die Verlobung stattfindet. Eine Woche lang besuchen sich Kaiser, Prinzessin und Gast abwechslungsweise im Palast oder auf den Schiffen. Dann bricht Jón mit seiner Flotte auf.

Dámusti, der die Prinzessin ebenfalls liebt und sie keinem anderen zur Frau gönnt, hat sich seit der Ankunft des Fremden auf sein Gut zurückgezogen; nun verabschiedet er sich vom Kaiser und gewinnt auf einer Reise durch das Reich die zwölf Weisen für seinen verräterischen Plan, König Jón im Herbst zu ermorden. Während der Kaiser das große Fest vorbereitet, verlässt der Verlobte mit großem Gefolge sein Reich. Schlechte Winde zwingen ihn, unterwegs zu landen und in einem Wald zu lagern; ein unheilvoller Traum bereitet ihn auf sein nahes Ende vor und am nächsten Tag wird er von Dámusti aus einem Hinterhalt überfallen und von diesem eigenhändig getötet. Der Kaiser vergibt dem Mörder, doch die Prinzessin fällt auf die Nachricht vom Tod des Bräutigams in eine schwere Krankheit, der sie schließlich erliegt. Man balsamiert und begräbt ihre Leiche. Dámusti bereut seine Tat und bittet Gott um Vergebung; da erscheint ihm die Jungfrau Maria, verspricht ihm als Belohnung für seine fleißigen Messebesuche ihre Hilfe und heißt ihn, sich zum Kampf zu rüsten. Dámusti reitet noch während der Nacht in voller Bewaffnung und mit seinen drei Tieren – Pferd, Hund und Falke – zur Kirche. Ein ungeheuer Mann kommt auf einem fürchterlichen Reittier – eben-

falls in Begleitung von Falke und Hund – herangeritten und beginnt, das Grab der Prinzessin bloßzulegen; er – Alheimr – will die Tote zur Frau nehmen, da es ihm nicht vergönnt war, sie lebend zu besitzen. Dámusti greift das Ungeheuer, dem er gerade bis zum Schenkel reicht, an; mit der Unterstützung Gottes haut er dem Jenseitigen einen Arm ab, doch Alheimr kann ihn noch im Fallen ergreifen und fügt ihn sogleich wieder an den Stumpf. Darauf gibt der Riese, dessen Tiere von Dámustis getötet worden sind, den Kampf auf. Er klärt den Helden darüber auf, daß die Prinzessin nur scheintot ist – mit einem Lauchblatt unter ihrer Zunge habe er sie vor dem Verhungern bewahrt – und daß er das Pferd von König Jón getötet habe, um den Rivalen zu beseitigen; nach einem religiösen Disput zieht er davon, während Dámusti die Prinzessin aus dem Grab befreit, mit einem stärkenden Trunk zum Leben erweckt und sieben Tage lang pflegt. Darauf führt er Gratiana zum Kaiser, freit, nachdem er die Ereignisse berichtet hat, um die Prinzessin, erhält, da er für sie sein Leben gewagt hat, ihre Einwilligung und heiratet sie an dem schon vorbereiteten Fest.

Als der Kaiser gestorben ist, wird Dámusti sein Nachfolger. Er herrscht gut und hat einen Sohn mit Namen Catalachus; ihn läßt Dámusti noch in jungen Jahren zum Herrscher ausrufen, denn er selbst und seine Königin wollen sich von der Welt zurückziehen. Catalachus übernimmt das Reich und muß manchen Krieg gegen König Jóns Landsleute führen, ehe es zu einer Versöhnung kommt. Während Gratiana bald stirbt, führt Dámusti in seiner Zelle ein langes und hartes Leben voller Buße.

*

Dínus saga drambláta

Huer su iungfrv augum leit
ungan stilli þenna,
frygdazt aullum elsku reit
ok afmors dygdar kenna.

Dínus rimur I, 17

Insgesamt sind rund 35 Abschriften der *Dínus saga drambláta* überliefert. Die Saga ist in drei verschiedenen Redaktionen bewahrt: einer ältesten (Haupthandschrift: *AM 575 a,4°*, Perg., Ende 14./Anfang 15. Jh.; nach dieser die untenstehende Zusammenfassung), einer mittleren (Handschriften: *AM 184,fol.*, Pap., 17. Jh.; *AM 185,fol.*, Pap., 17. Jh.) und einer jüngsten (älteste Handschriften: *JS 270,8°*, Pap., Ende 18. Jh.; *Lbs. 2319,8°*, Perg., Ende 18. Jh.). Die Handschriften aller drei Redaktionen beschreibt Jónas Kristjánsson in der Einleitung zur Ausgabe der Saga (1960) ausführlich; er ediert die älteste und die mittlere Redaktion *in extenso*, die jüngste auszugsweise (S. XLVIII-LVI). Die mittlere Redaktion ist nach Kristjánsson gegenüber der ältesten gekürzt und geändert, insbesondere, was die Verwendung der *Alexanders saga* und der *Rómverja sögur* betrifft (Jakob

Benediktsson, *Rezension ‹Dínu saga›*, 1961–62, S. 120f., bezeichnet dagegen die mittlere Redaktion als unabhängig von der ältesten); sie wurde von Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 271–285, auf Englisch resümiert. Die jüngste Redaktion ist ebenfalls stark gekürzt; sie ist laut Kristjánsson, S. XLVIII, kaum älter als das 18. Jh., während die älteste Redaktion aus dem 14. Jh. stammen dürfte (die Saga wird von Einarsson, *A History*, 1957, S. 164, allerdings erst um 1500 angesetzt). Nach Einarsson, *Heimili*, 1966, S. 272, ist sie in Reykhólar am Breiðafjörður verfaßt; aufgrund der Handschriftenverbreitung der ältesten Redaktion kommt auch Jakob Benediktsson, 1961–62, S. 115, zum Schluß, daß die Saga ihren Ursprung im Westen des Landes hatte.

Die letztlich griechisch-orientalische Herkunft des Stoffes der *Dínu saga drambláta* steht für die meisten Forscher außer Zweifel. Leach, 1921, rechnet sie zu den in Island entstandenen Sagas, und auch Sveinsson, *Verzeichnis*, 1929, S. LII, kann kein fremdes Original nachweisen. J. Benediktsson vermutet, sie sei ähnlich wie die *Kirjalax saga* und die *Rémundar saga keisarasonar* aus mannigfältigen Stoffen älterer Sagas entstanden, wobei er an vielen Beispielen zeigt, daß diese beiden Erzählungen und die *Clári saga* verwendet wurden. Einige der dominierenden Motive sind das ‹Erzählen der eigenen Lebensgeschichte›, die ‹Liebe zur Unbekannten› und die ‹Suche› nach ihr, die ‹Isolation des Helden› (vgl. *Barlaam-Stoff*), die Magie in orientalischer Ausformung, der Palast (Schlauch, *Romance*, 1934) und natürlich die hochmütige Prinzessin (Schlauch und vor allem Wahlgren, *The Maiden King*, 1938, der die *Dínu saga* als «the most extreme of the Maiden King sagas as respects vulgarity» [S. 15] bezeichnet; wie die *Gibbons saga* sei auch sie «complex», ihre Atmosphäre «definitely foreign-Oriental» [S. 65]). Trotz der sich frei tummelnden Phantasie findet Sveinsson, 1929, S. LIII, in der Saga «ein festes Schema», «eine strenge Symmetrie». R. Tannert stellt nach einer sprachstilistisch-statistischen Beschreibung der Saga (Parallelismus, Bildhaftigkeit, Fremdwortfrequenz, ‹literarische› Konstruktionen usw.) fest, zusammen mit der Handlung resultiere aus diesem Sprachgebrauch in der *Dínu saga drambláta* «an ornate style opposed to the classical saga style» (*Dínu saga drambláta*, 1980, S. 61), während K. Rossenbeck, *Die Stellung*, 1970, S. 211, in ihr vorwiegend subjektiven Erzählstil findet.

Die Welt ist in drei Teile geteilt: Asía, Afríka und Evrópa. In Asía befindet sich Egiptaland mit der schönen Hauptstadt Alexandria. In diesem Reich herrscht ein mächtiger und guter König, der nach der Sitte des Landes Tholomeus genannt wird; mit seiner Frau Díana hat er einen herrlichen Sohn, dem er den Namen Dínu gibt. Im Alter von vier Jahren beginnt Dínu die sieben Künste zu lernen, bis er alle seine Lehrer an Wissen übertrifft; mit zwölf Jahren bringt man ihm die Ritterfertigkeiten bei. Er erbittet darauf vom Vater ein eigens für ihn gebautes Schloß und geziemende Gefolgschaft; dem Wunsch wird entsprochen, Dínu erhält Palast und vierzig Herzogen- und Jarlssöhne, unter denen besonders der Prinz Grammaton hervorsticht.

Dínu ist hochmütig – daher sein Beiname: Da er niemandem gönnen will, seine Schönheit zu sehen, verbirgt er sein Gesicht hinter einer Maske; er verbietet allen, ohne seine Erlaubnis das Schloß zu betreten; außerdem verschmäht er alle

Frauen als seiner nicht ebenbürtig und verlangt schließlich, jeden Tag eine neue Speise aufgetischt zu bekommen; diese zu beschaffen, hat er zwei Verwalter in seinen Diensten, Nicius und Nicianus.

Bláland hit mikla ist ein großes Reich in Áfríka; dort herrscht der überaus mächtige König Maximilianus in der Stadt Blaskonia. Seine unsäglich schöne Tochter Philotemia übertrifft jeden Gelehrten an Klugheit und Zauberkünsten. Alle Freier hat sie bisher mit Schimpf und Schande abgewiesen. Im Alter von fünfzehn Jahren erhält sie auf ihre Bitte vom König ein prächtiges Gemach und vierzig Dienstinnen.

Als die hochmütige Prinzessin durch Kaufleute von Dínus' Hochmut hört, ergreift sie das Verlangen, sein Können zu erproben und ihn schmählich zu überwinden. Sie läßt sich vom Vater, der aus einer Konfrontation nur Schlimmes erwartet, nicht abhalten, sondern schickt zwei Diener, Dasius und Dasianus, mit einem großen Apfel nach Egiptaland. Sie sollen mit Dínus' Dienern die Gestalt wechseln – dazu versieht sie sie mit einem Zaubertuch und Goldringen – und dem Prinzen die Frucht vorsetzen. Die beiden führen den Auftrag aus. Dínus packt, nachdem er von dem wunderbaren Apfel gekostet hat, eine unstillbare Sehnsucht nach der fremden Prinzessin. Sofort bricht er mit seinen Leuten nach Bláland auf und wird dort vom König geziemend empfangen. Der Anblick der herrlichen Frau steigert sein Begehr so sehr, daß er die köstliche Bewirtung ablehnt und den König gar darum bittet, die Nacht bei der Tochter verbringen zu dürfen, was ihm der Herrscher unter der Voraussetzung erlaubt, daß Dínus die Prinzessin später heiratet. Darauf führt man den Liebeskranken und seine sich nach den Dienerinnen sehndenden Gefolgsleute in den prachtvollen Palast der Philotemia; bald erscheint auch die Prinzessin mit ihrer Jungfrauenschar. Doch wie die Männer in die Betten steigen, werden sie von vierzig schrecklichen Rittern angegriffen – am Morgen erwachen sie mißhandelt in einem Wald unter vierzig zerschlagenen Eichen. Vor dem Spott der Stadtbewohner fliehen sie in ein ablegenes Tal; Dínus besucht nochmals heimlich den Palast, ehe sie nach Egiptaland zurückkehren. Wie die Prinzessin ihr Gemach betritt, erblickt sie eine schön bemalte Tafel; sogleich werfen die Jungfrauen ihre Kleider ab und beginnen, unter lautem Geschrei nackt zu tanzen;¹ der herbeieilende König und sein Hof, sogar der Erzbischof, erleiden die gleiche Verzauberung. Erst der in Magie bewanderte Einsiedler Anachorita kann dem Spuk ein Ende setzen. Die vom Herrscher hart getadelte Prinzessin beschließt, sich an Dínus bitter zu rächen.

Philotemia schickt ihre zwei in alte Männer verwandelte Diener als Kaufleute mit einem Zaubertrank nach Egiptaland. Es gelingt ihnen dort, Dínus' Verwalter erneut zum Gestaltentausch zu überreden und dem Hochmütigen das Getränk zu geben, worauf sie nach Hause zurückkehren. Wieder werden Dínus und seine Leute von unbändigem Verlangen nach den Frauen gepackt; sie eilen nach Bláland, wo sie der König mit der Bitte um Verzeihung wieder gut aufnimmt. Nach dem Fest legen sich die Männer zu den Frauen in die Betten, doch ein Schlaftrunk

¹ Zum *Dinus sjald* s. JÓN SAMSONARSON, *Kvæði og dansleikir*, 1964, Bd. 1, S. clxiiif., Bd. 2, S. 291.

streckt sie nieder und jeder der Betrogenen erwacht tags darauf mit vier langen, schmerzenden Hörnern auf dem Kopf. Unter dem Hohngelächter der Leute verlassen sie die Stadt. Dínuß kehrt nochmals heimlich zurück, wirft den Jungfrauen Stücke eines köstlichen Apfels zu. In der Nacht ergreift sie brennende Sehnsucht nach den Männern; sofort fliegen sie – vom Apfel in Krähen verzäubert – davon und folgen den Gehörnten nach Egiptaland. Dort schmachten die Vögel, während auch die verunstalteten Ritter dem Tod entgegenzugehen scheinen. Da erscheint beim Prinzen ein Fremder mit dem Namen Heremita und vermag die Kranken dank eines Zauberweins von ihren Hörnern zu erlösen, während die Mädchen ein giftspeißender Flugdrache – Anachorita – befreit.

Nachdem sich die Prinzessin erholt hat, bringt sie den Vater dazu, den gehaßten Dínuß zu einem Fest einzuladen, an dem man ihn dann ermorden könnte. Dínuß nimmt die Einladung an und zieht, mit einem Tuch von Heremita versehen, in guter Begleitung nach Bláland. Dort wird er von Philotemia begrüßt und am Abend ins Frauengemach geführt. Gewaltsam entjungfert er nun die verzweifelte Jungfrau, ihren Dienerinnen widerfährt dasselbe Schicksal durch Dínuß' Ritter; denn mit dem Inhalt des Zaubertüchleins seines Helfers hat Dínuß den dreitausend Soldaten des Königs verunmöglicht, ihn bei der Königstochter zu überfallen. Vielmehr wird der Herrscher von einer großen Dunkelheit überrascht und stürzt zudem in den scheußlichen Latrinengraben der Stadt. Der Prinz verschwindet am nächsten Morgen, während der König die erlittene Schmach mit einem Kriegszug rächen will.

Ein unbesiegbares Heer zieht darauf im Schutz von Anachoritas Zauber zum Nil, ohne daß Dínuß davon erfährt. Heremita muß im letzten Augenblick wieder eingreifen; er entführt als Flugdrache den gegnerischen König aus seinem Zelt, trägt ihn auf hohe Berge und spiegelt ihm eine fürchterliche Armee, Teufel- und kriegerische Engelscharen auf der Seite von Dínuß vor. Tholomeus schickt am anderen Tag sein Heer nach Hause und ergibt sich auf Heremitas Rat dem Prinzen, der, ebenfalls seinem Helfer gehorchend, die geschändete Prinzessin zur Frau nehmen will. Philotemia wird ob dieser unverhofften Aussicht auf eine legale Verbindung in ihrem Schmerz getrostet. Nach der festgelegten Frist kommt die Braut mit prächtigem Gefolge nach Egiptaland. Während des herrlichen Festes erscheint ein stattlicher Mann, den nur gerade Dínuß an Schönheit übertrifft – Heremita, der sich als indisches Prinz Valterus zu erkennen gibt. Er hat den bösen Zauberer Anachorita in einem Glas gefangen und dieser entpuppt sich als Teufel selbst; man wirft ihn in den Nil. Philotemias Dienerinnen heiraten die Gefolgsleute von Dínuß, der Prinz wird König von Egiptaland. Die Feier dauert noch sieben Tage; danach herrscht Dínuß streng und gerecht über sein Reich.

*

Ectors saga

Ektor nefni eg einn af þeim,
er ærinn býtti ýtum seim.

Allra kappa kvæði

Die *Ectors saga* – auch *Ektors, Hectors bzw. Hektors saga (ok kappa hans)* – ist in über 30 Abschriften erhalten. Die wichtigsten, z.T. nur fragmentarischen Handschriften sind: *Sth.Perg.fol. nr 7*, drittes Viertel 15. Jh.; *AM 152, fol.*, Perg., 15. Jh.; *AM 579, 4°*, Perg., 15. Jh.; *AM 584, 4°*, Perg., erste Hälfte 16. Jh.; *AM 589d, 4°*, Perg., 15. Jh. (Faksimile-Ausgabe von A. Loth, *EIMF* 11, 1977). Ihr Alter wird von F. Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, S. 107, als «vistnok ret ung» angegeben. Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 384, schreibt, sie sei «of uncertain date».

R. Meissner sieht die isländische *Ectors saga* im Zusammenhang mit der mittelalterlichen romanischen Hektor-Tradition, der auch die Tendenz zur zyklischen Erweiterung des antiken Stoffes eignet, ohne daß er die Frage einer eventuellen Vorlage beantworten könnte (*Hectorsage*, 1894, S. 334f.). Togeby, *L'influence*, 1972, S. 380, bezeichnet sie als «une imitation de Geoffroy de Monmouth», nach Mogk ist «dies oder jenes Ereignis [...] entlehnt» (*Norweg.-isländ.Lit.*, 1909, S. 884). Jónsson nennt als Vorlagen die *Alexanders saga*, *Trójumanna saga* und *Karlamagnús saga* (S. 107), während Schlauch, *Romance*, 1934, S. 167, und *Arthurian Material*, 1965, S. 87f., und Harris, *The Lion-Knight*, 1970, die Löwenritter-Episode (dazu auch H. Beck, *Hit óarga dýr*, 1972), Schlauch, 1965, S. 88, und Togeby, 1972, S. 380, die Brunnen-Episode direkt oder indirekt mit dem *Yvain*-Stoff in Beziehung bringen. Schlauch, 1965, S. 89, vergleicht Ectors Drachenkampf mit dem Brücken-Abenteuer im *Chevalier de la charrete*. O. Widding, *En forbindelse*, 1960, S. 94ff., hat auf eine handschriftliche Parallele in Namenlisten der *Ectors saga* (*AM 152, fol.* und *AM 579, 4°*) und der *Sverris saga* (*AM 81a, fol.*), A. Loth, *En textparallel*, 1960, S. 362f., auf eine Verbindung zwischen der *Fóstbraðra saga* (*AM 149, fol.*) und der *Ectors saga* (*Sth. Perg. fol. nr 7; AM 584, 4°; AM 152, fol.; AM 579, 4°*) hingewiesen (vgl. hierzu J. Kristjánsson, *Um Fóstbraðrasögu*, 1972, S. 235). Kölbing charakterisiert die *Ectors saga* als «eine erzählung, die sich vollständig in den stereotypen bahnen der lygisögur bewegt» (*Flóres saga ok Blankiflúr*, 1896, S. IX). J. Glauser, *Die Erzählstruktur*, 1979 (vgl. auch oben S. 149ff.) weist deutliche Entsprechungen zwischen der Saga und dem Zaubermärchen hinsichtlich ihrer narrativen Struktur nach. Zur Einleitung vgl. auch A. Loth, *Et indledningskapitel*, 1970.

König Karnotius, der in der großen Stadt Thecisia in Tyrkland herrscht und mit der indischen Königstochter Gelfríðr verheiratet ist, stammt aus dem Geschlecht des Priamus. Als die Königin nach dreijähriger Ehe ein Kind erwartet, erscheint ihr der trojanische Held Ector, der dem noch Ungeborenen seinen berühmten Namen gibt und ihm ein ruhmreiches Leben voraussagt. Das Kind, das man Ector tauft, erhält die Ausbildung in den *liberales artes* und beherrscht nach fünf Jahren alle Sprachen der Welt. Man baut dem Prinzen ein prächtiges Schloß. Im Alter von

siebzehn Jahren wird er vom Vater zum Ritter geschlagen. Im Turnier, das zu seinen Ehren abgehalten wird, besiegt Ector die sechs Prinzen Vernacius, Fenacius, Florencius, Alanus, Trancival und Aprival, die sich ihm darauf als Gefolgsleute anschließen. Um es den Helden von Troja gleichzutun und ihren Ruhm zu vergrößern, schwören sie, jeder für sich allein auf Abenteuerfahrt auszuziehen und große Taten zu vollbringen. Nach Ablauf von zwölf Monaten wollen sie auf Ectors Schloß zurückkehren; sie versprechen, einander gegenseitig zu rächen.

1. Der am wenigsten bedeutende Ritter Vernacius kommt nach vielen Tagen auf eine Waldlichtung. Aus einem wunderbaren, in Marmor gehauenen Brunnen trinkt er Wasser, das so froh wie Wein macht. Ein fremder Ritter, Loricus, erscheint und fordert ihn zum Duell heraus, da er gegen das Gebot von König Nocerus verstossen habe. Vernacius tötet ihn. Ein Riese, Nocerus selbst, kommt auf einem Kamel herangeritten, beschimpft den Ritter aufs Übelste, nimmt ihn nach kurzem Kampf gefangen und wirft ihn ins Verlies auf seiner Burg. In der Nacht bringt ihm die vornehme Prinzessin Almaria, deren Vater Nocerus getötet hat, das Schwert des Riesen, das er dem schlafenden Unhold durch den Bauch stößt. Die Prinzessin vertreibt die Gefolgsleute des Riesen. Sie nimmt Vernacius' Werbung an; drei Jahre soll die Verlobungsfrist betragen. Vernacius kehrt zum vereinbarten Termin auf Ectors Schloß zurück.

2. Florencius reitet durch einen dichten Wald. Am Abend des dritten Tages legt er sich unter einem Baum schlafen. Nach einer Weile erscheint eine prächtig gekleidete Jungfrau; sie legt ihm einen Stab aus Walfischknochen unter den Kopf. Darauf steht in Runenschrift, daß der pferdefüßige Kaldanus aus Kaldealand die Prinzessin Silvia, Tochter von König Tirannus aus Liguria, zur Frau begehrte. Sie bittet Florencius, das Duell gegen den abgewiesenen Berserker in neun Tagen auszutragen. Der Ritter durchquert nun den Wald und kommt nach fünf Tagen zur herrlichen, vom Heer des Berserkers belagerten Stadt. Er reitet hinein, nachdem er die große Mohammed-Statue, die vor den Toren aufgestellt war, umgeworfen hat. Florencius wird vom König und seiner Tochter gut empfangen. Nach vier Tagen kämpft er gegen den Berserker, der bereits zwölf Duelle gewonnen hat, und kann ihn schließlich der Länge nach in zwei Teile spalten. Florencius bleibt am Königshof. Nachdem er einen schrecklichen Riesen im Zweikampf getötet hat, willigt der König in seine Werbung um die Prinzessin ein. Das Hochzeitsfest dauert einen halben Monat. Nach zwölf Monaten kehrt er auf Ectors Schloß zurück.

3. Fenacius reitet manchen Tag durch dichte Wälder. Eines Abends wird er Zeuge, wie auf einer Lichtung ein häßlicher Wicht das Zwergenmädchen Sacra zu vergewaltigen sucht. Er durchbohrt den *svartálfr*. Der Zwerg Atokurs beschenkt ihn dafür mit Schild und Schwert; er erzählt ihm ferner, wie der Berserker Ingifer aus Svíþjóð hin kalda den König Romulus getötet und das Reich unterworfen habe, dann vor dem Prinzen Kastor geflohen sei und nun als Drache die Einwohner des Landes drangsaliere. Der König habe dem seine Tochter Mábil versprochen, der das Ungeheuer überwindet. Fenacius erhält vom Zwergen eine schützende Salbe und reitet weiter. Er tötet den König der Schwarzen, der seinen Sohn rächen will, und verbrennt die Leiche. Darauf übernachtet er bei einem Bauern, der ihm den Weg zum Drachen weist. Dank des Salbenschutzes

kann er diesen töten. Als Belohnung wird ihm die Prinzessin zur Frau gegeben. Auf den vereinbarten Tag kehrt er zurück.

4. Alanus reitet sieben Tage lang durch den Wald. Auf einer Lichtung trifft er zwölf Ritter, deren Anführer Gordianus ihm Pferd und Waffen abnehmen will. Alanus tötet sie im Kampf und reitet weiter, bis er auf einem Bauernhof von einem alten Mann erfährt, daß das Reich von dem Zauberer Eluidus und seiner Frau Glebula sowie einer Wölfin terrorisiert werde. In einem Turnier überwindet Alanus den Ritter Lucius, der sich ihm anschließt. Eines Nachts kämpft Alanus gegen die Ungeheuer: er bricht der Wölfin den Rücken, schlägt den Zauberer tot und zerreißt mit Lucius zusammen die Zauberin. Die Prinzessin des Reichs, Lucia, wird ihm zur Frau gegeben. Zur vereinbarten Zeit kehrt er zurück auf Ectors Schloß.

5. Trancival reitet tagelang über Berg und Tal. Bei einem See befreit er einen Löwen aus den Klauen eines Drachen. Der Löwe folgt ihm aus Dankbarkeit. Auf einer Lichtung trifft er eine sorgende Albenfrau, deren Sohn ein Riese entführt hat. Trancival verfolgt den Riesen und tötet ihn. Dafür beschenkt ihn die *álfkona* mit einem Zauberpferd und weist ihm den Weg nach Media zu König Viðfractus. Bei diesem hat sich der Ritter Lutrektor eingeschmeichelt, der für seinen Herrn, Tirus von Libia, die Prinzessin Pruna rauben soll. In einem Duell tötet Trancivals Pferd Lutrektor; Trancival soll dessen Platz als *landvarnarmaðr* des Königs einnehmen. Mit einem ungeheuren Heer von Negern und Berserkern will König Tirus das Reich und die Prinzessin erobern. Trancival tötet in der folgenden Schlacht den Aggressor. Nach dem Sieg über die Feinde wirbt er um die Prinzessin und erhält sie, will aber mit der Hochzeit zuwarten, bis seine Gefährten zugegen sind. Mit großem Gefolge reitet er nach Ablauf der zwölf Monate zurück.

6. Aprival trennt sich als letzter von Ector. Da sein Herr nach Osten ziehen will, reitet er nach Norden. Er kommt in ein Dorf und erfährt von einem Mann, daß der Herzog der Gegend, Egeas, von König Arkilaus zu einer Schlacht herausgefordert worden ist. Aprival schließt sich dem Herzog an und entscheidet den Kampf zu ihren Gunsten, indem er den fremden König tötet. Der Herzog erzählt ihm vom mächtigen König Troilis in Mesopotanea aus dem Geschlecht des Priamus, von dessen wunderschönen Tochter Tobil und dem heldenhaften Prinzen Eneas. Aprival verkleidet sich und macht sich auf den Weg, um diese Ritter kennenzulernen; dort angekommen, gibt er sich als Kaufmann Valentinus aus. Er brüskiert den Prinzen, als er seinen Herrn Ector über alle Maßen preist. Noch immer anonym, überwindet er in einem Turnier die besten Ritter von Eneas, ehe er aus Ermüdung dem stärksten, Belius, unterliegt. Da er seine Identität nicht preisgeben will, wirft ihn der König ins Verlies. Die Prinzessin Tobil, die Ectors Liebe erringen will, befreit Aprival aus der Gefangenschaft, indem sie einen verzauerten Sklaven mit ihm vertauscht. Aprival hält sich bei ihr versteckt und kann nicht zu seinen Gefährten zurückkehren.

7. Ector zieht nach Osten. Ein Bürger weist ihm den Weg zum Riesen Torquatus, der Reisende ausraubt und umbringt; Ector bezwingt und tötet den Unhold und reitet weiter. Auf einer Waldlichtung trifft er einen schlafenden Ritter. Ector überwindet ihn im Duell, worauf sich der Ritter, der von seiner Stiefmutter aus Egiptaland vertriebene Prinz Jamunth, ihm als Gefolgsmann anschließt. Zu-

sammen kommen sie nach Siria, wo ein giftspeißender Drache die Brücke zum Schloß eines Herzogs belagert. In der Nacht tötet Ector das Ungeheuer mit einem Speerstoß durch das Herz. Das Gold des Drachen verteilt er unter die Leute der Gegend; die Heldenat bringt ihm großes Ansehen. Der Berserkerkönigssohn Ermengillus aus Spania will das Reich Siria und die Prinzessin Valdre, Tochter von König Apollonius, erobern. Mit dem Heer des Herzogs eilt Ector dem Herrscher zu Hilfe. In der Schlacht gegen die Eindringlinge köpft er zuerst einen Riesen und tötet viele Feinde, ehe er den fremden Prinzen erledigt und so dem König den Sieg ermöglicht. Als Belohnung soll Ector über die Heirat der Prinzessin Valdre bestimmen dürfen. Darauf kehrt er mit seinem neuen Schwurbruder in sein Schloß zurück.

Alle ausgezogenen Helden außer Aprival treffen am gleichen Tag ein. Aprival wird vermißt und Trancival erfährt von der Albenfrau, wie es sich mit ihm verhält. Ector sammelt nun ein Heer von vielen tausend Rittern und zieht in König Troilis' Reich, um den gefangenen Gefährten zu rächen. Die Schlacht soll nach sieben Tagen stattfinden. Auch der herausgeforderte König und sein Sohn Eneas sammeln ein Heer aus zahlreichen hervorragenden Königen und Rittern. Der Kampf wird für beide Seiten äußerst verlustreich; zwischen den bedeutenderen Kriegern kommt es zu Einzelduellen; Jamunth nimmt Belius gefangen; nach einem Zweikampf ungesehenen Ausmaßes wird Eneas von Ector gefangen genommen. Der geschlagene König zieht sich in die Stadt zurück. Darauf reitet die Prinzessin Tobil in Begleitung von Aprival ins Lager von Ector. Der Titelheld verliebt sich augenblicklich in sie. Die Gegner versöhnen sich, Eneas wird freigelassen und Ector heiratet Tobil. Das Hochzeitsfest dauert zwei Monate. Nachdem Jamunth in Egiptaland König geworden ist, kehrt Ector nach Tyrkland zurück; jeder seiner Gefährten erhält ein Reich. Aprival heiratet die Prinzessin Valdre. Die große Schlacht wird ins Jahr 377 vor Christi Passion datiert.

*

Flóres saga konungs ok sona hans

Bokenn sagna miked verk,
manns kann gledena vanda,
um hellstu kappa hreiste verk,
heimsins sudur landa.

Westin 106, Bl. 13v¹

Die *Flóres saga konungs ok sona hans* ist in rund 35 Abschriften überliefert. Die drei Haupthandschriften sind: *AM 343a,4°*, Perg., 15. Jh. (sie liegt Lagerholms Ausgabe zugrunde); *AM 586,4°*, Perg., 15. Jh. (Faksimile-Ausgabe von A. Loth,

¹ Zit. nach J. SAMSONARSON, *Drög*, 1969.

EIMF 11, 1977); *AM* 577, 4°, Perg., Ende 15. Jh. Å. Lagerholm, *Drei Lygisögur*, 1927, S. LXXIXff., beschreibt die Handschriften näher. Er gibt den Entstehungszeitraum der Saga mit ungefähr 1350–1375 an (S. LXXIX). Laut St. Einarsson, *Heimili*, 1966, S. 272, ist sie im südisländischen Oddi verfaßt.

Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 384, bezeichnet den Stoff als orientalisch-byzantinisch. Hervorstechendste Motive, die die *Flóres saga konungs* mit anderen Texten ihrer Art teilt, sind das Erzählen der eigenen Lebensgeschichte (*æfisaga*) in Kombination mit der Wiedererkennung, die Exiljugend des Helden, der unwillkommene Freier (Schlauch, *Romance*, 1934), der Drachenkampf mit den auch aus dem *Beowulf* bekannten Elementen ‹Seil› und ‹verräterischer Begleiter› (Schlauch, *Another Analogue*, 1930, und 1934, S. 111f.), der Vater-Söhne-Kampf (Mogk, *Norweg.-isländ.Lit.*, 1909, S. 884). E. Ó. Sveinsson, *Landvættasagan*, 1976, sieht in den Abenteuern der Prinzen (Drache, Greif, Ochse, Riese) in der *Flóres saga konungs* eine Adaption der Erzählung Snorris von den isländischen Schutzgeistern (*landvættir*) in der *Óláfs saga Tryggvasonar* (*Heimskringla*). Vgl. auch Hugus, *Some Notes*, 1975, S. 340. G. Gestsson, *Riddarasaga*, 1977, identifiziert zwei isländische Holzschnitzereien aus der Mitte des 18. Jhs. als Darstellungen von Drachenkampf- und Meeresungeheuer-Episoden in der *Flóres saga konungs*. Lagerholm, 1927, gibt in seiner Einleitung S. LXXIIff. ein ausführliches Inhaltsresümee; er hat sich bisher am gründlichsten mit dieser Saga befaßt. Es ist nach ihm sehr unwahrscheinlich, daß die *Flóres saga konungs* eine direkte Übersetzung darstellt. Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, S. 111: «Det hele er som sædvanlig litter digt». Quellen für die vielen «abgedroschene[n] motive» (S. LXXVII) findet Lagerholm u. a. in der *Piðreks saga* (Kampfdarstellungen und Prolog; letzterer bereits von Jiriczek, *Zur mittelisländischen volkskunde*, 1894, S. 4, veröffentlicht), der *Blómstrvalla saga*, der *Trójumanna saga* (Entführung der Elíná), der *Orvar-Odds saga*, der *Óláfs saga helga* (margýgr-Stelle), der *Hrólfs saga Gautrekssonar* (Gefängnis-Episode); seiner Darstellung folgen Togeby, *L'influence*, 1972, S. 380, und Sveinsson, 1976, der S. 126 außerdem auf das Exemplum *Afþremur kumpánum* als eventuelle indirekte Quelle hinweist; F. Jónsson, 1924, S. 111, führt auch die *Placidus saga* an. Die klare und einfache Komposition der *Flóres saga konungs* mit ihrer von vier *æfisögur* unterbrochenen Rahmenerzählung erinnert Lagerholm an die *Egils saga einhenda ok Ásmundar berserkjabana*; ihr Stil sei wohl deutlich der Übersetzungsliteratur verpflichtet, zeige allerdings noch «nicht in so hohem grade die weitausgesponnene langstieligkeit, die für die allermeisten sagas dieser art so bezeichnend ist» (S. LXXVI). Auch für Bjarni Vilhjálmsson, *Riddarasögur*, 1954, Bd. 5, S. X, ist die Saga «ekki illa sögð, enda virðist hún hafa verið vinsæl, a.m.k. á síðari öldum, því að af henni er til mikill fjöldi pappírshandrita». Ähnlich faßt Lagerholm, S. LXXVIff., zusammen: «Der verfasser hat doch eine nicht verächtliche fähigkeit, aus den zusammengestoppelten motiven ein ganzes zustande zu bringen, das für moderne leser allerdings wenig reiz hat, das aber seinerzeit sicherlich lebhaft gebiligt wurde; die sprachlichen klischees und die stereotypen wendungen verwendet er mit einer gewissen virtuosität».

[Prolog.] Es gibt verschiedene Arten von Erzählungen: solche von Gott und seinen heiligen Männern, solche von mächtigen Königen, aus denen man höfische Sitten

lernen kann, und solche von Königen, die schwere Prüfungen zu bestehen haben. Obwohl manche Leute phantastische Erzählungen Lügen nennen, können sie dennoch durchaus wahr sein.

König Flóres residiert in der großen Stadt Traktíá; er herrscht über Tattariáríki und viele andere Länder im Ostseeraum (*Austrvegr*). Man rät ihm, zu heiraten, doch er hat noch keine ebenbürtige Frau gefunden. Auf einem Kriegszug treibt ein Sturm seine Flotte nach Kartagíá in Affríká. Dort herrscht König Kastús, der seine schöne und kluge Tochter Elíná so sehr liebt, daß er sie noch niemandem verheiratet hat. Flóres wird gut empfangen; bei einem Hoffest sieht er die Prinzessin und freit um sie, wird aber als fremder Unbekannter abgewiesen. Er segelt davon. Kurz danach bricht auch der König zu einer Reise durch seine Länder auf. Flóres kehrt um, nimmt Kartagíá ein und raubt Elíná. Als sie sich ihm widersetzt, entjungfert er sie mit Gewalt. Während er sein Reich befriedet, hinterläßt er die Prinzessin in der Obhut seines Markgrafen in der Stadt Segris. Elíná gebiert die schönen Söhne Félix, Fénix und Ajax; die drei wachsen, von der Mutter nicht geliebt, auf; von ihnen wird Ajax der größte und klügste. Wie König Kastús vom Frauenraub erfährt, sammelt er während zwei Jahren ein Heer und zieht gegen Flóres' Reich. Der Markgraf verteidigt die Stadt, fällt aber im Kampf gegen die Übermacht. Kastús nimmt seine Tochter und ihre Söhne mit sich, doch ihr Schiff versinkt im Meer.

Flóres erfährt von der Rückentführung Elinás und vom Verschwinden der königlichen Familie. Er heiratet die Tochter des Königs von Svává, Ermingerðr, und hat mit ihr die schöne Tochter Elíná, die er keinem Freier zur Frau geben will. Der junge Herzog Sintram in Féneði wirbt um die Prinzessin, wird aber vom König als Unbekannter abgewiesen; unter Drohungen zieht er heim. Mit Hilfe seiner Brüder Reinald und Bertram sammelt er ein großes Heer. Sie gewinnen die tüchtigen Ritter Únús, Sékündús und Tertiús und ziehen gegen Flóres, der allerdings seinerseits ein starkes Heer mit vielen schrecklichen Berserkern um sich geschart hat. Es entflammt eine fürchterliche Schlacht, in der Reinald und Bertram fallen und Sintram gefangengenommen wird; Únús, Sékündús und vor allem Tertiús stechen als unübertrifftene Kämpfer hervor, töten unzählige Feinde, ehe sie schließlich dennoch in Gefangenschaft geraten. Flóres erringt den Sieg. Die Gefangenen sollen am nächsten Morgen sterben. Um die Zeit zu verkürzen, erzählen sie sich im Verlies – vom König belauscht – ihre Abenteuer.

Sinram erzählt, wie er von König Piðrekr von Bern und einem weiteren Ritter aus dem Schlund eines Flugdrachen befreit wurde. Únús erzählt, daß seine Mutter Elíná und er selbst Félix hieß. Nach dem Schiffbruch wurde er von Seeleuten gerettet und von König Grandó in England aufgezogen. Als er in die Höhle eines Flugdrachen niederstieg, verriet ihn der eifersüchtige Prinz und zog das Seil hoch. Dennoch konnte Únús das Ungeheuer töten und sich retten. Er brachte darauf den Prinzen um und verließ England. Sékündús erzählt, daß er Fénix hieß. Ein Greif (*gammr*) hob ihn aus dem Meer und brachte ihn ins Nest seiner Jungen, aus dem ihm fünf Frauen halfen. Der König von Gaskónia nahm ihn auf. Als man ihn zu Unrecht einer Liebesbeziehung mit der Prinzessin beschuldigte, ließ ihn der König ins Gefängnis werfen. Seine Pflegemutter und die Prinzessin zogen ihn mit Hilfe eines Ochsen aus dem schrecklichen Verlies.

Darauf steckte Únús die Königshalle in Brand und zog mit der Prinzessin fort. Tertiús erzählt, daß er Ajax hieß. Ein Meer trollweib (*margýgr*) zerstörte das Schiff von König Kastús und brachte Ajax auf eine mit Heidekraut bewachsene Insel. Dort wurde er von fünf Meerfrauen gerettet und nach einem Aufenthalt auf dem Meeresgrund ans sichere Land geführt. Bei einem Riesenpaar wuchs er auf und heiratete die Tochter, mit der er später auf Heerfahrten auszog.

Der König begnadigt seine Söhne, die zudem große Teile der Kriegsbeute erhalten. Sintram wirbt nochmals um die Prinzessin Elíná und erhält ihre Einwilligung, die sie, hätte man sie gefragt, schon früher gegeben hätte. Ihre Hochzeit wird gefeiert.

Die drei Brüder segeln nach England, wo sich Félix mit der Prinzessin verlobt hatte. Mit der Klaue des Ungeheuers aus der Höhle beweist er seine Identität als Drachentöter. Nachdem sie einen Mitbewerber, den König Guímar von Skotland, in einer Schlacht getötet haben, heiratet Félix die Prinzessin und wird König von England. Fénix wird in Gaskónia Herzog, Ajax König in Afriká. Sintram kehrt nach Féneði zurück; sein Enkel Herbut entführt König Artús' Tochter Falborg, wie es die *Piðreks saga* erzählt.

*

Gibbons saga

Gibbon unni gullhlaðs-grund

Allra kappa kvæði

20 Abschriften sind von der *Gibbons saga* erhalten, als älteste Handschriften: *AM 567, XVI,4°*, Perg., Ende 14. Jh. (kleines Fragment); *AM 335,4°*, Perg., ca. 1400; *Sth.Perg.fol. nr 7*, drittes Viertel 15. Jh.; *AM 529,4°*, Perg., 16. Jh.; *AM 585c,4°*, Pap., 1691; *AM 119a, 8°*, Pap., 17. Jh. Diese Handschriften sind in der Einleitung zu R. I. Pages Ausgabe der *Gibbons saga* (1960) ausführlich beschrieben; Page verzeichnet allerdings lediglich 19 Handschriften, er führt *Lbs. 2787,8°* nicht an. St. Einarsson nimmt an, daß die *Gibbons saga*, da deutlich von der *Clári saga* beeinflußt, wahrscheinlich in Skálholt geschrieben wurde (*Heimili*, 1966, S. 272); sie gehört zur Gruppe der nach 1350 entstandenen Märchensagas (vgl. *Nitida saga*, *Viktors saga*, *Sigurðar saga þögla*; *A History*, 1957, S.164).

Auch Togeby, *L'influence*, 1972, S. 380, datiert die *Gibbons saga* ins 14. Jh.; ihre Handlung folge der *Rémundar saga keisarasonar* und sei von der *Partalopa saga* beeinflußt. De Vries, *Altn.Lit.gesch.*, 1967, S. 538, sieht in der *Gibbons saga* ein ziemlich frühes Beispiel der Gattung, ihr «Verfasser war ein Geistlicher mit einiger Belesenheit», der sogar mit dem Namen Nabagodonosor prunkte. Mogk, *Norweg.-isländ.Lit.*, 1909, S. 882, und Sveinsson, *Viktors saga*, 1964, S. CX, heben auch in dieser Erzählung den Handlungsort Frakkland hervor. M. Schlauch, *Romance*, 1934, nennt die *Gibbons saga* ein typisches Beispiel einer Märchensaga – «phantasmagoria» (S. 10) – und stellt verschiedene Motive zusammen (den Zauberstein,

den verzauberten Prinzen, der seine Lebensgeschichte [*æfisaga*] erzählt, die Kombination der Liebe zur unsichtbaren Geliebten und der Suche nach ihr, den fliegenden Teppich, den *meykongr*, die *heitstrenging*, den unwillkommenen Freier, den Vater-Sohn-Kampf mit glücklichem Ausgang). Wahlgren, *The Maiden King*, geht auf die *Gibbons saga* ausführlich ein; sie stellt (wie die *Viktors saga*, *Nitida saga*, *Sigurðar saga þögla*, *Sigrgarðs saga frækna*) eine typische *meykongr*-Märchen-saga dar, die einen bedeutenden Teil des Geschehens dem Thema: «the maiden is haughty and must be humiliated», widmet (S. 65). Wahlgren kommt zum Schluß: «The stories are complex and their flavor is definitely foreign-Oriental». (ebd.) Leach, *Gibbonssaga*, 1927, widmet dem u.a. bereits von Kölbing, *Partonopeus-Sage*, 1875, S. 106–108, und Jónsson angedeuteten Verhältnis der *Gibbons saga* zum *Partonopeus de Blois* (isl. *Partalopa saga*) eine eingehende motivvergleichende Studie. Er glaubt an französische Herkunft der Saga, die «in spirit [...] akin to the *Clarisaga*» sei (S. 115). Vornehmlich im ersten Teil der *Gibbons saga* lassen sich zwar gewisse Motivparallelen zur *Partalopa saga* feststellen, in den Details wiegen die Unterschiede allerdings so schwer (S. 126 ff.), daß Leach schließlich den zweiten Teil der *Gibbons saga* näher zu den Märchensagis (z.B. *Nitida saga*) als zur übersetzten Rittersaga stellt (S. 130); er rechnet mit der Möglichkeit einer Kompilation aus «various motives of universal folk tradition» (S. 131) durch einen isländischen ‹Fälscher› und kommt zum sicher richtigen Ergebnis: «*Gibbon* is not a redaction, not even a reflection of *Partonopeus*», nimmt dann aber – weniger überzeugend – an: «It is derived from an independent romance, from a lost Latin or French original» (S. 132). E. Ó. Sveinsson, 1964, S. CXXVII ff., betont die Übereinstimmungen zwischen der *Gibbons saga* und der *Rémundar saga keisarasonar*; auch von der kürzeren, wohl älteren Redaktion der *Sigurðar saga þögla* hat die *Gibbons saga* Motive entlehnt; die klaren Motivgemeinsamkeiten von *Viktors saga* und *Gibbons saga* (s. Liste S. CXXXIV ff.) erklärt Sveinsson nach einer detaillierten Analyse mit dem höheren Alter der *Viktors saga* (S. CLXVIII). Für Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, S. 112, ist das Handlungsgewebe der *Gibbons saga* «ubetydeligt og egenlig noget ulogisk sammensat»:

König Vilhjálmr von Frakkland hat den Sohn Gibbon und die Tochter Feritra, unübertroffen an Stärke und Körperwuchs der Prinz, an weiblichen Tugenden die Prinzessin.

Auf der Jagd verfolgt Gibbon eine prächtige Hirschkuh, entfernt sich von seinen Genossen und findet am Abend des zweiten Tages auf einem Felsen ein schönes Tuch, das ihn mitsamt dem Pferd durch die Luft davonträgt. Gibbon schläft ein und erwacht in einem herrlichen, ihm unbekannten Palast. Unsichtbare Diener warten ihm auf; im Bett, in das er geführt wird, liegt die für Gibbon ebenfalls nicht sichtbare Greka, die Tochter des Königs Filipus von Grikland. Sie hat Gibbon unter allen Prinzen zu ihrem Mann auserkoren und ihn mit dem Zaubertuch zu sich geholt; als Gibbon sie jedoch sogleich – noch vor der Hochzeit – entjungfern will, löscht sie mit einem wunderwirkenden Stein sein Verlangen; sie verbringen die Nacht friedlich. Um die Familie des Prinzen zu beruhigen, wird der Zwerg Lepus mit einem magischen, vierfarbigen Stein zu Feritra geschickt, in dem die Prinzessin ihren Bruder beobachten kann. Gibbon verbringt den Winter im Turm

der griechischen Königstochter; schließlich wünscht er, sie einmal zu Gesicht zu bekommen. Greka erscheint ihm in ihrer kaum zu beschreibenden Schönheit, gleichzeitig ist aber auch Gibbons Unsichtbarkeit aufgehoben und bald hören sie den Griechenkönig mit seinen Kriegern heranrücken, um des Eindringlings habhaft zu werden. Da eilt Gibbon ein großer Mönch zu Hilfe; der stülpt ihm einen Unsichtbarkeitsmantel über und bahnt ihm durch die Schar der Angreifer den Weg in den Wald; der Zwerg bringt Gibbons Pferd und führt ihn zu einem Zelt am Strand. In Begleitung des Mönchs kommt später auch die Prinzessin zu ihm. Sie schickt Gibbon am folgenden Tag in seine Heimat, gibt ihm den Zwergen und den Helfer mit, der sich als stattlicher junger Mann entpuppt und in dem sie einen verzauberten Prinzen vermutet. Außerdem beschenkt sie Gibbon mit einer von Zwergen geschmiedeten Harfe, wunderbaren Handschuhen und dem Schwert Jovis. Darauf fliegt Gibbon nach Frakkland zurück, wo man ihn in Parisborg herzlich empfängt. Gibbon will im kommenden Sommer die Werbungsfahrt nach Grikkland unternehmen.

Im Frühjahr verfolgt er auf der Jagd einen prächtigen Hirsch und verirrt sich im Wald. Er trifft den häßlichen Zwergen Asper, der ihn verhöhnt, ihn aber dennoch in seinem Schloß geziemend bewirtet. Der Zwerg erzählt dem Prinzen von einer Jungfrau, die seine Braut an Schönheit überrage: Florentia, die ihren Namen zu Recht trage. Sie herrsche über einen Drittel des Reiches Indialand und wolle nur den zum Mann nehmen, der ihren riesengleichen Krieger (*landvarnarmaðr*) Eskopart im Duell, sie selbst im Harfenspiel überwinde. Fünfzehn Könige, getötete Freier, hingen bereits an Marmorfeilern ihres mächtigen Turmes. Der Zwerg zeigt Gibbon kraft seiner Zauberkräfte die schöne Herrscherin, in die sich der Ritter sogleich verliebt; er schwört, sie zu erobern oder wenigstens zu entjungfern. Da lacht der Zwerg laut auf, Gibbon sinkt ohnmächtig zu Boden und erwacht allein im Wald; zu Hause schlafst und ißt er sieben Tage lang nichts, ehe ihn Kollr, der unbekannte Helfer, heilt. An seinen Schwur erinnert, segelt Gibbon mit einer großen Flotte nach Indialand, wo ihn König Agrippa gebührend empfängt. Gibbon tut sich mit seinen Ritterfertigkeiten hervor und gewinnt den Prinz Maritus zum Freund. Im Frühjahr zieht er in Florentias Reich und wird auch dort gut empfangen. Von Asper erhält er einen Krafttrunk, Greka schickt ihm ferner eine hervorragende Rüstung und einen Zauberring. Gibbon trägt nun seine Werbung vor. Da Florentia in einem Zauberstein sieht, daß er ihr Schmach bereiten wird, fordert sie ihn zum Harfenspiel heraus: unterliegt der Prinz, muß er sterben. Drei Mal spielt die Königin wunderschön, doch drei Mal wird sie von Gibbon übertröffen. Als er mit den Handschuhen die Harfe schlägt, eilen alle Menschen im Umkreis von drei Meilen zum Turm der Königin. Zornig fordert die Besiegte den Freier zum Duell gegen Eskopart heraus. In diesem harten Zweikampf wird der Riese tödlich verwundet; er bittet, Florentias und Gibbons Sohn möge seinen Namen bekommen; er vermaßt Gibbon sein Reich Nafaria und stirbt. Florentia hetzt darauf ein ungeheures Heer auf Gibbons Leute, von denen außer ihm und Kollr alle sterben; sie werden von der herzueilenden Greka mit einem Trunk geheilt. Auf dem Tuch fliegen sie in die Stadt des Patriarchen Alanus, der Gibbon bei seinem Rachezug gegen die indische Herrscherin unterstützt. Prinzessin Greka fliegt inzwischen zurück nach Grikkland.

Boten bringen die Nachricht vom Angriff eines großen Heeres schrecklicher Mönche auf das Reich der Jungfrau. Gibbon nimmt auf Seiten der Aggressoren an der Schlacht teil und tötet mit seinem Schwert viele Gegner; die Mönche siegen. In der Nacht führt der Zwerg Asper den als Mönch verkleideten und mit einem Zauberstein verunstalteten Gibbon ins Gemach der schlafenden Königin. Mit einem Tuch wird sie verzaubert und kann sich weder rühren noch bemerkbar machen. Der Prinz vergewaltigt die machtlose Frau, seine Begleiter Kollr und Asper ihre Dienerinnen. Erlöst aus der Verzauberung, bittet die Geschändete Gibbon, sein häßliches Aussehen abzulegen. Er bleibt ein Jahr lang bei ihr im Turm, nachdem sich ihr Haß in Liebe gewandelt hat. Florentia gebiert einen Sohn, den sie Eskopart taufen. Die Königin läßt ein prächtiges Kloster bauen. Zur Einweihung wird ein Turnier abgehalten, an dem sich Gibbon wie gewohnt auszeichnet. Um sich abzukühlen, geht er in den Wald, verfolgt dort eine prächtige Löwin und ein Fabeltier (*hjasí*)¹, stürzt über Felsklippen in die Tiefe, verliert das Bewußtsein, erwacht auf dem Teppich und findet seine Schwester, die ihn der Vernachlässigung Grekas wegen tadeln und mit nach Grikkland nimmt. Trauernd zieht sich Florentia ins Kloster zurück.

Im Monat Mai wird die Hochzeit von Greka und Gibbon gefeiert, Maritus heiratet gleichzeitig Feritra. Der treue Helfer Kollr legt während dieses Festes seine Maske ab und erweist sich als Prinz Pluto aus Saxland, dessen Reich der Berserkerkönig Margari erobert hat. Gibbon verspricht, ihm zu seinem Recht zu verhelfen. Nachdem Pluto die Prinzessin Gira geheiratet hat, ziehen sie mit einem großen Heer gegen Margari. Gibbon zermalmt den bösen Riesen selbst im Ringkampf, während der Zwerg Asper in Wolfsgestalt die aus den Fingern Pfeile verschießende Mutter Obscura tötet; ihr Leichnam wird verbrannt. Pluto ist König in Saxland; er erhebt Asper zum Jarl und schenkt ihm vier Schlösser. Gibbon kehrt nach Grikkland zurück und bekommt mit Greka den Sohn Vilhjálmr.

Junker Eskopart wächst bei Alanus zu einem großen und ungestümen Riesen auf. Allein zieht er im Alter von vierzehn Jahren los, um von seiner Mutter den Namen des Vaters zu erfahren. Obwohl sie das Gelübde abgelegt hat, mit keinem Mann mehr zu sprechen, verschafft sich Eskopart Zugang zu ihr ins Kloster und zwingt sie, die ganze Geschichte von Gibbon zu erzählen. Eskopart schwört, den Vater umzubringen, um ihre Schande zu rächen. Darauf zieht er mit gutem Gefolge nach Grikkland und trifft seinen Vater vor der Stadt. Gibbon beleidigt den Sohn wegen dessen Körpergröße, Eskopart fordert ihn zum Duell heraus. Greka läßt Asper Gibbons Waffen vertauschen, damit dieser Eskopart nicht tötet. Der Zweikampf wird so hart geführt, daß beide Krieger schließlich ermattet zu Boden fallen. Getrennt werden sie gepflegt; jeder glaubt, den anderen umgebracht zu haben, und will nicht länger leben. Als sie von ihren Wunden geheilt sind, führt man sie zusammen und sie versöhnen sich vollständig. Eskopart erhält das gute Schwert und das Reich Frakkland². Er wird in Parisborg als König installiert und

¹ *hjasí* (vgl. LEACH, 1927).

² Hiermit endet die Saga in der Handschrift *AM* 335,4° (Haupttext in Pages Ausgabe); der Rest nach *AM* 529,4°.

schenkt Gibbon einen herrlichen Ring, ehe dieser nach Grikkland zurückkehrt. Wie in der Stunde der Not gelobt, gehen Greka und Gibbon nach zehn Jahren ins Kloster. Eskopart übernimmt Grikkland. Nach einer Pilgerreise nach Jórsalaheimr beendet Gibbon sein Leben als Einsiedler.

*

Jarlmanns saga ok Hermanns

Hermann hljóp fyr múninn mest,
mjög var Jarlmann leikinn vest

Allra kappa kvæði

Die *Jarlmanns saga ok Hermanns* ist in zwei Redaktionen in insgesamt mehr als 50 Abschriften überliefert. Die ältere, längere und ausführlichere (Haupthandschriften *AM 556b,4°*, Perg., letztes Viertel 15. Jh.; *AM 510,4°*, Perg., erste Hälfte 16. Jh.) bildet Grundlage der Ausgabe in *LMIR* 3, 1963. Die jüngere (Haupthandschriften *AM 529,4°*, Perg., 16. Jh.; *AM 167,fol.*, Pap., 17. Jh.) wurde von H. Rydberg 1917 und Bjarni Vilhjálmsson 1954 ediert, nachdem sie schon Joh. G. Liljegren auf Schwedisch übersetzt hatte: *Jarlmans och Hermans Saga; efter Isländska Handskrifter utgifven med upplysande Anmärkningar*, Stockholm 1819. Die Saga dürfte um oder kurz nach 1400 entstanden sein, nach St. Einarsson, *Heimili*, 1966, S. 272, in Oddi in Südisland.

Cederschiöld sieht in ihr ein Gegenstück zur *Konráðs saga keisarasonar* mit dem usurpierenden Jarlssohn; auch die *Karlamagnús saga*, *Mágus saga*, *Clári saga*, *Mírmanns saga* seien als Vorlage benutzt worden (*FSS*, S. CLIII f.). «Æmnet er meget broget». «Denne saga er [...] kun et sammenpluk af motiver». (F. Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, S. 105, 106) Über die Trollenspiele vgl. J. Samsonarson, *Kvæði og dansleikir*, 1964, 1, S. XVII f., 2, S. 9–13. E. Ó. Sveinsson, *Verzeichnis*, 1929, S. LV f., erwähnt das Motiv der von der Riesin gefangenen Prinzessin, *Viktors saga*, 1964, u. a. den häufigen Herrschernamen Vilhjálmr und das Motiv des verkleideten Wintergastes. Fast sicher ist nach Schach, *Influence*, 1969, S. 91 f., die Herkunft der *Jarlmanns saga* aus der *Tristrams saga*, wohl über die Vermittlung der *Rémundar saga keisarasonar*. M. Schlauch, *Romance*, 1934, S. 152 f., und *Arthurian Material*, 1965, S. 89 f., hebt ebenfalls die Parallelen zwischen Tristansage und *Jarlmanns saga* hervor. Diese charakterisiert Togeby (*L'influence*, 1972, S. 381) als «encore un Anti-Tristan».

König Vilhjálmr aus Savis in Frakkland hat zwei Kinder, den Sohn Hermann und die Tochter Herborg. Hermann wird vom Jarl Roðgeirr in *fræði*, *hirðsiðir* und *riddaraskapr* unterrichtet. Zusammen mit dem Jarlssohn Jarlmann werden ihm die sieben *liberales artes*, darauf die *riddarligar þróttir* beigebracht. Im Alter von sechzehn Jahren sind die beiden Schwurbrüder unerreicht an Stärke und Schönheit. Als der König stirbt, folgt ihm Hermann auf den Thron. Er wird ein guter Herrscher und führt mit Erfolg Krieg gegen heidnische Völker.

Jarlmann rät ihm, sich eine geziemende Frau zu nehmen, um seine Stellung zu festigen und sein Ansehen zu mehren. Ríkilát, die Tochter des Kaisers von Miklagarðr, sei die herrlichste aller Frauen und dazu die beste Ärztin. Obwohl Jarlmann am Erfolg einer Werbungsfahrt zweifelt, da Ríkilát schon viele königliche Freier abgewiesen hat, erklärt er sich bereit, für den König um ihre Hand anzuhalten. Von der Königsschwester Herborg erhält der Werbungsbote einen goldenen Ring, der die Liebe der Trägerin erwecken kann. Jarlmann segelt mit fünf Schiffen los und landet heimlich in Grikkland. Als kranker Kaufmann verkleidet, begibt er sich in die Stadt und kann sich Zutritt zur Prinzessin verschaffen. Wie Ríkilát den Schwindel durchschaut, trägt Jarlmann eloquent die Werbung vor. Ríkilát ist zwar durchaus beeindruckt, will sich aber nicht festlegen und verspricht lediglich, vorläufig keinen anderen zum Mann zu nehmen. Als Zeichen des Versprechens tauschen sie Ringe aus. Von diesem Augenblick an sind Ríkiláts Gedanken immer bei König Hermann.

Da erscheint unerwartet ein weiterer Werbungsbote; der Königsohn Ermanus aus Púll hat es ebenfalls auf die schöne Prinzessin abgesehen und will sich Krone und Kaisertochter nötigenfalls mit Gewalt bemächtigen. Er verfügt über ein unsiegbares Heer mit Kriegern aus Bláland, Bolgaraland, Svíþjóð hin kalda. Der Bote wird aber abgewiesen und zieht unter Drohungen weg. Man rüstet zur Schlacht und angesichts dieser Gefahr und der jungen Liebe willigt Ríkilát ein, den Franzosenkönig zu heiraten. Am folgenden Tag entbrennt der Kampf: der Himmel verdunkelt sich vor Pfeilen, man hört das Schlachtentgetobe dreißig Meilen weit, riesenhafte Bannerträger werden von Lanzen durchbohrt. Jarlmann tut sich als besonders mutiger Krieger hervor. Als der fremde Prinz fällt, fliehen die Heiden, doch sie werden gnadenlos verfolgt und keiner entkommt mit dem Leben.

Auch in Frankreich geschehen inzwischen unerhörte Dinge. König Romanus aus Blókumannaland hat von der jungen und hübschen Herborg vernommen und ist entschlossen, sie sich zu erpressen. Er fordert zudem, daß sie ihren christlichen Glauben ablege und daß der König sich ihm unterwerfe. Dies wird abgelehnt und die Schlacht führt tags darauf die Feinde dem gerechten Tod zu. Hermann kann den Sieg feiern, die eigenen Toten werden begraben, die Heiden ins Meer versenkt.

Jarlmann führt nun die Braut heim nach Savis, die beiden Verlobten verlieben sich augenblicklich und man trifft die Hochzeitsvorbereitungen. Zu Unrecht verdächtigt der König den Jarlssohn und seine Braut einer geheimen Liebe; Jarlmann zieht zornig fort.

Während die Festvorbereitungen in vollem Gang sind, erscheinen am Hof zwölf verummumte Männer (*kuflungar*) aus Affrika, die dem König eine neues Schloß bauen wollen. Erfreut willigt Hermann ein und als der herrliche Palast bereit steht, scheint das Glück des Herrschers vollkommen. Zur Belohnung überträgt er den Fremden die Bewirtung der Hochzeitsgäste. Doch sein Vertrauen wird mißbraucht, denn sie reichen so eifrig Bier, daß alle, selbst Braut und Bräutigam, betrunken niederfallen. Am nächsten Tag sind Schloß und königliche Braut verschwunden. Wiederum wird Jarlmann zu Hilfe gerufen. Er erklärt sich bereit, von neuem auszuziehen, um Ríkilát zurückzuholen. Mit dreißig Mann bricht er auf und ankert erst in der großen Stadt Pampilonia in Serkland, wo der uralte

König Rudent herrscht. Hier nimmt Jarlmann unter dem Namen Austvestan Winteraufenthalt. Durch seine Freigebigkeit gewinnt er die Herzen aller Leute und kann sich das Vertrauen des greisen Königs erschmeicheln. An einem Fest belauscht er drei Ritter in einem Gespräch über Rudents bevorstehende Hochzeit mit Ríkilát. Jarlmann erfährt, daß sich die gesuchte Prinzessin in der Nähe befindet, und bringt den König dazu, ihn zu seiner Braut zu führen. Jarlmann kann die in einer Glaskuppel eingesperzte Prinzessin nicht befreien, denn die Zauberkraft der Riesin Þorþjörg, die Ríkilát bewacht, ist zu groß. Nun gibt er vor, sich in das Ungetüm verliebt zu haben. Mit einem Goldring gewinnt er sie für sich; obwohl sie ihn *et mesta litilmenne* findet (‘den kleinsten Wicht’, S. 57), beeindruckt sie das Geschenk. Man plant die Hochzeit beider Paare.

Hermann kommt als Jarlmans Bruder Norðsunna ebenfalls nach Serkland. Mit allem Pomp wird das Fest gefeiert. Am Abend folgt Hermann dem alten König als Diener ins Schlafgemach, wo er seine Braut (und die vermeintliche des Königs) vorfindet. Mit dem eigenen Schwert des Brauträubers schlägt er ihm den Kopf ab und bringt Ríkilát zu seinen Leuten in Sicherheit. Gleichzeitig legt sich Jarlmann zur Riesin ins Brautbett und bohrt ihr das Schwert durch die Brust. Ihr teuflischer Schrei ruft die Feinde herbei, den ersten haut Hermann mit dem Schwert entzwei, dem zweiten schleudert er das Haupt der Riesin entgegen und bringt ihn so ums Leben. Sein Freund Jarlmann ist im Ringen mit der Riesin ohnmächtig zu Boden gesunken. Ihre Finger stecken so tief in seinem Fleisch, daß die Hände abgehauen werden müssen. Mit einem Sprung von der Stadtmauer können sich die beiden Helden retten. Auf der Rückfahrt werden sie von Ríkilát geheilt. Glücklich in Frankreich angekommen, wird das Hochzeitsfest ein zweites Mal gefeiert und Jarlmann erhält die Königsschwester und die Hälfte des Reichs. Drei Kinder hat er mit ihr, ehe sie beide ins Kloster gehen. Auch Hermann und seine Frau herrschen lange und glücklich und beenden ihr Leben im Kloster. Ihr Sohn Vilhjálmr übernimmt die Regierung.

*

Kirjalax saga

Kyrialax saga er hier kommen so qvalificerud sem
Monfr. umgetur, eru hier fáer, sem hana lesed
geta, lika er fölk hier orded afhuga soddan [. . .]
Eche fordæme eg sogulestur, enn annad er
þarfara

Bischof Björn Þorleifsson an Árni Magnússon,
28. April 1710¹

Die *Kirjalax saga* ist in nur rund 10 Abschriften bewahrt. Alle älteren Handschriften sind defekt: *AM 589 a, 4°*, Perg., zweite Hälfte 15. Jh. (diese Handschrift

¹ Arne Magnussons private Brevveksling, 1920, S. 617.

bildet Grundlage der Ausgabe von Kålund, 1917; Faksimile-Ausgabe von A. Loth, *EIMF* 11, 1977); *AM* 532,4°, Pap., ca. 1700; *AM* 395,fol., Pap., 18. Jh.; *AM* 588g,4°, Pap., ca. 1700 (Fragment). Gegenüber diesen Handschriften stellen die zwei folgenden: *AM* 489,4°, Perg., 15. Jh. (Faksimile-Ausgabe von F. W. Blaisdell, *EIMF* 12, 1980) und *Ny kgl.sml.* 1779,4°, Pap., zweite Hälfte 18. Jh., eine stark gekürzte, das nur aus einem einzigen, zudem schlecht lesbaren, da als Bucheinband verwendeten Blatt bestehende Fragment *AM* 567,XV, 4°, Perg., erste Hälfte 15. Jh., eine weitere eigenständige Redaktion dar. Kålund beschreibt die sieben Haupthandschriften der Saga im Vorwort seiner Ausgabe (S. V-XVIII). Laut ihm ist die *Kirjalax saga* im 14. Jh. entstanden (S. V); Sveinsson, *Viktors saga*, 1964, S. CCIV, datiert sie in dessen Mitte.

Vor allem der Herausgeber der *Kirjalax saga* hat sich im Vorwort und ausführlicher zudem in einem separaten Aufsatz (*Kirjalax sagas kilder*, 1917) mit den Quellen und Vorlagen dieser Erzählung auseinandergesetzt; Kålund kommt zum Schluß, daß es sich hier um «det besynderligste mosaik-arbejde af lån fra nordiske tekster» (1917, S. 6) handle, und nennt als schriftliche Texte, die der *Kirjalax saga* als Vorlage dienten, vornehmlich: *Alexanders saga* (s. auch J. Kristjánsson, *Um Fóstbræðrasögu*, 1972, S. 263), *Stjórn, Sverris saga, Hákonar saga, Njáls saga, Bretasögur, Trójumanna saga, Karlamagnús saga, Elis saga*; Ähnlichkeiten finden sich in der *Þiðreks saga, Tristrams saga, Hauksbók, Veraldar saga*; auch die Namen seien überall her entlehnt; ebenfalls Schlauch, *Romance*, 1934, für Quellen einzelner Stellen; Hofmann, *Gudrun*, 1867, S. 218-219. Kålund, der den gelehrten Stil hervorhebt – für Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, S. 106, ist es klar, daß der Verfasser ein Geistlicher war; vgl. auch Mogk, *Norweg.-isländ.Lit.*, 1909, S. 884 –, nennt als möglichen Verfasser den Skálholt-Bischof Jón Halldórsson (Bischof 1322-39) und erwägt, ob nicht der Verfasser der *Kirjalax saga* mit dem der *Rémundar saga keisarasonar* identisch sei (1917, S. 13f.; Ausgabe S. XXII f.); dabei geht er von der Annahme aus, dieser Autor habe sich – was die Turnierschilderungen beweisen würden – im Ausland mit den Ritterverhältnissen vertraut gemacht. Kålund findet, die Saga sei «i og for sig vel fortalt» (1917, S. 5), während Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 266, von «incongruous threads [...] woven into a web, garish and laughable» spricht und de Vries, *Altn.Lit.gesch.*, 1967, S. 536f., den «didaktische[n] Abenteuerroman» als «Häufung von gelehrt Kram» bezeichnet, die «einen sehr unerfreulichen Eindruck» mache. Sveinsson, 1964, S. CCV f., hebt als zwei Stilcharakteristika der *Kirjalax saga* die Eloquenz («no intention of telling a brief story») und die Gelehrsamkeit hervor, die dann von Sagas wie *Sigurðar saga þögla, Dínu saga drambláta, Ectors saga, Vilhjálms saga sjóðs* imitiert wurde. Hallberg (*Norröna riddarsagor*, 1971; *Broder Robert*, 1973; «*Tristram-Group*», 1975) bezieht die *Kirjalax saga* in seine umfassenden Stiluntersuchungen der *Riddarasögur* mit ein. Einarsson, *A History*, 1957, S. 164, sieht in der Erzählung ein Beispiel für den Geschmack der führenden Isländer im Spätmittelalter an klassischer Antike und griechischen Stoffen.

Der starke König Laicus herrscht in Grikkland; auf einer seiner zahlreichen Heerfahrten kommt er nach Syria, wo der ebenfalls mächtige König Dagnus regiert. Dieser hat den großen und tüchtigen Sohn Egias und die schöne und gebildete

Tochter Mathidia, die der Vater keinem Bewerber zur Frau geben will, und um die König Laicus unter einer Kriegsandrohung nun freit. Dagnus weist den Fremden ab und bietet sein Heer auf. Inzwischen tragen Egius und Laicus bereits eine Schlacht aus, in der der syrische Prinz vom Brautwerber überwunden, aber verschont wird. Nachdem sie ihre Feindseligkeiten begraben haben, versöhnt Egius den König mit Laicus, und dem Freier wird die Prinzessin versprochen; schweren Herzens akzeptiert sie den ihr Unbekannten. Die Hochzeit, die nach drei Monaten stattfindet, ist von unbeschreiblicher Pracht.

Prinz Egius hat in einem vom Schmied Dydalos erbauten Labyrinth das gefährliche Tier Honocentaurus getötet und dafür eine Prinzessin zur Frau bekommen.

König Laicus hat mit seiner Frau den Sohn Kirjalax, der sieben Jahre lang die *liberalis artes*, danach die Ritterkünste lernt, und auf allen Gebieten ein Meister wird. Nachdem ihn der König zum Ritter geschlagen hat, beweist er an einem Turnier im Duell gegen den unübertroffenen Ritter Romanus seine Tüchtigkeit als Krieger und erhält als Auszeichnung dessen unvergleichliches Pferd. Vom König vor die Wahl gestellt, das Reich in Grikland zu übernehmen oder in der Fremde seine Kraft zu erproben, entschließt sich der junge Kirjalax, fortzuziehen. Mit einer starken Flotte und in guter Gefolgschaft segelt er nach Frigia, wo König Soba herrscht. Kirjalax, der die Sitten ausländischer Herrscher kennenlernen will, wird dort gut empfangen und erfährt, daß König Solldan aus Babilon von Frigia ungeheure Steuern an Tieren und Mädchen und Jungen edler Abstammung verlange und nun einen Kriegszug vorbereite. Kirjalax will solange in Frigia bleiben, bis der Aggressor das Land angreift. In der Zwischenzeit besichtigt er bei den Ruinen von Troja die Grabstätten von Ektor, Akillas, Priamus und anderen Helden. Solldan rückt nun mit seinem unbesiegbaren Heer schrecklicher Riesen, Neger, Berserker, Monster und Kampftiere heran. Kirjalax, der den bedrängten Soba unterstützen will, rät zu einer Kriegslist: mit Mäusen und Räderknirschen sollen die fürchterlichen Elefanten der Feinde in die Flucht getrieben werden. Ein alles durchdringendes Kriegsgeheul eröffnet die Schlacht, in der so viele Männer verstümmelt werden und fallen, daß die drei Nornen kaum die Schicksalsfäden durchschneiden können; mit der Mäuselist schlagen Sobas Leute die Elefanten und die Ungeheuer zurück. Kirjalax läßt gegen die vier Söhne des feindlichen Königs vier Ritterformationen kämpfen; er selbst überwindet nach hartem Zweikampf den ältesten Prinzen, Adonias, und nimmt ihn gefangen, während von den übrigen einer umkommt, die beiden anderen auch in die Hände von Kirjalax fallen, worauf die Heiden die Flucht ergreifen. Die direkte Begegnung zwischen den Heeren der Könige wird entschieden, als Kirjalax mit seinen Leuten eingreift und die zahlmäßig überlegenen Feinde so stark dezimiert, daß Solldan auf seine Schiffe flieht. Mit großen Schätzen löst er seine gefangenen Söhne aus und die beiden Herrscher versöhnen sich.

Kirjalax zieht mit seiner Flotte nach Sikiley, wo Kaiser Zeno und König Lodicus vom Wikingerhäuptling Eugenius bedroht werden; der Held bekämpft und schlägt das Angreiferheer aus dem Norden in einer langen und harten Schlacht und vertreibt Eugenius, der später, wie es die *Gesta Romanorum* erzählen, Romaborg einnimmt. Nach der Siegesfeier segelt Kirjalax weiter nach Akrsborg und besucht von dort aus Kreuz und Grab Jesu in Jórsalaborg sowie viele andere

Heiligtümer und Reliquien; er schwimmt im Jordán und reist weiter nach Indialand, wo Drachen und andere Fabeltiere in den Bergen hausen. Sie sehen dort den großen Vogel Fenix und die Sitacus geheißenen Vögel, werden von schrecklichen Wesen (*griffonis*) überfallen und fliehen vor diesen. Kirjalax kommt nach Affrika, Asia und bis ans Ende der Welt, kehrt schließlich nach Sikiley zurück und wird von König Lodovicus mit einem Fest begrüßt. Kirjalax' treuer Begleiter Romarik heiratet die älteste sizilianische Prinzessin. Darauf segelt der Held heim nach Grikkland, wo ihm ein prächtiges Fest bereitet wird. König Laicus rät ihm, um Florencia, die unvergleichlich schöne und kluge Tochter des Kaisers Lotarius von Miklagarðr, zu freien. Es werden edle Boten mit der Werbung ausgesandt, doch der Kaiser lehnt Kirjalax als seiner Tochter nicht ebenbürtig ab, obschon sie selbst einverstanden wäre. Mit einem großen Heer ziehen die verschmähten Werber gegen den Kaiser; es wird verabredet, daß sich die besten zwölf Ritter auf beiden Seiten duellieren sollen, und nachdem Kirjalax und Romanus ihre Gegner überwunden haben, bringt der tüchtige Ritter Rogerus eine Versöhnung zustande und Kirjalax erhält die Prinzessin auf seine erneute Werbung. Da König Laicus an einer Krankheit gestorben ist, wird Kirjalax König von Thessalia. Inzwischen bereitet man in Miklagarðr das Fest vor; die Hochzeit ist von unbeschreiblicher Pracht und vor den zahlreich versammelten Herrschern aus vielen Ländern tritt Kaiser Lotarius sein Reich an Kirjalax ab und krönt den Helden.

Romanus, der sein herrenloses Herzogtum in Italia übernehmen will, erhält Kirjalax' Schwester Luciana zur Frau.

Kaiser Kirjalax hat die schönen, großen und starken Söhne Villifer und Valterus, beides hervorragende Ritter. Der besonnene Villifer wird ein unübertriffter Richter, während sich der heftige und ungestüme Valterus auf Abenteuerfahrten bewährt. Da erscheint eines Tages am Hof der herrliche Ritter Kvinatus aus Almannia und bietet dem Kaiser seine Dienste an; Kirjalax weist ihm Valterus' Platz in der Halle zu, doch der zurückgekehrte Prinz fordert – seinen Rang zu sichern – den Fremden zum Duell heraus, in welchem der unbekannte Ritter auf edle Art seine Überlegenheit unter Beweis stellt. Die beiden Brüder verbinden sich in Freundschaft dem Fremden, der sich als Romanus' und Lucianas Sohn entpuppt; Kvinatus bleibt am Hof und wird durch seine Freigebigkeit und Güte bald beliebt. [Damit endet die Saga defekt.]

*

Konráðs saga keisarasonar

Konráðr lagði kappit á,
kunni hann bezt út ríða.

Allra kappa kvæði

Die *Konráðs saga keisarasonar* ist in mehr als 40 Abschriften überliefert. Die wichtigsten alten, allerdings meist unvollständigen Handschriften sind: *Sth.Perg. 4:o nr*

7, ca. 1350; *Sth.Perg.fol. nr 7*, drittes Viertel 15. Jh.; *AM 529,4°*, Perg., 16. Jh.; *AM 180b, fol.*, Perg., 15. Jh. (Fragment). Diese Handschriften repräsentieren die ältere, längere Redaktion. Eine eigenständige, gekürzte Redaktion ist *Sth.Perg. 4:o nr 6*, ca. 1400 (Faksimile-Ausgabe von D. Slay, *EIMF* 10, 1972); nach einer Abschrift dieser letzteren Handschrift (*AM 179, fol.*, Pap., 17. Jh.) gab Gunnlaugur Þórðarson 1859 in Kopenhagen die Saga als *Konráðs saga keisarasonar, er fór til Ormalands* heraus, während die erste Redaktion G. Cederschiölds (FSS) und Bjarni Vilhjálmssons (1954) Ausgaben zugrundeliegt (die Handschriften sind in den Einleitungen in FSS und *EIMF* 10 ausführlich behandelt; O. J. Zitzelsberger, *AM 567*, 1980, *The Filiation*, 1981, hat das gesamte Handschriftenmaterial der *Konráðs saga* einer neuen Untersuchung unterzogen). Übereinstimmend wird die (ältere Redaktion der) *Konráðs saga* von der Forschung als eine der ältesten Märchensagas überhaupt bezeichnet und um 1300 datiert (so Einarsson, *A History*, 1957, S. 164: zusammen mit der älteren Version der *Mágus saga* ganz am Anfang der Märchensagaentwicklung; Halvorsen, *Konráðs saga keisarasonar*, 1964, Sp. 73; Togeby, *L'influence*, 1972, S. 381; Bjarni Vilhjálmsson, *Riddarasögur*, 1954, Bd. 3, S. IX, datiert sie sogar in die zweite Hälfte des 13. Jhs.).

Während etwa Leach eine direkte Einfuhr der *Konráðs saga keisarasonar* über ähnliche Wege wie im Fall der *Piðreks saga* annimmt (Hanseaten – Norwegen; *Angevin Britain*, 1921, S. 165, 383), kommt Cederschiöld, FSS, S. CXLVII ff., zum Resultat, daß der Verfasser der Saga wohl letztlich ausländische Stoffe (neben anderen Namentausch [vgl. *Loher und Maller*], Schlangenreich, Löwenritter) verwendete, daß aber, da alle auch in der nordischen Literatur bekannt sind, nicht eine eigentliche Übersetzung angenommen werden muß; ähnlich auch Kölbing, *Flóres saga ok Blankiflúr*, 1896, S. IX, und E. Ó. Sveinsson, *Verzeichnis*, 1929, S. LII. Damsgaard Olsen, *Høvisk litteratur*, 1965, S. 115, spricht von der *Konráðs saga* als Beispiel für «den hjemmelavede eventyrroman, der helt igennem bygger paa laante motiver». Einzelne Motive werden behandelt von Schlauch, *Romance*, 1934 (Löwenritter als französischer, Karfunkel, Steinsuche, Musikanten, Schlangenpfuhl als klassische und orientalische Stoffe), Sveinsson, *Viktors saga*, 1964, S. CXXV (verkleideter Wintergast), Harris, *The Lion-Knight*, 1970, und Beck, *Hit óarga dýr*, 1972 (Löwenritter). Auf die Beziehung zwischen der *Konráðs saga* und der *Jarlmanns saga ok Hermanns* machen Cederschiöld, FSS, S. CLIII f. (der treue Diener Jarlmann als Gegenfigur zu Roðbert), zwischen der *Konráðs saga* und der *Þjalar-Jóns saga* (Konráðr und Roðbert als Handlungsfiguren in beiden Sagas) Cederschiöld, S. III und CLXVI f., und Damsgaard Olsen, 1965, S. 115 f., aufmerksam. S. auch unten S. 315. Wisén, *Riddara-Rímur*, 1881, S. XX ff., und Þórólfsson, *Rímur*, 1934, S. 395 ff., untersuchen die *Konráðs rímur* im Verhältnis zu den zwei Redaktionen der Saga und zur färöischen Ballade *Koralds kvæði* (CCF 111).

Die *Konráðs saga keisarasonar* hat durchaus widersprüchliche Bewertungen erfahren. Mogk, *Norweg.-isländ.Lit.*, 1909, S. 880, sieht in der Saga «kein Kunstwerk», denn: «Alles ist breit erzählt, die Charaktere sind voll psychologischer Rätsel, die Motivierungen und Verbindungen der Thatsachen sind manchmal mehr als naiv. Dass der Verfasser ein Geistlicher war, kann man auf Schritt und Tritt sehen». In seiner Besprechung der FSS sucht er Cederschiölds Annahme vom

jungen Alter der kürzeren Fassung zu widerlegen (Mogk, *Rezension* ‹FSS›, 1885, S. 475): kurz = ursprünglich, ausführlich = später Zerfall. Dazu Rossenbeck, *Die Stellung*, 1970, bes. S. 141ff. «Reines Märchenabenteuer» ist die Saga für de Vries, die zudem ihre Motive «ungeschickt genug» verwende (*Altn.Lit.gesch.*, 1967, S. 536). Dagegen wird die *Konráðs saga* von F. Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, S. 105, sehr wohlwollend kommentiert: Konráðr «danner [...] en velgørende modsætning til næsten alle andre kongesønner, der udtrykkelig siges at have studeret, lært artes liberales osv.». «Sagaen er en smuk samling af mange motiver [...] men den er godt og underholdende sat sammen og ret morsomt fortalt; den er helt igennem præget af nordisk ånd; de to hovedpersoners karakterer er ikke dårlig skildrede, så at der her kunde tales om personligheder». Ähnlich Þórólfsson, 1934, S. 395, und Bjarni Vilhjálmsson, *Riddarasögur*, Bd. 3, S. IX; Halvorsen, 1964, Sp. 73: «K.s.k. er en av de bedre sagaer av dette slag».

Der mächtige Kaiser Ríkarðr herrscht in Saxland; ihm sind alle Länder nördlich des Meeres untertan. Er hat den Sohn Konráðr und die Tochter Silvia. Der Prinz wird beim gelehrten Jarl Roðgeirr erzogen und erhält dessen Sohn Roðbert als Gefolgsmann; wie der Jarlssohn erkennt, daß ihm der Prinz in allen Rittersparten weitaus überlegen ist, beginnt er mit großem Eifer Sprachen zu lernen und überzeugt gleichzeitig Konráðr davon, daß er das nicht zu tun brauche. So wie Konráðr in den kriegerischen Fertigkeiten unerreicht bleibt, so übertrifft Roðbert alle anderen mit seinen Sprachkenntnissen. Zusammen kehren die Schwurbrüder an den Hof des Kaisers zurück.

Konráðr verzichtet trotz der wohlgemeinten Ratschläge des Kaisers darauf, fremde Sprachen zu lernen. Als die Prinzessin, die die beiden Ritter häufig in ihrem Gemach besuchen, von Roðbert schwanger wird, nimmt Konráðr den Verräter vor dem erzürnten Kaiser in Schutz, so daß er sein Leben behalten kann und nur aus dem Reich verwiesen wird. Roðbert überredet den Prinzen, mit ihm zu ziehen und verspricht, ihn niemals wieder zu hintergehen. Mit herrlicher Flotte segeln sie zum mächtigen Kaiser von Miklagarðr, der sie gut empfängt. Vor dem Herrscher gibt sich Roðbert, der als einziger im Gefolge der Fremden die Landessprache versteht, als Prinz Konráðr aus, bezeichnet den Prinzen, der dem Kaiser schöner und von edler Herkunft scheint, als Jarlssohn Roðbert und verleumdet ihn als dumm und ihm selbst unterlegen. Mit seiner Eloquenz unterhält Roðbert den Kaiser aufs Beste.

Der griechische Kaiser hat die wunderschöne und unübertraffen kluge Tochter Matthildr; Roðbert findet, sie wäre die einzige ihm ebenbürtige Frau, doch die Prinzessin, die zwar von seinem Wissen und seiner Klugheit durchaus nicht unbeeindruckt ist, vermutet in ihm eher einen Jarls- denn einen Kaisersohn und will ihn vorerst nicht heiraten. Ihr Mißtrauen erhärtet sich, als sie erfährt, daß die Ritter aus Saxland dem scheinbar Rangniedrigeren (Konráðr) dienen. Der Verräter gibt Konráðr gegenüber vor, er habe in seinem Namen um die Prinzessin gefreit, warnt aber zugleich den Kaiser vor ihm. Er bringt den Prinzen dazu, ihm vorübergehend seine Gefolgsleute auszuleihen und überzeugt damit den Kaiser von seinem Rang. Mißfallend bemerkt er, daß die Prinzessin den prächtigen Kaisersohn zu ihrer Rechten setzt; ihr abweisendes Verhalten auf seine erneute Werbung

erklärt er mit Konráðrs vermeintlichen Zauberkünsten, worauf ihn der Kaiser ums Leben bringen will. Tags darauf besucht Konráðr die Jungfrau allein; mit Hilfe eines Heftes, in dem siebzig Sprachen dargestellt sind, finden sie zu einem Idiom, das beide verstehen. Sogleich erfragt sie den Namen des Fremden und ist aufgrund seiner herrlichen Erscheinung überzeugt, in ihm den wahren Prinzen vor sich zu haben; sie warnt ihn vor dem Jarlsohn und dem Kaiser, er erinnert sie an ihr Versprechen, nur den weitberühmten Kaisersohn Konráðr zum Mann zu nehmen.

Konráðr stellt vor der Stadt seine Ritterfertigkeiten unter Beweis. Als er am Abend zurückkehrt, greifen ihn zwei fürchterliche Negerberserker (*blámenn*) an, die er im Kampf besiegt. Ihre abgetrennten Köpfe trägt er vor den Kaiser. Am nächsten Tag demonstriert er wieder sein Können, und findet am Abend nur das vom schrecklichsten Löwen bewachte Stadttor unverschlossen. Im Vertrauen auf Gott reitet er gegen das ungeheure Tier an, tötet es mit einem Schlag, trennt den oberen Teil des Kopfes ab und bringt ihn zur Prinzessin und zum Kaiser. Am dritten Tag zeigt Konráðr nochmals seine Künste; wie er zurückkommt, sind alle Tore verriegelt. Er reitet auf einen Berg, befreit dort einen Löwen aus den Klauen eines Flugdrachen, tötet das Ungeheuer, nimmt dessen Gold und Klauen mit sich und läßt den dankbaren Löwen, der sich ihm anschließt, eines der Tore aufbrechen. Die Prinzessin heilt das verwundete Tier und rät Konráðr, seine wahre Identität zu enthüllen. Der Prinz zeigt dem Kaiser die Drachenklauen und offenbart ihm darauf vor versammeltem Hof – in der Landessprache, die er inzwischen gelernt hat! – seinen Rang; um dies zu beweisen, bittet er den Herrscher, ihm eine Aufgabe zu stellen. Der Kaiser schickt ihn auf die Suche nach einem wunderbaren grünen Stein. Als Belohnung wird ihm die Kaisertochter zur Frau versprochen.

Die Prinzessin beschreibt Konráðr den Weg: über die Blálandseyjar und das Land der Elefanten, die nur Schweine fürchten, über eine Steinbrücke gelange er ins Reich der Schlangen, wo der gesuchte Stein zu finden sei. Konráðr zieht aus, läßt seine Leute auf den Inseln zurück, durchquert das Land der Löwen, wo er mit Hilfe eines krähenden Hahns einen großen Löwen erlegt, das Elefantenland, nachdem er dort einen riesigen Elefanten niedergestreckt hat, und kommt an Pfingsten über die Steinbrücke in die Stadt, in der alle Türme und Häuser von Schlangen besiedelt sind. Im prächtigen, goldenen Hauptpalast liegen die Reptilien bewegungslos da (Pfingsten!), so daß der Held unbehelligt den grünen, einen weißen und einen roten Stein behändigen kann, welche zwei kleine Schlänglein zwischen sich hin und her werfen; auf dem Rückweg nimmt er weitere Schätze mit sich, verläßt das unheimliche Land und gelangt dank Gottes Hilfe wohlbehalten zu seinen Rittern. In Miklagarðr begrüßt ihn die Prinzessin herzlich; Konráðr zeigt ihr die vielen wunderbaren und magischen Edelsteine, Hörner, Gefäße, Stoffe und Felle aus Ormaland und überbringt darauf dem Kaiser den grünen Stein. Um die allerletzten Zweifel zu beseitigen, soll der Held sich nun im Duell mit dem Kaiser selbst messen. Konráðr wirft den Herrscher vom Pferd, was dieser als Beweis für seine königliche Identität betrachtet. Er läßt nun die beiden Ritter mit ‹gleichem› Namen gegeneinander reiten. Der Held hebt den Verräter Roðbert aus dem Sattel und wirft ihn in den Dreck des Stadtgrabens. Niemand zweifelt mehr daran, daß Konráðr der wahre Prinz ist, während man den Usurpator

aus dem Land jagt¹. Konráðr eilt darauf nach Saxland, um seinen Vater von einem bereits vorbereiteten Kriegszug zu seiner Befreiung abzuhalten; zusammen kehren sie nach Miklagarðr zurück, wo man sie freudig empfängt und die Hochzeit von Konráðr und Matthildr feiert. An dem herrlichen Fest, das einen halben Monat dauert, berichtet Konráðr von seinen Erlebnissen und verschenkt die erbeuteten Gegenstände. Der Kaiser von Miklagarðr lässt die Geschichte in drei Exemplaren niederschreiben. Nach seinem Tod übernimmt Konráðr die Regierung, sein Sohn Vilhjálmr wird Kaiser in Saxland, sein zweiter Sohn, Heinrekr, folgt ihm auf dem Thron von Miklagarðr. Die Erzählung hat ein Geistlicher auf einer Straße gefunden.

*

Mágus saga

Margt brallaði Máus jall meir enn eftir vonum
I vináttu við Keysara Kall kom Amundasonum

JS 623,4° 1a

Die Handschriftenüberlieferung der *Mágus saga* – häufig auch als *Bragða-Mágus saga* bezeichnet – ist äußerst kompliziert. Insgesamt ist die Saga in zwei Hauptredaktionen in über 60 Abschriften bewahrt, was zusammen mit den zahlreichen Bearbeitungen ihre außerordentliche Beliebtheit dokumentiert. Am eingehendsten hat sich bisher G. Cederschiöld (Einleitung der Ausgabe, *FSS*, S. CIV ff.) mit den Handschriften beschäftigt. Ergänzend beschreibt Lane, *A Note*, 1934, 12 isländische Papierhandschriften der *Mágus saga*. Erst die in Vorbereitung befindliche kritische Neuausgabe von Brian Dodsworth wird jedoch Klarheit über die Handschriftenverhältnisse der *Mágus saga* bringen können. Die wichtigsten Handschriften sind einerseits *AM 580,4°*, Perg., erste Hälfte 14. Jh. (die älteste Handschrift = A) und *AM 533,4°*, Perg., Beginn 15. Jh., als kürzere Redaktion (diese sind ediert in *FSS*), anderseits *AM 152,fol.*, Perg., 15. Jh. (F) als längere Redaktion (ediert von Gunnlaugur Þórðarson, Páll Eggert Ólason und Bjarni Vilhjálmsson: *Mágus saga hin meiri*). Cederschiölds Ansicht von der Ursprünglichkeit der kürzeren Redaktion, die u. a. Mogk, Heinzel und Ranisch übernahmen, ordnet Rossenbeck, *Die Stellung*, 1970, S. 138–157, in ihren forschungsgeschichtlichen Zusammenhang ein; er kommt nach einer Untersuchung der Erzählperspektive zum Schluß: «Es mag also sein, daß die Fassung F, so wie sie jetzt mit den þættir vorliegt, jünger ist als A; ihre Grundlage steht der Quelle näher und ist deshalb mit

¹ Nach dem Wortlaut von *Sth.Perg. 4:o nr 6* kommt Roðbert mit Hinterlist zu einem Reich im Osten (Ausgabe 1859, S. 40, entsprechend *Perg. 4:o nr 6*, Bl. 118v¹⁴⁻¹⁵, vgl. *EIMF* 10, 1972); darüber berichtet die *Þjalar-Jóns saga*.

^{1a} Zitiert nach LANE, *A Note*, 1934, S. 500.

großer Gewißheit älter». (S. 154) In der Regel wird die kürzere *Mágus saga* als eine der ältesten (und somit besten: «den ældste og bedste af disse sagaer», Nordal, *Sagalitteraturen*, 1953, S. 268) Märchensagas um 1300, die längere *Mágus saga* um 1350 datiert (E. Ó. Sveinsson, *Viktors saga*, 1964, S. CCII f.; Halvorsen, *Mágus saga*, 1966, Sp. 240, aufgrund des Alters der ältesten Handschrift und des Einflusses von der *Piðreks saga*). Zusammen mit der *Konráðs saga keisarasonar* steht sie am Anfang der isländischen *Riddarasögur* (Einarsson, *A History*, 1957, S. 164). Vielleicht ist sie im westisländischen Reykhólar entstanden (Einarsson, *Heimili*, 1966, S. 272).

Die verhältnismäßig ausführliche Forschungsliteratur zur *Mágus saga* – hier nur ganz summarisch zusammengefaßt – widmet sich vorwiegend den Quellenproblemen. Als erster hat F. Wulff (*Recherches*, 1873) auf den Stoffzusammenhang mit dem altfranzösischen Versepos *Renaud de Montauban* aus dem frühen 13. Jh. hingewiesen. Andere einschlägige Arbeiten, die weitere Motiventsprechungen der Saga in ausländischen Werken zu Tage förderten, sind: Suchier (*Die Quellen*, 1875), Köhler (*Zur Mágus-Saga*, 1876), Kölbing (*Zur älteren romantischen Litteratur*, 1876), neuerdings Hamer (*Mágus saga*, 1979). Da die bewahrten Fassungen der *Mágus saga* keine direkten Übersetzungen oder Bearbeitungen der französischen Erzählungen darstellen können, ist entweder mit mündlichen Überlieferungen als Quelle für die Saga (so u.a. Cederschiöld, *FSS*, S. LXXXIV; Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 258) oder mit einer verlorenen, in Norwegen verfertigten Übersetzung als Zwischenglied zu rechnen (Togeby, *L'influence*, 1972, S. 377–78, sieht die Existenz einer solchen Übersetzung durch färöische Balladen bewiesen, die den Stoff ebenfalls bewahren; vgl. auch Halvorsen, 1966). Die Saga weist Kenntnis folgender nordischer Werke auf: *Piðreks saga*, *Karlamagnús saga*, *Hálfss saga ok Hálfrekka*, Königssagas, *Snorra-Edda* (*FSS*, S. XC ff.). Zum nicht genau geklärten Verhältnis zwischen der *Mágus saga* und der *Ǫrvar-Odds saga* vgl. Boer (*Weiteres zur Ǫrvar-Odds saga*, 1892; *Noch einmal Ǫrvar-Odds saga*, 1893) und Cederschiöld (*Har Ǫrvar Odds saga lánat*, 1893; *Slutamärkning*, 1893).

Einzel motive wurden vor allem von Lawrence (Beginn der Saga – *Shakespeare's Problem Comedies*, 1969, S. 53–4), Schlauch (Víðførull-Figur – *Widsith*, 1931, bes. S. 975 ff.; Übertretung der drei Verbote, Zaubereien, Palast, Ebenbürtigkeit der Frau – *Romance*, 1934), Wahlgren (Ähnlichkeiten mit dem *meykongr*-Komplex zu Beginn – *The Maiden King*, 1938, bes. S. 16–18), Schach (Statue, Treue des Werbungsboten – *Influence*, 1969, S. 92–93), Louis-Jensen (Kopf in den Schoß-Legen – *Kongesagastudier*, 1977, S. 122), Pétursson (ATH 927 A – *Miðaldaævintýri*, 1976, S. LXXXII; vgl. dazu auch Sveinsson, *Verzeichnis*, 1929, S. LI f.), Liestøl (norwegische Ballade *Dei tri vilkaari* – *Norske trollvisor*, 1915, S. 217–220) untersucht. Stilanalysen liegen von Sveinsson (1964, S. CCII f.: eine Mischung aus klassischem und romantischem Stil; Erweiterung als Stilprinzip der längeren Fassung), Rossenbeck (1970), Hallberg (*Norröna riddarsagor*, 1971; *Broder Robert*, 1973; «*Tristram-Group*», 1975) und Schach (*Some Observations*, 1975) vor.

Allgemein wird die hohe erzählerische Qualität dieser Saga hervorgehoben: «the excellence of the saga's construction» (Sveinsson 1964, S. CCII); «Sagan er einna skemmtilegust allra riddarasagna» (*Skýringar* 1978, S. 120); «Sagaen er vel-skrevet» (Halvorsen, 1966, Sp. 240); «Forf. har været en god og jævn fortæller»

(Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, S. 102); «Das ganze ist ein schönes, zusammenhängendes ganze», die Saga ist in der kürzeren Fassung «entschieden ein Kunstwerk» (Mogk, *Rezension FSS*, 1885, S. 474); «Als literarisches Erzeugnis ist die Mágus-saga eine der trefflichsten romantischen Sagas. [.] Alles spielt am Rhein und nirgends lassen sich in den geographischen Vorstellungen grobe Fehler finden». (Mogk, *Norweg.-isländ.Lit.*, 1909, S. 875). Allerdings wird die längere Fassung, «eine lange, hauptsächlich aus Motiven anderer französischer Lieder zusammengestohlene Fortsetzung» (de Vries, *Altn.Lit.gesch.*, 1967, S. 513), z.T. strenger beurteilt: dieses Werk eines «geschwätzige[n] epigone[n]» «ist ein seltenes gemisch aus allerlei gelesenem oder gehörtem, ohne dass durch das ganze ein einheitlicher faden geht» (Mogk, 1885, S. 474). Jedoch Finnur Jónsson: «Også denne bearbejdelse er læselig og underholdende». (1924, S. 102) Gerade die ausführlichere Redaktion der *Mágus saga* hat in Island in der Neuzeit die größere Beliebtheit erlangt (vgl. auch Bjarni Vilhjálmsdóttir, Bd. 2, S. XI) und wurde 1958/59 gar im isländischen Rundfunk ausgestrahlt².

Der mächtige, überhebliche Kaiser Játmundr herrscht in Verminzoborg in Saxland. Seine größte Leidenschaft ist das Schachspiel; drei Dinge besitzt er, die er über alles hochhält: einen Falken, ein Pferd, ein Schwert. Sein Ratgeber Sigmundr schlägt ihm vor, Erminda, die Tochter von König Hrólfr aus Garðaríki, zu heiraten. Der vom Kaiser ausgeschickte Werbungsbote erreicht die Einwilligung von Erminda, obwohl sie vermutet, dass Játmundr sie als seiner nicht ebenbürtig betrachtet. Bevor sie an der Hochzeit zum ersten Mal vor den Kaiser tritt, zieht sich Erminda eine Haut über das Gesicht, die ihre außerordentliche Schönheit verdeckt. Darauf lässt sie Játmundr einen Hahn teilen. Der beleidigte Kaiser will sich später für diese Schmach rächen. Sie leben einige Jahre zusammen, ohne dass er mit seiner Frau Geschlechtsverkehr pflegt.

Als der Kaiser eines Tages auf Heerfahrt zieht, um eine von Wikingern eroberte Stadt zu befreien, stellt er seiner Frau die unlösbar scheinenden Aufgaben, während seiner dreijährigen Abwesenheit drei seinen Lieblingsstücken gleichwertige Gegenstände zu beschaffen und einen Sohn zu gebären, dessen Vater er selbst ist. Nach seiner Abreise segelt Erminda mit einer Flotte los. Während der Kaiser die Stadt belagert, erscheint sie in Gestalt eines schönen Jarls aus Írland mit Namen Íringr. Es gelingt ihr, dem Kaiser im Schachspiel die drei Schätze abzunehmen; darauf lässt sie ihre Schiffe zur Abfahrt bereitmachen. Am nächsten Tag erblickt der Kaiser in einem Zelt eine herrliche Frau (Erminda ohne ihre Maske), von der er annimmt, es sei die Gemahlin des Jarls. Er beschläft die ihm Unbekannte und glaubt, sich damit am Jarl zu rächen; dieser zieht darauf weg. Im zweiten Jahr kehrt die Kaiserin zurück und gebiert ein Kind, das Karl getauft wird. Bei seiner Rückkehr zeigt Erminda dem Kaiser Pferd, Schwert und Falke sowie den Knaben. Nachdem sie ihre Haut abgezogen und der Kaiser sie als Frau aus dem Zelt erkannt hat, versöhnen sie sich und führen ein glückliches Eheleben.

² Framhaldssaga 29. 10. 1958–25. 2. 1959, vorgelesen von Andrés Björnsson, dagsskrártjóri útvarps, in einem Programm mit dem Titel «Lestur fornrita». Freundliche Auskunft von Ríkisútvarpið, Reykjavík, 4. 2. 1982.

Der Jarl Ámundi hat die Söhne Vígvarðr, Rognvaldr, Markvarðr und Aðalvarðr und die Tochter Maktildr. Der unverheiratete, tüchtige und schlaue Jarl Mágus wirbt um die schöne Maktildr und erhält sie gegen das Einverständnis, Ámundis Söhnen jederzeit Hilfe zu leisten.

Der Kaiser zwingt Rognvaldr zum Schachspiel, in welchem dieser drei Mal siegt. Erzürnt schleudert ihm der Herrscher die Schachfiguren ins Gesicht, so daß das Blut spritzt. Als seine Brüder bereits den Hof verlassen haben, erschlägt der jähzornige Vígvarðr den Kaiser mit seiner Axt. Darauf fliehen sie nach Hause, wo sie der Vater – der Vasall des Kaisers – fortschickt, dank einer List ihnen jedoch, ohne seine Treue zum Herrn zu brechen, den Weg zu einem geheimen Unterschlupf im Wald weist, wo sie sich drei Jahre lang versteckt halten können. Karl ist inzwischen dem Vater auf dem Thron gefolgt.

Als Rognvaldr drei Jahre später den Unterschlupf verläßt, wird er entdeckt und dem Kaiser verraten. In der anschließenden Verfolgung gelingt es dem schlauen Rognvaldr, mit zwei seiner Brüder in einen Wald zu entweichen, während Aðalvarðr gefangen wird. Die anderen drei verschanzen sich in einem uneinnehmbaren Schloß, das Jarl Mágus eigens für sie hat bauen lassen. Mágus geht nun in Verkleidung eines armen Alten – Skeljakarl – an den Hof nach Verminzoborg. Dort spiegelt er mit seinen Zauberkünsten eine Überschwemmung in der Halle des Kaisers vor, stellt dadurch die feigen Ratgeber, allen voran Ubbi, bloß und befreit schließlich Aðalvarðr, dem es in der Gefangenschaft gut ergangen ist. Aðalvarðr vereint sich mit seinen Brüdern.

Der verschlagene Ubbi bringt sich mit List in den Besitz eines Horns, dessen Klang jenem von Mágus zum Verwechseln ähnlich ist. Damit lockt er Vígvarðr und Markvarðr aus dem Schloß, während Rognvaldr und Aðalvarðr die Täuschung durchschauen. Im anschließenden Kampf wird Markvarðr vom Kaiser, Ubbis Sohn Erlendr von Rognvaldr gefangengenommen; beide werden geschont. Mágus geht in neuer Verkleidung unter dem Namen Viðforull an Karls Hof; er gibt sich als uralter Wanderer aus und erzählt von den Helden Þiðrekr, Attila, Gunnarr, Högni, Sigurðr, Hálfir, die er selbst gekannt habe. In aller Öffentlichkeit legt Viðforull seine alte Haut (*ellibelgr*) ab und nimmt ein junges Aussehen an. Einige Zeit darauf führt er dem staunenden Hof die bekannten Sagenfiguren vor und läßt sie Kämpfe austragen, bis die Ratgeber wieder das Weite suchen. Schließlich springt sogar der Kaiser erschrocken davon und vergißt den Gefangenen, der mit Mágus zu seinen Brüdern zurückkehrt.

Fünf Jahre später stirbt Jarl Mágus; seine Leiche wird auf einem Schiff außer Landes gebracht. Nach weiteren drei Jahren erscheint in Verminzoborg ein weißbrauner Mann – *hinn hálfliði maðr* – aus Bláland (Mágus in einer neuen Verkleidung) und wird vom Kaiser aufgenommen und als Herrscher über Boslaraborg eingesetzt. Rognvaldr wird nach einem Turnier mit dem Zweifarbigem in einen Hinterhalt gelockt, kann aber dank seines Wunderpferdes entweichen; er wird weiter verfolgt, tauscht sein Pferd und Rüstung mit einem törichten Gegner und flieht. Der Ritter in Rognvaldrs Rüstung wird von Ubbis Sohn Erlingr und dieser vom eigenen Vater getötet, da sie mit Rognvaldr verwechselt werden. Darauf erscheint Mágus in seiner wahren Gestalt mit einem ungeheuren Heer, ergibt sich dem Kaiser und erreicht, daß den drei unschuldigen Brüdern gute Lehen und

Heiraten zugesprochen (Rognvaldr heiratet Erminda), daß Vigvarðr und Ubbe aber geächtet werden. Dem Vigvarðr hat Mágus Königreich und Prinzessin in Dänemark vermittelt. Beide eilen sie dem Kaiser zu Hilfe, als er von einem übermächtigen Heer unter Führung von Ubbe angegriffen wird. Der Kaiser vergibt Vigvarðr den Totschlag des Vaters und versöhnt sich mit ihm. In einer grimmig ausgetragenen Schlacht wird Ubbe von Rognvaldr überwunden; zur Strafe lässt man ihn von zwei Pferden zu Tode schleifen.

[Die längere Fassung der *Mágus saga* weist neben zahlreichen Detailabweichungen und Erweiterungen von Einzelmotiven eine Reihe genealogischer Zusätze in Form von *pættir* auf. F. Jónsson, 1924, S. 102, zu dieser Tendenz: «Det er en stræben efter at få i stand en slægtssaga, der her ytrer sig». Folgendes sind die wichtigsten inhaltlichen Erweiterungen:]

Nach seinem vermeintlichen Tod segelt Mágus als zweifarbiger Mann nach Dänemark, wo König Eysteinn regiert. Er tötet zwei Berserker und verlobt Vigvarðr mit der dänischen Prinzessin Helga.

König Heinrekr von England hat den unbändigen Sohn Lais, der den Schatzmeister des Königs erschlägt, geächtet wird und sich darauf als Wikinger herumtreibt.

Auf Mágus' Rat hin zieht der Kaiser nach gewonnener Schlacht gegen Ubbe nach Frakkland, wirbt um die Prinzessin Konstantía und erhält ihre Einwilligung. An einem herrlichen Hoffest wird die Hochzeit vollzogen; darauf übernimmt er das Reich in Frakkland und verteilt seinen Verbündeten Lehen in Saxland und Frakkland.

Lais kann dank des guten Rats eines Bischofs dem Anschlag des hinterlistigen Juden Barus entkommen. Er heiratet die Jarlstochter Flórentína aus Skotland und zeugt mit ihr den Knaben Vilhjálmr, den Mágus erzieht und in seinen Künsten ausbildet. Lais fällt auf einer Heerfahrt im Kampf gegen Wikinger. Seine Frau gebiert ein Mädchen, das Póra genannt wird, und stirbt. Póra wird in Nóregr aufgezogen und heiratet den Verbündeten ihres Vaters, Ingjaldr. Ihr Sohn ist Hrólfr, genannt Skuggafífl.

Rognvaldr regiert zwanzig Jahre in Saxland; da wird er von König Ósantrix aus Galicia angegriffen. In der ungeheuren Schlacht, in der die Aggressoren zurückgeschlagen werden, fallen Markvarðr, Aðalvarðr und Vigvarðr. Rognvaldr und Mágus sterben später an Krankheiten.

Hrólfr Skuggafífl zieht nach England und trifft seinen Onkel Vilhjálmr Laison. Zusammen segeln sie nach Valland, wo Vilhjálmr König wird. Hrólfr erhält die Prinzessin Sigriðr zur Frau und wird König von England. Vilhjálmrs Werbung um die Jarlstochter Oktavía von Smálond wird gegen ihren Willen vom Vater abgewiesen. Mit List erobert Vilhjálmr dessen Stadt und bekommt schließlich Oktavía doch zur Frau. Ihr Sohn wird Geirarðr geheißen; er wächst in Smálond auf und übernimmt später dort das Reich.

Nach dem Tod von Karl wird seine Tochter Elínborg Königin von Frakkland. Sie weist Geirarðr als Freier ab. Wie der schreckliche Heidenkönig Príams aus Serkland sie zur Heirat erpressen will, greift Geirarðr zu ihrer Unterstützung ein und besiegt den Berserkerwerber in einer Schlacht; zum Lohn erhält er Elínborg

zur Frau und wird König in Frakkland. Sie haben zusammen sieben Söhne. Der älteste unter ihnen ist Vilhjálmr, der sich mit List das Kaiserreich und die Prinzessin von Miklagarðr beschafft.

[Epilog.] Karls Reichsübernahme in Saxland wird auf historische Ereignisse im Norden bezogen (Reichsteilung von König Haraldr inn hárfagri, u. a.). Die Wahrscheinlichkeit der in der Saga erzählten übernatürlichen Geschehnisse werden durch die Fertigkeiten ausländischer Gaukler bestätigt. Keine Erzählung kann jedoch jedem gefallen. Durch Zusätze und Erweiterungen können sie sich auch verändern. Selbst kluge Leute finden aber an Geschichten von unglaublichen Heldenaten Gefallen.

*

Mírmanns saga

Mirmant sótti meyjan skær,
má það fregnatz víða.

Allra kappa kvæði

Die *Mírmanns saga* – auch *Mírmans* oder *Mírmants saga* – ist in rund 25 Abschriften bewahrt. Haupthandschriften sind die fragmentarischen *Sth.Perg. 4:o nr 6*, um 1400 (Faksimile-Ausgabe von D. Slay, *EIMF* 10, 1972) und *AM 593a,4º*, Perg., 15. Jh. Ein kleines Fragment einer als Bucheinband verwendeten Pergamenthandschrift von ca. 1500 (*Lbs. 1230,8º*) bewahrt das Ende der *Mírmanns saga* (hrsg. von Jakob Benediktsson, *Nokkur handritabrot*, 1951, S. 197; Ergänzungen, Korrekturen und genaue Beschreibung dieser Handschrift von F. Blaisdell, *Erex saga*, 1965, S. XLIV–XLVI; ein Faksimile von Bl. a ist abgedruckt in: *The Arnarnæfan Institute. Bulletin 1964–65*, S. 8). Sanders, *The Order of Knights*, 1979, untersucht S. 149–153 die Spuren der *Mírmanns saga* in der verlorenen *Ormsbók*. Laut F. Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, S. 103, ist die *Mírmanns saga* «ikke ældre end fra omtr. 1325»; E. F. Halvorsen schreibt zur Datierung: «sannsynligvis yngre enn ca. 1300 og eldre enn 1400, men en mer nøyaktig dat. lar det seg ikke gjøre å gi» (*Mírmanns saga*, 1966, Sp. 639).

Die Sekundärliteratur zur *Mírmanns saga* ist verhältnismäßig umfangreich. Während der Herausgeber Kölbing «ein heute verschollenes lateinisches werk in poesie oder prosa» als Vorlage annimmt (*Flóres saga ok Blankiflúr*, 1896, S. VIII f.; vgl. auch die Einleitung zur *Mírmanns saga*, *Riddarasögur*, 1872, bes. S. XLVII f.) und von einem «seinem Ursprunge nach gewiss echt deutsche[n] Sagenstoff» spricht (*Riddarasögur*, S. XLVIII), der in stofflicher Beziehung zum italienischen Volksbuch *Reali di Francia* steht (S. XLIII ff.), setzt Mogk, *Norweg.-isländ. Lit.*, 1909, S. 873 «eine verloren gegangene französische Quelle» an. S. auch Settegast, *Die fränkischen Elemente*, 1908. Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 258, ordnet die *Mírmanns saga* dem «Merovingian cycle» zu und bezeichnet sie als «Fourteenth-century importation» (S. 383). Jónsson, 1924, S. 103, spricht dagegen von einer «hovedsagelig islandsk digtning over nogle afblegde oldfranske minder». Ähnlich

Bjarni Vilhjálmsson, *Riddarasögur*, 1954, Bd. 3, S. VII: «er líklegt, að sagan sé frumsamin á Íslandi, sennilega á öndverðri 14. öld». Die *Mírmanns saga* weist Beziehungen zur *Tristrams saga*, *Karlamagnús saga*, *Mágus saga*, *Flóvents saga*, evtl. *Clári saga*, *Flóres saga ok Blankiflúr*, u.a. auf (Jónsson, 1924, S. 103; Halvorsen, 1966, Sp. 639; Togeby, *L'influence*, 1972, S. 382). Hervorstechende Motive sind die verliebte Stiefmutter, der Vatermord, die Vergiftung und die Heilung durch die Prinzessin (vgl. *Tristan-Stoff*) sowie das ungewöhnliche Eingreifen der Heldenin (Schlauch, *Romance*, 1934, S. 100, 116, 134, 153, 154). Steinsson (*Viktors saga*, 1964, S. CIX) hebt auch in dieser Saga den Handlungsort Frakkland hervor. H. Beck, *Hit óarga dýr*, 1972, S. 103–4, 106, weist nach, daß *hit óarga dýr* in der *Mírmanns saga* von den Panther-Vorstellungen des *Physiologus* beeinflußt ist. Halvorsen (1966, Sp. 639) unterstreicht das Interesse dieser Saga an den Frauen (Mutter, Cecilía).

Rossenbeck, *Die Stellung*, 1970, S. 107ff., untersucht die Erzähltechnik der *Mírmanns saga* in den beiden Abschnitten mit Namenwechsel (Mírmann-Justínus, Cecilía-Híringr). Hallberg (*Norröna riddarsagor*, 1971; *Broder Robert*, 1973; «*Tristram-Group*», 1975) bezieht die Saga in seine ausführlichen stilstatistischen Analysen von übersetzten und nicht-übersetzten *Riddarasögur* mit ein. Dazu auch Schach, *Some Observations*, 1975. Die große Bedeutung des Christentums und des christlichen Rittertums kommentieren u.a. Kölbing (Einleitung), Jónsson, 1924, S. 103, de Vries, *Altn.Lit.gesch.*, 1967, S. 535. In zwei kurzen Monographien gab Zinzow (*Die Mírmannsage*, 1891; *Zur Mírmannsage*, 1892) eine naturmythische Deutung der *Mírmanns saga*: für ihn tritt «der mythische Charakter und Gehalt dieser ächtdeutschen Sage» «trotz aller scheinbar geschichtlichen Gestaltung» «deutlich ans Licht» (1892, S. 9); Zinzow sieht u.a. in Mírmann den sich mit der Erdgöttin (Cecilía) vereinigenden Lichtgott (Mogk., 1909, S. 873: «ganz phantastisch und ohne Wert»). Jónsson (1924, S. 103) und Halvorsen (1966, Sp. 639) heben die erzählerischen Qualitäten der Saga hervor: «Denne roman er godt fortalt». «Sagaen er vel komponert, bedre enn de fleste av sin genre. Den er skrevet i enkel og ukunstlet stil». Einar Þórðarson wußte sie im Nachwort seiner Ausgabe von 1884 mit folgenden Worten anzupreisen: «Mírmans saga er ein in bezta riddarasaga bæði að máli og efni, og mun henni því verða vel fagnað af alþýðu».

In Frakkland regiert König Hlöðver. Zur gleichen Zeit herrscht in Saxland der mächtige, heidnische Jarl Hermann; seine Frau ist die an Klugheit unerreichte Prinzessin Brigida, der der Makel der Herrschsucht und Habgier anhaftet. Nach sechs Jahren Eheleben gebiert Brigida einen Sohn, der Mírmann getauft wird. Der rasch wachsende, starke Knabe wird ein hervorragender Ritter und erhält vom besten Lehrer Unterricht. Im Alter von dreizehn Jahren wird er zu König Hlöðver geschickt, der ihn weiter ausbilden läßt.

Die Königin von Frakkland stirbt, ohne einen Sohn zu hinterlassen. Der gealterte Hlöðver will zuerst Mírmann zu seinem Erben machen, läßt sich aber von ihm überreden, eine zweite Frau zu nehmen. Der Werbung um die junge und hübsche Prinzessin Katrín von England wird entsprochen und an einem herrlichen Fest heiratet das ungleiche Paar. Bald verliebt sich allerdings die junge Königin in den schönen Ritter Mírmann, doch er will nichts von ihr wissen.

Als Frakkland christianisiert wird, läßt sich auch Mírmann taufen. Die Missionierungsversuche von Hlǫðver beim erzürnten Jarl Hermann fruchten nichts. Darauf zieht Mírmann nach Saxland, wird vom Vater aber ungnädig aufgenommen. Nach einem heftigen religiösen Disput im Tempel des Jarls, in dem Mírmann überzeugend für den rechten Glauben wirbt, stürzt sich Hermann auf den Sohn, doch Mírmann ersticht den Vater und flieht nach Frakkland. Nun greift Jarl Bæringr aus Spánia Frakkland mit einem starken Heidenheer an, um seinen Freund Hermann zu rächen. Er fordert Mírmann zum Zweikampf heraus. Der im Kampf unerfahrene Mírmann vertraut auf Gott und kann mit seiner Hilfe den schrecklichen Heiden köpfen. Das gegnerische Heer wird vertrieben. Bald danach erhält Mírmann den Jarlstitel und ein Drittel von Frakkland.

In einem Brief an Mírmann gibt Brigida ihre Absicht bekannt, zum Christentum überzutreten und nach Frakkland zu ziehen. Mírmann folgt ihrer Bitte und reist nach Saxland. Als er sie an ihre Versprechen erinnert, läßt sie ihm, um den Mann zu rächen, einen vergifteten Trunk reichen. Der an Lepra erkrankte Mírmann reitet zurück nach Frakkland. Da ihn kein Arzt zu heilen vermag, zieht er sich vor der Öffentlichkeit zurück, läßt den König seinen Tod verkünden und sein Begräbnis veranstalten. Heimlich verläßt er das Land mit zwei Knappen und reist unter dem Namen Justínus nach Salernisborg. Dort rät ihm ein alter Arzt, die heilkundige Prinzessin Cecilía in Sikiley aufzusuchen. Die außerordentlich schöne Cecilía hat insgeheim gelernt, wie ein Ritter zu Pferd zu kämpfen. Mírmann reist nach Sikiley und bittet sie um ihre Hilfe. Er gibt sich als Pferdeknecht des französischen Königs aus. Cecilía erkennt, daß Mírmann von einem schlängenähnlichen Getier geplagt wird. Mit einem zauberkräftigen Trunk und mit inbrünstigen Gebeten gelingt es ihr, die Schlange aus Mírmanns Mund in ihren eigenen kriechen zu lassen, worauf sie das Ungeheuer zerschneiden und ins Feuer werfen kann. Mit guten Salben läßt sie Mírmann gesund pflegen.

Mírmann wird von König Vilhjálmr als Ritter aufgenommen. In einem Turnier überwindet er die besten Krieger der Rómverjar und erwirbt sich Ruhm und Geld. Zwei Gelehrte wollen im herrlichen Ritter den totgeglaubten Mírmann erkennen. Mit einer List beim Schachspiel erfährt die Prinzessin, daß der Fremde wirklich Mírmann ist. Inzwischen greift der heidnische König Lúcidaríus aus Dánubíum mit einem großen Heer an, um Cecilía zu erpressen. Mírmann will allein gegen den Herausforderer, den Schwurbruder des gefallenen Bæringr, kämpfen. Das Duell, das sich entspannt, wird äußerst hart ausgetragen; schließlich kann Mírmann den Heiden töten und die Gegner werden vertrieben. Mírmann gibt sich nun mit seiner wahren Identität zu erkennen. Er nimmt das Angebot des Königs, die Prinzessin zu heiraten, an und bleibt nach der Hochzeit einige Jahre in Sikiley.

Eines Tages bricht Mírmann trotz der Warnungen von Cecilía nach Frakkland auf, um König Hlǫðver zu besuchen. Als kurz darauf der König dort stirbt, läßt seine Witwe Katrín Mírmanns Frau Cecilía durch bestochene Boten verleumden. Mit List und Zauberei gewinnt sie seine Liebe und die beiden heiraten. Cecilía erfährt von diesen Ereignissen und schickt zuerst den Jarl Rogerus mit einer Botschaft an Mírmann nach Frakkland. Dieser erfährt wohl die Wahrheit, kann aber das Reich nicht verlassen. Nun bricht Cecilía in Begleitung von 300 Rittern heimlich aus Sikiley auf und zieht, als Jarl Híringr verkleidet, nach Saxland. Dort

wird sie vom König, den Mírmann bisher erfolglos zu überwinden versucht hat, gut aufgenommen. Cecilía fordert Mírmann – als Jarl Híringr – zum Duell heraus. In der Nacht vor dem Kampf träumt er, von einem weiblichen *óarga dýr* (S. 205) überwunden zu werden. Als Cecilía zu Beginn des Zweikampfs Gott um Hilfe anfleht, verliert Mírmann jede Kraft und wird von ihr geschlagen und zusammen mit Katrín gefangengenommen. Der bösen Königin schneidet man zur Strafe für ihre Vergehen die Zunge heraus, worauf Cecilía mit dem Gefangenen nach Süden zieht. Unterwegs gibt sie sich schließlich ihrem Mann zu erkennen; voller Freude kehren sie nach Sikiley zurück, wo Mírmann nach dem baldigen Tod des Königs den Thron übernimmt. Er regiert zwanzig Jahre lang, ehe die beiden ihr Leben im Kloster beenden.

*

Nitida saga

Die *Nitida saga* (auch *Nítídu saga frægu* u.ä.) gehört mit rund 50 erhaltenen Abschriften zu den am reichsten überlieferten isländischen Märchensagis. Die ältesten und wichtigsten, meist allerdings nicht vollständigen Handschriften sind: *Sth.Perg. 8:o nr 10, VII*, Ende 15. Jh.; *AM 529,4°*, Perg., 16. Jh.; *AM 567, XVIII,4°*, Perg., 16. Jh.; *AM 537,4°*, Pap., 17. Jh.; *AM 568,4°*, Pap., erste Hälfte 17. Jh.; *Sth.Papp. fol. nr 1*, erste Hälfte 17. Jh.; *Sth.Papp. 4:o nr 31*, zweite Hälfte 17. Jh.; *Ny kgl.sml. 1804,4°*, Pap., 1681; *Rask 32*, Pap., zweite Hälfte 18. Jh. St. Einarsson, *Heimili*, 1966, S. 272, nimmt an, sie sei in Reykhólar am Breiðafjörður entstanden und weist sie zusammen mit der *Gibbons saga*, der *Viktors saga* und der *Sigurðar saga þogla* jener Gruppe von Märchensagis zu, die ähnlich wie die *Kirjalax saga* und die *Rémundar saga keisarasonar* nach 1350 unter dem Stileinfluß der ältesten norwegischen Rittersagas und der klerikal geprägten *Clári saga* verfaßt wurden (Einarsson, *A History*, 1957, S. 164).

Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 268, 384, rechnet mit byzantinisch-orientalischer Stoffherkunft. Schlauch, *Romance*, 1934, reiht verschiedene Motiventsprechungen zu anderen Erzählungen auf: u. a. den Zauberstein, der ferne Ereignisse sehen läßt (*Gibbons saga*); Indien als Ziel heilungssuchender Verwundeter; Reise auf die Insel Visio mit Ähnlichkeit im *Maugis d'Aigremont*. Mogk, *Norweg.-isländ. Lit.*, 1909, S. 883, und Sveinsson, *Viktors saga*, 1964, S. CX, machen auf den stereotypen Handlungsort Frakkland aufmerksam, Mogk auf die dreifache Hochzeit am Schluß, Sveinsson, S. CXXV, ferner auf das Motiv des verkleideten Wintergastes. Vgl. auch Sveinsson, *Samtíningur*, 1965, 1966 (über die Namen *Visio* und *Heiðarlogi*). Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, S. 113, findet, die Figur des Vergil spielt eine untergeordnete Rolle und sei vom Verfasser schlecht ausgenutzt; er hört Echos aus der *Friðþjófs saga* und vergleicht Nitida mit Serena aus der *Clári saga*. Auch Wahlgren, *The Maiden King*, 1938, behandelt die *Nitida saga* – eine typische *lygisaga* über die hochmütige jungfräuliche Herrscherin (S. 65) – unter diesem einen Aspekt. Die *Nitida saga* ist das einzige nach einer weiblichen Figur benannte Werk

des engeren Märchensagakorpus (vgl. *Heiðvarar saga ok Heiðreks*); erst in späteren, teilweise übersetzten Sagas finden sich häufiger weibliche Titelhelden, z.B. *Amaliu saga drottningar*, *Flórentinu saga fögru*, *Gríshildar saga góðu*, *Helenu saga einhendu*, *Helenu saga vænu*, *Mábel saga sterku* (vgl. P. E. Ólason, *Skrá*, 1918–70).

Die berühmteste Jungfrauenkönigin (*meykongr*) in der nördlichen Hemisphäre heißt Nitida hin fræga (‘die Berühmte’); sie herrscht über Frakkland hit góða, das Zentrum der Welt, und hat ihren Sitz in Parisborg. Schön ist sie wie die rote Rose und die schneeweisse Lilie, ihre Augen glänzen wie Karfunkel, ihre Haut ist weiß wie Elfenbein, ihr Haar scheint wie Gold. Auch mit ihrem Wissen übertrifft sie alle andern. Nitida besucht die Königin Egidia in Púll, ihre Ziehmutter, und ihren Sohn, Prinz Hléskjöldr, und wird von diesen aufs Beste empfangen. Eines Tages bricht sie trotz der Bedenken von Egidia zusammen mit dem Prinzen auf, um auf die Insel Visio hinter Svíþjóð hin kalda am Rand der bekannten Welt zu reisen; dort, wo der weise und zauberkundige Jarl Virgilius herrscht, will die Königin Zaubersteine, Äpfel und Heilkräuter holen. Sie legen heimlich auf der Insel Visio an, rudern weiter zu der kleinen Insel Skógalblómi inmitten eines Sees und finden ein mit vier Zaubersteinen besetztes Becken; in diesen Steinen lässt sich die ganze Welt überblicken. Nitida nimmt das Becken und viele andere magische Gegenstände mit sich; sie entkommen dem Jarl, der sie verfolgt, und kehren nach Púll zurück. In Begleitung des Prinzen reist Nitida heim nach Frakkland, wo man sie freudig empfängt.

König Hugon in Miklagarðr hat den Sohn Ingí, einen überaus tüchtigen Krieger, und die hübsche Tochter Listalín. König Soldán in Serkland hat die Söhne Logi, Vélogi und Heiðarlogi – ein häßlicher, zauberkundiger Berserker. König Blebar-nius in Indíaland hit mikla hat den schönen, starken, großen Sohn Líforinus und die Tochter Sýjalín, nach Nitida die herrlichste Frau. Líforinus tut sich in zahlreichen Heerfahrten als Krieger hervor; außerdem stellt er den Frauen nach, behält aber keine Prinzessin länger als einen Monat.

Ingí segelt mit einer prächtigen Flotte nach Parisborg und wird von Nitida gebührend empfangen, in seiner Werbung um sie jedoch als zu wenig reich abgewiesen; er zieht wütend ab und geht vorerst auf Heerfahrten. Dank eines Unsichtbarkeitsmantels entführt er die Königin nach Miklagarðr und lässt seine Hochzeit mit ihr feiern; das Fest ist in vollem Gang, doch wie Nitida ins Brautbett geführt wird, gelingt es ihr, mit Hilfe eines der magischen Steine zu entschwinden; zurück in Frakkland kostet sie ihren Triumph aus, während Ingí auf Rache sinnt. Zu diesem Ende gewinnt er im folgenden Sommer den zauberkundigen Slægrefr und zieht mit diesem erneut gegen die Herrscherin von Frakkland. In den Wundersteinen verfolgt aber Nitida ihre Fahrten; sie verleiht der häßlichen Schweinemagd Iversa ihre eigene schöne Gestalt und verzaubert die Sklavin. Die falsche Königin wird von Ingí und seinem Helfer geraubt, die Hochzeit noch auf dem Schiff vollzogen, der Brauträuber trifft zufrieden zu Hause ein. Nach Ablauf eines Monats, als die verzauberte Magd die Sprache wieder erlangt, wird sie von der Prinzessin Listalín zur Rede gestellt; der betrogene Ingí erfährt von der Täuschung und die Nachricht von seiner Schmach verbreitet sich im Fluge.

Heiðarlogi und Vélogi ziehen mit einem starken Heer gegen Frakkland. Nitida trifft vielerlei Vorbereitungen zur Abwehr dieser Feinde; sie läßt die beiden Brüder einzeln zu sich kommen, scheinbar um auf ihre Werbung einzugehen; beide werden jedoch aus dem Hinterhalt getötet und das Angreiferheer wird vertrieben.

Liforinus versperrt auf einer Waldlichtung einem Zwergen den Eingang in seinen Stein und gewinnt mit Geschenken seine Unterstützung, um die berühmte Königin zur Frau zu bekommen. Darauf zieht er mit prächtiger Flotte nach Parisborg, raubt die Herrscherin vor versammelten Höflingen, die der Zauber des Zwergen an ihre Sitze nagelt, und bringt die Braut nach Indíaland, wo sie mit Feiern willkommen geheißen werden. Eines Tages ergehen sich die Prinzessin Sýjalín und die Königin im Freien und wieder fliegt Nitida, diesmal zusammen mit der neugewonnenen Freundin, auf magische Weise nach Frakkland zurück.

König Soldán erfährt vom Tod seiner Söhne und zieht mit einem schrecklichen Heer gegen die Königin, um sie sich zu erpressen. Nitida schickt ihm Hléskjöldr mit einer Flotte entgegen. Die beiden Heere treffen bei der Insel Kartagia aufeinander, die Seeschlacht, die sich entspannt, wird für die Franzosen äußerst verlustreich. Am dritten Tag greift König Liforinus mit seiner Flotte gegen den Berserker ein und durchbohrt ihn nach einem langen Zweikampf, während Hléskjöldr Logi töten kann. Liforinus, der sich mit diesem Sieg viel Ehre erwirbt, bringt den schwer verwundeten Prinzen nach Indíaland und heilt ihn, so daß er zu seiner Königin zurückkehren kann. Liforinus fährt im Sommer nach Smáland zu seiner Tante Alduria und erhält von ihr den Rat, als Prinz Eskilvarðr von Mundia in Frakkland zu überwintern; ein Goldring macht ihn unkenntlich. Mit fünfzehn Schiffen segelt Liforinus nach Paris, wird gut empfangen und besucht den Winter über oft die Königin, um sie mit Instrumenten und Erzählungen über fremde Länder zu unterhalten. Im Frühling läßt ihn Nitida in die Zaubersteine blicken: zuerst sehen sie zahlreiche Länder im Süden und Westen, darauf im Norden, schließlich im Osten, ohne irgendwo Liforinus selbst zu entdecken. Der verkleidete König ist durchschaut, er nimmt seine eigentliche Gestalt wieder an und wirbt um die Königin. Nach Beratung mit ihrem Hof geht sie auf den Antrag ein, da kein mächtigerer Herrscher zu Wahl steht; die Hochzeit wird auf den Herbst festgelegt. Als Ingi dies erfährt, zieht er mit einem großen Heer gegen Frakkland und entfesselt eine verlustreiche Schlacht. Am vierten Tag duellieren sich Ingi und Liforinus. Ingi wird dabei schwer verwundet, von der Prinzessin Sýjalín aber kundig geheilt und entflammmt in augenblicklicher Liebe zu ihr. Seiner Werbung entspricht Liforinus, falls Hléskjöldr Ingis Schwester zur Frau bekommt. Listalín kommt eilends nach Frakkland und zu Beginn des Monats August werden die drei Hochzeiten mit herrlichen Speisen und auserlesenen Getränken, Turnieren und Musizieren gefeiert. Darauf ziehen Ingi und Sýjalín nach Miklagarðr, Hléskjöldr und Listalín nach Púll. Liforinus und Nitida bekommen viele Kinder, ihr Sohn Ríkon übernimmt nach ihrem Tod die Regierung in Frakkland.

Rémundar saga keisarasonar

Remund mundi og raunir fá,
ræsir fór so víða

Allra kappa kvæði

Die Handschriftenkataloge verzeichnen über 30 Abschriften der *Rémundar saga keisarasonar* (*ok Elínu kónghóttur*)¹. Das älteste bewahrte Pergamentfragment der Saga – *AM 567, II, 4°* – dürfte aus der ersten Hälfte oder der Mitte des 14. Jh. stammen. Weitere alte Fragmente sind außerdem: *AM 567, XIXγ, 4°*, Perg., Ende 14. Jh.; *AM 574, 4°*, Perg., 15. Jh.; *AM 579, 4°*, Perg., 15. Jh.; *AM 570 b, 4°*, Perg., zweite Hälfte 15. Jh.; *AM 567, XIXβ, 4°*, Perg., 16. Jh.; *Sth.Perg. fol. nr 7*, drittes Viertel 15. Jh. Die *Rémundar saga keisarasonar* befand sich auch in der verlorenen, als *Ormsbók* bezeichneten Handschrift (zu diesem Kodex zuletzt Chr. Sanders, *The Order of Knights*, 1979, mit ausführlichen Literaturangaben; in der Einleitung seiner Ausgabe der Saga, 1909–12, befaßt sich S. G. Broberg eingehend mit den Handschriften, S. II–XIV, LXI). Das Alter des «Urtextes» der *Rémundar saga* gibt Broberg S. LXI, wohl etwas früh, mit «1300-talets förra hälft, kanske snarare från århundradets första fjärdedel än från dess andra» an. St. Einarsson, *A History*, 1957, S. 164, datiert sie dagegen «about 1350», und auch von E. Ó. Sveinsson, *Viktors saga*, 1964, S. CCIV, wird sie «with great likelihood» um die Mitte des 14. Jh. angesetzt. Auf jeden Fall gehört die *Rémundar saga keisarasonar* zu den frühen Märchensagas.

Die Forschung hat sich mit ihr aufgrund dieses vergleichsweise hohen Alters und des frühen Erscheinens einer kritischen Ausgabe recht intensiv beschäftigt, wobei man vornehmlich die Quellenfragen zu beantworten suchte. H. G. Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 383, zählt die *Rémundar saga keisarasonar* zu jenen «Romances of Adventure», die im 14. Jh. nach Island eingeführt wurden. S. G. Broberg gibt in der Einleitung seiner Ausgabe, S. XXXI–XLVIII, zahlreiche isländische, kontinentale und außereuropäische Entsprechungen zu den Hauptmotiven der *Rémundar saga* (u. a. Traum, Bildnis, kranker Karrenritter, *náttúrusteinar*, Prinzessin als Ärztin, dreijährige Verlobungszeit, Eskupart, Viðförlull) und macht auf die Übereinstimmungen zwischen der *Rémundar saga keisarasonar* und *Le petit Artus de Bretagne* aufmerksam (S. Lf.), nimmt aber keinen unmittelbaren Einfluß an. M. Schlauch, *Romance*, 1934, S. 65, findet ebenfalls die engste Parallele der Saga im altfranzösischen Prosaroman. In einem selbständigen Artikel, *The «Rémundar Saga Keisarasonar»*, 1929, beschreibt sie beide Erzählungen als «framed on the same type of plot» (S. 189), wobei Saga wie Roman nach der «fairly usual formula» (S. 194): Traum – Suche nach der Prinzessin – Prüfungen und Abenteuer – Kämpfe – Erfolg, ablaufen; beide Texte stellen zudem die Abenteuer

¹ Nicht zu verwechseln mit der in den Handschriften *Sagan af Remundi og Melusínu* u. ä. bezeichneten isländischen Übersetzung des «Volksbuches» von der *Melusina* (*Rask 94; Lbs. 2146, 4°; Lbs. 791, 8°; IB 296, 4°*).

ihrer Helden in einem halbmythischen Licht dar (S. 195). Kålund, *Kirjalax sagas kilder*, 1917, S. 14, erwägt, ob die z.T. sehr deutlichen Parallelen der Formulierung in der *Rémundar saga* und der *Kirjalax saga* nicht damit zu erklären seien, daß beide Sagas den gleichen Verfasser hätten.

Broberg zeigt, daß vor allem die *Clári saga* und die *Elis saga* stoffliche und stilistische Vorlagen abgaben. Ebenfalls finden sich direkte Entlehnungen, Motiv- und Situationsparallelen zwischen der *Rémundar saga* und *Tristrams saga* (dazu vor allem Schach, *Influence*, 1969, S. 88 ff.), *Bevers saga*, *Trójumanna saga*, *Mágus saga*, *Karlamagnús saga*, *Piðreks saga* (vgl. auch Halvorsen, *Rémundar saga*, 1969, Sp. 64, und Togeby, *L'influence*, 1972, S. 382 f.). M. Schlauch, *Widsith*, 1931, S. 974, diskutiert die Figur des Víðfórrull in der Saga kurz in einem weiten Kontext skandinavischer, keltischer und orientalischer *Widsið*-Parallelen. Mogk, *Norweg.-isländ. Lit.*, 1909, S. 882, hebt die Heimat des Helden: Deutschland, E. Ó. Sveinsson, 1964, S. CX, den Handlungsraum: Indien, hervor. P. Schach, 1969, bezeichnet die Bildnis-Episode der *Rémundar saga keisarasonar* als «obvious imitation» der *Tristrams saga* (S. 88), wobei der Verfasser keinen Versuch unternehme «to disguise his plagiarism of Friar Róbert's translation» (S. 90). Ausgehend von einer Analyse dieses Teilgeschehens gelangt Schach anschließend zu den folgenden allgemeinen Ausführungen über das Kompositionsprinzip der Märchensagas: «the structure of this episode in *Rémundar saga*, which blends undisguised, almost word for word plagiarism with variously modified loans from *Tristrams saga* and other sources, reflects the composition of the saga as a whole. [. . .] the treatment of the various Tristan loans in this saga, ranging as they do from almost literal borrowing to the reversal of roles, the substitution of a journey by cart for a voyage by ship, and the telescoping of two or more themes into one, illustrates the diversity with which situations and motifs are borrowed and adapted from one saga to another according to the need, the skill, and the caprice of the individual author. [. . .] *Rémundar saga* as a whole and in its various parts [. . .] provides an especially lucid and transparent example of the craft of constructing unified, more or less well-rounded stories from elements borrowed and adapted from a multitude of widely differing sources. [. . .] they [die Märchensagas] do not seem to differ essentially in their manner of construction and composition from the more realistic and aesthetically more pleasing sagas about Norwegian kings and Icelandic chieftains written during the thirteenth century». (S. 91) Während Broberg bereits eine direkte Übersetzung ausschließen zu können glaubte (S. LIV, LIX f.), ist die *Rémundar saga keisarasonar* für Togeby, 1972, S. 382, «une imitation d'un roman français dont on ne possède plus que la version en prose, *Arthur de Bretagne*, et dont le thème est le rêve réciproque». Kürzlich hat nun Povl Skårup, *Rémundar saga*, 1980, das Problem einer eigentlichen Vorlage der *Rémundar saga keisarasonar* nochmals aufgegriffen, ohne allerdings zu einem sicheren Ergebnis zu gelangen. Er vertritt die Ansicht, daß der Verfasser den *Lancelot*-Stoff wohl in einer fremden Sprache gelesen oder in mündlicher Form kennengelernt hatte (daß also keine altnordische Übersetzung von Chrétiens *Chevalier de la charrete* angenommen zu werden braucht) und daß er direkt oder indirekt eine – ebenfalls nicht übersetzte – ausländische Erzählung mit ähnlichem Handlungsverlauf wie *Artus de Bretaigne* kannte (S. 78 f.).

«Eine wunderbare Mischung von aus aller Welt zusammengerafften Motiven» sieht de Vries in der Saga, die «natürlich [. . .], wie es sich im Märchen gehört, mit einer glücklichen Heirat» endet. «Die Rémundar saga ist ein deutliches Beispiel dafür, daß man auf Island aus alten Geschichten neue zu machen wußte; der Verfasser hat aus seiner Lektüre manches behalten und seiner eigenen Phantasie dienstbar gemacht» (*Altn.Lit.gesch.*, 1967, S. 537). F. Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, S. 113, meint, einige Abenteuer in dieser Erzählung, «der slutter sig nær til de franske riddersagaer», könnten eigentlich gut ausgelassen werden. «Der er i denne lange saga en overordenlig vidtløftighed i skildringer og ophobning af begivenheder; det er som forf. aldrig kunde få nok». (S. 114) Ähnlich Bjarni Vilhjálmsson, *Riddarasögur*, 1954, Bd. 5, S. XII: «Rémundar saga er með umfangsmeiri riddara-sögum, enda er hún fjölbreytt að efni, þó að bardagalýsingar hennar séu helzti margar og langdregnar». Vgl. dagegen Halvorsen, 1969, Sp. 64: «R.s. er godt fortalt, uten alt for sterk opphopning av episoder, med en forholdsvis enkel handlings-gang». Halvorsen macht ferner auf «syntaktiske trekk som f. eks. sterk bruk av partisippkonstruksjoner etter fremmed mønster» aufmerksam. Hallberg (*Norröna riddarsagor*, 1971; *Broder Robert*, 1973; «Tristram-Group», 1975) unterzieht sie im Rahmen seines Rittersagakorpus stilstatistischen Analysen. Sveinsson, 1964, S. CCVf., befaßt sich ebenfalls recht eingehend mit dem Erzählstil der *Rémundar saga keisarasonar*, bei dem sich als besonderes Charakteristikum «the author's habit of interrupting the story with his own comments» (S. CCVI) abzeichnet.

Der mächtige Kaiser Ríkarðr herrscht in Saxland. Mit seiner Frau Óda hat er den schönen Sohn Rémundr, der in jungem Alter in den Wissenschaften und darauf in den Ritterfertigkeiten ausgebildet wird; kein Ritter übertrifft ihn im Turnier. Rémundr erhält zwölf Prinzen als Diener und Gefährten, unter denen Berald aus Frakkland hervorsticht; auch ihnen ist der Kaisersohn überlegen. Eines Nachts hat Rémundr einen wunderbaren Traum: Er befindet sich in einem fernen Land in einer prächtigen Stadt und wird von einem Erzbischof in einem herrlichen Tempel mit einer bezaubernden Jungfrau verheiratet. Das junge Paar tauscht Ringe aus und nach dem Fest führt man sie ins Brautgemach; doch wie sie sich im Bett einander in Freuden zuwenden, wacht Rémundr auf. An seinem Finger entdeckt er den Ring der unbekannten Schönen. Vom Liebeskummer kann ihn nicht einmal der Kaiser befreien. Heimlich läßt der Prinz den geschicktesten Maler des Reichs ein Ebenbild der Traumfrau anfertigen. Seinen Schmerz etwas zu lindern, reitet er nun manche Jahre täglich in den Wald und vergnügt sich mit dem Bildnis.

Eines Tages erscheint auf der Waldlichtung der riesengroße, schwer bewaffnete Prinz Eskupart aus Tartaría in Begleitung von elf Rittern. Der Anführer beschimpft den sich an der Statue ergötzenden Rémundr aufs Schlimmste, behauptet, die dargestellte Dame sei seine Geliebte, und fordert den unvorbereiteten Verliebten zum Duell heraus. Gottes Beistand und das Schwert Nöðrubítr schützen Rémundr wohl vorzüglich, dennoch bohrt sich die abgebrochene Spitze von Eskuparts Waffe in seinen Kopf. Der Riese spricht die Verwünschung aus, daß allein die unbekannte Jungfrau das Eisenstück entfernen könne; darauf stirbt er von Rémundrs Hand.

Kein Arzt vermag Rémundr zu heilen. Da erscheint ein Fremder mit Namen

Víðfórrull, der über Rémundrs Krankheit Bescheid weiß; Rémundr nimmt ihn gut auf. Víðfórrull schmiedet dem Prinzen einen kunstvollen Wagen aus Silber und Gold und bringt mit den dreizehn Prinzen in die Fremde auf. Am Meeresstrand schickt er alle außer Rémundr und Berald zurück; sie sollen sich in drei Jahren wieder treffen; darauf segeln die drei nach Afrika. Rémundrs Zustand verschlechtert sich dermaßen, daß er *hinn Krunki Kerrumaðr* (S. 63) genannt wird.

Als sie einmal auf einer Lichtung lagern, werden sie von einem heranbrausenden riesenhaften Ritter mit sechs Gefährten beschimpft. Rémundr tötet den prahlerischen Riesen und überwindet auch den Prinzen Akillás, der sie darauf zu seinem Vater, König Enéás von Afrika, führt. Bei ihm werden sie als Gäste aufgenommen. Die Prinzessin Rósamunda verliebt sich in den schönen Helden, doch ihre Annäherungsversuche weist Rémundr zurück; es gelingt ihr auch nicht, das Eisen aus seinem Kopf zu entfernen. Als sie trotzdem an ihrer Absicht festhält, Rémundr zum Geliebten zu machen, verlassen die drei den Hof. Die verschmähte Liebende beschuldigt nun Rémundr vor dem König, sie verführt zu haben; der erzürnte Vater verfolgt die drei mit einem großen Heer. Prinz Akillás kämpft auf Seiten seiner Freunde gegen die übermächtige Armee des Vaters. Rémundr tötet die besten Krieger der Angreifer und wirft schließlich den König zu Boden. Gedemütiigt kehrt der Herrscher heim, seine Tochter verbringt den Rest ihres Lebens in Trauer, während die Helden weiterziehen.

Rémundr ist nun bereits so krank, daß er den Wagen nicht mehr verlassen kann. Eines Abends kommen sie in eine prächtige Stadt, die Rémundr aus dem Traum wiedererkennt, und in der sie Unterkunft nehmen. Rémundr kann an einer Prozession der Prinzessin von Indíaland unerkannt einen Brief zuwerfen; sie läßt darauf die Fremden insgeheim beim Erzbischof einquartieren. Unter dem Schutz eines Unsichtbarkeitsmantels besucht sie am Abend den schwerkranken Prinzen, dessen Liebe sie erwidert, und entfernt das mit dem Fluch belegte Eisenstück. Ihr Name, so erfährt der nach sieben Tagen genesene Rémundr, ist Elína. Mit Hilfe von magischen *náttúrusteinum* gelangen die Helden ungesehen zur Prinzessin und ihren edlen Dienerinnen.

Bei König Jóhannes von Indíaland erscheinen zwölf Boten von Prinz Geiraldús aus Sikiley und tragen seine Werbung um die indische Königstochter vor. Doch Elína weist ihn ab und fordert den Vater zum Kampf auf. In den Turnieren unterliegen die Inder dem mächtigen fremden Prinzen. Nun beteiligt sich Rémundr auf Geheiß der Prinzessin an den Duellen; mit seinen Gefährten stößt er unzählige Sizilianer vom Pferd und besiegt im harten Zweikampf den hervorragenden Ritter Geiraldús, entfernt sich danach aber sogleich wieder. Der geschmähte Freier zieht ab. Inzwischen ist Rémundr in die Stadt zurückgekehrt, wo ihn der Erzbischof und seine Geliebte herzlich begrüßen. Der König lobt den unbekannten Helfer.

Der Bischof rät Rémundr, nach Saxland zurückzureisen und von dort aus um Elína zu werben; die Verlobungsfrist soll drei Jahre betragen. Schweren Herzens nimmt der Held von der Prinzessin Abschied und verläßt die Stadt. Die Reise verläuft ereignislos, bis die drei am Meeresstrand von elf Rittern – Rémundrs Gefährten – irrtümlich angegriffen werden. Nach kurzem Duell und freudiger Erkennung erfahren sie, daß Saxland von König Meniláús aus Tartáraríki unterjocht und der Kaiser gefallen ist; auch Frakkland wird von den Heiden bedrängt.

Sogleich eilen alle zusammen weiter nach Stóðuborg, wo sich der Franzosenkönig aufhält, und verbünden sich mit ihm; darauf führen sie ein großes Heer über den Rhein, schlagen König Klibánús von Capadócialand und seine Ritter in einer Reihe von Duellen und vernichten sein fliehendes Heer. Die Brüder Libárús und Kalabárin, die den gefallenen Heiden rächen wollen, werden ebenfalls im Kampf getötet. Der heidnische *tartáronungr* Meniláús lässt nun sein schreckliches Heer, das mehr als doppelt so groß wie Rémundrs Schar ist, zusammenrufen. Der Held selbst löst die ungeheure Schlacht aus, in der Unzählige ihr Leben lassen; er überwindet den trollengleichen, überheblichen Heiden Ménon, der, als er flieht, von seinen Leuten verspottet wird. Darauf wendet sich Rémundr gegen den von furchterlichen Kriegern aus Ruzaland² umgebenen König Meniláús. Auch Viðforull und Berald kämpfen hervorragend; mit unglaublicher Eile zerschneiden die Nornen die Schicksalsfäden. Rémundr tötet so manchen Feind, daß ihn schließlich nur noch die Schildburg vom Heidenkönig trennt; er streckt zuerst den fliehenden Ménon nieder, nimmt darauf den König gefangen und lässt ihn, da er die Taufe verweigert, köpfen. Als Sieger zieht er in Mágaðaborg ein, säubert Stadt und Reich von den Heiden, übernimmt den Thron des Vaters und feiert mit großen Festen den Erfolg.

Nach einiger Zeit tritt er mit guter und starker Gefolgschaft seine Werbungsfahrt nach Indíaland an; die Reise führt über Jórsalaborg, Médíaland, Parcialand nach Indíaland hit ýzta. Rémundr sendet Viðforull und Berald zu König Jóhannes, um die Botschaft vorzutragen. Die beiden Ritter werden gut empfangen und übermitteln die Werbung, die die schöne Prinzessin akzeptiert. Mit einer herrlichen Prozession wird Rémundr nun willkommen geheißen; am vierten Tag des prächtigen Festes führt man ihn zu Elína, vor der er seine Werbung erneuert und sich – entsprechend der Landessitte – sogleich mit ihr verlobt. Der König vermutet, daß dies nicht Rémundrs erster Aufenthalt in seinem Land ist, und darauf erzählen die beiden Verlobten ihre Erlebnisse.

Viðforull gibt sich nun als Prinz Perciákús von Indíaland hit minna zu erkennen, den Elína auf die Suche nach dem Mann aus dem Traum ausgeschickt hatte. An einer unbeschreiblich schönen Feier werden Rémundr und Elína – und zugleich die beiden treuen Begleiter mit zwei Prinzessinnen – verheiratet, womit sich Rémundrs Traum in der Wirklichkeit wiederholt. Man hält ein prächtiges Turnier ab, in dem sich Rémundr als der allen anderen überlegene Ritter bestätigt und so seinen Ruhm vergrößert. Schließlich macht er sich mit seiner Frau auf die lange Heimreise; zu Hause angekommen, lässt er sich an Pfingsten zum König krönen. Die Schönheit der indischen Königstochter erregt allgemeines Aufsehen und ihre Freigebigkeit macht sie beim Volk beliebt. Rémundrs und Elínas Söhne heißen Ríkarðr und Jóhannes; das Paar herrscht ehrenvoll bis zu seinem Tod.

*

² Vgl. GRAF, *Rússia* in den Fornaldar- und Lygisögur, 1972.

Samsons saga fagra

Die *Samsons saga fagra* ist in mehr als 40 Abschriften überliefert. Als wichtigste Handschriften sind bewahrt: *AM 343 a, 4°*, Perg., 15. Jh.; *AM 589 b, 4°*, Perg., zweite Hälfte 15. Jh. (Faksimile-Ausgabe von A. Loth, *EIMF* 11, 1977); *AM 181 b, fol.*, Pap., ca. 1650; *AM 527, 4°*, Pap., 17. Jh. Bereits 1737 gab sie Erik Julius Björner als *Sagann Af Samsone fagra* in den *Nordiska Kämpa Dater* mit schwedischer und lateinischer Übertragung heraus. Vgl. auch Simek, *Zwei Rittersagas*, 1982 (dt. Übers.). F. Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, S. 109, datiert sie in die Mitte des 14. Jhs. (jünger als die *Möttuls saga*, älter als die *Skíðaríma*).

Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 233, hält, gleich wie Mogk, *Norweg.-isländ. Lit.*, 1909, S. 882, den Handlungsraum Cornwall-Irland fest; in den hier lokalisierten Erzählungen (*Tristan*) finde sich stets das Thema der «Zwei Frauen». Schlauch, *Romance*, 1934, macht auf die Motive «Exiljugend», «Harfenspiel-Verführung», «Suche als Strafe», «Kampf mit dem Trollweib» (*Beowulf*, *Grettis saga*), «freundliche Hexe», «Dümmling» aufmerksam. W. W. Lawrence, *Beowulf*, 1929, untersucht die Episode in der *Samsons saga fagra*, die als Parallel zum *Beowulf* gesehen worden ist: Samsons Kampf mit der Trollin; er kommt zum Schluß, daß das Motiv weder aus dem altenglischen Epos noch aus der Isländersaga entlehnt ist, sondern daß ein alter skandinavischer Erzählstoff weiterlebte und neu verwendet wurde: «The old ‘Bear’s Son’ *märchen* was too good to be forgotten, and it turns up now and again, in ever new transformations, attached to different heroes, combined with new material, and in new settings, as the fancy of the narrator suggested. This, I believe, is the true explanation of its presence in the *Saga of Samson the Fair*.» (S. 180) Togeby, *L'influence*, 1972, S. 383, wird durch das Motiv der Frauenverführung an den *Lancelot* erinnert. Cederschiöld, *Versions nordiques*, 1876–77, S. 90f., erwähnt die *Samsons saga* kurz in Zusammenhang mit der *Möttuls saga*. Jónsson, 1924, S. 108f., meint, es handle sich hier um «en ret ejendommelig saga», «et ret mæreligt fabrikat», das Ganze sei «ikke dårlig sat sammen», weise «mange interessante træk» auf, die *Samsons saga* ist nach ihm «en af de få, der fortjænte at udgives (på ny)». Im Gegensatz zu Leach, 1921, S. 382, der mit einem Import des Stoffes von England nach Norwegen im 13. Jh. rechnet, nimmt Jónsson nicht eine Übersetzung an; vielmehr stelle die Saga eine freie Dichtung dar, möglicherweise mit Reminiszenzen an ein bretonisches *lai*, direkte Vorbilder waren romantische Liebes-*lais* (Mogk, 1909, S. 882: «Liebesroman in romantischer Hülle»). Auch für Bjarni Vilhjálmsson, *Riddarasögur*, 1954, Bd. 3, S. XI, ist die *Samsons saga* «með sérkennilegri riddarasögum». Lawrence, 1929, S. 173, sieht in ihr «a perfect example of the so-called *lygisögur*», «a composite, offering very pretty opportunities for source-study»; Sveinsson, *Viktors saga*, 1964, S. CCII, nennt sie aufgrund ihrer Verbindung von Elementen aus der Fornaldar- und der Rittersaga ein «fascinating riddle». E. J. Björner richtete sich mit folgenden Worten an seine Leser (Ausgabe 1737, S. 39): «Ehuruwäl i denna Sagan / åtskilliga föga troliga äfwentyr förekoma / som hos den grannlaga Läsaren / för häinne mera osmak än behag uppväcka kunna; bör hon doch därföre allena / ej förkastas eller utmönstras».

I. König Artus herrscht über England; mit seiner Frau Filipía hat er den großen, starken und außerordentlich schönen, allerdings nicht sehr klugen Sohn Samson und die weise und schöne Tochter Grega. Samson wird beim Ritter Salmon zum unübertroffenen Krieger erzogen; als Salmon stirbt, zieht seine kluge Frau Olimpiat in ein einsames Schloß in ihrer Heimat Bretland. König Garlant von Írland hat die Tochter Valentina; sie lebt als Geisel am englischen Hof, um den Frieden zwischen den einstmals verfeindeten Reichen zu garantieren. An einem Ringtanz wirbt Samson um die irische Prinzessin, doch sie würde ihn nur mit Einwilligung der beiden Könige heiraten. Artus verweist seinen Sohn aber an ihren Vater. Er entläßt Valentina nach Írland. Um fremde Länder kennenzulernen, zieht Samson darauf drei Jahre lang auf Heerfahrten und erwirbt sich Ruhm und Geld.

Jarl Finnlaugr herrscht in Bretland; er hat die kluge Tochter Ingiam. Der Müller Galinn dient ihm; sein Sohn Kvintelin – ein zauberkundiger Dieb – lockt mit seiner Harfe edle Frauen zu sich in den Wald, verführt und schwängert sie¹; seine Mutter vermutet man im Trollweib, das im Wasserfall unter der Mühle haust. König Garlant hält sich mit seiner Tochter Valentina in Bretland auf. Während der Rückreise folgt sie zusammen mit ihrer kleinen Magd (Kvintelins Mutter!) dem Harfenspieler tief in einen Nußwald hinein, bis sie auf einer Lichtung die gute Olimpiat trifft, die sie vor dem Zauber beschützt und dem Dieb einen Hund, ein weiteres Mal eine Katze in Gestalt einer Jungfrau nachschickt. Die Prinzessin bleibt bei der Helferin, während der König trauernd nach Hause zieht.

Samson kehrt von seinen Heerfahrten nach Írland zurück; wie er vom Verschwinden der Prinzessin erfährt, zieht er nach Bretland, um sie zu suchen. Finnlaugr schickt ihn zum Müller Galinn. Dieser verspricht dem Prinzen zu helfen. Noch während sie auf der Mühlenbrücke stehen, zieht ein Trollweib Samson in den Wasserfall hinab. Im Kampf unter dem Wasser kann er dem Ungeheuer mit einem Messer von Valentina den Bauch aufschneiden und sich in die Höhle der Hexe retten. Dort findet er neben vielen Schätzen die Kleider der Prinzessin. Er reist zurück nach Írland; man vermutet, die Verschwundene sei tot.

Samson hält nun um die Hand der Jarlstochter Ingiam an; sie ist zur Heirat bereit, obwohl sie nicht an den Tod der Prinzessin glaubt. Die Hochzeit wird auf den folgenden Sommer festgesetzt. Vier Tage vor dem Fest geht Samson auf Jagd, er verfolgt einen schönen Hirsch und entfernt sich von seinen Leuten. Sein Pferd bricht sich in einem Graben den Hals, er selbst verfängt sich im Dornengestrüpp. Ein Zwerg zieht in einem Wagen die verzauberte Valentina vorbei. Galinn und Kvintelin greifen Samson an; dem Müller wird im Kampf das Gesicht abgehauen, der Frauendieb verliert zwei Zehen, bringt sich aber in Sicherheit. Samson macht sich darauf den Zwerg Grelent, den Kvintelin zum Raub der Prinzessin gezwungen hat, untartan. Olimpiat weckt die schlafende Valentina, die beiden Liebenden finden sich wieder. Da die Könige inzwischen im Toten ohne Gesicht Samson vermuten, wirbt der verwitwete König Garlant um Ingiam und erhält sie; aus der Begräbnis- wird eine Hochzeitsfeier. Samson und Valentina kehren nun an den

¹ Die 1905 in Reykjavík erschienene Ausgabe der Saga trägt den Titel *Samson friði og Kvintalin kvennaþjófur*.

Hof zurück, ihre Hochzeit wird auf den nächsten Sommer festgelegt. Mit der Hilfe des Zwergen fängt der Prinz den bösen Dieb. Um seine Verbrechen zu sühnen, soll er das kostbare Tuch, an dem vier Elfenfrauen achtzehn Jahre gewoben haben, herbeischaffen.

II. König Goðmundr herrscht in Glæsisvellir², östlich von Risaland; weiter nordöstlich liegt das von Trollen und Riesen besiedelte Reich Jötunheimar. König Goðmundr kommt einmal auf einem Heerzug nach Smáneyjaland auf Svalbarði, wo die Bewohner nicht älter als fünfzehn Jahre alt werden und mit sieben Jahren Kinder gebären. Mit einer achtjährigen Witwe zeugt Goðmundr einen schönen Knaben, den er aussetzen läßt, da er sein Reich verlöre, würde dieses uneheliche Kind bekannt. Zwei alte Leute, Krókr und Krekla, ziehen den Knaben in den Bergen auf und taufen ihn Sigurðr. Er entwickelt sich zu einem ungestümen Draufgänger.

Zu jener Zeit herrscht in Jötunheimar König Skrýmir. Vier Elfenfrauen weben ihm einen magischen Mantel zur Strafe dafür, daß sie Wolle aus der Schatzkammer des Königs gestohlen haben. Sigurðr bringt dem Riesen den guten Bock seiner Pflegeeltern, aus dessen Wolle der Mantel gefertigt wird. Der König nimmt den verwahrlosten Jüngling gut auf, läßt ihm neue Kleider bringen und schickt ihn zu seinem Vater Goðmundr. Von den beiden Alten bekommt Sigurðr ein Zauberschifflein und den Goldring, mit dem er gefunden wurde. Eine Frau, deren Mann er aus der Gewalt von Trollweibern erlöst hat, schenkt ihm einen wunderbaren Stab. Vom König erhält er ein Schwert und den Mantel, der die Unkeuschheit der Frauen ans Licht bringen kann. Sigurðr zieht auf Heerfahrt und kommt im Herbst nach Glæsisvellir. Er schenkt dem Vater den Ring. Zum Erstaunen aller nimmt ihn der König sehr gut auf. Sigurðr heiratet zuerst die Prinzessin Eðný aus Bjarmaland, nach ihrem Tod Skrýmirs Tochter Gerðr. Er tötet den alten Riesen und wird selbst König von Jötunheimar. Im hohen Alter wirbt er um die Jarlstochter Hrafnborg und erhält sie zur Frau. Während der Festvorbereitungen wird die Braut von Kvintelin und Grelent in einem Nußwald verzaubert. Kvintelin nimmt ihre Gestalt an und kann am Fest den Keuschheitsmantel und den Stab des Königs entwenden, wobei der hundertfünfzigjährige König umfällt und stirbt. Zu Samsons Hochzeit bringen der Dieb und der Zwerg den Mantel nach Írland; allein der Braut Valentina paßt er. Kvintelin wird zum Jarl erhoben und erhält die Insel Óngulsey. Jarl Finnlaugr heiratet Hrafnborg. Sigurðrs Sohn Úlfr rächt seinen Vater, indem er Kvintelin und König Garlant tötet; er bekommt schließlich nach einer Versöhnung Ingiam zur Frau. Sein Sohn Sigurðr heiratet Samsons Tochter Herborg. Samson selbst wird nach dem Tod seines Vaters König von England. Den Mantel raubt ein Wikinger nach Afrika, ehe er später an den Hof von König Artus gelangt, wie es die *Skikkju saga* (*Móttuls saga*) erzählt.

*

² Vgl. dazu M. SCHLAUCH, *Romance*, 1934, S. 97.

Saulus saga ok Nikanors

Níchanor var til nauða stefnt;
og nú fékk Saulus orð sín efnt

Allra kappa kvæði

Gesamthaft ist die *Saulus [Sálus] saga ok Nikanors* in etwa 25 Abschriften tradiert. Die ältesten Handschriften sind: *AM 343 a,4°*, Perg., 15. Jh.; *AM 162 C, fol.*, Perg., 15. Jh.; *AM 570 a,4°*, Perg., zweite Hälfte 15. Jh. Den der Ausgabe in *Fjórar Riddarasögur*, 1852, zugrundeliegenden, sehr viel jüngeren Text nennt Þórólfsson *Rímur*, 1934, S. 340, «mjög slæmur». Zum Schreibervers in *AM 343 a,4°*, Bl. 98v, vgl. Karlsson, *Skrivarverser*, 1970, Sp. 692. St. Einarsson gibt den Zeitpunkt (nach dem Handschriftenzeugnis sicher zu spät) mit um oder nach 1500, den Ort der Entstehung mit dem südisländischen Oddi an (*A History*, 1957, S. 164; *Heimili*, 1966, S. 272).

Die Forschung hat der *Saulus saga ok Nikanors* kaum Aufmerksamkeit geschenkt. F. Jónssons nicht näher begründetes Urteil, *Litt.hist.*, 1924, S. 114: «Den hører til de mindre interessante», ist Ausdruck dieses mangelnden Interesses. Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 383, rechnet mit einem Import des Stoffes («Romance of Adventure») im 14. Jh. M. Schlauch, *Romance*, 1934, macht auf die Motive: Raub, Rückentführung, Substitution der Braut, Schlaftunk, unwillkommener Freier, aufmerksam. Eingehend analysiert K. Rossenbeck, *Die Stellung*, 1970, S. 120–126, die Rückentführungsepisode unter dem Aspekt der in den beiden Ausgaben (1852, 1963) variiert gestalteten Erzählperspektive (s. oben S. 130ff.): Geradezu «schulmäßig» zeige die ältere Redaktion der *Saulus saga* die erzählstilistische Zwischenstellung der Märchensagas zwischen Isländersagas und Rittersagas, indem das gleiche Teilgeschehen einmal perspektivisch (wie in der Isländersaga), darauf nochmals unperspektivisch erzählt wird (S. 210f.).

In Rómaborg herrscht der mächtige Kaiser Timoteus, dem alle Länder zwischen Njórfasund, Fenedibotn und Mundíufjöll untertan sind. Seine Frau heißt Osibil. König Heliseus in Liberum Donum in Galicia hat den im Alter von achtzehn Jahren als Ritter unübertroffenen Sohn Saulus. Der hervorragend erzogene Prinz hat den einzigen Charaktermangel, überheblich und beherrscht zu sein; vor allem erträgt er es nicht, wenn andere ihm gleichgestellt werden. Der Herzog Nikanor regiert in Bár östlich von Róma; der noch unverheiratete junge Herrscher ist unerreicht an Stärke, Schönheit, Rittertugenden. Seine gutherzige und milde Schwester Potentiana übertrifft an Schönheit sämtliche Frauen.

Um sein Ansehen zu vergrößern, veranstaltet der römische Kaiser ein großes Hoffest, zu dem er die Könige seines Reichs einlädt. Papst Marcellus selbst empfängt die Gäste, unter denen vor allem Saulus und Nikanor mit ihrer ritterlichen Erscheinung die Aufmerksamkeit der Leute erwecken. Als Saulus zu Ohren kommt, daß man ihn mit Nikanor vergleicht, fordert er erzürnt den Herzog zum Schachspiel heraus. Am folgenden Tag spielen sie vor dem Kaiser und den versammelten Gästen. Lange ist die Partie ausgeglichen, bis der aufbrausende Saulus

einen Springer verliert und bald darauf matt gesetzt wird. Wütend schleudert er dem Herzog den Beutel mit den Schachfiguren ins Gesicht, so daß das Blut spritzt. Nikanor fordert ihn zwar zornig, aber beherrscht zum Duell heraus. Beide Ritter kleiden sich am nächsten Tag in ihre hervorragenden, von berühmten antiken und biblischen Helden stammenden Rüstungen und reiten mit prächtiger Begleitung auf den Kampfplatz. Der Zweikampf wird zu Pferd zuerst mit Lanzen, darauf zu Fuß mit Schwertern so unerbittlich geführt, daß schließlich beide Ritter schwer verwundet zu Boden sinken. Nachdem alle königlichen Gäste in ihre Länder zurückgereist sind und sich die zwei Gegner erholt haben, gelingt dem Kaiser eine Versöhnung. Sie werden nun sogar Schwurbrüder, verloben Potentiana mit Saulus, setzen den Termin auf sechs Monate fest und kehren ebenfalls in ihre Reiche zurück. Die Braut gibt im Nachhinein ihr Einverständnis und man bereitet die Hochzeit vor.

Eines Tages erscheinen bei Nikanor Boten der überaus mächtigen Herzoge Abel von Kapadocia und Matheus von Frigia und tragen des letzteren Werbung um die Prinzessin vor. Da die Verlobte nicht zwei Männern zugleich verheiratet werden kann, weist Nikanor sie ab, worauf die Fremden beleidigt und wutentbrannt gleich am nächsten Tag Nikanor mit ihrem ungeheuren Heer attackieren. Die Schlacht, die sich entspannt, ist für beide Seiten äußerst lustreich; Nikanor zieht sich aber vor der zahlmäßig übermächtigen Heidenschar in seine Stadt zurück. Boten werden zu Prinz Saulus und zum Kaiser geschickt. Nach mehreren Tagen Belagerung brechen die Angreifer in die Stadt ein, werfen den Herzog ins Gefängnis, wo er verschmachten soll, verschleppen, nachdem sie den Markgrafen Valerianus als Verwalter eingesetzt haben, die Jungfrau nach Akursborg in Jórsalaland und bereiten dort nun ihrerseits die Hochzeit vor.

Saulus bietet, sowie er von den Ereignissen erfahren hat, ein Heer von dreißigtausend Mann auf und segelt nach Bár, während der Kaiser fünfzehntausend Soldaten zu Hilfe sendet. Vor einem Monat sind die Brauträuber weggezogen. Saulus eröffnet den Kampf gegen die fremden Besetzer, unter denen sich Valerianus besonders hervortut; dennoch fällt er von Saulus' Hand. Die führerlosen Feinde ergeben sich bald und Nikanor wird befreit. Auf seinen Rat soll die Schwester nun mit List befreit werden; in einem kleinen Schifflein segeln einige wenige Männer nach Jórsalaland und kommen am Tag der Hochzeit des Herzogs Matheus dort an.

Das Fest ist in vollem Gang, als zwei große Spielleute – die Brüder Antonius und Priscianus aus Arabia – in die Halle treten und den feiernden Herzogen ihre Dienste anbieten. Sie werden von diesen gut aufgenommen und unterhalten mit ihrem Wissen und ihren vielerlei Fertigkeiten die Herrscher so vorzüglich, daß sie das Brautpaar ins Schlafgemach führen dürfen. Antonius hilft dem Bräutigam, Priscianus der Braut, die seit dem Erscheinen der Spielleute etwas fröhlicher zu Mute ist, beim Entkleiden. Der Herzog fällt von dem Wein, den ihm Antonius reicht, in einen augenblicklichen und tiefen Schlaf und findet am Morgen, als er seine Braut entjungfern will, bloß eine harte Lehmpuppe neben sich. Die richtige Prinzessin und die Spielmänner – Saulus und Nikanor – sind verschwunden; diese eilen heim nach Bár und feiern dort kurz darauf Saulus' und Potentianas Hochzeit, das unbeschreiblich prächtige Fest dauert sieben Tage.

Die Herzoge Abel und Matheus erfahren von Valerianus' Tod und der Hochzeit und beschließen, die Schmach an Saulus und Nikanor zu rächen und Potentiana mit Gewalt zu erobern, Rómaborg einzunehmen sowie den Kaiser umzubringen. Sie segeln mit einem ungeheuren Heer los. Inzwischen haben die Schwurbrüder von diesen Kriegsabsichten Kenntnis erhalten; sie bieten in ihren Ländern ebenfalls starke Heere auf und versammeln sich mannstark – viele hunderttausend – in Rómaborg. Die Angreifer ziehen, das Land verwüstend und alles Lebende niedermetzelnd, gegen die Kaiserstadt, vor deren Toren sich die Heere formieren. Unzählige Krieger sterben in der schrecklichen Schlacht. Erwähnt werden vor allem die Taten der Anführer: Villifer und Heliseus werden manchem Heiden zum Verhängnis, ehe sie selbst fallen. Herzog Abel, in der Mitte seiner Schar kämpfend, hat neben einem hervorragenden arabischen Pferd einen außerordentlichen Schild, auf dem antike und biblische Sagen illustriert sind. Er richtet unter seinen Gegnern großen Schaden an. Als Nikanor sieht, wie er seinen Gefährten Lucius umbringt, reitet er auf ihn zu und spaltet Feind und Pferd mit einem Hieb; den unvergleichlichen Schild nimmt er an sich. Herzog Matheus, auch er mit prächtigen Waffen ausgerüstet, erledigt viele Christen, bis Saulus ihn angreift und – obwohl selbst schwer verletzt – mit einem fürchterlichen Schlag tötet. Die Heiden ergreifen darauf die Flucht, werden jedoch vom siegreichen Kaiser verfolgt und bis auf den letzten Mann niedergemacht.

Nachdem Saulus von seinen Wunden genesen ist, wird beschlossen, um die Prinzessin Luneta in Akaia als Frau für Nikanor anzuhalten. Die beiden Schwurbrüder reisen zu König Benjamin und werden geziemend empfangen; ihre Werbung akzeptiert die schöne Königstochter vor allem auch deshalb, weil andernfalls ihr Reich der Aggression der abgewiesenen Freier gewiß wäre. Nach der Hochzeit in Rómaborg kehren die beiden Helden in ihre Länder zurück; Saulus folgt seinem Vater auf dem Thron, sein Sohn heißt Heliseus, Nikanors Sohn Villifer.

*

Sigðarðs saga frækna

Von der *Sigðarðs saga frækna* sind gegen 45 Abschriften verzeichnet. Erhaltene Pergamenthandschriften sind: AM 556a, 4°, letztes Viertel 15. Jh.; AM 123, 8°, ca. 1600; Gl.kgl.sml. 1002, fol., 17. Jh. Wichtige Papierhandschriften sind u. a.: AM 588m, 4°, 17. Jh.; AM 167, fol., ca. 1660. Nach einer späten Handschrift wurde die Saga 1884 von Einar Þórðarson in Reykjavík herausgegeben. (Vgl. auch unten S. 293 zur *Sigðarðs saga ok Valbrands*). St. Einarsson zählt die *Sigðarðs saga frækna* zu den Märchensagas, die zwischen 1400 und 1500 verfaßt wurden, und nennt als möglichen Entstehungsort das südisländische Oddi (*A History*, 1957, S. 164; *Heimili*, 1966, S. 272).

Die Nähe der *Sigðarðs saga frækna* zu den Fornaldarsögur ist von mehreren Forschern hervorgehoben worden (u. a. Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, S. 116; Einarsson, 1957, S. 164; Sveinsson, *Viktors saga*, 1964, S. CXLIV; Halvorsen, *Riddersagaer*,

1969, Sp. 180). Das Modell für den ersten Teil der Saga (Sigrgarðs Werbungs-fahrten) findet Sveinsson, 1964, S. CXXXVIII-CXLIV, der dieser Erzählung die bisher ausführlichste Behandlung gewidmet hat, in der *Viktors saga ok Blávus*, wobei das Motiv der Verzauberung in der *Sigrgarðs saga frækna* die Verbindung zwischen Volksmärchen und Saga herstelle; außerdem biete die Saga den frühesten Beleg für das Lebensei-Motiv; das Brüderpaar sei letztlich der *Bósa saga* entnommen. Auf den Handlungsort im südöstlichen Europa legen Mogk, *Norweg.-isländ. Lit.*, 1909, S. 883, und Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 286, das Gewicht (letzterer spricht von den «Russian *lygisögur*»). Als eigentliche Stiefmutter-Saga wird die *Sigrgarðs saga frækna* von Jiriczek, *Zur mittelisländischen volkskunde*, 1894, S. 15, bezeichnet, wobei hier einer «der ältesten märchentypen» repräsentiert sei; zu diesem Motiv auch Sveinsson, *Verzeichnis*, 1929, S. XXVIIIff.; ders., *Um íslenzkar þjóðsögur*, 1940, S. 224. Das Verzauberungs-Motiv (*álög, forsending*) wird vornehmlich bei Sveinsson, 1929, S. XXXff., behandelt (vgl. ders., 1940, S. 217ff.; *Celtic Elements*, 1957, S. 19ff.; *Löng erför*, 1975, S. 39ff.; Lagerholm, *Drei Lygisögur*, 1927, S. LVIIIff.; Buchholz, *Vorzeitkunde*, 1980, geht im Kap. IV. 4. «Die Verwünschung», S. 91ff., auf diesen Komplex ein). Zu den typischen Märchensagas mit Jungfrauenkönigin gehört die *Sigrgarðs saga frækna* nach Wahlgren, *The Maiden King*, 1938, bes. S. 63ff. Andere erwähnenswerte Motive sind der magische Speer, der fliegende Teppich (Schlauch, *Romance*, 1934, S. 28, 92) und der verkleidete Wintergast (Sveinsson, 1964, S. CXXV). «Alt i alt», urteilt F. Jónsson, 1924, S. 116, «er den en af de bedste og læseværdigste».

König Ríkarðr von Garðar hat mit seiner Frau Silven den schönen, starken und äußerst tüchtigen Sohn Sigrgarðr. In der Nähe des Hofes wohnt der Bauer Gustólfur mit seiner Frau Gerðr und ihren mit dem Prinzen befreundeten Söhnen Høgni und Sigmundr, die als Kinder armer Eltern die Mißgunst der Höflinge auf sich ziehen. Høgni tötet beim Ballspiel den intriganten Ratgeber des Königs, Úlfr, doch den vom König geächteten Brüdern gelingt mit Sigrgarðs Unterstützung die Flucht. Sigrgarðr erhält ein prächtiges Schloß, in dem er sich mit seinen Gefolgsleuten niederläßt; dank seiner Schönheit vermag er jede Frau zu erobern, behält aber keine länger als drei Nächte und wird durch dies Verhalten weit herum berüchtigt, aber nicht beliebt.

Der alte, verwitwete König Hergeir aus Taricia hat die drei Töchter Hildr, Signý und Ingigerðr. Hergeirs zweite Frau Hlégerðr ist unbekannter Herkunft (sie ist also eine Trollin); nachdem ihre zwei schrecklichen Brüder von Hildr und Signý als Freier abgewiesen worden sind, stirbt der König plötzlich. Hlégerðr verzaubert die beiden jüngeren Prinzessinnen in eine Sau und ein Fohlen und belegt Ingigerðr mit Hochmut, Habgier und Hinterlist – erlösen kann die Jungfrauen nur ein Freier, der Hlégerðrs Lebensei in Ingigerðrs Gesicht zum Bersten bringt. Darauf verschwinden die Stiefmutter, ihre Brüder und die zwei verwandelten Königstöchter. Ingigerðr läßt sich zum König – *meykongr* – Ingi ausrufen; die zahlreichen edlen Männer, die um sie freien, werden getötet, ihre Köpfe auf Stangen aufgespießt, was die Herrscherin weit herum berüchtigt, aber nicht beliebt macht.

Sigrgarðr erringt auf seinen Kriegszügen Geld und Ruhm; wie er von der hochmütigen Jungfrau hört, segelt er mit einer herrlichen Flotte nach Taricia, wo ihn

Ingi geziemend empfängt. Als der Prinz um sie wirbt, hält sie ihm zuerst seinen üblen Ruf als Frauenheld vor, willigt darauf aber scheinbar ein, ihn zum Mann zu nehmen. Doch Siggarðr verschläft die Nacht neben der schönen Königin und muß ihr Schweigen mit seinen hervorragenden Waffen erkaufen. Auch am zweiten Abend fällt er im Brautbett in einen sofortigen Schlaf; die Herrscherin wirft ihm am folgenden Tag vor allen Leuten seine Impotenz vor und läßt sich erst durch Siggarðrs kostbares Schiff beschwichtigen. Darauf räumt sie dem Gedemütigten eine dritte Chance ein, doch wie er sich ihr in ihrem Gemach zuwenden will, stürzen zwölf Sklaven herbei und beginnen, den Prinzen in den Unterkleidern auszupeitschen. Siggarðr rettet sich vor der Übermacht der einheimischen Krieger mit seinen Leuten auf die Schiffe und segelt nach Hause. Dort tauscht er mit dem mächtigen Jónas die Gestalt und reist, nachdem er von diesem geheimnisvollen Mann zahlreiche magische Dinge erworben hat, als Kaufmann verkleidet nach Taricia, wo er die Jungfrau mit seinen Gegenständen auf einen fliegenden Teppich locken kann. Doch Ingi, die den Prinzen erkannt hat, stößt ihn vom Teppich und bemächtigt sich der Schätze; geschlagen kehrt Siggarðr nach Hause. Seine Pflegemutter Gerðr versieht ihn nun mit einem Zauberbeutel und der Held bricht mit einer großen Flotte erneut nach Taricia auf. Unterwegs gesellen sich die zwei Fremden Hörðr und Velstígandi zu ihm. Hörðr weist Siggarðr den Weg zum großen und mächtigen Wikinger Knútr im Eystrasalt. Nach kurzen, heftigen Beschimpfungen entbrennt zwischen den beiden Heeren eine harte Seeschlacht, in deren Verlauf Siggarðr zuerst den häßlichen Jógrímr Skít-í-andliti (‘Dreck-im-Gesicht’) köpft, darauf mit Hilfe des Beutels Knútr so lange auf dem Meeresboden festhalten kann, bis dieser erstickt. Der Held nimmt nun das Aussehen des besieгten Wikingers Knútr an und läßt die Nachricht von Siggarðrs Tod verbreiten; Hörðr und Velstígandi schließen sich ihm an.

Im Herbst des folgenden Jahres segelt Siggarðr nach Taricia und erhält bei der Königin Winterquartier; im Frühjahr stellt sie den drei Fremden schwierige Aufgaben: Velstígandi muß innert eines Monats neunzig Schweine, Hörðr ihre neunzig Pferde, Siggarðr ihre hundert Ochsen, ein Horn voll Gold und ihre Eier herbeischaffen. Auf ihrer Suche werden die Helden von drei üblen Räubern überfallen, die im Dienst der Königin stehen, können sie aber nach hartem Kampf erledigen. In der Nacht greift Hlégerðr den Prinzen in Gestalt einer Wölfin an, die sich, von den Männern verletzt, in eine Krähe verwandelt. Ihre Blutspur weist ihnen den Weg zum Tal der Pferde, wo sie Hörðr zurücklassen. Bei den Schweinen, die sie danach finden, bleibt Velstígandi zurück, während Siggarðr, dem Krähenblut folgend, auf die Rinder und einen fürchterlichen Ochsen stößt, die er mit dem Inhalt des Zauberbeutels besänftigt. Nachdem er den Riesen Gipar von einem Felsen gestoßen hat, schläfert er mit dem Beutel die Krähe ein, dreht ihr den Hals um, findet das gesuchte Ei, füllt das Ochsenhorn mit dem Gold eines Drachen, den er ebenfalls mit Hilfe des Beutels überwindet, und nimmt das Vieh mit sich auf den Rückweg. Nach langen und sehr grausamen Auseinandersetzungen mit Riesen und Trollen bringen sie der Königin die geforderten Tiere, worauf sich eine magere Sau und ein Fohlen in Ingis Schwestern zurückverwandeln. Nachdem man die Tierhäute verbrannt hat, erlangen sie das Bewußtsein. Siggarðr, den die Königin bei seinem Erscheinen angreift, wirft ihr das Ei ins

Gesicht; die Königin fällt in Ohnmacht und will, wieder zu sich gekommen, die Füße des Helden küssen. Doch dieser verläßt voller Zorn die Halle und ist entschlossen, sich das Reich und die Frau zu unterwerfen, um so sein Mühsal an ihr zu rächen. Am folgenden Tag ergibt sich die nun gänzlich veränderte, reumütige Ingigerðr dem Helden, der inzwischen seine richtige Gestalt wieder angenommen hat. Er läßt sich besänftigen, nachdem die beiden Prinzessinnen seinen zwei Begleitern versprochen worden sind. Diese entpuppen sich als Gustólfirs stattliche Söhne Högni und Sigmundr und werden von König Ríkarðr begnadigt. Nach der dreifachen Hochzeit – Sigrgarðr heiratet Ingigerðr, Högni Hildr und Sigmundr Signý – macht Sigrgarðr seine beiden Helfer zu Jarlen. Er selbst wird König in Taricia und herrscht bis ins hohe Alter.

*

Sigrgarðs saga ok Valbrands

Die handschriftliche Überlieferung der *Sigrgarðs saga ok Valbrands* ist äußerst schlecht, indem insgesamt nur rund ein Dutzend Abschriften, darunter lediglich zwei kleine Pergamentfragmente, erhalten sind: *Sth.Perg. 8:o nr 10, II* und *III*, 16. Jh. (Bl. 1r von *II* ist in Faksimile abgedruckt in: *The Arnamagnæan Institute Bulletin 1964–65*, 1965, S. 11). Ältere Handschriften sind ferner: *AM 522,4º*, Pap., 17. Jh. (dort mit der Quellenfiktion: «Saga Af Sigurgarde Samannsett og snórud j þisku af M: Johanne Og sidan þar eptter snuinn à jslendsku»; Kålund, *Katalog AM*, Bd. 1, 1889, S. 675); *AM 523,4º*, Pap., Ende 17. Jh. (nach dieser Handschrift von A. Loth herausgegeben); *Rask 31*, Pap., 18. Jh. Da die Überschriften der Saga in einigen Handschriften (z.B. *AM 523,4º*, *Rask 31*, *Lbs. 1496,4º*, *Lbs. 1942,4º*) Sigrgarðr als (*hinn*) *frækni* bezeichnen, besteht die Gefahr von Verwechslungen mit der gänzlich verschiedenen *Sigrgarðs saga frækna* (auch Kålund, *Katalog AM*, Bd. 2, 1894, trennt im Register, S. 679, nicht zwischen den beiden Erzählungen; s. auch oben S. 290). Die bisher erst einmal edierte *Sigrgarðs saga ok Valbrands* gehört zu den von der Forschung am stärksten vernachlässigten Märchensagas. St. Einarsson, *Heimili*, 1966, S. 272, gibt wie bei manchen anderen den Ort ihrer Entstehung mit Oddi in Südisland an.

Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 384, rechnet auch für sie mit letztlich byzantisch-orientalischer Herkunft des Erzählstoffes. Schlauch, *Romance*, 1934, beschreibt den Kinderraub als «fumbling attempt at a Greek plot» (S. 62) und hebt die aus der klassischen Literatur bekannten Motive (Vogel ‹Venus›, Planetenkonstellation) sowie jenes des einem Jenseitigen versprochenen Helden hervor. Togeby, *L'influence*, 1972, S. 383, nennt als Parallelen für die Hirschkuhjagd *Placidas*, für das Harfenspiel die *Gibbons saga*. Ohne es zu wissen, hat sich allerdings E. Wahlgren, *Quinatus, Porfila, and Sigurðr*, 1945, ausführlich mit einem Ausschnitt aus der *Sigrgarðs saga ok Valbrands* befaßt. Wahlgren nahm aufgrund des ihm vorliegenden, eine recht vollständige Brauterwerbungserzählung enthaltenden (S. 198) Pergamentfragments *Sth.Perg. 8:o nr 10, III*, an: «The story

contained in this MS is doubtless the prelude to a longer saga of adventure, now unfortunately lost, dealing with the career of King Sigurðr». (S. 199; vgl. auch Gödel, *Katalog KB*, 1897–1900, S. 115: «en *fornsaga suðrlanda*» om en konung Quinatus och hans dotter Porfila») Da die *editio princeps* dieser Saga aus dem Jahr 1965 stammt, war Wahlgren nicht in der Lage, in dieser von ihm «*Sigurðar saga ok Porfilu*» (S. 200) benannten Erzählung den Schlußteil der *Sigrgarðs saga ok Valbrands* (Ausgabe S. 188 ff.) zu erkennen, so daß Agneta Loth mit Recht schreiben konnte: «The contents of the second fragment have not previously been identified» (*LMIR* 5, S. VIII).

In England herrscht der überaus mächtige und reiche König Valdimar; seine Frau ist die wunderschöne Prinzessin Clatiana aus Miklagarðr. Nachdem sie die günstige Konstellation der Gestirne für eine Zeugung wahrgenommen haben, schenkt die Königin einem Knaben von ungesehener Schönheit das Leben. Der junge Prinz Sigrgarðr, dem die Weisen des Landes eine glänzende Herrscherlaufbahn voraussagen, wird von den kundigsten Meistern zum Buchgelehrten und zum unerreichten Ritter erzogen; seine äußerliche Schönheit läßt die Frauen ihre Hemmungen vergessen.

Anläßlich eines großen Hoffestes zieht Sigrgarðr mit seiner herrlichen Erscheinung die Aufmerksamkeit des Kaisers Adrianus von Miklagarðr auf sich. Von ihm zum Ritter geschlagen, bewährt sich der Prinz im darauf folgenden Turnier und gewinnt den Preis von 500 Mark Gold, den er unter die Armen verteilt. Er reist mit seinem Onkel nach Miklagarðr, wo ihm ein prächtiger Turm gebaut wird. Auf der Jagd verfolgt er eines Tages eine Hirschkuh, die seinen Pfeil im Maul auffängt. Am Abend trifft er auf einer Lichtung den Zwergen Gustr, dessen Frau als Hindin den Prinzen gelockt hat. Sigrgarðr geht mit dem ihm wohlgesinnten Zwergen einen Tausch ein: er erhält dessen wunderbare Harfe und die magisch wirkenden Handschuhe und verspricht dem Jenseitigen dafür seinen ersten ehelichen Sohn. Am nächsten Tag kehrt er zu seinen Leuten zurück.

König Ptolomeus herrscht über Villusvínalnd. Sein riesenhafter, zauberkundiger *landvarnarmaðr* ist Herzog Valbrandr. Ptolomeus hat die außerordentlich schöne Tochter Florida, um die Valbrandr vergeblich gefreit hat. Nur den will die Prinzessin zum Mann nehmen, der den Berserker im Zweikampf, sie selbst im Harfenspiel überwindet; dreißig Bewerber sind bereits getötet oder verstümmelt. Als ein Kaufmann die Kunde von der herrlichen Jungfrau nach Grikkland bringt, trifft Sigrgarðr ein Liebespfeil des *fagre fuglenn Venus* (S. 132). Der Kaiser schickt seinen besten Ritter mit einem Werbungsbrief nach Villusvínalnd und wird darauf eingeladen. Er zieht mit Sigrgarðr und König Valdimar zu König Ptolomeus. Inzwischen hat die Prinzessin einen unheilverheißenen Traum: ein Greif tötet ihren zahmen Bären, eines der zwei Bärenjungen wird von einer Krähe gerettet, das zweite muß sterben.

Die Gäste werden in Villusvínalnd gebührend empfangen, Florida findet am Prinzen Gefallen, hält aber an ihrem Schwur fest. Vor versammeltem Hof findet das Duell zwischen dem Prinz und dem bösen Herzog statt. Sigrgarðr besiegt den Gegner, der ihm nach dem Leben trachtet, und erniedrigt ihn, indem er ihn in den Abwassergraben wirft. Darauf übertrifft er dank Gustrs Instrument die Prinzessin

drei Mal im Harfenspiel; sogar die scheuen und wilden Tiere des Waldes werden von den wunderhaften Tönen angelockt. Sigrgarðr heiratet an einem prachtvollen Fest die Jungfrau. Allein Valbrandr prophezeit ihnen Unheil. Das Gemach, in dem das Brautpaar die Hochzeitsnacht verbringt, wird von fünfhundert Rittern bewacht; doch Valbrandr schlafert sie mit einer Zauberpfeife ein, erdolcht den schlafenden Prinzen und macht sich auf seinem Schiff davon. Trauer bricht aus, als man den Meuchelmord entdeckt; die Leiche des Prinzen wird nach Grikkland überführt und in einer Kirche begraben. Im kommenden Frühling kehrt Valbrandr mit einem starken Berserkerheer nach Villusvínalnd zurück, dringt in die Stadt und den Palast ein, bringt den König um, macht sich selbst zum Herrscher und erzwingt von der Prinzessin das Versprechen, ihn nach Ablauf eines Jahres zu heiraten. Florida gebiert zwei wunderschöne Knaben, die der Usurpator heimlich raubt. Den einen wirft er ins Meer – er wird von einer Krähe davongetragen –, dem zweiten schlitzt er den Bauch auf. Danach gibt er vor, nichts vom Verschwinden der Kindlein zu wissen.

Eines Tages erscheint beim trauernden Valdimar in England der Zwerg Gustr und erbittet vom König ein kleines Schiff, um Florida befreien zu können, die Valbrandr nun mit Gewalt zur Frau nehmen will. Gerade noch rechtzeitig befreit der Helfer die bedrängte Prinzessin und ihre Mutter; für die Wächter unsichtbar entweichen sie und segeln mit dem wunderbaren Schifflein davon. Gustr hebt den Wetterzauber des Berserkers auf und bringt die Frauen heil nach England. Als Belohnung ist ihm die Freundschaft des Königs gewiß.

Sigrgarðr, so der Name des Erstgeborenen, wächst bei Gustr auf und wird zum herausragenden Ritter erzogen; im Alter von fünfzehn Jahren sind seine Stärke und seine Schönheit unerreicht. Der Zwerg stattet den Prinzen mit einer magischen Rüstung und guten Waffen aus; darauf ziehen sie an den englischen Königshof, wo der stattliche junge Mann allgemeines Aufsehen erregt. Herzlich wird das Wiedersehen mit dem Totgeglaubten gefeiert. Der zum Herzog erhobene Zwerg lässt den König einen Rachefeldzug gegen den Aggressor ausrufen. Mit einem unüberwindlichen Heer segeln sie unter dem Schutz von Gustrs Zauber nach Villusvínalnd. Gleich am nächsten Tag beginnt die große Schlacht. Unzählbt sind die Toten auf beiden Seiten. Sigrgarðr durchbohrt Valbrandrs Bannerträger und wendet sich darauf gegen den Vatermörder selbst. In einem ungesiehenen Zweikampf verletzt der Prinz seinen Gegner, der sich sogleich in einen giftspeienden Drachen verwandelt; ein schwarzer Wolf drückt das Ungeheuer auf den Boden nieder – Valbrandr ringt mit Gustr. Schließlich kann Sigrgarðr den Berserker überwinden und ihn fesseln. Er erringt den Sieg, setzt sich auf den Thron und wird, nachdem Valbrandr seine furchterlichen Verbrechen gebeichtet hat, zu Tode gefoltert und an einen Galgen gehängt worden ist, zum König gekrönt.

Gustr schlägt nun vor, als Frau für den unverheirateten Herrscher um die unvergleichlich schöne Prinzessin Porfila in Ungaria zu werben. König Qvinatus nimmt den Boten gut auf; im Gegensatz zum Vater kennt die Prinzessin den Helden und man verlobt das junge Paar. Zum Hochzeitstermin findet sich auch der Kaiser von Grikkland ein; die eingeladenen Gäste werden geziemend empfangen, man hält ein überaus prächtiges Fest und auf seinen eindringlichen Wunsch

bekommt der Prinz endlich seine Braut zu sehen, die alle Jungfrauen in gleichem Maß übertrifft, wie Sigrgarðr den Rittern überlegen ist. Nach der nochmals vorgebrachten Werbung werden Sigrgarðr und Porfila und gleichzeitig Qvinatus und Florida miteinander verheiratet. Die Feierlichkeiten dauern einen Monat. Danach kehrt Sigrgarðr in sein Reich zurück; mit seiner Frau hat er viele Kinder.

*

Sigurðar saga fóts

Ásmund bar það yfrið megn;
Ólafr þótti og vaskur þegn;
Sigurður háði sverða regn
og sótti á Irland stríða.

Allra kappa kvæði

Von der kurzen *Sigurðar saga fóts* (*ok Ásmundar Húnakóngs*) sind insgesamt weit über 30 Abschriften verzeichnet. Allerdings ist nur eine Pergamenthandschrift erhalten: *Sth.Perg. fol. nr 7*, drittes Viertel 15. Jh. Laut St. Einarsson gehört die *Sigurðar saga fóts* zu den den Fornaldarsagas nahestehenden, bereits zwischen 1300 und 1350 entstandenen Märchensagas (*A History*, 1957, S. 163f.). J. H. Jackson datiert sie allerdings erst ins 15. Jh. (Ausgabe 1931, S. 988; dazu Liestøl, *Det litterære grunnlaget*, 1941, S. 53); vielleicht wurde sie im südisländischen Oddi verfaßt (Einarsson, *Heimili*, 1966, S. 272).

Die nicht sehr zahlreichen Beiträge, die dieser Erzählung gewidmet worden sind, heben vornehmlich ihre Nähe zu den Fornaldarsagas hervor (Liestøl, 1941; Schier, *Sagaliteratur*, 1970, S. 109; Halvorsen, *Riddersagaer*, 1969, Sp. 180, meint, die Saga stehe «på grensen til fornaldarsögur og bør kanskje helst regnes til disse»). Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 383, rechnet sie zu den «Romances of Adventure» aus dem 14. Jh., während Jackson, 1931, für die Hauptmotive ‹Werbung›, ‹Rivalen›, ‹Raub›, ‹Rache› zahlreiche Entsprechungen aus dem *Hilde-Gudrun-Sagenkreis* anführen kann und den Handlungsräum aufgrund der Ortsnamen als das Nordseegebiet definiert (S. 988–997). Die generelle Stoffnähe zur mhd. Brauterwerbungserzählung *Kudrun* hat auch Mogk, *Norweg.-isländ. Lit.*, 1909, S. 882, festgehalten. Liestøl, 1941, findet in den zwei Fornaldarsagas *Ásmundar saga kappa-bana* und *Hrólf's saga Gautrekssonar* die eigentlichen Vorlagen für die *Sigurðar saga fóts*; diese sei eine typische *lygisaga*, «ei nydikting med motiv frå eldre sogor og ikkje ei fyrstehands upptekning av gamle segnminne» (S. 58). Für ihn gehört sie zu den besten ihrer Art, denn: «Ho hev ikkje den keidsame og ukunstnarlege upphauging av episke motiv som gjerne plar skjemma desse sogone» (S. 53); ganz ähnlich bezeichnet Jackson, 1931, die *Sigurðar saga fóts* als «one of the most readable of its kind» (S. 988). Ihrer Kürze verdankt es die Saga wohl auch, daß sie 1968 im Sonntagsfeuilleton einer isländischen Tageszeitung abgedruckt wurde.

Die folgende Erzählung wurde auf einer Steinmauer in Köln gefunden.

König Knútr herrscht in Sjóland; mit seiner Frau, einer Prinzessin aus Flæmingjaland, hat er die Tochter Signý, die man die schönste Frau der nördlichen Hemisphäre nennt. Wie jeden Sommer fährt König Knútr auch dieses Jahr auf Heerfahrt.

Der junge und unverheiratete König Ásmundr herrscht über Húnaland. Sein Diener Óláfr rät ihm, sich zur Mehrung seines Ansehens eine geziemende Frau zu nehmen und nennt Signý als Kandidatin. Rasch entschlossen segelt Ásmundr zu ihr und wirbt um sie; doch die im Grunde nicht abgeneigte Prinzessin will sich nicht festlegen, solange der Vater weg ist. Ohne weiter auf sie zu hören, verlobt sich Ásmundr mit ihr, was sie geschehen lässt; im Herbst will er mit seiner Braut Hochzeit feiern.

Der junge und unverheiratete König Sigurðr von Valland befindet sich ebenfalls auf Heerfahrt. Er ist der beste Ritter und Krieger unter seinen Zeitgenossen; den Beinamen *fótr* (‘der Fuß’) hat ihm die Fertigkeit eingebracht, auf einem Fuß rückwärts gleich wie andere vorwärts auf zwei Füßen zu springen. Sigurðr trifft König Knútr auf seinen Kriegszügen und wirbt um Signý; sie wird ihm vom Vater versprochen, ihre Hochzeit soll im Herbst stattfinden.

Obwohl Signý, die Ásmundr zum Mann möchte, mit Sigurðr nicht einverstanden ist, gibt der König sie diesem zur Frau. Während des Hochzeitsfestes kommen die verkleideten Ásmundr und Óláfr in die Halle, löschen die Lichter aus und entführen die Braut nach Húnaland. Darauf sendet Ásmundr Óláfr zu Sigurðr nach Valland mit einem Versöhnungsangebot; Sigurðr, der um die Braut kämpfen will, antwortet mit einer Beleidigung und zieht darauf mit seinen Leuten nach Húnaland, wo er seinen Mitbuhler zum Zweikampf herausfordert. Nach dem äußerst hart ausgefochtenen Duell bricht Sigurðr ermattet zusammen. Als beide von ihren Verwundungen geheilt sind, tritt Ásmundr die noch reine Braut gegen ihren Willen an Sigurðr ab, worauf die Hochzeit vollzogen wird, die beiden ehemaligen Gegner sich zu Schwurbrüdern verbinden und Sigurðr mit seiner Frau heimzieht.

Der hartherzige und zauberkundige König Hrólfr herrscht über Írland; seine Tochter Elena ist nach Signý die schönste Frau. Ásmundrs Werbung um sie weist der König mit Schmähungen zurück. Der verhöhnte Freier fordert ihn zum Kampf heraus, doch sein Heer fällt vor der Übermacht der Irländer; allein Ásmundr und Óláfr werden gefangengenommen und ins Verlies geworfen. Signý hat zur gleichen Zeit einen unheilvollen Traum; sie erzählt Sigurðr den Hergang der Werbungsfahrt und der Schlacht und fordert ihren Mann auf, Ásmundr sogleich zu helfen. Sigurðr segelt mit seiner Flotte nach Írland, wo die Prinzessin Elena inzwischen die zwei Fremden heimlich befreit hat, und beginnt augenblicklich die Schlacht, die er siegreich gestaltet. Der gefangene König wird von Ásmundr begnadigt, nachdem er der Heirat zwischen dem Hunnenkönig und seiner Tochter zugestimmt hat. Die Hochzeit wird sofort gefeiert, worauf Sigurðr und Ásmundr in ihre Reiche zurückkehren. Ásmundrs Sohn Hrólfr folgt ihm nach seinem Tod auf dem Thron, dessen Söhne sind Ásmundr und Hildibrandr.

Sigurðar saga turnara

Von der *Sigurðar saga turnara* sind rund 25 Abschriften bewahrt. Haupthandschriften sind die wichtige Märchensaga-Sammelhandschrift *Sth.Perg. fol. nr 7*, drittes Viertel 15. Jh. (hierin die *Sig.s.turn.* mit einer Lakune), sowie *AM 122,8°*, Pap., ca. 1700, und *AM 585d,4°*, Pap., 1691. Laut Stefán Einarsson, *Heimili*, 1966, S. 272, wurde die Saga in Oddi verfaßt.

Die *Sigurðar saga turnara* hat in der Forschung nur spärliche Beachtung gefunden. Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 268 und 384, nennt als Herkunftsgebiet des Stoffes Byzanz. M. Schlauch, *Romance*, 1934, S. 86, hebt hervor, daß das *fabliaux*-Thema von der untreuen Frau (hier die Prinzessin) in der Saga nur unzureichend adaptiert wird, da sich kein betrogener Ehemann findet und der König letztlich nichts gegen eine Heirat einwendet. In dieser Erzählung ist ausnahmsweise für die Märchensagas die Beschuldigung des bösen Ratgebers gegen den Helden berechtigt (Schlauch, 1934, S. 156). Auch Togeby, *L'influence*, 1972, S. 383, beschreibt die *Sigurðar saga turnara* aufgrund der verheimlichten Liebe als «une sorte de fabliau». Mogk, *Norweg.-isländ. Lit.*, 1909, S. 883, und Sveinsson, *Viktors saga*, 1964, S. CX, weisen auf die häufige Konstellation ‹Vilhjálmr› (Herrlicher) – ‹Frakkland› hin, Sveinsson, S. CXXV, zudem auf das in den Märchensagas verbreitete Motiv des verkleideten Wintergastes. Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, S. 114, gibt als Parallelen für die Ankunft des Helden in Byzanz Sigurðr Jórsalafari, für seine Verfolgung Þorsteinn drómundr (*Grettis saga*) an.

König Vilhjálmr von Frakkland hat den schönen, großen, starken Sohn Sigurðr. Dieser wird zuerst in den Wissenschaften, dann in den ritterlichen Fertigkeiten unterrichtet; im Alter von zwölf Jahren ist er allen Rittern überlegen; in seinem Schloß hält er sich dreihundert Gefährten. Da er in die Ferne ziehen will, um mit heldenhaften Taten Ruhm zu erwerben, bittet Sigurðr seinen Vater um Unterstützung; die Schiffe, die er erhält, findet er allerdings seinem Rang nicht angemessen. Nachdem er den Schatzmeister Björn im Ringkampf überwunden hat, lässt er deshalb die Fahrzeuge mit Edelsteinen, kostbaren Kleidern und anderen Schätzen aus dem Besitz des Königs beladen und segelt grußlos fort. Eines Tages kommt er nach Grikkland, wo der mächtige König Valdimar herrscht. Hier will sich Sigurðr Ásmundr nennen und als Sohn eines Lehnsmannes (*lendz mannz son*, S. 201) ausgeben, um seiner Taten, nicht seiner Stellung wegen geehrt zu werden. Mit größter Pracht segelt er in den Hafen ein und wird folglich vom König auch gut empfangen, der bemerkt, er sehe vornehmer als ein Vasall aus. Die Bitte um Winterquartier wird erfüllt.

Graf Hermóð aus Spania fordert Valdimar zum Turnier heraus. Der König überträgt den Kampf dem bösen, listigen, aber einflußreichen Ratgeber Þrándr. Sigurðr gibt zunächst vor, die Kriegskunst nicht zu beherrschen. Im Duell wird Þrándr gefangen. Am folgenden Tag beteiligt sich Sigurðr am Turnier; er überwindet viele Gegner, nimmt den feindlichen Grafen gefangen, befreit die eigenen Gefangenen, darunter Þrándr, und lässt den Grafen und seine Leute töten; der Rest des fremden Heeres wird verfolgt, nur wenige können entkommen; die Beute ist überaus groß. Vom König wie vom Volk wird Sigurðr hoch geschätzt.

Während des Kampfes hat der Prinz auf einer Zinne zwölf wunderbar gekleidete Frauen mit verschleierten Gesichtern erblickt; er vermutet, die herrlichste unter ihnen sei die Tochter des Königs. Am Abend erklimmt er den Turm und findet die schönste Frau, die er je gesehen hat, schlafend in einem prächtigen Bett. Rasch entkleidet er sich, steigt zu ihr ins Bett und umarmt sie. Die Prinzessin erwacht, kann Sigurðr aber nicht vertreiben; er bleibt die Nacht bei ihr und verbringt nun den ganzen Winter über die Tage beim König, die Nächte im Gemach der Prinzessin. Ehe er im Frühling wegfährt, enthüllt er ihr seine wahre Identität als Prinz von Frakkland; dies tröstet sie. Auf seinen Heerfahrten im Sommer trägt er aus allen Kämpfen den Sieg davon. Im Herbst begegnet er einer großen Flotte und erfährt, als Bettler verkleidet, daß der unbesiegbare Bóver sie anführt; Sigurðr bringt heimlich einen der Fremden um, zieht sich dessen Kleider an, erlistet das Schwert des Berserkers, bohrt die Schiffe an und geht darauf mit seiner eigenen Flotte zum Angriff über. Im Zweikampf kann er schließlich den schrecklichen Bóver, der mit seinem zwei Ellen langen Zahn manchen Krieger tötet, mit dessen eigenem Schwert umbringen. Unter der riesigen Beute findet er ein kostbares Frauengewand und ein Paar Goldschuhe. In Grikkland wird Sigurðr vom König wieder gut aufgenommen; am Abend besucht er die Prinzessin und schenkt ihr die schönen Kleidungsstücke, die sie nur tragen will, wenn er sich in Gefahr befindet.

Sigurðr bleibt in Grikkland; er verteilt seinen Besitz so freigebig, daß er bei Þrándr Geld leihen muß. Als Gegenleistung erzählt er – das fordert der Ratgeber – von seinen Heldentaten und verschweigt auch nicht die Liebesabenteuer mit der Königstochter; er prahlt sogar damit, er werde auch weiter die Nächte bei ihr verbringen. Þrándr will ihm das Geld erst am nächsten Morgen aushändigen; er verrät dem König den ungeheuerlichen Betrug des Fremden. Am Abend wird Sigurðr bei der Prinzessin überrascht, doch ehe ihn der König findet, versteckt er sich in einem hohlen Stuhl. Anderntags erzählt er dem Ratgeber von seinem Versteck, erhält aber sein Geld noch immer nicht. In der zweiten Nacht kann er sich vor dem König in einem Geheimraum unter dem Bett der Prinzessin verbergen; Þrándr haut mit seinem Schwert den Stuhl entzwei, in welchem sie den fremden Ritter vermuten; er zieht sich den Unmut des Königs zu, als man diesen nicht findet. Auch von diesem zweiten Versteck berichtet Sigurðr dem Ratgeber, der ihn bezüglich des Geldes nochmals tröstet. Der Held wird ein drittes Mal bei der Prinzessin überrascht, auf ihr Geheiß stellt er sich mit ausgebreiteten Armen vor ein großes Kruzifix und entgeht so den Verfolgern. Þrándr willigt am folgenden Morgen scheinbar ein, Sigurðr das Geld zu leihen; er bittet ihn vorher, seinen alten Eltern von seinen Taten und Listen zu erzählen. In der Schatzkammer prahlt nun Sigurðr vor einem Mann und einer Frau mit seinen Erlebnissen und bemerkt den Verrat erst, als er die goldenen Schuhe der Prinzessin sieht und Waffenlärm hört. Sogleich springt er auf, schlägt dem Ratgeber den Kopf ab, versperrt den Ausgang, packt den verkleideten König und bedroht ihn mit dem Tod, wenn er nicht in eine Heirat einwillige. Der König gibt sein Einverständnis und ist höchst erfreut, als er den hohen Rang des Schwiegersohnes erfährt. Darauf wird ein prächtiges Fest gefeiert, Sigurðr holt seinen Vater Vilhjálmr aus Frakkland, heiratet die Prinzessin und wird alleiniger Herrscher über beide Länder.

Sigurðar saga þögla

Soddan sogur och Þidrechs a Bern och Vilhialms siods och Karla Magnus, Sigurdar þögla, Nicholas leikara och því likar, eff eche thil historiu, þa eru þær þo allar omissanlegar thil þess gamla mals skilnings, grammaticæ och dictionarii utverchning; ætti því einginn leppur att tynast.

Torfæus an Árni Magnússon, 20. April 1689¹

Mit insgesamt mehr als 55 Abschriften gehört die *Sigurðar saga þögla* zu den am reichsten überlieferten Märchensagas. Die Saga ist in den Pergamenthandschriften *AM 152, fol.*, 15. Jh. (Ausgabe *LMIR*) und *AM 567, XXα, 4°*, 15. Jh., und *β*, Anfang 16. Jh., sowie einer großen Zahl von Papierhandschriften erhalten. Den Ausgaben von Einar Þórðarson (1883) und Bjarni Vilhjálmsson (1954) liegt die 1680 geschriebene Papierhandschrift *ÍBR 5, fol.* zugrunde (vgl. Þorkelsson, *Om digtningen*, 1888, S. 164, und *LMIR* 2, 1963, S. VIII). Eine gegenüber dieser Redaktion kürzere Fassung bietet die noch nicht edierte, fragmentarische Pergamenthandschrift *AM 596, 4°*, 6 Bl. von ca. 1350, 4 Bl. von ca. 1400, auf der auch die *Sigurðar rímur þögla* bauen. Während Þórolfsson, *Rímur*, 1934, S. 441–443, die längere Redaktion (*AM 152, fol.*, *AM 567, 4°*) für älter und ursprünglicher ansieht, geht Sveinsson, *Viktors saga*, 1964, S. CXX und CXXXVII, vom Gegenteil aus. Nach Einarsson, *Heimili*, 1966, S. 272, könnte die Saga im südisländischen Oddi entstanden sein.

Vorlagen und Quellen für Einzelstellen der *Sigurðar saga þögla* sind zu finden in der *Flóres saga ok Blankiflúr* (Eltern der Königin Sedentiana; vgl. u. a. E. Kölbing, Ausgabe *Flóres saga ok Blankiflúr*, 1896, S. XVII f.; Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 263), *Clári saga* (Sedentiana; Togeby, *L'influence*, 1972, S. 384), *Bevers saga* (Schlangengrube; vgl. Kölbing, *Die Sigurðar saga þögla*, 1896), *Þiðreks saga, Konráðs saga keisarasonar, Vilhjálms saga sjóðs* (Löwenritter; dazu u. a. Schlauch, *Romance*, 1934, S. 167; *Arthurian Material*, 1965, S. 87 f.; und besonders Harris, *The Lion-Knight*, 1970, S. 136 ff.; Beck, *Hit óarga dýr*, 1972). Die ältere Version der *Sigurðar saga þögla* scheint ihrerseits die *Gibbons saga* und die *Viktors saga ok Blávus* beeinflusst zu haben (Sveinsson, 1964, S. CXXXVII). Weitere erwähnenswerte Motive sind der verkleidete Wintergast (Sveinsson, 1964, S. CXXV), die vielen klassisch-antiken Anspielungen, die im Traum zugefügte Wunde, Odin als böser Geist (Schlauch, 1934, S. 44, 136, 27), der *kolbitr*-Typ, die magischen Steine und die Trolinnen als Helfer (Halvorsen, *Riddersagaer*, 1969, Sp. 180 ff.), die Eulen-Ritzung (Wahlgren, *The Maiden King*, 1938, S. 28) und natürlich die *meykongr*-Figur (Wahlgren, 1938). Interessanterweise findet sich der Prolog der *Sigurðar saga þögla* in fast identischer Form in den Handschriften *AM 589f, 4°* und *AM 567, XIβ, 4°* der *Göngu-Hrólfs saga* (vgl. auch *LMIR* 2, 1963, S. 96). Das Stilprinzip der Ausführlichkeit, das dieser Erzählung in hohem Maß eignet, ist des öfteren betont worden

¹ ARNE MAGNÚSSON, *Brevveksling med Torfæus*, 1916, S. 11–12.

(Einarsson, *A History*, 1957, S. 164: «ornate style, verbose and subjective»; Vilhjálmsson, *Riddarasögur*, 1954, Bd. 3, S. VIII: «með fjölorðari riddarasögum»; Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, S. 115: «overflødige bedrifter», «meget vidtløftig», «ulidelig lange skildringer», «unødvendig ophobning af motiver»). Zusammenfassend charakterisiert Jónsson die *Sigurðar saga þogla* folgenderweise: «Ingen saga forbinder i samme grad som denne Fornaldarsaga- og riddersagamotiver på engang».

[Prolog.] Viele Geschichten sind im Verlauf der Überlieferung ausführlicher geworden. Manche törichte Menschen glauben nicht an das, was sie nicht selbst sehen können, wie Heldenaten oder Zaubereien. Nichts wird allen gefallen, und niemand braucht solche Dinge für wahr zu halten, wenn er nicht will. Eine Erzählung kann aber sorgenvolle Gedanken vertreiben, und man sollte es ihr nicht ankreiden, wenn sie nicht gut erzählt ist.

Zu König Arturs Zeiten herrscht in Saxland König Lodivikus; mit seiner Frau Eufemia hat er die Söhne Hálfdan, Vilhjálmr und Sigurðr und die Tochter Florencia. Sigurðr, den man für einen stummen Tor hält und *hinn þogli* («den Schweigsamen») nennt, wird beim Grafen Lafranz in Lixion aufgezogen. Hálfdan ist stark, hitzig und überheblich, Vilhjálmr dagegen großzügig und beliebt. In Frakland herrscht König Flores, der, wie es in der Saga über ihn erzählt wird, seine Frau Blanchiflur aus Babilon zurückholte. Sie haben die unvergleichlich schöne, aber äußerst hochmütige Tochter Sedentiana, die alle Freier mit Schmach wegjagt. Nachdem sich ihre Eltern vor der Welt zurückgezogen haben, wird sie alleinige Herrscherin über das Reich und lässt sich in einem uneinnehmbaren Schloß am Meer nieder.

Hálfdan und Vilhjálmr werden zu Rittern geschlagen und ziehen mit einer Flotte in das Eystrasalt, wo sie nach einem harten Kampf den Wikinger Garðr hinn girzki besiegen. Hálfdan geht eines Tages in den Wald und zerschmettert mit einem Stein einem Zwergenkind den Kiefer; im Traum erscheint ihm dessen Vater, prophezeit ihm als Vergeltung die größte Schmach, die je einen Königsohn im Norden getroffen habe, und schlägt ihn mit einer Rute; als Hálfdan erwacht, plagen ihn unerträgliche Kopfschmerzen. Nun geht Vilhjálmr in den Wald und schenkt dem Zwergenkind einen Goldring, wofür ihn der ihm im Schlaf erscheinende Zwerg mit einem Schwert belohnt und den Bruder von den Schmerzen erlöst. Darauf segeln die Brüder weiter, töten einen einäugigen Riesen am Strand² und kehren mit Ruhm beladen nach Hause zurück. Im folgenden Frühjahr will Hálfdan um die französische Herrscherin Sedentiana werben. Der Bruder und der König können ihn von diesem maßlosen Unterfangen nicht abbringen, Hálfdan und Vilhjálmr segeln nach Frakland und werden vor die Königin gelassen. Mit lobenden Worten für seinen Bruder trägt Vilhjálmr die Werbung vor, doch Sedentiana beschimpft die beiden Männer aufs Übelste, lässt sie fesseln, rasiert sie kahl, teert sie, lässt sie auspeitschen, bis sie bluten, ihnen den Rücken ritzen und den

² Zu dieser Episode vgl. H.-P. NAUMANN, *Das Polyphem-Abenteuer*, 1979, bes. S. 177ff.

Bauch brennen und solchermaßen gedemütigt in ihr Schiff hinabgleiten. Nachdem sie einigermaßen geheilt sind, unternehmen die Brüder grausame Rachezüge gegen Frakkland. Eines Tages werden sie von einem fremden Ritter, in dem Vilhjálmr ihren Bruder Sigurðr vermutet, im Gespräch über diese schmachvollen Ereignisse belauscht. Nach einer Begegnung mit einem fürchterlichen giftspeienden Flugdrachen fliehen sie und kehren nach Saxland zurück, wo sie ihre Niederlage verheimlichen.

Sigurðr wächst beim Grafen Lafranz auf, bis er im Alter von achtzehn Jahren allein auszieht, um Abenteuer zu bestehen. Er vollbringt eine erste Tat, indem er einen Löwen aus den Klauen eines Drachen befreit, das Ungeheuer tötet, das Tier heilt, die Jungen des Drachen erlegt und von dessen Goldschatz mitnimmt. In den Bergen Alpes überwindet der Löwe, der sich Sigurðr angeschlossen hat, zwei Hexen; der Held schenkt ihnen das Leben und wird in ihrer Höhle vorzüglich bewirtet; darauf versehen sie Sigurðr mit einem Zauberschach von König Artur, einer Bettdecke und einem Goldring, mit dem man Liebe erwecken und sein Aussehen verändern kann. Zurück in Lixion legt er zum Erstaunen der Leute seine Stummheit ab. Sigurðr zieht, nachdem sich ihm der Jarlssohn Randver aus Holtsetuland angeschlossen hat, ostwärts auf Heerfahrt. In Jamtal land schenkt er dem Zwerg Nípr einen Goldring; er erfährt durch den Jenseitigen von den fürchterlichen Berserkerbrüdern Bórk und Brúsi und erhält ein Zauber-messer. In der sich anschließenden Seeschlacht gegen die beiden verliert Sigurðr einen großen Teil seiner Leute; doch mit Hilfe des zauberkundigen Zwergen und der beiden Hexen kann den sich in Ungeheuer verwandelnden Wikingern der Garaus gemacht werden. Im nächsten Frühjahr unternehmen Sigurðr und Randver erneut Heerzüge und machen sich viele Reiche untertan. Sie unterstützen König Feritas von Lombardi gegen das schreckliche Heer des Königssohnes Ermedon aus Bláland, der sich die Prinzessin Provincia erpressen will. Schließlich überwindet Sigurðr den Angreifer im Duell, worauf sich der Held, Randver, Valteri – der Sohn des Königs – und Ermedon zu Schwurbrüdern vereinigen; Sigurðr soll über die Heirat der Prinzessin bestimmen dürfen. In Svafa überwintern die vier Genossen.

Im Frühling darauf ziehen sie mit einem großen Heer nach Frakkland, um die Schandtaten der hochmütigen Königin zu rächen. Doch Sedentiana ist auf den Kampf vorbereitet und überrascht die Schwurbrüder mit einer Kriegslist; die vier Gefangenen werden in ein stinkendes Verlies voller Schlangen geworfen, doch vor dem Gift der Reptilien schützt sie der Zauberring der Hexen. Wie seine Gefährten schon fast verhungert sind, überlistet und tötet Sigurðr die Häscher der Königin und sie können zu ihren Leuten entweichen. Als Gegenleistung für einen Goldring bringt ein Zwerg Sigurðr den Zauberstein, mit dem Sedentiana zukünftige Ereignisse sehen kann; außerdem erhält der Held einen Zauberring.

In vornehme, bleichgesichtige Kaufleute verwandelt, überwintern Sigurðr und Randver in Sedentianas Stadt Treveris; im Frühling verwandelt sich der Held zum herrlichsten Ritter und verzaubert mit seinem Ring die Herrscherin: von unstillbarer Liebesgier besessen, muß sie ihm zur Stadt hinaus folgen. In der Wildnis verliert sie den Ritter, wird von schlimmer Kälte überrascht und glaubt, sterben zu müssen, als ein häßlicher Schweinehirt erscheint; er zwingt die frierende Herrscherin, sich ihm hinzugeben, und entjungfert sie. Am nächsten

Morgen ist der Hirt verschwunden, Sedentiana folgt erneut dem Ritter, verliert ihn am Abend in einem Unwetter und muß die Nacht mit einem abscheulichen Zwergen verbringen. Auch am dritten Tag entschwindet ihr der geliebte Fremde in einem Sturm gegen Abend und sie ist gezwungen, sich von einem fürchterlichen Riesen beschlafen zu lassen. Am Morgen erwacht die Königin in ihrem eigenen Garten, den sie – das merkt sie jetzt – gar nie verlassen hat, und erkennt im Zauberstein, den sie bei sich findet, daß sie von Sigurðr in der Gestalt der drei Ungeheuer geschwängert worden ist. Heimlich gebiert sie einen Sohn, den sie auf den Namen Flores tauft. Er wird später Frakkland christianisieren.

Sigurðr segelt nun mit seinen Leuten nach Sikiley, wo König Agapitus ihn geziemend empfängt. Während des Hoffestes wird Sigurðrs Löwe vom Jarlssohn Heribert getötet; nach dem daraus folgenden Zweikampf sinken beide Ritter ermattet zu Boden, doch sie werden versöhnt, verbinden sich zu Schwurbrüdern und verloben Sigurðrs Schwester Florencia mit Heribert. Im Frühjahr zieht Sigurðr ostwärts und kommt nach Tartaria, wo die Prinzessin Albína von einem Riesen geraubt worden ist. Sigurðr findet die gefesselte Königstochter in der Höhle des Ungeheuers, tötet es mit einer List und bringt die Jungfrau zum König. An einem prächtigen Fest heiraten Randver und Valteri die Prinzessinnen Albína und Luciana. Im kommenden Frühling kehrt Sigurðr mit seinen Begleitern nach Saxland zurück, wo man ihn aufs Beste empfängt. Seine Schwester ist mit dem Bräutigam einverstanden und Florencias und Heriberts Hochzeit wird mit einem herrlichen Fest gefeiert. Sigurðr zeichnet sich durch seine Freigebigkeit aus.

Im folgenden Frühjahr segelt Sigurðr mit seinen Brüdern, Randver und Ermedon wieder nach Frakkland, wo sie von Sedentiana gut aufgenommen werden. Um Hálfdan und Vilhjálmr zu verhöhnen, läßt die Königin vor allen Gästen die schmachvolle Behandlung, die den Freiern widerfahren ist, an zwei Figuren nochmals vollziehen. Sigurðr verspricht seinen Brüdern Rache: Am vierten Tag des Festes erscheint ein häßlicher Schweinehirt und offenbart zum Ergötzen der Brüder vor versammeltem Hof, wie er auf der Heide die Königin entjungferte; an den nächsten Tagen kommen der Zwerg und der Riese in die Festhalle und berichten in beleidigender Weise von ihren Erlebnissen mit Sedentiana. Da erscheint schließlich ein junger, wunderbarer Knabe und spricht Sigurðr als seinen Vater an. Sedentiana erklärt sich vom Helden überwunden und tritt das Reich an ihren Sohn Flores ab, der es Sigurðr überläßt, wenn dieser sich als sein Vater zu erkennen gibt. Sigurðr entspricht dem Wunsch, wirbt um Sedentiana, erhält ihr Einverständnis und wird zum König von Frakkland, Púll und Saxland gekrönt.

Der Riese Qskruðr will seinen von Sigurðr und Randver getöteten Bruder rächen und hat in Tartaria viel Schaden angerichtet. Mit seinen Genossen zieht Sigurðr zur Höhle des Ungeheuers; im Kampf wird der voreilige Hálfdan getötet, während es den anderen schließlich gelingt, den Riesen zur Strecke zu bringen. Darauf segeln Sigurðr und seine Leute nach Garðaríki, wo der riesenhafte König Sardoces von Armenía sich die Prinzessin zur Frau erpressen will. Der König des Landes, Villimot, hat dem seine Tochter und das halbe Reich versprochen, der das Land vor dem Aggressor befreit. Die Helden überfallen das Berserkerheer, Sigurðr haut den fliehenden Riesen entzwei, die Feinde werden niedergemacht oder

vertrieben. Die herrliche Prinzessin erhält Vilhjálmr zur Frau. Nach der Hochzeitsfeier reisen Sigurðr und Ermedon nach Lombardi, wo letzterer die Prinzessin Provincia heiratet. Danach kehrt Sigurðr nach Frakkland zurück und lässt seine Hochzeit vorbereiten. Alle seine Gefährten erscheinen zum großen Fest, das einen ganzen Monat dauert. Nach dem Tod von Sigurðr und Sedentiana übernimmt ihr Sohn Flores das Reich.

*

Valdimars saga

Fyr í heimi skáldin skýr
skemtu fólkí kátu,
afbragðs sögur og æfintýr
einatt fundið gátu.

*Valdemarsrimur Þórðar á Strjúgi*¹

Die *Valdimars saga* ist in rund 25, teilweise allerdings nur fragmentarischen Abschriften bewahrt. Die wichtigsten Handschriften sind: *AM 557,4°*, Perg., 15. Jh., defekt (Faksimile-Ausgabe von D. Strömbäck, *CCI* 13, 1940); *AM 589c,4°*, Perg., 15. Jh. (Faksimile-Ausgabe von A. Loth, *EIMF* 11, 1977); *AM 585e,4°*, Pap., 1694; *AM 588q,4°*, Pap., ca. 1700. Eine junge Redaktion der Saga ist in den Handschriften *JS 411,8°*, und *ÍB 172,4°*, Mitte 19. Jh., erhalten. Nach der – ziemlich schlechten – Handschrift *ÍB 172* wurde die *Sagan af Valdimar kónigi in Fjórar Riddarasögur*, 1852, S. 98–120, ediert (Þórólfsson, *Rímur*, 1934, S. 484). Die Saga wird von Stefán Einarsson, *A History*, 1957, S. 164, zu den jüngeren, von den Fornaldarsagas beeinflußten Märchensagis gestellt, die zwischen 1400 und 1500 entstanden sein dürften (andere Sagas der Gruppe sind *Ála flekks saga*, *Sigrgarðs saga frækna*, *Jóns saga leiksveins*); diese Texte zeichnen sich lt. Einarsson durch geringen Einfluß der Rittersagas, isländische Motive und isländischen Stil aus. Nach Sveinsson, *Viktors saga*, 1964, S. CLIV, dürfte sie jünger als die *Viktors saga ok Blávus* sein, mit der sie den Eigennamen Blabus teilt.

Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 383, rechnet die *Valdimars saga* zu den «Fourteenth-century importations into Iceland (ca. 1290-ca. 1400)» – also offensichtlich zu den übersetzten Werken – und weist sie, wohl der Lokalisierung nach Saxland wegen, der «Matter of Germany» zu; daß Valdimar der Sohn eines deutschen Kaisers ist, erwähnt Mogk als einziges über diesen Text (*Norweg.-isländ. Lit.*, 1909, S. 882). Hugus, *Some Notes*, 1975, S. 341, über die Drachenentführung. Jiriczek, *Zur mittelisländischen volkskunde*, 1894, S. 8f., drückt als Beleg für die «freundlichen beziehungen von tröllen zu menschen» die Krafttrunk-Episode nach *AM 557,4°* ab. Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, S. 116, umschreibt sie folgendermaßen: «Det

¹ Zit. nach ÞORKELSSON, *Om digtningen*, 1888, S. 346.

er en ubetydelig saga, der tildels slutter sig til Fornaldars., for så vidt som den både er en jætte- og stemodersaga; den er dog af en noget ejendommelig art».

König Filipus von Saxland hat den Sohn Valdimar und die Tochter Marmória; beide sind in ihrem Aussehen, ihrer Ausbildung und ihren Fertigkeiten unübertroffen. Während eines prächtigen Turniers und Hoffestes wird die Prinzessin von einem schrecklichen Flugdrachen geraubt. Valdimar schwört, seine Schwester zu finden und bricht allein vom Hof auf. Vier Tage lang reitet er ohne Speise, Trank oder Schlaf durch die Wälder, unter einem Baum schläft er schließlich erschöpft ein. Im Traum erscheint ihm eine Frau, die ihm Essen und Trinken hinterläßt; nachdem er aufgewacht ist und sich gestärkt hat, reitet Valdimar weiter und trifft auf den Zwergen Kollr, der ihn durch den Wald führt. Valdimar legt sich erneut schlafen und erwacht in einer großen Höhle, in der der Riese Aper und seine wunderschöne, halbmenschliche Tochter Alba wohnen. Bei ihnen verbringt der Held zwei Winter, bis ihn das Riesenmädchen eines Tages an seinen Schwur erinnert und er sich zur Weiterreise entschließt. Der Riese erzählt ihm nun vom König Arkistratus aus Risaland, seinen Kindern Blabus und Florida und ihrer bösen Stiefmutter Lúpa, einer Riesin. Sie habe Valdimars Schwester in Drachengestalt geraubt und halte sie nun bei der Prinzessin Florida gefangen. Die alte Mutter des Riesen, Nigra, lässt Valdimar zwei Mal aus einem großen Horn trinken; er besitzt nun ungeheure Kräfte. Sie schenkt ihm ein Schachspiel und verspricht, auch weiter zu helfen. Von der Riesentochter erhält er ein Zauberglas. Zusammen mit Kollr, dem Sohn von Aper, segelt Valdimar auf dem Steinnachen der Alten nach Risaland.

Die Prinzessinnen Marmória und Florida werden von einem Harfenspieler (Kollr) in den Wald gelockt und verirren sich. Eine große Frau führt sie in einen unterirdischen Raum auf einer Lichtung. Kollr bringt Valdimar zu den Mädchen und führt so die beiden Geschwister zusammen. Auch Blabus lockt der Zwerg mit der Harfe in den Wald und lässt ihn mit Valdimar duellieren. Valdimar überwindet ihn, verschont ihn, wie er es seiner Schwester versprochen hat, und verbindet sich ihm in Schwurbrüderschaft. Die Prinzen verloben sich mit den Prinzessinnen.

Lúpa will nun die Stiefkinder mit einem Heer aus ganz Risaland vernichten, so daß Kollr die Unterstützung der von Aper angeführten Riesen und Trolle aus Saxland holen muß. Die beiden Riesenheere verwickeln sich in eine fürchterliche Schlacht; der Riese und König Arkistratus, Lúpa als giftspeiender Drache und Nigra in Gestalt eines ungeheuerlichen, Pfeile verschießenden Greifen (*gammr*) kämpfen gegeneinander; die beiden Fabeltiere erliegen ihren Verwundungen. Während die Prinzen die Regierung in Risaland übernehmen, nachdem die Macht der bösen Königin gebrochen ist, heilt die Riesentochter die verletzten Anführer. Der König verliebt sich in das Mädchen, das von Valdimar ein Kind erwartet, wirbt um sie und erhält sie. Zur gleichen Zeit werden die Hochzeiten von Valdimar und Florida, Blabus und Marmória, Arkistratus und Alba abgehalten; das Fest dauert einen ganzen Monat. Darauf kehrt Valdimar nach Saxland zurück und wird dort König. Er hat mit seiner Frau viele Kinder.

Viktors saga ok Blávus

Victor og Blávus virða tal
að velli lögðu, Sóta og Fal.
Önund og Randver inna skal,
ýta lifi svíptu

Allra kappa kvæði

Rund 25 Abschriften sind von der *Viktors saga ok Blávus* bewahrt. Die wichtigsten Pergamenthandschriften sind: *Sth.Perg. fol. nr 7*, drittes Viertel 15. Jh. (diese Handschrift liegt den Editionen von A. Loth 1962 [zu dieser Ausgabe s. Kristjánsson, *Viktors saga*, Einleitung, S. LXXXIV ff.] und J. Kristjánsson 1964 zugrunde); *AM 567,VIII,4°*, Perg., erste Hälfte 16. Jh. (Fragment); *AM 471,4°*, Perg., zweite Hälfte 15. Jh. (aus dieser Handschrift hat Jiriczek, *Zur mittelisländischen volkskunde*, 1894, S. 12 ff., zwei kurze Episoden ediert); *AM 593b,4°*, Perg., zweite Hälfte 15. Jh. (diese Handschrift wurde mit englischer Übersetzung 1972 von Chappel ediert [s. auch Evans, *Observations*, 1975]; nach S. 10 ist ein Faksimile von *593b*, Bl. 21r, abgedruckt); *AM 567,I,4°*, Perg., um 1500 (Fragment). Alle Handschriften werden in der Einleitung der Ausgabe von J. Kristjánsson eingehend beschrieben. Mit drei modernen kritischen Ausgaben darf die *Viktors saga ok Blávus* heute als mustergültig ediert bezeichnet werden. Die Saga wird nach der Mitte des 14. Jhs., vielleicht auf dem Bischofssitz Skálholt, entstanden sein (Einarsson, *A History*, 1957, S. 164; *Heimili*, 1966, S. 272); Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, S. 109, datiert sie ins Ende des 14. Jhs.

Nach Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 268, 384, handelt es sich auch bei der *Viktors saga ok Blávus* um eine jener letztlich griechischen Romanzen, die Reisende nach Island brachten, wo die Erzählung im 14. Jahrhundert verfaßt wurde. Einar Ól. Sveinsson, *Viktors saga*, 1964, hat sich bisher am eingehendsten mit dieser Saga auseinandergesetzt; er stellt fest, daß es sich beim Großteil der Motive um Wandermotive handelt (z.B. Frage nach der ebenbürtigen Braut, *König Drosselbart*, Schlafrunk, verkleideter Wintergast, dreimaliger Besuch bei der Königin, fliegender Teppich, Zwerg); andere erwähnenswerte Motive sind etwa der Wundertisch (*Mogk, Norweg.-isländ. Lit.*, 1909, S. 881), die Liebe zur Unbekannten in der Ferne (Parallele zum *Le petit Artus de Bretaigne*, vgl. Schlauch, *Arthurian Material*, 1965, S. 91), die Zähmung der Widerspenstigen, die auch die *Viktors saga ok Blávus* zu einer der «typical lygisögur about the haughty Maiden King» (Wahlgren, *The Maiden King*, 1938, S. 65) macht, und auf einer anderen Ebene der Prolog mit der Nennung des norwegischen Königs (vgl. dazu u.a. Leach, 1921, S. 265; Sveinsson, 1964, S. CLXXVIII ff.; Damsgaard Olsen, *Høvisk litteratur*, 1965, S. 106; Togeby, *L'influence*, 1972, S. 384: «probablement [...] aucune réalité»; bes. Tómasson, *Tristrams s.*, 1977; *Bandamanna saga*, 1977). Hauptsächliche Vorlagen der Saga findet Sveinsson in der *Clári saga* und dem Exemplum *Jónatas œvintýr* sowie der *Sigurðar saga þogla*; auch von den *Griplur* und der *Hrómundar saga Greipssonar* habe die *Viktors saga* entlehnt, ihrerseits aber wieder die *Sigrgarðs saga frækna* und die *Gibbons saga* beeinflußt. Als charakteristisch erweist sich nach Sveinsson für diese Erzählung die Mischung alter und

neuer Motive. Schlauch, *A Late Icelandic Saga*, 1976, kommt zum Ergebnis, daß der «total effect» der *Viktors saga* «predominantly comic» sei; sie vergleicht den «general trend towards burlesque» dieser Erzählung mit gleichen Tendenzen in späten französischen Epen (S. 221 ff.). Für Jirczek ist sie «eine der älteren und wertvolleren dieser litteraturrichtung» (S. 12) und «hebt sich durch die grössere reinheit der empfindung und bessere charakteristik unverkenbar [...] ab»; die «einfache menschlichkeit» erinnere «unwilkürlich an ältere, reinere perioden» (S. 13).

[Prolog.] Der norwegische König Hákon Magnússon ließ viele griechische und französische Geschichten ins Nordische übersetzen und gab damit ein Vorbild für gute Unterhaltung.

König Vilhjálmr von Frakkland hat den großen und schönen Sohn Viktor, der zum guten Ritter heranwächst. Viktor folgt im Alter von zwanzig Jahren dem Vater auf dem Thron, ist aber mit seinem Reichtum so freigebig, daß er innert dreier Jahre das gesamte Eigentum der Krone verschenkt. So zieht er – nachdem ihm die Mutter, der er das Reich anvertraut, ein Zauberkästchen mit nie versiegenden Goldstücken geschenkt hat [!] – allein in die Fremde. Als Viktor einmal im Wald rastet, kommt ein fremder König, Blávus, auf einem Teppich herbeigeflogen. Er fordert Viktor zum Duell heraus und es erweist sich, daß beide völlig ebenbürtig sind; darauf schwören sie sich Blutsbrüderschaft. Zusammen fliegen sie in eine herrliche Stadt, wo Blávus, der Herrscher des schönen Landes, seinen Genossen in den Palast führt und in großen Ehren hält.

Der Seekönig Samarjón überläßt Blávus seine Flotte, mit der die beiden Schwurbrüder auf Heerfahrten ausziehen. Ihr Ratgeber Kódér nennt ihnen die Berserker Randver sterki und Qnundr grikkr als dank ihrer Zauberwaffen unüberwindliche Krieger; er führt sie auf die Inseln bei Kaldíaland, wo sich die beiden aufhalten. Blávus bittet den Ratgeber, ihnen im Kampf gegen die schreckliche Übermacht der Wikinger beizustehen. Kódér bringt sie darauf zum Bauern Skegg-karl, einem Freund von Samarjón, der ihnen seine Hilfe zusagt, es jedoch sogleich wieder bereut, als er von den Gegnern hört. Mit Goldgeschenken besänftigen die Schwurbrüder den Bauern und er geht mit ihnen zum Zwergen Dímus, dem ebenfalls Geld geschenkt wird. Doch da die Berserker von ihm selbst geschmiedete Zauberwaffen besitzen, glaubt auch Dímus zuerst nicht an einen Erfolg, verspricht dann aber, die Waffen zu vertauschen. Nun fordern die Schwurbrüder die Berserker zum Zweikampf heraus. Der zauberkundige Zwerg verwandelt sich in einen Bettler, singt die Gegner der Helden in Schlaf und entwendet ihre *kesja* und *brynpvari*. Viktor und Randver duellieren sich als erste; dank der Hilfe des Zwergen kann Viktor den Gegner nach hartem Kampf überwinden; der Sterbende durchschaut den Betrug und bittet Viktor, seinen Sohn auf den Namen Randver zu taufen; darauf stirbt er. Blávus besiegt mit Unterstützung des Jenseitigen seinen Widersacher, der seinerseits Blávus' Sohn nach sich benannt haben möchte. Den nur mit List bezwungenen Vikingern geben die Schwurbrüder die hervorragenden Waffen in den Grabhügel bei und ziehen danach mit großer Ehre weiter. Auf die Frage nach ihnen nun ebenbürtigen Helden nennt Kódér lächelnd die völlig unsiegbaren Krieger Falr und Sóti auf der Insel Kypur. Viktor und Blávus fahren

rasch entschlossen dorthin und fordern die fürchterlich anzuschauenden Wikinger zum Duell heraus. Der Helfer Kódér versieht die beiden mit Kleidern, die sie gegen Gift schützen werden. Im Zweikampf mit dem unverletzlichen Viktor verwandelt sich der Wikinger Falr in einen Flugdrachen und einen Löwen, wird aber vom Ritter schließlich in der Mitte entzweigehauen. Auch Blávus tötet seinen Gegner, der zum wütenden Hund wird. Mit unermeßlichen Schätzen beladen kehren die beiden Könige nach Frakkland zurück – zwölf Jahre hat Viktor außer Landes verbracht. Ein prächtiges Fest wird zu ihrer Begrüßung gefeiert.

Blávus rät Viktor zu heiraten und nennt die Prinzessinnen von Saxland und Skotland, die der König jedoch entrüstet ablehnt. Kódér beschreibt nun eine unvergleichliche Jungfrau: Königin Fulgíða von Indíaland, die allerdings bisher jeden Freier hochmütig abgewiesen hat. Blávus weigert sich, Viktor auf der Werbungsfahrt zu begleiten. Dieser segelt los, kommt nach Indíaland und wird von der Herrscherin gut empfangen. Er bringt die Werbung vor; Fulgíða akzeptiert zum Schein, erlistet jedoch sein Zauberkästchen, schläfert den unwillkommenen Freier mit einem Schlastrunk ein, läßt ihn kahl scheren, teeren und auspeitschen. Gedemüigt kehrt Viktor nach Frakkland zurück. Nach Ablauf eines Jahres versucht er sein Glück ein weiteres Mal und gibt sich als Kaufmann aus. Es gelingt ihm, die Braut auf Blávus' fliegendem Teppich zu entführen, doch Fulgíða überlistet Viktor wiederum, stößt ihn vom Teppich und fliegt allein heim nach Indíaland, während der König zu Fuß zurückkehren muß und zu Hause völlig erschöpft ankommt. Nun will Blávus die Königin für sich selbst gewinnen. Zusammen mit Kódér verkleidet er sich als Mönch und bezieht in einem Kloster nahe der indischen Hauptstadt Herberge. Als die Königin von einer schweren Krankheit zwischen den Beinen befallen wird, kann Blávus sie heilen. Darauf ruft er seinen Helfer Dímus herbei und es stellt sich heraus, daß Blávus und Fulgíða Halbgeschwister sind. Sie tauschen ihr Aussehen, Dímus bringt die Königin in Gestalt des Mönchs nach Frakkland, Blávus bleibt als genesene Königin in Indíaland zurück.

Der alte König Soldan von Serkland hat die schöne Tochter Rósíða; er erpreßt sich mit seinem großen Heer die indische Herrscherin Fulgíða. Blávus nimmt die Werbung scheinbar an und zieht mit dem Greis in sein Reich, wo die Hochzeit stattfinden soll. Noch vor der Brautnacht kann Blávus die Prinzessin auf dem Zauberteppich entführen, der alte König stirbt vor Kummer ob des doppelten Verlustes. In Frakkland werden darauf drei Hochzeiten gefeiert: Viktor heiratet Fulgíða, Blávus Rósíða und Kódér die indische Prinzessin Seferína. Nach dem herrlichen Fest übernehmen die Könige ihre Reiche: Viktor Frakkland, Blávus Serkland, Kódér Indíaland. Blávus und Viktor haben die Söhne Qnundr und Randver, die als Schwurbrüder die Waffen aus dem Hügel holen und durch König Geirminir von Dänemark fallen. Die Waffen erhält dessen Sohn Hrønguðr inn hugumstóri, der mit ihnen Kári und Qrnólf r tötet.

Vilhjálms saga sjóðs

Vilhialms Siðs Saga á ad vera fundin i Babylon,
og samsett af Homero. Er su allra lygelegasta
trölla og bardaga saga.

Árni Magnússon, *AM* 576c, 4°

Mehr als 50 Abschriften sind von der *Vilhjálms saga sjóðs* erhalten. Haupthandschriften sind: *AM* 343a, 4°, Perg., 15. Jh. (Bl. 32r dieses Kodex ist in Faksimile abgedruckt in: *The Arnamagnæan Institute. Bulletin* 1964–65, 1965, S. 9); *AM* 577, 4°, Perg., Ende 15. Jh.; *AM* 548, 4°, Perg., erste Hälfte 16. Jh.; *AM* 599, 4°, Perg., ca. 1600; *AM* 527, 4°, Pap., erste Hälfte 17. Jh. (zu den Handschriften der *Vilhjálms saga sjóðs* vgl. auch oben Kap. 3, S. 92ff.). Die *Allra flagða þula* wurde bereits von Jiriczek, *Zur mittelisländischen volkskunde*, 1894, S. 6–8, nach *AM* 577, 4° und *AM* 343a, 4°, sowie in Þulur, 1903, S. 107ff., mit zahlreichen Varianten, ediert. Vgl. auch Sveinsson, *Fagrar heyrði eg*, 1942, S. 140–43; Ármanns rímur, 1948, S. XI. Die vielleicht im südisländischen Oddi verfaßte *Vilhjálms saga sjóðs* gehört wohl zu den jüngsten Märchensagas (vgl. St. Einarsson, *Heimili*, 1966, S. 272, und F. Jónsson, *Litt. hist.*, 1924, S. 117).

Hervorstechende Motive in der *Vilhjálms saga sjóðs* sind u. a.: die eigentümliche Form der *álg* oder *forsending* als Folge eines verlorenen Schachspiels (Sveinsson, *Verzeichnis*, 1929, S. XXXII f.; *Löng er för*, 1975, S. 45), das vierzehnfüßige Ungehuer, der Jenseitige, dem der Held versprochen wird, der unwillkommene Freier, der einen Sturm auslösende Riese (Schlauch, *Romance*, 1934); als besondere ‹arthurische› Stoffe wären zu nennen: die gefährliche Brücke (vgl. *Chevalier de la charrete*), die Parallele zur ‹Joie de la Cort›-Episode im *Erec* und vornehmlich der Löwenritter (Schlauch, 1934; Togeby, *L'influence*, 1972, S. 384; zum letzteren vgl. Harris, *The Lion-Knight*, 1970, der S. 144 eine besonders große Ähnlichkeit zwischen der Darstellung des Löwenritters auf der Kirchentür von Valþjófsstaðir [Þjms. 11009] und der *Vilhjálms saga* feststellt [vgl. hierzu bereits Kölbing, *Über die heimat*, 1871; *Die nordische Elissaga*, 1876, S. 134–136]; auch Beck, *Hit óarga dýr*, 1972). Die zum Tod der Trollen führende Namennennung bezeichnet Sveinsson, 1929, S. LV, als sicheres Märchenmotiv. Wiederholt ist auch auf die Quellenfiktion (Homer als Verfasser der Saga) hingewiesen worden (vgl. Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 267; Schlauch, 1934, S. 48; Togeby, 1972, S. 384). D. Erlingsson, *Seint borguð kiðin*, 1975, macht S. 69 auf eine Namensverbindung zwischen der *Vilhjálms saga* und dem isländischen Volksmärchen *Saga af Maurhildi mannaetu* aufmerksam. Das von Svend Grundtvig ausgesprochene (s. *DgF* IV, S. 684), von Ward, *Catalogue*, Bd. 1, 1883, S. 848, wiederholte Urteil, die *Vilhjálms saga* sei «a tasteless hotch-potch of classical and mediæval fictions» (Ward), wird von F. Jónsson, 1924, S. 117, übernommen, wenn er schreibt: «Det er en af de dummeste og mindst tiltalende kompositioner».

[Prolog.] Diese Geschichte beginnt in England, spielt dann in Saxland, Grikkland, Affrika, der großen Stadt Ninive und den Bergen Kaukasi. Sie stammt von meistari

Humerus und wurde in Babilon gefunden. Die Zuhörer werden aufgefordert, der Erzählung Glauben zu schenken.

König Ríkarðr aus dem Geschlecht des Eneas von Trója herrscht über England; er hat den großen und schönen Sohn Vilhjálmr. Auf einer Jagd in seinem Reich Saxland gewinnt er von einer geheimnisvollen Frau einen herrlichen Goldring. Der Prinz, der mit fünfzehn Jahren unerreicht an Stärke ist, will sich erst zum Ritter schlagen lassen, wenn er ruhmvolle Taten vollbracht hat; obschon sein Vater während eines Sturms verschwindet, übernimmt Vilhjálmr das Reich noch nicht. Der Prinz begegnet im Wald einem fürchterlichen Riesen, der im Schachspiel sein Haupt gegen den Goldring setzt. Der Riese verliert das Spiel und muß Vilhjálmr innert sechs Monaten eine Rüstung beschaffen; er löst die Aufgabe und bringt Vilhjálmr unvergleichliche, von antiken Helden herstammende Waffen. Der Riese verliert ein weiteres Spiel und der Held erhält ein prächtiges Pferd; außerdem erfährt er, daß der König am Leben sei und sich im Land Eirs befindet. Ein drittes Mal setzen beide Spieler ihr Haupt ein; Vilhjálmr unterliegt, da ihn die wunderschön aussehende Tochter des Riesen ablenkt. Er muß, um sein Haupt zu lösen, innert drei Jahren die Namen von neunzig Trollen herausfinden und dem Riesen den Ring abliefern.

Vilhjálmr bricht auf, um den Vater zu suchen. In Lombardi tötet er einen gefährlichen Tiger und befreit darauf einen Löwen aus den Klauen eines Drachen; das dankbare Tier schließt sich ihm an. Bei Njórfasund begegnet Vilhjálmr dem griechischen Prinzen Reginbald, den die zwei mächtigen Königssöhne Artmund und Armidon aus Bláland auffordern, Reich und Schwester an sie abzutreten. Reginbald stellt sich jedoch der Übermacht dieser Wikinger und beginnt die Schlacht, die er dank Vilhjálmrs Hilfe siegreich gestaltet. Zusammen segeln sie darauf nach Miklagarðr. Vilhjálmr betritt dort den verbotenen Palast der griechischen Prinzessin Astrinomia, den Stangen mit den Köpfen abgewiesener Freier zäunen. Ein Eunuch unterrichtet den Herrscher von diesem Skandal, doch Reginbald bringt eine Versöhnung zustande und Vilhjálmr bleibt am Hof. Im Frühling weist ihm die Prinzessin den Weg nach Egiptaland und Libialand zu ihrer Pflegemutter Ermlaug, darauf zieht der Held weiter. In Libialand durchquert er einen Urwald; auf einem See wird er von einem fürchterlichen Drachen angegriffen, doch der Löwe zerreißt das Ungeheuer; zusammen erlegen sie einen bösen Elefanten. In der Stadt Trekt erfährt Vilhjálmr Ermlaugs Aufenthaltsort und überbringt der Alten den Ring der Prinzessin. Die Frau weist ihm den Weg ins Land Eirs. Noch weiter weg befindet sich ein Reich, in dem der mächtige Riesenkönig Herkul herrscht; dorthin seien König Ríkarðr und vierzehn andere Könige von Trollen verschleppt worden. Ermlaug versieht Vilhjálmr mit einem Goldstück, mit dessen Hilfe er die Trollennamen erfahren kann. Darauf zieht Vilhjálmr seines Weges. Von einem Einfüßler, dem er nach einem Kampf das Leben schenkt, erhält er einen Unsichtbarkeitsmantel. Er kommt an einen breiten Fluß, fällt eine hohe Eiche, überquert auf ihr die Schlucht und ist nun im lange gesuchten Land.

Wie Ermlaug ihn geheißen hat, legt Vilhjálmr dem Kind des Riesen das Goldstück in den Mund, worauf der Wicht so herzzerreißend zu schreien beginnt, daß seine Mutter die Namen aller Trolle aufsagt, die der unsichtbare Vilhjálmr auf ein Hölzchen ritzt. In der Behausung des Riesen findet er seinen Vater. Der Riesen-

herrscher Herkul erscheint und wird gut empfangen. Vilhjálmr rezitiert nun vor der versammelten Trollenschar *Allra flagða þula* – die Liste der neunzig Trollennamen –, worauf unter den Riesen ein schrecklicher Kampf ausbricht, der seinerseits ein Erdbeben auslöst. Ermlaug rettet den Helden, am nächsten Tag sind die meisten Trolle tot und Vilhjálmr befreit die verschleppten Könige. Danach überwindet er Herkul, wird von diesem reich beschenkt und überläßt dem Riesen zum Abschied den Goldring. Vilhjálmr und die Könige ziehen nach Trekt und weiter nach Grikkland.

In Grikkland ist Prinz Erkules, Sohn von König Arkistratus aus Ninive, mit einem starken Heer gelandet; er will sich das Reich erpressen und die Prinzessin zur Geliebten nehmen. Der griechische König Kirjalax nimmt die Herausforderung an und rüstet zur Schlacht. Am Morgen des nächsten Tages entbrennt ein fürchterlicher und verlustreicher Kampf, in dem der König selbst durch den Bruder des Aggressors fällt. Reginbald wird nach harter Gegenwehr gefangen genommen und, nachdem der Herzog Manases als Verwalter der Stadt eingesetzt ist, mit der Prinzessin von den beiden Brüdern nach Ninive verschleppt, wo die Hochzeit zwischen Astrinomia und Erkules vorbereitet wird.

Inzwischen hat Vilhjálmr von diesen Ereignissen gehört. Während sein Vater mit einem großen Heer Manases besiegt und Grikkland befreit, verfolgen er und König Menon die Brauträuber und kommen bald nach Ermaland. Da erscheinen in Ninive die beiden Könige Frollo und Griffon, die ihre Reiche bei den Bergen Kaukasi haben; sie wollen das Land unterwerfen und fordern den König Arkistratus auf, ihnen seine Tochter und seine Söhne auszuliefern. Dies ungeheure Ansinnen wird natürlich abgelehnt. Angesichts des schrecklichen Heeres von Berserkern und Riesen versöhnen sich die gefangenen griechischen Königskinder mit ihren Entführern: Erkules und Astrinomia, Reginbald und die Prinzessin Fulgida verloben sich, Reginbald verspricht seine Hilfe gegen die Feinde. Anderntags beginnt der fürchterliche Krieg; im Haufen der Gegner kämpfen Riesen, Zentauren, Wolfsmenschen neben vielen anderen schrecklichen Tieren. Vilhjálmr, der sich als Kaufmann ausgibt, tauscht mit dem reichen Feigling Sjóðr die Gestalt und beteiligt sich an der Schlacht. In dem erbittert ausgetragenen Kampf tötet König Arkistratus manchen Riesen, ehe er selbst fällt. Menon und Vilhjálmrs Löwe vernichten alle Wildtiere der Gegner. Nach zwei Tagen steht auf beiden Seiten nur noch je ein Viertel des Heeres. Am dritten Tag sterben der Riese Griffon und Prinz Erkules; der Löwe wird ebenfalls durchbohrt, zerreißt aber, ehe er stirbt, den Riesenhäuptling Frollo und entscheidet damit die Schlacht.

Während dieses Mordens entführen die Trollenköniginnen Sísigambr und Balbumba die Prinzessinnen Astrinomia und Fulgida aus der leeren Stadt. Vilhjálmr, der sich nach dem Sieg über die Riesen zu erkennen gegeben hat, will sie suchen und macht sich mit Reginbald auf den Weg. Den gefährlichen Sumpf Gömbrmosar überqueren sie auf dem vierzehnfüßigen Tier *katanansius* und gelangen so ins gebirgige Trollenland, wo sie die Riesinnen und die geraubten Jungfrauen finden. Als Balbumba Vilhjálmr verwünschen will, zerschmettert er ihr mit einem Stein das Gebiß, Reginbald köpft die zweite Trollin und sie bringen, nachdem sie die Behausung der Hexen niedergebrannt haben, die Prinzessinnen nach Ninive.

Nun feiern Vilhjálmr und Reginbald ihre Hochzeit mit Astrinomia und Fulgida und kehren nach Grikkland zurück. Vilhjálmr weist Menon und Manases Länder zu und verheiratet sie. Darauf reist er mit dem Vater nach England; seinen Sohn, der Saxland übernimmt, nennt er Leo. Er zieht mit einem großen Heer gegen König Arkilaus, der Babilon erobert hat, und überwindet ihn nach einer harten Schlacht. Vilhjálmr wird an einer vierzigtägigen Feier zum König von Babilon gekrönt. Sein Sohn Ammiral folgt ihm auf dem Thron.

*

Vilmundar saga viðutan

Vilmund utan vél gékk flest

Allra kappa kvæði

Etwa 42 Abschriften sind von der *Vilmundar saga viðutan* verzeichnet. Haupthandschriften sind: *AM 586,4°*, Perg., zweite Hälfte 15. Jh. (Faksimile-Ausgabe von A. Loth, *EIMF* 11, 1977); *AM 343 a,4°*, Perg., 15. Jh.; *AM 577,4°*, Perg., Ende 15. Jh.; *AM 549,4°*, Pap., Ende 17. Jh.; *Gl.kgl.sml. 1006, fol.*, Pap., zweite Hälfte 17. Jh. Die Papierhandschriften *JS 411,8°*, 1766; *Lbs. 1445,8°*, 1869–70; *ÍBR 49,4°*, 19. Jh., bewahren eine jüngere, nach den *Vilmundar rímur viðutan* von Hallur Magnússon entstandene Version der *Vilmundar saga viðutan* (vgl. Ólafur Halldórsson, *Vilmundar rímur viðutan*, 1975, S. 28). Das Alter der Saga wird von Olsson, Einleitung zur Ausgabe, 1949, S. xii, mit dem 14. Jh., von St. Einarsson, *A History*, 1957, S. 163, mit 1300–50, von Bj. Vilhjálmsdóttir, *Riddarasögur*, 1954, Bd. 6, S. VII, mit um oder kurz vor 1400 angegeben. Einarsson, *Heimili*, 1966, S. 272, nennt als ihren möglichen Entstehungsort Oddi in Südisland.

Die Beziehungen zwischen der Saga und den gleichnamigen Rímur werden von Þórólfsson, *Rímur*, 1934, bes. S. 498 f., und vor allem von Halldórsson, 1975, behandelt; für die Verbindung zwischen der *Vilmundar saga viðutan* und der *Bósa saga* vgl. oben S. 90f. Des öfteren ist in der Forschung die Nähe der *Vilmundar saga* zu den Fornaldarsagas hervorgehoben worden, Einarsson, 1957, S. 163 f., zählt sie zusammen mit der *Þjalar-Jóns saga*, der *Hrings saga ok Tryggva* und der *Sigurðar saga fóts* zu den frühen, stark von den nordischen Erzählungen beeinflußten Märchensagas; auch Halvorsen, *Riddersagaer*, 1969, Sp. 180, meint, bei diesen Sagas sei die Grenzziehung besonders unsicher; daß der Helden der Saga hier ausnahmsweise ein Bauernsohn ist, betont Bj. Vilhjálmsdóttir, 1954, S. VII. Auf zahlreiche Ähnlichkeiten der *Vilmundar saga* mit der höfisch-ritterlichen Dichtung weisen anderseits M. Schlauch, *Romance*, 1934, S. 166 f.; *Arthurian Material*, 1965, S. 88 f.; und Togeby, *L'influence*, 1972, S. 384 f., hin: *Perceval* (Isolation des Helden, Prozession), *Pelerinage de Charlemagne*, *Erec* (‘Joie de la Cort’-Episode); weitere interessante Motive sind der unwillkommene Freier, die vertauschte Braut, die falsche Beschuldigung des Helden (Schlauch, 1934), der Bärenkampf (Halldórsson, *Rímur*, 1975). In dieser Saga ist nach F. R. Schröder auch der älteste Beleg

für das *Aschenbrödel*-Märchen zu finden (Schuh-Motiv; Name der Magd: Qskubuska!), s. Einleitung der Ausgabe *Hálfdanar saga Eysteinssonar*, 1917, S. 83. Vgl. auch Rooth, *Cinderella Cycle*, 1951; Sveinsson, *Verzeichnis*, 1929, S. XLII; *Um islenzkar þjóðsögur*, 1940, S. 224; Schier, *Sagaliteratur*, 1970, S. 77f. Dagegen seien die Motivgemeinsamkeiten zwischen *Vilmundar saga* und *Hálfdanar saga* nicht einfach durch Nachahmung der *Vilmundar saga* zu erklären, wie F. Jónsson dies tat. Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 286, und Mogk, *Norweg.-isländ. Lit.*, 1909, S. 883, heben den Handlungsraum Garðaríki, Rußland hervor; so ist die *Vilmundar saga* für Leach «the history of a Russian peasant youth». Vornehmlich die Eigennamen der *Vilmundar saga* untersucht Olsson in der Einleitung seiner Ausgabe, 1949, S. xiiiff.; im übrigen bezeichnet er die «characterizations of personalities» als «dull and lifeless» (S. xiif.). Auch F. Jónsson findet, *Litt. hist.*, 1924, S. 118: «Det er en ubetydelig saga».¹

König Vísivaldr herrscht über Garðaríki; vor seiner Heirat mit einer Prinzessin von Ungaria hatte er mit einer Jarlstochter den Sohn Hjarandi, einen unübertroffenen Ritter und Krieger. Die Königin gebiert zwei schöne Mädchen, denen eine weise Frau die Namen Sóley und Gullbrá gibt. Sie prophezeit der ersten eine Heirat mit einem Bauernsohn, der zweiten mit einem Prinzen. Der König lässt Sóley bei der alten Frau Silven aufziehen, während Gullbrá im Königspalast aufwächst. Von einem Heerzug bringt Hjarandi den ungeheuren und häßlichen Sklaven Kolr kryppa (‘Buckel’) mit, der sich mit der großen Magd Qskubuska anfreundet. Hjarandi lässt seiner Schwester Gullbrá ein Schloß bauen und will sie nur dem Mann geben, der ihn überwindet; in seiner Abwesenheit überträgt er dem großen und bösen Ruddi die Bewachung des Schlosses; unterlegene Freier werden schohnungslos behandelt, wodurch der Ort den Namen *Viðbjóðr* (‘Abscheu’) erhält.

Ein reicher Bauer namens Úlfar wohnt im östlichen Garðaríki; sein Sohn Úlfr illt eitt (‘nur Böses’) wirbt um Sóley und erhält das Einverständnis des Königs. Sóley überredet Kolr dazu, den ihr unwillkommenen Freier zu besiegen, als Gegenleistung will sie seine Frau werden. Während der Sklave den Bauernsohn meuchlings umbringt, tauscht die Prinzessin mit der Magd Qskubuska die Gestalt; Kolr erinnert sie nun an das Versprechen, er schwängert sie und sechs Dienstinnen. Als der Jarl Ásgautr aus Aldeigjuborg um Sóley wirbt, zieht sich Kolr mit der vermeintlichen Prinzessin in sein Schloß im Wald zurück und beginnt, an Mensch und Tier großen Schaden anzurichten; sein Zauber schützt ihn vor den Nachstellungen des Königs.

Ein Mann namens Sviði lebt in einem abgelegenen Tal; mit seiner Frau Herborg hat er den großen und starken Sohn Vilmundr. Außer seinen Eltern, die ihn zum tüchtigen Ritter erziehen, hat Vilmundr noch nie einen Menschen gesehen. Als er einmal das Vieh des Vaters sucht, entdeckt er im Sand Fußspuren und findet einen Goldschuh. In einem großen Felsen beobachtet er drei Frauen, die sich über Kolr kryppa unterhalten; als eine unter ihnen ihren Schuh vermisst, verspricht sie, nur den zu heiraten, der ihn zurückbringt. Vilmundr wird ob dieses Erlebnisses

¹ Nicht eingesehen werden konnte: EINAR SIGURÐSSON, *Vilmundar saga*, 1963.

nachdenklich zumute. Eines Tages bricht er von zu Hause auf, um die beste Ziege des Vaters, Gæfa (‘Glück’), zu suchen. Im Nebel verirrt sich Vilmundr und kommt nach langer Zeit zu einem Tor, das er durchquert; er überwindet vier Männer, die ihn angreifen. Danach folgt er zwölf Männern, die Silberteller in ihren Händen tragen, in ein prächtiges Haus, in dem sich die Prinzessin Gullbrá mit ihren Jungfrauen befindet. Sie lädt Vilmundr ein, zu essen und bei ihnen zu übernachten. Aus seinen Fragen ersieht sie, daß Vilmundr im Umgang mit Menschen wenig Erfahrung hat. Ehe er ihren Palast verläßt, erzählt er ihr seinen Traum: Vilmundr schützt die Prinzessin vor einem fürchterlichen Eber, der das Land heimsucht.

Vilmundr geht nun weiter und maltrahiert in der Küche eine Magd, die ihn belästigt; er glaubt in ihr eine der Frauen aus dem Felsen zu erkennen. Darauf betritt er die Halle des Königs und sorgt mit seiner Frage nach der Ziege für Heiterkeit unter den Höflingen, die ihn für einen Tor halten. Ruddi fordert den Fremden, der auf Hjarandis Platz sitzt, zum Zweikampf heraus; nach langem und hartem Ringen kann Vilmundr den Berserker an einem Stein in zwei Teile zerschneiden. Darauf mißt er sich mit Hjarandi und übertrifft den Prinzen im Steinwerfen, im Speerwurf und im Schwimmkampf. Vilmundr ersticht schließlich einen Eisbären, den man auf ihn hetzt, und wird von Hjarandi völlig erschöpft an Land gerettet. Die beiden schließen Schwurbrüderschaft. Seinen Beinamen (‘außerhalb’)¹ erhält Vilmundr, da er sich kaum zu den anderen Leuten gesellt.

Auf der Jagd gelangt Vilmundr eines Tages erneut zum Felsen, wo er die Frauen beobachtet; durch sie erfährt er von der Berserkerwerbung des Prinzen Buris aus Blókumannaland um Gullbrá. Hjarandi bietet zur gleichen Zeit sein Heer auf und beginnt die Schlacht gegen die Übermacht der Berserker und Neger, während Vilmundr seinem Beinamen getreu sich nicht blicken läßt. Als Hjarandi nach hartem Kampf gegen Buris zusammenbricht und die Prinzessin die Flucht ergreift, erscheint Vilmundr und zermalmt dem Aggressor mit seiner Axt den Kopf; die Gegner werden bis auf den letzten Mann niedergemetzelt. Vilmundrs Vater Sviði wird zum Häuptling über ein großes Gebiet gemacht.

Hjarandi und Vilmundr rücken nun dem Bösewicht Kolr zu Leib und überwinden ihn und die Sau, die ihm zur Seite steht, nach mehreren Versuchen. Vilmundr köpft die Magd Qskubuska in der Annahme, es sei Sóley und bringt das blutige Haupt dem König; der Herrscher, der in der Toten ebenfalls seine Tochter vermutet, will diese ungeheuerliche Beleidigung mit Vilmundrs Tod rächen, doch der Held entkommt zu seinem Vater und übernimmt darauf das leere Schloß des bösen Sklaven.

Vilmundr belauscht die Frauen im Felsen ein weiteres Mal und erfährt, daß eine prächtige Flotte gelandet ist. Ihr Anführer, der höfisch vollkommene Prinz Guðifreyr aus Galicia, wird von Hjarandi und dem König gut empfangen. In gewählten Worten vereinbart er einen Wettstreit mit Hjarandi, um Gullbrá zur Frau zu gewinnen. Beide Prinzen erweisen sich als ebenbürtige Schützen und äußerst geschickte Reiter; auch im Schachspiel sind sie gleich stark. Darauf trägt Guðifreyr seine Werbung vor und Hjarandi gibt auf Vilmundrs Rat hin seine Einwilligung; da auch die Braut einverstanden ist, bereitet man sogleich die Hochzeit vor.

Vilmundr besucht die Frauen und erfährt von Silven, daß eine unter ihnen die Prinzessin Sóley ist; er zeigt ihr den goldenen Schuh, erinnert sie an ihr

Versprechen, führt die richtige Tochter zum König zurück und verläßt voller Zorn den Hof. Hjarandi bringt eine Versöhnung zwischen ihnen zustande; der junge Mann soll Sóley zur Frau, ein Drittel des Reichs und einen Herzogstitel bekommen. Beide Hochzeiten werden nun mit großer Pracht gefeiert. Darauf übernimmt Vilmundr sein Herzogtum. Nach dem baldigen Tod des Königs segeln die beiden Helden nach Galicia, wo Hjarandi die Prinzessin Ríkiza heiratet. Sie kehren in ihre Reiche zurück und herrschen bis an ihr Lebensende.

*

Pjalar-Jóns saga

Die *Pjalar-Jóns saga* – in den Handschriften auch *Jóns saga Svipdagssonar (ok Eireks forvitna)* o. ä. überschrieben¹ – ist in über 35 Abschriften bewahrt. Haupthandschrift ist die – allerdings fragmentarische – Membran *Sth.Perg. 4:o nr 6*, ca. 1400 (Faksimile-Ausgabe von D. Slay, *EIMF* 10, 1972). Zu den älteren Papierhandschriften gehören: *AM 1811, fol.*, ca. 1650; *AM 179, fol.*, Mitte 17. Jh. (Fragment); *AM 181m, fol.*, Ende 17. Jh.; *AM 585e, 4°*, 1694 (diese Handschrift liegt der Ausgabe von Gunnlaugur Þórðarson, Rv. 1857, 2. Ausg. Rv. 1907, zugrunde; dazu Tan-Haverhorst, Ausgabe 1939, S. LXXXIIff.); die folgenden Papierhandschriften repräsentieren eine gegenüber den vorigen abweichende Redaktion: *Sth. Papp. 8:o nr 8*, 1650er Jahre; *Sth.Papp. 4:o nr 16*, 1659; *Sth. Papp. 4:o nr 32*, 1676; *JS 641, 4°*, 17. Jh.; *JS 27, fol.*, ca. 1670. Die *Pjalar-Jóns saga* dürfte im 14. Jh. entstanden sein (Sveinsson, *Viktors saga*, 1964, S. CXXXIII: älter als 1400, jünger als *Konráðs saga keisarasonar*; Einarsson, *A History*, 1957, S. 163f.: Periode 1300–1350), vielleicht im westisländischen Reykhólar am Breiðafjörður (Einarsson, *Heimili*, 1966, S. 272).

Die Nähe der *Pjalar-Jóns saga* zu den Fornaldarsögur ist u. a. von Einarsson, 1957, S. 163f., und Sveinsson, 1964, S. CXXXIII, betont worden. Auf die Verbindung zwischen *Konráðs saga keisarasonar* und *Pjalar-Jóns saga* hat bereits Ceder-schiöld, *FSS*, S. III, CLIII, bes. CLXVI f., hingewiesen (vgl. auch Damsgaard Olsen, *Høvisk litteratur*, 1965, S. 116); in einigen Handschriften folgen die Erzählungen unmittelbar aufeinander, wobei die *Pjalar-Jóns saga* eine Art Fortsetzung (Roðbert als Bösewicht, Konráðr als Miklagarðr-Kaiser in beiden Sagas; vgl. auch oben S. 266) der *Konráðs saga* darstellt. Diese Verbindung ist aber sicher jungen Datums. Erwähnenswerte Motive in der *Pjalar-Jóns saga* sind die Parallelen zur Wölfin-Episode der *Volsunga saga*, die Einfüßler, das Thema der unbekannten Geliebten in der Ferne, der auf ein Geschwisterpaar übertragene *fabliaux*-Stoff ‹Frau-Liebhaber›, die Exiljugend, der Schiffsbau im Berg (*Schlauch, Romance*,

¹ Zum Titel dieser Saga vgl. TAN-HAVERHORST, S. I der Ausgabe 1939, in der die verschiedenen Handschriftengruppen – insgesamt 32 Handschriften – aufs Minutiöseste beschrieben werden (S. I-LXXXVII).

1934), der verkleidete Wintergast (Sveinsson, 1964, S. CXXV), der nach Rußland verlegte Handlungsraum (Leach, *Angevin Britain*, 1921, S. 286). Ist die *Pjalar-Jóns saga* für Cederschiöld, FSS, S. CLXVI, «en tämligen oredig lygisaga om vidunderliga äfventyr», findet Jónsson, *Litt.hist.*, 1924, §. 119: «Det hele er ikke ilde fortalt, men der er fuldt op af lånte motiver».

König Vilhjálmr von Valand hat mit seiner Frau Elinborg den schönen, großen und tüchtigen Sohn Eirekr, der im Alter von fünfzehn Jahren auf Heerfahrten auszuziehen beginnt; mit großer Beute kehrt er jeweils im Herbst zurück und gewinnt durch seine Erfolge Ruhm. Die Hauptstadt des Reichs, Rúðuborg, ist im Osten und Süden von einem hohen, unbewohnten Gebirge umgeben, das noch nie jemand erkommen hat. Da steigt eines Tages ein großer, fremder Mann den Hang herab, nennt sich Gestr und erhält vom König Winterquartier. Mit einem feilenähnlichen Werkzeug hat er eine breite Straße – den *Pelar vegr* («Feilenweg») – gebahnt. Der Königssohn entdeckt beim geheimnisvollen Fremden einen unvergleichlichen Goldring; von seiner Neugier angetrieben, findet er außerdem das Ebenbild einer herrlichen Jungfrau und schwört sofort, sie zur Frau zu nehmen. Gestr gibt ihm den Beinamen *hinn forvitni* («der Neugierige»). Im kommenden Frühjahr bricht er mit Gestr als Führer auf, um die schöne Unbekannte zu suchen. Zum Abschied bietet Gestr dem König seinen prächtigen Ring an, doch dieser lehnt das Geschenk ab, da der Fremde den Schatz nun dringender benötige.

Vom Zwergen Svamr, Gestrs Pflegevater, erhält Eirekr – nachdem er dem Jenseitigen Speck und Butter geschenkt hat – ein wunderbares, in einem Felsen geschmiedetes Schiff, das immer guten Wind hat; auf diesem Fahrzeug segeln sie in eine große, vornehme Stadt. Gestr kennt das Land: es ist Hólmgarðr; in der Stadt, Kastella, herrscht der kluge, sprachenkundige Jarl Roðbert. Gestr trennt sich nun vorübergehend von Eirekr, der mit dem prächtigen Schiff in dem Hafen anlegt und beim Jarl Winterquartier erhält; er beansprucht für sich ein eigenes Haus. Eines Nachts vor Weihnachten erscheint Gestr beim Prinzen und führt ihn durch einen Geheimgang zu zwei vornehmen Frauen, die Gestr aufs Herzlichste begrüßen und Jón nennen; die jüngere Frau ist die unbekannte Geliebte.

Jón erzählt dem Prinzen nun folgende Geschichte: Jarl Svipdagr herrschte mit seiner Frau Likoridis in Kastella; ihre Kinder waren Jón und Marsilia (er selbst und die schöne Jungfrau). Roðbert – ein mächtiger Krieger, der im Besitz des wunderbaren Rings, von dem jede neunte Nacht Gold tropft, eines außerordentlichen Schwerts und Helms war – hatte mit einer schändlichen Kriegslist die Stadt eingenommen, den Jarl getötet und sich selbst zum Herrscher erhoben. Der kleine Jarlssohn wurde in der Wildnis gefesselt in den Stock gesetzt. Eine Magd der Mutter bestrich ihn heimlich mit Honig; die Riesenwölfin, die ihn abschleckte und der Jón die Zunge herausschnitt, zerbrach den Stock und befreite damit den Gefangenen. Angesichts dieser Gefahr bekehrte sich Jón zum Christentum. Ein Zwergenpaar pflegte den geschundenen Knaben und brachte ihn in Vilhjálmrs Reich; der Zwerg, der Jón aufzog, hatte den kostbaren Ring des Tyrannen entwendet. Roðbert wollte zuerst die Jarlswitwe zur Frau nehmen, will nun aber warten, bis die Tochter alt genug zur Heirat ist. Eirekr wiederholt sein Gelübde, nur die inzwischen zehnjährige Marsilia zu ehelichen.

Auf dem Rückweg aus dem Frauengemach werden Jón und Eirekr vom Jarl überrascht; Roðbert verwundet den fliehenden Prinzen, ohne ihn sicher zu erkennen. Eirekr besticht einen Kaufmann, ihn zum Schein am Schenkel zu verletzen, und zerstreut Roðberts Verdacht. Mit einer List bemächtigt sich Eirekr Roðberts Zauberhelms und -schwerts und kann sich mit seinen Leuten vor dem überrumpelten Jarl auf Jóns magisches Schiff retten, das dieser auf einem eigens gestauten Fluß aus einem hohlen Berg aufs Meer hinaus steuert. Zusammen mit den beiden Edelfrauen segeln sie dem Jarl, der sie zu verfolgen sucht, davon. Viele Menschen kommen in den ungeheuren Fluten um. Roðbert erhält von seinen Untertanen nicht genügend Unterstützung, um noch im gleichen Jahr eine Racheexpedition nach Valland zu unternehmen. Eirekr und Jón kehren mit großer Pracht nach Valland zurück. Am geziemenden Begrüßungsfest freit Eirekr in aller Form um Marsilia und erhält sie unter der Bedingung, daß er Jón helfe, sein rechtmäßiges Erbe zu gewinnen. Die unvergleichlich schöne Hochzeitsfeier dauert einen halben Monat. Im kommenden Frühjahr ziehen sie mit einer starken Flotte gegen den Verräter, der in der Zwischenzeit die Befestigungsanlagen seiner Stadt ausgebessert hat. Während Jón mit seiner Schar die Stadtbewohner in Kastella überwindet, greift Eirekr den Jarl an. Es entbrennt eine harte Schlacht, doch schließlich muß sich Roðbert vor den überlegenen Angreifern in seine Burg zurückziehen. In der Nacht dringen Jón und Eirekr in die Stadt ein und nehmen den Jarl gefangen; am folgenden Tag wird er zwischen zwei Feuern verbrannt, während alle Leute im Reich Jón als ihren Herrn anerkennen. Als seine Macht gefestigt ist, reisen sie nach Miklagarðr, wo sie von König Konráðr geziemend empfangen werden. In Saxland lassen sich Jón und Marsilia taufen; über Frakland und Flandr kehren sie nach Hólmgarðaríki zurück. Jón wirbt nun um die Tochter des Oberkönigs von Hólmgarðr und wird als Freier akzeptiert; nachdem er das Reich des Vaters übernommen hat, läßt er es christianisieren. Darauf zieht er zum König, heiratet an einer prächtigen Feier dessen Kind und wird von ihm zum Oberkönig über ganz Hólmgarðaríki erhoben; mit seiner Frau er hat viele Kinder. Eirekr kehrt nach Valland zurück und wird nach dem Tod des Vaters dort König; seine Söhne heißen Vilhjálmr und Svipdagr.