

Die schönsten Märchen aus
Irland



Ob von der Prinzessin, die den König retten muss, oder vom Trunkenbold, der den Elfen begegnet, ob von neckischen Kobolden im Weinkeller oder von kleinen Leuten, die das große Glück und Reichtum suchen: Die Märchen Irlands entführen in eine fremde und doch vertraute Welt voller wundersamer Gestalten und Geschehnisse. Eine Auswahl der schönsten irischen Märchen lädt dazu ein, die Erzählkunst eines Landes zu entdecken, das einen der größten europäischen Schätze an Märchen und sagenhaften Erzählungen bereithält.

Die schönsten Märchen aus Irland

RECLAM 

Inhalt

Von großen Helden der Vorzeit

- Fionns Jugend 11
- Die Königin von Sciana Breaca 13
- Conan in Ceash 16
- Oisins Jugend 18
- Diarmuid und Grainne 21
- Oisins Greisenalter 34

Von geheimnisvollen Elfen

- Die verwandelten Elfen 39
- Jim Doyle im Elfenpalast 45
- Die Brauerei von Eierschalen 46
- Fingerhütchen 50
- Das weiße Kalb 57

Von Drachen, Riesen und Kobolden

- Die Legende von Loch na Piasta 65
- Fann Mac Cuil und der schottische Riese 67
- Der Mann in dem Ziegenfelle 70
- Das Feld mit Hagebuchen 77
- Der Schuhmacher 81
- Der verwünschte Keller 85
- Die Flasche 93
- Herr und Diener 104

Von Glück und Zaubermelodien

- Die Wundermelodie 115
- Die Nixe von Gollerus 118
- Die goldene Schlafnadel 122
- Königliche Lehren 126
- Jack und seine Kameraden 129
- Die drei Schwestern 137
- Die dankbaren Tiere 140
- Jack der Herr und Jack der Knecht 146

Von verwunschenen Königen

Der König mit den Pferdeohren 155

Der kluge Baumeister 160

Der braune Bär von Norwegen 163

Der Königssohn in Erin und der König der
Grünen Insel 170

Die böse Stiefmutter 185

Der Tribut des Königs O'Toole 190

Gearoidh Jarla 197

Zu dieser Ausgabe 203

Verzeichnis der Texte und Druckvorlagen 204



Von großen Helden der Vorzeit

Der siegreiche Cumall hatte einen Sohn,
Finn, blutrünstig, mit scharfen Waffen:
Finn und Goll, groß war ihr Ruhm,
Gewaltig führten sie Krieg.

Ancient Irish Tales

Fionns Jugend

Die edle Bodhmall hatte sich mit einer weisen Frau namens Liath Luachra¹ in eine Höhle geflüchtet, um sich dort ungestört der Erziehung des Sohnes von Cumhaill zu widmen. Sie gab ihm den Namen Deimne, und als er sich in den Jünglingsjahren befand, ging sie zuweilen mit ihm nach Tara, damit er sich an den Kriegsspielen der Edelknappen erfreue.

Als er nun eines Tages selber daran teilnahm und wegen seiner Gewandtheit und Stärke die Augen aller auf sich zog, fragte der König seine Mutter²: »Wie heißt dieser *Paustha Fionn*³?«

»Ich danke dir, König der hundert Schlachten, für den Namen, den du ihm gegeben hast«, erwiderte die Mutter, »er ist Fionn und soll auch Fionn bleiben!«

»Bei meiner Ehre«, sprach einer der Knappen, »dies ist der Sohn von Cumhaill; versichert Euch seiner Person!«

Doch kaum hatte er ausgesprochen, so war Bodhmall mit ihrem Sohne auf und davon.

Darnach ward er unter seinem alten Namen Deimne zum Druiden Fionn geschickt, um Weisheit zu lernen. Dieser Gelehrte hatte sich nun zur Aufgabe gemacht, den »Lachs der Wissenschaft« zu fangen, damit er die Gabe der Allwissenheit erhalte. Seine Schüler hatten daher den Auftrag erhalten, Lachse zu fangen; doch war es keinem erlaubt, davon zu kosten, wenn sie gebacken waren. Nun bemerkte Deimne einstmals eine auffällige Blase an der linken Seite eines Fisches; er drückte sie mit dem Finger auf und kostete von der Flüssigkeit darin und augenblicklich erfuhr er, was

1 Schreibweise der Namen variiert je nach Vorlage

2 Bodhmall ist Deimnes/Fionns Tante

3 »Schöner Jüngling«

an den Höfen von Tara, Naas und Emania vorging. Dies teilte er dem Druiden mit.

»Wie ist dies möglich?«, sagte der erstaunte Druiden, »ich weiß doch gewiss, dass nur einem Fionn der ›Lachs der Wissenschaft‹ kenntlich gemacht wird!«

»Da hast du recht; der König der hundert Schlachten hat mir den Namen Fionn selber gegeben!«

»Das Schicksal ist gegen mich!«, seufzte der Druiden. »Da es aber einmal nicht anders ist, so will ich dir auch meinen Rat nicht vorenthalten. Suche vorläufig nicht in die Nähe des *Ard-Righ*⁴ zu kommen; warte ruhig eine gute Gelegenheit ab und teile ihm dann mit, mit welcher edlen Gabe du beschenkt worden bist. Er wird sich freuen, dich zum Befehlshaber aller *Fianna*⁵ ernennen zu können.«

4 Hochkönig von Irland

5 Kriegerverbände der irischen Sagen

Die Königin von Sciana Breaca

Fionn, der Sohn Cumhaills, hatte sich eines Tages verirrt und war auf einen großen Wiesenplan gekommen, auf dem er die zwölf Söhne von Bawr Sculloge Ball spielen sah. Sobald diese ihn sahen, liefen sie ihm entgegen und begrüßten ihn als den Beschützer der Unterdrückten und als Verteidiger der Insel gegen die Fremden und luden ihn ein mitzuspielen.

Als das erste Spiel, bei dem sich Fionn durch seine erstaunliche Geschicklichkeit ausgezeichnet hatte, vorbei war, trat ein fremder Mann, der in einem Boote gekommen war, vor den Sohn Cumhaills und sprach:

»Die Königin von Sciana Breaca lädt dich durch mich ein, sie auf ihrer Insel zu besuchen. Sie wird von der Hexe Chluas Haistig¹ verfolgt und es ist ihr geraten worden, dich um Hilfe anzusprechen.«

»Da wendet sie sich vielleicht an den Unrechten«, erwiderte Fionn, »dadurch, dass ich den ›Lachs der Wissenschaft‹ aß, habe ich zwar die Gabe der Allwissenheit erhalten, aber nicht die Kraft, gegen die Stärke einer Hexe ankämpfen zu können.«

»Zögere nicht«, sprach darauf der älteste Sohn von Bawr Sculloge zu ihm, »meine beiden Brüder, Bechunach und Chluas Guillin, und ich werden dich begleiten; wir sind schon länger als einen Tag auf der Welt!«

Nun brach Fionn zwei Zweige von einem Haselstrauche ab und als sie ans Ufer kamen, ward aus dem einen ein Boot und aus dem andern ein Mast. Ein günstiger Wind trieb sie schnell nach der Insel der Königin, wo sie sehr freundlich aufgenommen wurden.

1 ›Flachhohr‹

»Ich hatte zwei schöne Kinder«, sprach sie, »und sobald jedes seinen zweiten Geburtstag feierte, ward es krank und wurde in der dritten Nacht von der bösen Zauberin Chluas Haistig geholt. Mein Jüngstes ist jetzt gerade ein Jahr alt und seit zwei Tagen unwohl; sicherlich wird die Hexe diese Nacht kommen und es holen, wenn Ihr mir nicht helft.«

Als es Abend ward, gingen Fionn und die drei Brüder in das Schlafzimmer des kranken Kindes; Grunne Ceanavaltha² (der älteste) und Bechunach spielten Schach, Chluas Guillin hielt Wache und Fionn ließ sich auf das Sofa nieder und schlief allmählich ein. Bald überlief es den Wächter kalt und das Kind fing an ängstlich zu jammern. Ein langer, magerer, mit rauen Haaren bewachsener Arm kam durch den Kamin; die Brüder fuhren vor Schreck auf und nur Chluas Guillin hatte den Mut zuzugreifen. Die Hexe wehrte sich verzweifelt; doch er hielt sie fest und zog sie in das Zimmer. Dann fiel er erschöpft nieder; doch ehe ihm die andern zu Hilfe gekommen waren, war die Zauberin mit dem Kinde verschwunden.

»Grunne«, rief Chluas, »nimm Bogen und Pfeile und lass sie uns verfolgen!«

Gleich eilten sie fort, sprangen in ihr Boot und fuhren dem verzauberten Schlosse der Hexe zu. Es schien aus Eisen gebaut zu sein und eine blaue Flamme umkreiste es beständig mit Blitzesschnelle. Als sie ans Ufer traten, murmelte Chluas einige Zauberformeln vor sich hin und bat seine Schutzgeister, die Hexe in tiefen Schlaf fallen und die Flamme stillstehen zu lassen. Sein Wunsch wurde augenblicklich erfüllt und Bechunach warf seine mit einem Haken versehene Strickleiter auf das Dach, woselbst sie auch hängen blieb. Mit der Gewandtheit einer wilden Katze kletterte er

2 ›Bärtiger Jüngling‹

hinauf und sah durch eine Öffnung, wie die Zauberin aus einer klaffenden Wunde blutend am Boden lag und wie die drei Kinder neben ihr saßen und weinten. Er ließ sich ins Zimmer hinab, holte die Kinder und reichte eins nach dem andern seinen Gefährten, die sie in das Boot trugen. Dann kletterte Chluas wieder die Leiter hinunter und stieg ins Boot; kaum hatte er es jedoch betreten, da verließ die Hexe der Zauber und sie eilte unter schrecklichem Geheul ans Ufer, sprang in ihr Boot und ruderte den waghalsigen Abenteurern nach. »Nimm den Bogen zur Hand«, sprach Chluas zu Grunne; dieser zog die Sehne an und im nächsten Augenblicke tat das Schifflin der Hexe einen Krach und sank mit ihr in die Tiefe. Eine bläuliche Flamme bezeichnete noch lange darnach die betreffende Stelle.

Die Kinder wurden der Königin überliefert und Fionn blieb mit seinen Gefährten noch drei Monate in ihrem Schlosse.

Conan in Ceash

Als sich Fionn und seine Leute eines Tages auf der Jagd befanden, wurden sie von einem Zwerge eingeladen, mit ihm in seine Hütte zu gehen. Trotzdem sie wussten, dass ihm nicht zu trauen war, gingen sie doch mit, da es ihr Grundsatz war, keiner Gefahr auszuweichen. Sie aßen und tranken bis zum Abend und dann wies der Zwerg jedem ein besonderes Schlafzimmer an. Kaum hatte sich Fionn niedergelegt, da ward es auf einmal ganz hell um ihn her und eine Fee von blendender Schönheit fuhr in einem von winzig kleinen Pferden gezogenen Wagen vor sein Bett. Sie bat ihn in den zärtlichsten Ausdrücken, doch mit ihr nach ihrem Palaste zu fahren; aber er hatte noch Besinnung genug, um seinen Daumen zwischen die Zähne zu halten, wonach er eine alte runzlige Frau auf einem plumpen Bauernkarren vor sich sah. Darnach wandte er sein Gesicht gegen die Wand, setzte sein Waldhorn an den Mund und zeigte durch einige Töne seinen Gefährten an, dass es nicht ganz geheuer sei.

Fergus, Caeilte, Diarmuid, Oisin, Luacha, Goll und Conan hatten darauf dieselbe Erscheinung und nur der Letztere war unvorsichtig genug, in den Wagen der Fee zu steigen. Aber dieser Wagen schien keinen Boden zu haben, denn Conan sank in einen tiefen Brunnen, der voll siedenden Wassers war. Glücklicherweise hielt er sich noch an einem Querbalken fest und schrie so laut um Hilfe, dass man es von Ceash (in Sligo) bis nach Inis na Gloria hören konnte. Gleich darauf eilten seine Kameraden herbei und fanden ihn zu ihrem größten Erstaunen auf einer großen Fleischgabel, die über dem breiten Kochkessel lag, festgeklammert. Sie erlösten ihn gleich aus seiner unangenehmen Lage und sagten ihm, er möge künftighin vorsichtiger sein.

Conan legte sich wieder in sein Bett und gleich darnach

hatte er dieselbe bezaubernde Erscheinung wieder. Diesmal wartete er einige Minuten, aber länger konnte er es nicht aushalten; er sprang wieder in den Wagen und gleich darnach befand er sich in einem dunklen Walde, wo ihn ein wildes Tier zu Boden riss und ihn am Munde packte. Conan schrie, so laut er konnte, und in der nächsten Minute standen die anderen Ritter lachend um ihn herum und zeigten auf die Katze, die ihn am Schnurrbart gelect hatte.

Conan kroch zum dritten Male in sein Bett zurück und seine Kameraden ließen ihn allein. Aber es dauerte nicht lange, da schrie er wieder, als säße ihm das Messer an der Kehle.

»Unglückssohn!«, schrie Fionn. »Was ist nun wieder mit dir los?«

»Sohn Cumhails, kaue am Daumen, denn die schrecklichsten Mutterwehen haben mich überkommen!«

Fionn streckte den Daumen in den Mund und sah darauf den Zauberer in einer entlegenen Zelle sitzen. Gleich eilte er mit seinen Leuten zu ihm, setzte ihm sein Messer auf die Brust und drohte, ihn zu erstechen, wenn er Conan nicht augenblicklich erlöse.

Stillschweigend zog der Zwerg ein Fläschchen aus seiner Brusttasche und gab es Fionn. Dieser schickte Oisin damit zum kranken Conan und blieb selber zurück. Ein gellendes Gelächter verkündete bald seine Befreiung. Conan lag still und traurig auf seinem Bette und hatte einen Kopf so rot wie der Vollmond. Er wurde weidlich ausgelacht; doch um weitere Unannehmlichkeiten zu vermeiden, verließ Fionn mit seinen Gefährten das Haus des Zauberers.

Seit jener Zeit sagte man jedem, der auf die Wanderschaft geht: »Mögest du glücklicher sein als Conan in Ceash!«

Oisins Jugend

Als die Fianna¹ eines Tages auf der Jagd waren, lief auf einmal ein schnellfüßiges Reh an ihnen vorbei, dem sie lange, jedoch vergebens, nachsetzten. Einer nach dem andern gab die Verfolgung als nutzlos auf und zuletzt jagte nur noch Fionn mit seinen Hunden hinter ihm her. Wie das Reh dies bemerkte, hielt es plötzlich ein und legte sich ruhig in das Gras. Bald hatten es die Hunde eingeholt, aber statt es zu fassen, legten sie sich neben es und leckten ihm zärtlich das Gesicht.

Ein solches Tier zu töten, schien Fionn eine Sünde und er beschloss, es mit nach Hause zu nehmen, wohin es ihm auch willig folgte. Als er nun am Abend allein in seinem Zimmer war, trat eine reichgekleidete Frau vor ihn und sagte: »Ich bin das Reh, das du heute verjagt hast; weil ich die Liebe des Druiden Fear Doirche zurückwies, verurteilte er mich, drei Jahre lang in Rehgestalt in den Wäldern zu leben; doch teilte mir sein mitleidiger Diener mit, dass ich erlöst würde, sobald ich ins Gebiet des Fürsten von Almuin käme. Ich stellte daher meine Flucht ein, als ich mich nur von deinen Hunden Brann und Sceolung verfolgt sah, denn ich wusste sehr gut, dass sie das Gemüt und den Verstand eines edlen Menschen besitzen und mir kein Leid zufügten.«

In den folgenden Monaten ging Fionn weder auf die Jagd noch in den Krieg, sondern lebte nur für die gerettete Prinzessin. Nun geschah es aber, dass die *Loch-Leannach*² in sein Land einfielen und er mit den Fianna gezwungen war, gegen dieselben zu ziehen. Nach einer Woche war der Friede wieder hergestellt und Fionn konnte wieder nach Hause

1 Kriegerverbände der irischen Sagen

2 ›Skandinavier«

eilen; doch als er in der Nähe seiner Burg war, kamen ihm seine Diener weinend entgegen und begrüßten ihn mit halblauter Stimme.

»Warum kommt denn die Blume des Landes, meine Prinzessin, nicht?«, fragte er.

»Tadle uns nicht, edler Herr«, antworteten sie, »als du die Streitaxt gegen die weißen Eindringlinge schwangst, erschien auf einmal dein Bild und das deiner beiden Hunde hier auf dem Hügel und wir vernahmen den Ton deines Zauberhorns Dord Fionn. Die gute Saav sprang augenblicklich auf dich; »meinen Beschützer, den Vater meines ungeborenen Kindes muss ich sehen!«, rief sie. Sie stürzte sich in die Arme des Luftgebildes; aber mit einem herzerreißenden Schrei flog sie wieder zurück und die Gestalt schlug sie mit einer Haselgerte. In demselben Augenblicke stand ein schlankes Reh an ihrer Stelle, das von den beiden Hunden den Berg hinabgetrieben wurde. Mehrmals versuchte es umzukehren, aber jedes Mal fassten es die Hunde am Halse und zogen es mit Gewalt fort. Wir waren nicht müßig dabei, doch als wir unsere Waffen geholt hatten, waren Zauberer, Reh und Hunde verschwunden.«

Fionn warf verzweifelnd seinen Schild zur Erde und stierte wild vor sich hin. Dann ging er, ohne ein Wort zu sagen, in sein Gemach und ließ sich nicht vor dem nächsten Tage sehen.

Sieben Jahre lang durchsuchte er ganz Erin nach der geliebten Saav, aber nirgends war eine Spur von ihr zu entdecken.

Im achten Jahre geschah es, dass seine Hunde auf der Jagd ein kleines Gebüsch umzingelten und durch ihr Bellen anzeigten, dass sie etwas ganz Besonderes gefunden hatten. Fionn eilte herbei und fand einen kleinen, schwarzhaarigen Knaben, an dem Brann und Sceoluing freudig hinaufspran-

gen. Sein Gesicht war das der geliebten Saav und auch aus seinem scheinbaren Alter schien hervorzugehen, dass er ihr Sohn sei. Fionn nahm ihn mit nach Hause, und als er groß geworden war und ordentlich sprechen gelernt hatte, erzählte er Folgendes:

»Ich und eine Hirschkuh, die mich zärtlich liebte, lebten in einem großen Garten, der mit einem hohen eisernen Zaune umgeben war. Von Zeit zu Zeit kam ein schwarzer Mann zu ihr und sprach zuweilen in zärtlichem und auch sehr häufig in grobem Tone mit ihr; aber was er sagte, konnte ich nicht verstehen. Er verließ sie stets sehr missmutig. Sie versuchte häufig mit mir zu entfliehen, aber es gelang ihr nicht. Bei seinem letzten Besuche schlug er sie mit einer Haselgerte, wonach sie ihm willenlos folgte. Ich wollte ihr nacheilen, aber ich war noch zu schwach, um zehn Schritte gehen zu können. Tag und Nacht suchte und schrie ich nach ihr und wenn mich die Hunde nicht aufgefunden hätten, wäre ich sicher den Hungertod gestorben.«

Der Knabe erhielt den Namen Oisín und ward späterhin der berühmte Sänger der Taten der Fianna in Erin.

Diarmuid und Grainne

Wenn Fionn und die Fianna¹ auf Jagd und Fang aus waren, blieb gewöhnlich ein Mann der Fianna zur Bewachung des königlichen Haushalts zurück. An einem bestimmten Tage nun war es Diarmuid O'Duinn, der daheimblieb. Da es ein sehr schöner Tag war, gingen die Frauen zusammen an den See schwimmen. Hierbei ertrank eines der Weiber namens Sadhbh Eoghain. Die andern Frauen erhoben ein Klagegeschrei, und als Diarmuid ihr Gejammer vernahm, ging er selbst hin zu ihnen. Sie erzählten ihm, dass Sadhbh ertrunken wäre, und Diarmuid musste sich entkleiden, um das Weib aus dem Wasser zu holen. – Nun hatte Diarmuid auf seiner Brust einen Liebesfleck, und jedes Weib, das diesen erblickte, musste sich in ihn verlieben. – Grainne war Fionns Ehefrau, obwohl nicht seine erste. Sie befand sich unter den andern Frauen beim Schwimmen, und zufällig erblickte sie den Liebesfleck an dem entkleideten Diarmuid. Auf der Stelle verliebte sie sich in ihn, rief ihn beiseite und sagte, es wäre das Beste für ihn, mit ihr davonzugehen; Fionn sei zu alt, sie wolle nicht länger bei ihm bleiben. Diarmuid gab ihr zur Antwort, so etwas täte er nicht. »Ich verehere Fionn sehr«, sprach er, »und wenn ich mit dir entwiche, würde mir Fionn ewig zürnen.« Jedoch sie setzte ihm fortwährend zu und legte es ihm schließlich als heiligen Bann auf, mit ihr zu gehen. Diarmuid musste sich dem fügen, und sie machten sich auf den Weg. – »Nun also«, meinte Diarmuid, »wenn Fionn und die Fianna nach Hause kommen, sind wir beide davongelaufen und Sadhbh ist ertrunken. Das ist eine traurige Kunde, die sie erwartet. Ohne Zweifel

1 Kriegerverbände der irischen Sagen; in der Übersetzung von Tegethoff ursprünglich als »Fenier« wiedergegeben

werden sie erbittert sein und uns verfolgen. Und nicht lange, so haben sie uns eingeholt und schlugen uns dann den Kopf ab. Wenn du meinem Rate folgen wolltest, bliebest du zu Hause.« – Aber er konnte sie nicht von ihrem Vorhaben abbringen. »Ich will deine Ratschläge nicht«, gab sie ihm zur Antwort. »Lass uns aufbrechen! Sie werden bei unserer Verfolgung kein Glück haben.« »Weißt du denn nicht«, sprach Diarmuid, »dass Fionn, sobald er am Daumen kaut, herausbekommt, wo wir uns aufhalten?« »Nun«, sagte Grainne, »fülle einen Sack mit Seesand. Wahrscheinlich weiß Fionn dann nicht so bald über uns Bescheid, wie du annimmst.« Er füllte einen Sack mit Sand und machte sich mit Grainne auf den Weg. Den Sack trug er auf dem Rücken. – In ihrer Wanderung bogen sie bald von Süden ab und gingen, bis die Dämmerung hereinbrach. Sie waren an einen Waldrand gelangt. Grainne sagte zu Diarmuid, sie sei müde, und es wäre das Beste für sie, zu rasten, bis es Tag würde. Daraufhin legte Diarmuid den Sandsack ab, setzte sich nieder, seufzte schwer auf und sprach: »Besser wär's, im Königsgehöft des Fionn Mac Cumhaill zu weilen, als hier müde und hungrig.« – Nach einer Weile ging er in den Wald und erlegte ein Wild, kehrte zu Grainne zurück, sammelte Holz und machte ein Feuer an. Bald hatten sie das Wild geröstet und aßen sich an dem Braten satt. Danach nahm Diarmuid sein Schwert, ging hin, fasste einen Busch Binsen und hieb ihn ab, um für Grainne ein Lager zu bereiten. Er machte es hübsch und behaglich zurecht am Ufer eines Bächleins, das durch den Wald rieselte. Dann sagte er zu ihr: »Hier ist ein Lager für dich! Du kannst nun darin schlafen. Ich werde aufbleiben und wachen, damit uns die Verfolger nicht überraschen.« Grainne suchte ihr Lager auf und meinte zu Diarmuid: »Es wäre kein Schade, wenn du dich in dies Bett legtest, denn vor Tag ist keine Gefahr für uns.« »Nein«, versetz-

te Diarmuid, »du magst ruhig schlafen. Ich will hier am andern Ufer des Baches auf dem Sandsack wachbleiben.« – So geschah es denn. Um diese Zeit war Fionn mit den Fianna vom Jagdausflug zum Königsgehöft zurückgekehrt. Als sie von dem Unglück hörten, das sich inzwischen zugetragen hatte – nämlich, dass Grainne mit Diarmuid davongelaufen und Sadhbh ertrunken wäre –, ergriff den Fionn großer Zorn. Er befahl den Fianna, ihm unverzüglich Diarmuids Haupt herbeizuschaffen. Da antwortete Oisín und sprach: »Wo ist es zu holen?« »Man beschaffe es!«, sagte Fionn. Damit kaute er am Daumen und erfuhr: Grainne befand sich auf Binsin und Diarmuid auf Seesand. Als Fionn aus dem Daumenkauen erfahren hatte, dass Diarmuid und Grainne nicht beieinander weilten, verflog sein großer Zorn. Er meinte, ihre Verfolgung sei vor Tagesanbruch nicht nötig. – Am andern Morgen sammelte er sieben Schlachthäufen der diensthabenden Fianna. Diese suchten an der Küste entlang die Spur von Diarmuid, hatten aber damit kein Glück. Bei Sonnenaufgang rief Diarmuid Grainne zu: »Du hast gut geschlafen«, und fuhr fort: »Aber nun ist's Zeit für dich aufzustehen. Wir werden den Rest vom Wildbret verzehren und dann den Ort hier verlassen.« So geschah es. Als sie das Fleisch gegessen hatten, brachen sie wieder auf. Diarmuid trug den Sack auf seinem Rücken. Um die Mittagszeit durchwanderten sie ein feuchtes Moor, und Grainne sagte zu Diarmuid, er sollte sie doch auf seinem Rücken hindurchtragen, sie wäre schon sehr müde. Aber Diarmuid gab ihr zur Antwort, es wäre ihm nicht möglich. »Denn«, meinte er, »ich trage schon den Sack auf meinem Rücken, und das ist nicht wenig.« – Während ihres Zusammenseins fiel es Diarmuid nicht ein, Grainnes Ehre anzutasten. Er hatte zu große Achtung vor Fionn. Zwar reizte sie ihn oft genug. Als sie nun so dahinschritten, glitt Grainne mit dem

Fuße aus in einen Wasserpfuhl, und das Wasser spritzte ihr an die Beine. Als Diarmuid hinter sich ein Geräusch vernahm, blickte er sich um. In dem Augenblick trocknete sich Grainne die Füße. Da sagte sie: »Der Tropfen Wasser hat mehr Mut als Diarmuid!« Doch er beachtete ihre Worte nicht. – Im Laufe der Nacht gelangten sie an einen Ort, genannt ›Hirschtal‹. Diarmuid bereitete für Grainne ein Binsenger an einem Abhang des Tales. »Leg dich hierher!«, sagte er. »Ich will mir ein anderes Lager am andern Abhang gegenüber machen.« Das gefiel Grainne nicht, denn ihr fehlte ein Weg durchs Tal zu Diarmuid. Sie hatte gehofft, sie würden beide auf einer Seite bleiben. Aber darauf ging er nicht ein, sondern machte sich mit seinem Sandsack auf den Weg zur andern Seite des Tales. – Dort legte er sich in eine Felsenklüftung und den Sandsack unter den Kopf. Um diese Zeit waren Fionns Mannen zurückgekehrt, ohne eine Kunde von Diarmuid und Grainne zu bringen. Fionn kaute abermals am Daumen und erfuhr dadurch, dass Diarmuid auf Seesand schlief, Grainne aber auf einem Binsenger. Fionn sagte zu seinen Leuten, sie müssten sich wieder aufmachen und gründlich längs der Küste suchen, Diarmuid weile dort, sie hätten ihn nur nicht ausfindig gemacht. Da zogen alle mit ihrer Hundemeute aus. Fionn selbst ging zu ihrer Begleitung mit. Als Grainne am andern Morgen aufgestanden war, ging sie hinüber auf die andere Seite vom Tal, um Diarmuid zu suchen und ihm vorzuklagen, dass sie hungrig sei und dass sie wohl nur noch kurze Zeit zusammen sein würden – dann müsse sie sterben. »Ich habe weder zu essen noch zu trinken von dir bekommen, und es reut mich, dass ich mit dir ging.« »Ich war's doch nicht, der da sagte, du solltest davonlaufen!«, sprach Diarmuid. »Ich gab dir guten Rat, ehe wir die Heimat verließen. Aber es ist ja ganz vergebens, eine törichte Frau von dem abzubringen,

was sie sich in den Kopf gesetzt hat. Nun ist nichts mehr zu machen. Trotz alledem – solange wir zusammen sind, sollst du nicht hungers sterben.« Damit wandte sich Diarmuid dem Berge zu, um Jagdwild für Grainne zu erlegen; denn satt sollte sie werden. Doch er hatte kein Glück bei der Jagd. Als er wieder ins Tal zu Grainne zurückwollte, begegnete ihm auf dem Wege ein kleines Weiblein. Das trug einen langen absonderlichen Mantel. So lang war er, dass er am Boden schleifte. Das Weib grüßte Diarmuid und fragte, was ihn in diese Gegend geführt habe. Er erzählte ihr die ganze Geschichte, wie sie sich zugetragen hatte, von Anfang an bis zu seiner erfolglosen Jagd, und klagte ihr, dass es ihm jetzt an Beute fehle und er nicht Grainnes Hunger stillen könne. Da antwortete das Weiblein und sprach: »Diarmuid O’Duinn, dich und Grainne soll nicht Durst oder Hunger quälen! Führe mich zu Grainne. Es steht in meiner Macht, Euch Gutes zu tun.« Sie gingen zusammen, bis sie in das Tal zu Grainne gelangten. Dort warf das kleine Weiblein den Mantel ab und breitete ihn am Abhang aus. Und plötzlich deckte er sich mit jeglicher Art Trank und Speise, wie es sich ein Mensch nur wünschen konnte. Sie aßen und tranken, bis sie ihren Hunger und Durst gestillt hatten. Nach der Mahlzeit bedankte sich Diarmuid herzlich bei dem Weiblein für die erwiesene Wohltat und bat sie, ihm ihren Namen zu nennen; denn er hoffte einmal Gelegenheit zu haben, auch ihr einen guten Dienst zu erweisen. Da erwiderte das kleine Weiblein: »Ich heiße die ›einfältige Frau‹, und, Diarmuid O’Duinn, ich kannte deine Mutter sehr gut. Als sie schwanger war, brachte sie einen großen Teil ihres Lebens draußen in den Wäldern zu. Denn sie war irre geworden. Und hätte ich sie nicht behütet, wäre sie oft in großer Gefahr vor den wilden Tieren des Waldes gewesen.« Hier hörte sie auf zu reden, nahm ihren Mantel um und verließ