



Schottische Märchen



Weltbild

Schottische Märchen

Schottische Märchen

Herausgegeben von
Erich Ackermann

Weltbild

Genehmigte Lizenzausgabe für Weltbild GmbH & Co. KG,
Werner-von-Siemens-Str. 1, 86159 Augsburg
© 2017 Anaconda Verlag GmbH, Köln
Umschlaggestaltung: Atelier Seidel, Teising
Umschlagmotiv: © istockphoto/slavemotion
Satz: Datagroup int. SRL, Timisoara
Druck und Bindung: CPI Moravia Books s.r.o., Pohorelice
Printed in the EU
978-3-8289-5647-6

2020 2019

Die letzte Jahreszahl gibt die aktuelle Lizenzausgabe an.

Einkaufen im Internet:
www.weltbild.de

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
Wie Maclain Direach den blauen Falken bekam.	21
Binsenröckchen	33
Der arme und der reiche Bruder.	38
Der Brunnen am Ende der Welt.	41
Der rote Ettin.	46
Die drei weisen Männer	52
Die Hexe von Fife	57
Die Hand mit dem Messer.	63
Donald mit der Hucke	64
Assipattle und Meister Stoorworm	68
Der Fuchs und die Wildgans	81
Der Herr und sein Dienstknecht	82
Die drei Witwen.	84
Habitrot.	91
Die Kiste	97
Binnorie oder die zwei Schwestern	105
Der König, der seine Tochter heiraten wollte	109
Der schwarze Stier von Norwegen	113
Die Erbschaft	119
Der braune Bär vom grünen Glen	122
Kate Nussknackerin	130
Lod, der Bauernsohn	136
MacCrimmon – der berühmteste aller Dudelsackpfeifer.	146
Molly Whuppie	150
Tam o'Shanter und Cutty Sark, die Hexe mit dem kurzen Hemdchen.	155
Vom kleinen Bannockbrot	159
Die Frau des Lairds von Balmachie.	164
Ein Blick in die Anderswelt	166

Der Elfenritter	170
Der Feenhund Brodum	179
Der Schmied und die Feen	181
Der Page und der Silberkelch	185
Die Feenflagge von Dunvegan Castle	190
Die Feen von Merlins Klippe	195
Tam Lin	201
Thomas der Reimer	206
Tödliche Feenpfeile	218
Kleinere Geschichten von Begegnungen sterblicher Menschen mit Feen	221
Der grüne Reiter	221
Die Gabe der Fee – Saatgut ohne Ende	223
Der geraubte Ochse	224
Die geraubte englische Lady	226
Die beiden Fiedler	227
Die geborgten Haferflocken	229
Das wilde Kalb	231
Der Brownie	232
Der Fiedler und der Bogle von Bogandoran	236
Big Alastair und der Urisk	239
Der Reiter und der Kelpie	242
Der Nuckelavee	245
Dämonisches Julfest mit Trollen	249
Das Seehundweibchen (<i>Kópakonan</i>)	253
Der Robbenfänger und der Wassermann	258
Die Seejungfrau	265
Nighean Righ Fo Thuinn – Die Tochter des Königs Untersee	280
Fionns Verzauberung	290
Osean, der letzte der Fenier	298
MacPhies schwarzer Hund	303
Der Schwanz	311
Editorische Notiz	312
Weiterführende Literatur	318

Vorwort

Schottische Märchen und Sagen sind geprägt und durchdrungen von der Landschaft und der wechselhaften Geschichte dieses Volkes im hohen Norden Großbritanniens, und die fantastischen Geschichten, die sich in dieser grandiosen Szenerie abspielen, widerspiegeln dieses enge Geflecht. Dieses Lokalkolorit gewährt uns nicht nur räumlichen Einblick in die Landschaft zu allen Jahreszeiten sondern ist auch ein zeitlicher Rückblick in die Vergangenheit, wobei uralte Lebensgewohnheiten, Sitten und Bräuche zum Vorschein kommen. Aber auch die oft noch archaische Denkart und Lebenseinstellung der Vorfahren in einer noch nicht vom christlichen Weltbild geprägten Kultur mit all ihren Göttern und Dämonen schimmern immer wieder durch.

Die Topografie des Landes ist gekennzeichnet durch die eher flachen *Lowlands* im Süden mit ihren fruchtbaren Böden und den kargen *Highlands* im Norden und Westen, zu denen auch die Inselgruppen der *Hebriden*, *Orkneys* und *Shetlands* gehören. Diese Hochlande sind bestimmt durch das wilde Meer, das unentwegt gegen die Küsten anbrandet und für den Fischer eine beständige Gefahr bedeutet, und durch nebelverhangene Berge mit mal sanften und mal schroffen runden Kuppen, die hier *Bens* genannt werden. Verfallene Ruinen von Klöstern und uralte Castels erheben sich neben geheimnisvollen, unergründlich tiefen Seen, den *Lochs*, die für Seeungeheuer wie Nessie wie angelegt zu sein scheinen. Einsame dunkle Täler, hier *Glens* genannt, und düstere endlose Moore, in denen sich Gespenster geradezu wohlfühlen müssen, finden sich in dieser Landschaft genau wie verwitterte Steinkreise, in denen Druiden ihre geheimen Treffen abhalten. Das ist das ideale Land für Märchen und Sagen, wie geschaffen für Geister, übernatürliche Erscheinungen, für schaurige Geschichten am



Torffeuer und für historische Helden, die für die Freiheit und Unabhängigkeit gekämpft haben. Zu ihnen zählen etwa *William Wallace*, den der Film *Braveheart* (1995) unsterblich gemacht hat, der König *Robert the Bruce*, der Kronpräsident *Bonnie Prince Charlie*, dessen lange Flucht durch die Highlands Legende wurde, oder *Rob Roy MacGregor*, den der schottische Schriftsteller *Walter Scott* (1771–1832) als Räuber zu einem Robin Hood der Highlands stilisiert hat. Diese historischen Gestalten werden von den Schotten als Volkshelden verehrt und rücken bald aus der realen Geschichte heraus, werden zu Legenden und den mythischen Helden um den uralten keltischen Fionn-Kreis beigesellt, ja sogar gleichgestellt. Es waren besonders die Bücher des glühenden und begeisterten Highland-Liebhabsers Scott, die im 18. Jahrhundert ein völlig neues Bild dieser einsamen und abgelegenen Gegend haben entstehen lassen und die aus dem als hinterwäldlerisch geltenden Hochland eine Art wild-romantische Seelenlandschaft geschaffen haben, in der edle Clanhäuptlinge um alte Rechte und Traditionen kämpfen. Dabei spielen bis heute vorherrschende Klischeevorstellungen wie Kilt, Tartan und Dudelsack eine Rolle und werden so schon früh zu einem folkloristischen Element des modernen Highland-Tourismus.

Die Highlands sind eine mythische und mystische Landschaft, vor deren Hintergrund sich Feen und Elfen, Kobolde und allerhand andere Wesen und Unwesen zu Wasser und zu Lande tummeln. Da die Highlands dem englischen Einfluss weniger ausgesetzt waren als die Lowlands, haben sie den eigenen kulturellen Charakter stärker bewahrt. Das Gebot und die Herrschaft der Obrigkeit waren dort schwerer durchzusetzen als in dem tiefer gelegenen Landesteil. Das liegt auch an der Struktur der Clans, die hier trotz des Verbots der Engländer nach ihrem endgültigen Sieg bei Culloden (1746) im Untergrund weiter lebten und immer bestehen blieben. Die Clans, ein schottisch-gälisches Wort für »Kinder«, waren große Familiengruppen, die ihren Ursprung auf einen gemeinsamen, oft sagenhaften Urahn zurückführten und auf einem abgegrenzten Gebiet lebten. Im Gegensatz zu einem Stamm,

der sich durch das Zusammenleben auf einem gemeinsamen Territorium bestimmt, entscheiden bei einem Clan die Blutsbande über die Zugehörigkeit. Fast alle Highland-Clans haben ihren Ursprung in Irland und lassen sich meist bis auf einen gewissen *Loarn* zurückführen, der im 5. Jahrhundert das kleine irisch-schottische Königreich *Dalriada* gegründet hat.

Die Geschichte Schottlands ist ein ständiger Kampf um die Eigenständigkeit und wurde besonders durch den jahrhundertelangen Kampf gegen England um die Herrschaft im Land geprägt. Schon um 400 v. Chr. siedelten sich Kelten aus Irland auf dem nördlichen Festland Britanniens an, das erst mit dem Eroberungsdrang der Römer Beachtung in der Geschichtsschreibung erlangte. Die Römer nannten die Bewohner, die sie vorfanden, Kaledonier oder auch Pikten, d. h. Bemalte, da die Mitglieder dieses Stammes ihre Körper zu bemalen und zu tätowieren pflegten. Nachdem die Römer um 43 n. Chr., den Süden besiedelt hatten, versuchten sie nach Norden vorzudringen, doch die Kaledonier leisteten erbitterten Widerstand. So gelangten die Römer nur bis in den Süden von Schottland, wo sie den *Hadrianswall* zum Schutz gegen die hartnäckigen Gegner im Norden errichteten; weitere Vorstöße nach Norden scheiterten, bis die Römer sich schließlich um 410 ganz aus Britannien zurückzogen. Den freien Platz nahmen dann die Scoti, die Schotten, ein, ein keltischer Stamm, der im 5. Jahrhundert aus Irland über die See kam und das Königreich Dalriada im Südwesten Schottlands gründete. Sie brachten die gälische Sprache mit, verbanden sich schließlich mit den Pikten und gaben dem Land den Namen ihres Stammes. Im Süden des Landes siedelten sich zur gleichen Zeit die ebenfalls keltischen Britannier an, die von der angelsächsischen Invasion aus England vertrieben worden waren. Diese Volksstämme, die Pikten, die Skoten, die Britannier und später die Angelsachsen, vereinten sich im Laufe des frühen Mittelalters zu der Nation der Schotten, wobei eines der wichtigsten Verbindungselemente das Christentum war, das schon Ende des 4. Jahrhunderts vom Heiligen Ninian im südlichen Piktenland eingeführt worden war. Doch die Christianisierung erfolgte zögerlich, denn die iri-

schen Missionare, die Mitte des 6. Jahrhunderts eintrafen, mussten gegen den alten heidnischen Glauben der Kelten ankämpfen, der tief im Land verwurzelt war. Der Glaube an Feen, Wassergeister, Hexen und Geister der Toten, die ganze keltische Anderswelt überdauerte, und so blieb der christliche Glaube durchsetzt mit alten heidnischen Götter- und Geistervorstellungen und Ritualen. Bis heute leben in vielen kirchlichen Feiertagen die alten keltischen weiter, wie z. B. an den Jahreskreisfesten Samhain, Imbolc und Beltaine.

Einen Grund zum Zusammenschluss der Volksstämme stellte der Druck von außen dar: Vom Ende des 8. Jahrhunderts an begannen die Wikinger Schottland anzugreifen, und fassten allmählich Fuß auf den Inseln und in den nördlichen Küstengebieten. Nach langen Kämpfen zwischen den unterschiedlichen Volksgruppen gab es schließlich ein gemeinsames Königreich unter dem Namen *Kingdom of Scotia*. Durch den Zusammenschluss konnte sich die neue Nation effektiver gegen die Angriffe der Wikinger wehren. Nach der Eroberung Englands durch die Normannen 1066 war auch der angelsächsische Adel nach Norden geflohen und bedrängte die gälischen Traditionen der Kelten.

Die Ursprünge der schottischen Sagen und Mythen liegen in diesem Geflecht unterschiedlicher Stämme und Kulturen, deren kulturelle Überlieferungen sich zu einem reichen Netz von Geschichten vermischten, das seinen Ursprung in mythischer Vorzeit hat; hinzu kamen die großen Gestalten der schottischen Geschichte, die durch ihren Kampf für die Unabhängigkeit des schottischen Reiches zu Legenden und dadurch mit dem alten Mythos verwoben wurden.

Die weitere Geschichte Schottlands ist die der blutigen Kämpfe um die Unabhängigkeit und des dauernden Zwists mit der englischen Krone: Da die gälisch-keltische Kultur zugunsten der angelsächsischen im Süden immer mehr zurückgedrängt wurde und die Herrschaft in die Hände einer weitgehend frankofonen Aristokratie fiel, mussten sich die Schotten immer wieder gegen den

Andrang der Engländer zur Wehr setzen. Über lange Zeiten konnten sie dabei ihre Freiheit behaupten, wobei sich *Robert the Bruce* und *William Wallace* besonders als Nationalhelden hervortaten. Doch die Machtübernahme der Könige aus dem Haus der Stuarts gefährdete diese Unabhängigkeit; auch nach der Hinrichtung der Königin *Maria Stuart* (1587), die von ihrer großen Widersacherin *Queen Elizabeth I* veranlasst wurde, trat keine Ruhe ein. So wurde nach dem Tod von Elizabeth König James VI., Marias Sohn, zum *König James I. von England* gekrönt, sodass Schottland und England nun von einem einzigen Monarchen regiert wurden.

Von da an spaltete vor allem der Religionskonflikt das Land: Die Clanchefs im Hochland blieben katholisch und bekennende Anhänger der Stuart-Könige (Jakobiten), der übrige schottische Adel war dagegen protestantisch. Als das Land wirtschaftlich am Boden lag, beschlossen die schottischen Adligen gegen den Willen der Bevölkerung die politische Union mit England, und das schottische Parlament löste sich auf; dies war der Beginn des Vereinigten Königreichs.

Wirklicher Widerstand gegen die völlige Vereinnahmung durch England war nur durch die Clanchefs in den Highlands zu erwarten. In der Schlacht im Moor von *Culloden* bei Inverness (1746) kämpfte eine schottische Clanarmee unter *Bonnie Prince Charlie* für die Rückkehr der entmachteten Stuarts auf den schottischen Thron. Doch die Aufständischen erlitten eine vernichtende Niederlage, Bonnie Prince Charlie entkam der Gefangennahme knapp und irrte anschließend fünf Monate durch die Highlands. Durch diese legendäre Flucht, mit der er sich nach Frankreich rettete, sollte er zum letzten Helden eines freien Schottlands werden. Als Nationalheldin wird auch seine Fluchthelferin *Flora MacDonald* gefeiert: Diese hübsche Schottin steckte den Prinzen in Frauenkleider, schmuggelte ihn auf die Insel Skye und floh dann mit ihm nach Frankreich. Die Engländer ermordeten nach ihrem Sieg systematisch alle Stuart-Anhänger, und viele Highlandler wurden verbannt. Es brach eine dunkle Zeit für Schottland an, alle Träume einer erneuten Unabhängig-

keit waren zunichte gemacht. Die Clans, ihre traditionelle Kluft, der Tartan, der Kilt und sogar der Dudelsack wurden verboten. Das Verbot betraf besonders die gälische Sprache, denn mit dem Verlust der heimatlichen Sprache sollten die kulturelle und nationale Identität vernichtet werden. Es blieb nur die romantisch verklärte Erinnerung an den letzten Spross der katholischen Stuarts, den die Schotten wegen seines schönen Aussehens und eleganten Auftretens *Bonnie Prince Charlie*, den *hübschen* Prinzen Charles, nannten.

Nach der verlorenen Cullogen-Schlacht begannen aber auch die *Clearances*, die systematische Entvölkerung der Highlands im späten 18. und gesamten 19. Jahrhundert; an die Stelle der Menschen traten Schafe. Die Vertriebenen siedelten sich später in den Slums der Industriegebiete an oder wanderten nach Amerika aus. Geblieben ist bis heute eine fast menschenleere Landschaft, die natürlich mit zum Reiz der wilden Highlands beiträgt. Die gälische Identität ging nach der Niederlage fast überall verloren, und auch das schützende Clansystem verlor mehr und mehr an Kraft. Doch es gab bald eine Gegenbewegung, die eine neue kulturelle Identität stiftete und der gälischkeltischen Kultur zu einer Renaissance verhalf. Bereits im ausgehenden 18. Jahrhundert gab es sogenannte keltomanische Erscheinungen, die ihren Höhepunkt in den von *MacPherson* gefälschten Gedichten des mythischen Barden *Ossian* fanden. Diese Sehnsucht nach dem ursprünglich Keltischen verstärkte sich noch in den Romanen und Balladen des schon erwähnten schottischen Schriftstellers *Walter Scott*, der alles Schottische idealisierte und ihm den bis heute folkloristischen, romantischen Highland-Hintergrund mit Clans, Tartan, Dudelsack und Whisky verliehen hat, wobei er uralte keltische Sagen in seine Geschichten einwob wie etwa die geheimnisvolle *Lady of the Lake*, die ihre Heimstatt ebenso wie Rob Roy am nicht minder geheimnisvollen Loch Katrine in den Trossachs hat. Heutzutage findet die moderne Highland-Renaissance ihren Ausdruck etwa in der Mode durch das Tragen des Kilts und des Tartanmusters, in der Musik durch den Einsatz

des Dudelsacks, vor allem bei beliebten Folk-Gruppen, sowie in Folkloreveranstaltungen, wie den Highland-Games; ein ähnlicher Rückgriff und eine Neubesinnung auf die uralte keltische Tradition (*Celtic Revival*) ist auch in Irland und in der französischen Bretagne festzustellen.

Immer wieder gab es Bestrebungen nach der Unabhängigkeit des alten Schottlands, die England mit mehr Selbstbestimmungsrechten und Zugeständnissen an eine gewisse Autonomie beantwortete. Bei einem Referendum über die Unabhängigkeit Schottlands im September 2014 votierten jedoch gut 55% der Schotten für einen Verbleib im Vereinigten Königreich. Nach dem Referendum im Jahr 2016 über den Verbleib des Vereinigten Königreichs in der Europäischen Union, bei dem für einen Austritt aus der EU gestimmt worden war, beschloss die schottische Regierung jedoch, ein erneutes Unabhängigkeitsreferendum vorzubereiten.

Die Mythen und Legenden, die die Skoten, die frühen keltischen Einwanderer, aus ihrer irischen Heimat mitgebracht hatten, fanden in den alten schottischen Märgen und Sagen ihren Niederschlag, ja die Schotten glaubten sich gleichermaßen an der Erschaffung dieser Gestalten und ihrer Abenteuer beteiligt. Besonders wird hier der Sagenheld und Krieger *Fionn Mac Chumhail* bewundert, der mit seinen Gefährten, den *Feniern* (auch *Fianna* genannt), auf der Seite ihres Oberherrn, des Königs Cormac mac Airt, kämpfte und in Friedenszeiten meist der Jagd nachging. Fionn ist die namensgebende Hauptperson im Finn-Zyklus, der in Prosa-geschichten das Leben und die Abenteuer von *Fionn MacChumhail*, seinem Sohn *Oisín (Ossian)* und seinem Enkel *Oscar* schildert. Und dieser Barde Ossian ist es auch, von dem der Schotte James MacPherson im 18. Jahrhundert ein angeblich wiederentdecktes Werk herausgegeben hat, das er allerdings selbst verfasst hatte. Zumindest aber hat MacPherson damit in ganz Europa Begeisterung für das alte mystische und mythische Schottland entfacht, die bis heute nachhallt.* Neben den großen mythischen Helden

* Die düsteren und schwermütigen Schilderungen der schottischen Landschaft in MacPhersons Werk haben den Begriff »ossianische Landschaft« begründet. Da-

wie Fionn, den MacPherson in seiner Ossian-Fälschung *Fingal* nennt, und dem mit übermenschlichen Fähigkeiten ausgestattetem *Cu Chulainn*, beides Krieger aus der Sagenwelt, die in Schottland in vielen Balladen verherrlicht werden, ist es aber besonders die keltische Anderswelt mit all ihren mannigfaltigen, übernatürlichen Wesen, die sich in den Märcen und Sagen niederschlägt.

Die *Fairies*, Feen oder Elfen*, die im Altirischen *sidhe* und im schottischen Gälisch *siodhach* heißen, sind die Naturgeister, die in der keltischen Anderswelt den wichtigsten Platz einnehmen. Sie werden als kleine Wesen beschrieben, die meist in Grün gekleidet sind und erscheinen und verschwinden, wie sie es gerade wollen. Sie wohnen in einem Wunderland, der Anderswelt, die eine Insel sein kann, ein Paradies inmitten des Meeres oder tief unten auf dessen Grund. Ihre häufigste Wohnstatt aber ist der Feenhügel, der von den Menschen unbemerkt überall in der Umgebung stehen kann. Es ist das eigentliche Jenseits, das unsichtbare Reich aller Naturgeister und ebenso der Ort, an dem sich die verstorbenen Menschen aufhalten. Die Feen, von denen es auch männliche gibt, sind in ihrem Wesen ambivalent: Die »guten Leute«, wie man die elbischen Wesen in Schottland nennt, können dem Menschen gegenüber wohlwollend und hilfreich aber auch böse und gefähr-

bei handelt es sich um eine wilde, düstere und urwüchsige Landschaft von kahlen Bergen, nebligen Heiden, heulenden Stürmen und tosendem Meer, die unter einem dunklen, schwermütigen Himmel liegt. Sie ist gekennzeichnet durch die elegische Grundstimmung, die die Ossian-Gesänge durchströmt. Wie die südliche arkadische Landschaft, die Goethe so sehr liebte, ist die ossianische Landschaft auch eine Ideallandschaft. Aber sie ist nicht lieblich, friedlich und idyllisch wie das mediterrane Arkadien sondern das genaue Gegenstück und orientiert sich, wild und ungezähmt wie sie ist, an den schottischen Highlands.

* Nur in der nordischen Mythologie sind Elfen oder Alben eigene Dämonen. Dort sind es männliche oder weibliche Naturgeister, die den Zwergen nahe stehen und schon in der Edda als Lichtalben und Schwarzalben erwähnt werden und ihre eigene Welt bewohnen: »Da ist ein Ort, der Álfheim heißt. Da haust das Volk, das man Lichtalben nennt. Aber die Schwarzalben wohnen unten in der Erde und sind ungleich von Angesicht und noch viel ungleicher in ihren Verrichtungen. Die Lichtalben sind schöner als die Sonne von Angesicht; aber die Schwarzalben schwärzer als Pech.« (Gylfaginnig, Kap. 17). Schon die Brüder Grimm hatten das englische »fairy tales« mit »Elfenmärcen« übersetzt.

lich sein. Das Unberechenbare in ihrem Wesen zeigt sich darin, dass sie manchmal menschliche Kinder entführen und stattdessen ihre Wechselbälge in die Wiege legen. Viele Geschichten handeln von der Liebesbeziehung zwischen Feen und irdischen Männern wie die von *Thomas dem Reimer*. Oft entführen die Feen ihre Liebhaber in ihr unsichtbares Traumreich, in dem der menschliche Zeitbegriff völlig außer Kraft gesetzt ist: Was bei den Menschen ein Jahrhundert ist, erscheint im Wunderland etwa als ein einziger Tag.

Neben den Feen greifen aber auch andere elbische Naturgeister ins Leben ein. Oft ist der Mensch diesen unheimlichen Wesen allein in der weiten Natur oder gar in seinen eigenen vier Wänden ausgeliefert. Es sind Dämonen, denen man zu Lande, in Schottland und besonders auf den vorgelagerten Inseln (Hebriden, Orkney- und Shetlandinseln) ebenso zu Wasser begegnen kann. Auch diese Wesen sind in ihrem Charakter ambivalent.

Cailleach Bheur ist eine alte, schon vorkeltische Göttin, die als Winterdämonin auftritt. Als solche hat sie die Gestalt einer blaugesichtigen, alten Hexe. So wie der grausige Winter sich zum lieblichen Frühling wandelt, kann diese grässliche Hexe zu einer wunderschönen jungen und begehrenswerten Frau werden.

Der *Brownie* ist ein Hausgeist, ist drei Fuß hoch, hat ein braunes zerfurchtes Gesicht und trägt zerschlissene Kleider. Er ist ein Wichtel in der Art deutscher Heinzelmännchen, lebt mit den Menschen meist unter einem Dach in Harmonie und lässt sich gern für seine kleinen Dienste mit Süßigkeiten oder einer Schüssel Milch entlohnen.

Trolle erscheinen vor allem auf den Shetland- und Orkneyinseln. Diese nordischen Naturdämonen stammen aus der Kultur der Wikinger, die schon zu Ende des 8. Jahrhunderts Schottland heimsuchten. Die schottischen Trolle sind kleiner als die skandinavischen und ähneln den Elfen. Diese lebhaften kleinen Gestalten in grüner oder meist grauer Kleidung sind indes den Menschen gefährlich – und dies besonders zur Julzeit, in der sie sich am Tanzen erfreuen.

Ein *Bogle* ist ein kleiner launenhafter Naturgeist, der sich einen Spaß daraus macht, die Menschen zu verwirren und zu ängstigen; oft tritt er als eine Art Schreckgespenst auf.

Die *Gruagach* ist ein Geistwesen, das manchmal als Ungeheuer, manchmal als Feenfrau in grüner Kleidung auftaucht oder gar als dürres Hirtenweib. Viele Gruagachs sind auch Schutzgeister der Höfe; häufig werden sie als böse und hinterlistig geschildert.

Der *Cu Sith* ist ein Feenhund von grüner Farbe und meist von riesiger Gestalt. Wie die *Cait Sith*, die Feenkatze, lebt er in der Wohnung der Feen im Inneren eines Hügels und folgt ihnen gelegentlich auf ihren Zügen ins Reich der Sterblichen. Für viele Highländer ist die Feenkatze eine Art Hexe, von denen es in schottischen Märchen auch sonst viele gibt. Man denke nur an die drei Hexen auf der Heide von Forres, die *Macbeth* im gleichnamigen Drama von Shakespeare antrifft.

Wie in Irland gibt es in den Highlands die düstere Gestalt der *Banshee*. Sie ist ein weiblicher Geist, deren Erscheinen den nahen Tod eines Angehörigen ankündigt. Sie wird meist als totenbleiche und weiß gekleidete Frau mit langem Haar dargestellt, deren Augen oft glutrot vom ständigen Weinen sind. In den meisten Beschreibungen ist sie uralt und wird seltener gesehen als gehört. Meist setzt sie sich einige Tage vor dem Tod auf das Fenster des Hauses und lässt eine schrille Totenklage verlauten. Im schottischen Hochland heißt sie *Bean-Nighe*, »Waschfrau an der Furt«, weil sie vor dem Tod einer Person am Fluss die blutigen Kleider der Todgeweihten wäscht.

Eine *Ceasg* ist eine dämonische Seejungfrau, auch bekannt als *maighdean na tuinne*, als »Mädchen der Wellen«. Sie ist ein Mischwesen mit dem Körper einer schönen Frau und dem Schwanz eines jungen Lachses. Wer sie fängt und wieder freilässt, hat bei ihr drei Wünsche offen.

Each Uisge ist ein dämonisches Wasserpferd, das seine Gestalt wandeln kann; es tritt mal als prächtiger Hengst auf, der an der Küste darauf wartet, dass ein Mensch auf ihm aufsitzt, um dann

mit ihm in die Fluten der See oder eines Lochs zu reiten und ihn dort zu ertränken oder gar zu verzehren; ein anderes Mal kann er die Gestalt eines gut aussehenden jungen Mannes annehmen, um Frauen anzulocken, die das Wasserpferd dann in der Tiefe des Wassers ertränkt. Da er als der gefährlichste Wasserdämon gilt, waren die Anwohner von Gewässern äußerst misstrauisch und vorsichtig gegenüber Fremden und auch Tieren, die am Ufer herumstreunten.

Auch der *Urisk* ist ein Wasserdämon, halb Mensch halb Ziege, der in Quellen, Seen und Flüssen der schottischen Highlands haust. Er lebt allein und sehnt sich nach der Nähe der Menschen, denen er gerne hilft; manchmal aber erschreckt er sie durch sein grässliches Aussehen und will ihnen gar das Leben nehmen.

Eine riesige Seeschlange oder Seedrachen ist *Meister Stoorworm*. Dieses Seeungeheuer der Orkneyinseln kann Pflanzen, Tiere und Menschen verschlingen und ist wohl aus der Midgardschlange (*Jörmungand*) der nordischen Mythologie abgeleitet, die sich durch die Wikinger bei ihren Kriegszügen auf den schottischen Inseln verbreitete. Mit seinem feurigen Atem tötet es jedes Lebewesen, das ihm begegnet. Und in seinem Aussehen ähnelt Meister Stoorworm doch sehr den Vorstellungen, die allenthalben vom *Ungeheuer von Loch Ness* herumgeistern.

Ein weiteres schreckliches Wasserwesen der Orkneys ist der *Nuckelavee*, ein Mischwesen aus Pferd und Mensch wie die griechischen Zentauren; er ist in seinem Äußeren abstoßend. Dieses Ungeheuer, das hauptsächlich im Meer lebt, hat keine Haut, und durch seine gelben Adern fließt schwarzes Blut, wodurch das abgrundtief Böse in ihm noch mehr zum Ausdruck kommt.

Auch die *Selkies* sind Seewesen der Orkneys; es sind Wassermänner und Wasserfrauen, die häufig in Höhlen unter der Wasseroberfläche leben. Meist aber sind es Robben, die an Land kommen und sich in Menschen verwandeln, indem sie ihren Pelz ablegen. Anders als bei Meerjungfrauen sind sie keine Mischwesen aus Mensch und Tier sondern erscheinen an Land als Menschen; sobald sich ein Selkie jedoch im Wasser befindet, nimmt er vollständig die

Gestalt eines Seehundes an. Selkiefrauen, auch Kópakonan genannt, werden als wunderschön und besonders verführerisch geschildert.

Ein *Kelpie* ist ein Wassergeist, der in Gestalt eines großen Pferdes auftritt, das manchmal mit einem Fischeschwanz ausgestattet ist. Er steht an tiefen Flüssen und bietet einsamen Wanderern an, sie hinüberzutragen. Wenn dieser nun auf seinem Rücken sitzt, trabt der Kelpie los ins Gewässer, zieht den Unglücklichen unter Wasser und verspeist ihn. Wem es aber gelingt, ihm den Hochzeitsschleier einer Braut überzuwerfen, dem muss der Kelpie als dienstbarer Geist zur Verfügung stehen.

Zwei kleinere dämonische Wesen sind *Habitrot* und *Whuppity Stoorie*. *Habitrot* ist der weibliche, feenhafte Schutzgeist der Spinnerinnen und gilt auch als Heilerin: Wer sie nämlich dazu bringt, dass sie ihm ein Hemd webt, den schützt dieses Kleidungsstück gegen alle Arten von Krankheiten. *Whuppity Stoorie* ist schließlich niemand anderes als das schottische Rumpelstilzchen.

Die schottischen Märchen und Sagen wurden in der bäuerlichen Gesellschaft meist von einem Geschichtenerzähler vorgetragen, der sie reich ausschmückte und dabei seiner Fantasie freien Raum ließ, sodass er seine Zuhörer stundenlang fesseln konnte. Diese *story-tellers* trugen ihre Geschichten ausdrucksstark in wechselndem Sprechtempo vor und untermalten sie mit Mimik und Gestik. So lag die Besonderheit der Geschichten nicht primär in der Stoffwahl, sondern eher in der Art, wie sie erzählt wurden. Der Erzähler fügte von sich aus auch neue Episoden hinzu und konnte so nach Belieben die Geschichten in die Länge ziehen. Das geschah meist an den langen Abenden der Herbst- und Winterzeit, wenn die bäuerliche Arbeit ruhte und das unwirtliche Wetter die Menschen ins Innere des Hauses um das Torfffeuer zwang. Dann traf sich ein großer Kreis von Dorfbewohnern jeden Alters in einer Stube bei Verwandten oder Nachbarn, saß um das wärmende Feuer, machte allerlei Handarbeiten und lauschte dabei dem Geschichtenerzähler. Solche Abende, die in der Bretagne *veillées* genannt wurden, hießen in Irland und Schottland *ceilidh*

und waren noch Ende des 19. Jahrhunderts gang und gäbe. Auch heute gibt es solche Zusammenkünfte unter dem gleichen Namen *ceilidh* noch immer in den abgelegenen, ländlichen Gebieten, doch finden diese Treffen oft in Lokalen statt. Neben dem Geschichtenerzählen oder -lauschen wird bei gälischer Folkmusic getanzt und getrunken. Besonders junge Frauen und Männer nutzen die Gelegenheit, andere Menschen kennenzulernen, vielleicht sogar einen möglichen Partner zu finden, was sich auf dem Land sonst als durchaus schwer erweisen kann.

Über die Lande ausgebreitet haben sich die Märchen und Sagen durch umherziehende Bettler, Viehtreiber, Fuhrleute, Hausierer, wandernde Handwerker und durch Soldaten und Seeleute, die weit herumgekommen sind. Mägde erzählten sie sich in der Küche und beim Spinnen, Fischer beim Netzflicken und umherziehende Kesselflicker lockten damit in den Dörfern ihre Kunden an.

Von solchen Menschen haben im 19. Jahrhundert Leute wie *John Francis Campbell* und *Alexander Carmichael* die Geschichten gehört, die sie dann systematisch sammelten und teilweise kommentiert herausgaben. Diese beiden eifrigen Sammler zogen durch ganz Schottland, hörten sich die Sagen, Märchen, Balladen, gälische Folklore und Lieder an und zeichneten sie auf. Auch heute gibt es noch Märchenliebhaber, die im ganzen Land nach diesen alten Schätzen suchen: Es sind die Mitarbeiter der 1951 an der Universität von Edinburgh gegründeten *School of Scottish Studies*, die durch ganz Schottland reisen und vor allem ältere Leute ausfindig machen, um von ihnen die letzten verklingenden Weisen der uralten Geschichten zu hören, die sie dann auf Band aufzeichnen, archivieren und so der Vergessenheit entreißen.

Wie Maclain Direach den blauen Falken bekam

Vor langer Zeit lebten einmal ein König und eine Königin, die hatten einen einzigen Sohn. Aber die Königin starb, und der König heiratete eine andere Frau. Der Sohn, den der König von seiner ersten Frau hatte, trug den Namen Maclain Direach. Er war ein hübscher Bursche und zudem ein großer Jäger. Keinen Vogel gab es, der nicht tot auf die Erde fiel, wenn er seinen Pfeil auf ihn richtete. Hirsche und Rehe erlegte er aus weiterer Entfernung. Und es verging kein Tag, an dem er mit Pfeil und Bogen aufs Waidwerk ging, da er nicht reich mit Wildbret versehen nach Hause zog.

Eines Tages nun streifte er einmal über einen Hügel, und das Jagdglück war ihm nicht hold. Nirgends war ein Tier zu sehen, das er hätte erlegen können. Doch da erschien auf einmal ein blauer Falke und flog über ihn – und schon surrte ein Pfeil des Königssohnes nach oben. Erlegt hatte er das schöne Tier aber nicht, nur eine blaue Feder fiel sachte auf die Erde herab. Da nahm er die Feder, tat sie in seine Jagdtasche und ging heimwärts. Zu Hause zeigte er sie seiner Stiefmutter, welche darauf barsch zu ihm sagte: »Ich lege es dir als Kreuz und Zauber auf und als Elend übers ganze Jahr; du sollst Wasser in den Schuhen haben, du sollst nass und schmutzig sein, und es soll dich frieren, wenn du mir nicht den Vogel herbeibringst, von dem diese blaue Feder stammt!« Und rasch gab er sie ihr zurück. »Und ich lege dir auf als Kreuz und Zauber und als Elend über das ganze Jahr, dass du mit dem einen Fuß auf dem Turm und mit dem anderen auf dem Schloss stehen sollst und dass dein Gesicht dem Sturm zugewandt ist, welcher Wind auch blasen mag, bis ich zurückkehre!«

Dann machte sich Maclain Direach, so schnell er konnte, auf den Weg, um den Vogel zu suchen, aus dessen Gefieder die blaue Feder gefallen war, und seine Stiefmutter stand indes mit dem

einen Fuß auf dem Turm, mit dem anderen auf dem Schloss, bis er zurückkäme, und ihr Antlitz war dem Sturm ausgesetzt, solange Maclain Direach auch immer ausbleiben sollte.

Der Königssohn war nun fort und wanderte durch Einöden, immer auf der Suche nach dem Falken. Aber der geheimnisvolle Vogel war nirgends zu erblicken und noch weniger natürlich zu fangen. So ging denn der Jüngling so hin durch die Ödnis, und es wurde schon Nacht. Die kleinen Vögel flatterten von Zweig zu Zweig aus den Spitzen der Bäume herab und suchten Zuflucht zwischen den Wurzeln der Dornensträucher. Er tat es jedoch nicht wie sie; er blieb wach, bis die Nacht kam, blind und finster, dann erst kroch auch er unter einen Dornenstrauch.

Und da kam ihm kein anderer des Wegs als Gille Mairtean, der rotbraune Fuchs, und der sagte zu ihm: »Du lässt den Kopf hängen und kommst auch noch zu keiner guten Zeit bei mir vorbei. Ich habe selbst nur ein Hammelbein und ein Stück Schaffleisch. Damit müssen wir halt beide auskommen.« Dann zündeten sie ein Feuer an, brietten das Fleisch und aßen die Hammelkeule und das Schaffleisch. Am Morgen darauf sagte Gille Mairtean zum Königssohn: »Oh, Sohn des Iain Direach, der Falke, den du suchst, ist bei dem Großen Riesen mit den fünf Köpfen und den fünf Buckeln und den fünf Gurgeln, und ich werde dir zeigen, wo seine Behausung ist. Mein Rat ist: Gehe hin zu ihm und biete dich ihm als sein Diener an. Sei dann bei der Arbeit flink und willig und tu alles, was er von dir verlangt. Vor allem aber sei gut zu seinen Vögeln. Es ist auch gut möglich, dass er dir seinen Falken anvertraut, den du füttern darfst. Und wenn du den anvertraut bekommst, dann musst du sehr gut zu dem Falken sein, bis sich dir eine Gelegenheit bietet, den Falken mit dir zu nehmen und mit ihm zu fliehen, wenn der Riese mal nicht zu Hause ist. Aber gib acht, dass nichts von ihm, nicht einmal die kleinste Feder, irgendetwas berührt, was im Hause ist, sonst ergeht es dir übel.«

Maclain Direach sagte, er würde schon achtgeben, und machte sich dann auf zu des Riesen Behausung. Als er dort ankam, klopfte er an die Tür.

Der Riese brüllte: »Wer ist da?«

»Ich bin es«, antwortete Maclain Direach, »einer, der fragen kommt, ob du einen Burschen zur Hilfe brauchst.«

»Was für eine Arbeit kannst du denn machen?«, fragte da der Riese.

»Ei, ich kann gut mit Vögeln umgehen, kann auch Schweine füttern und Kühe melken, und auch mit Ziegen und Schafen komme ich zurecht.«

»Das trifft sich ja gut«, gab der Riese ihm zurück, »so einen wie dich habe ich schon lange gesucht.«

Der Riese kam heraus und setzte für den neuen Burschen den Lohn fest. Und der ging sorgsam mit allem um, was der Riese so hatte, und war auch sehr freundlich zu den Hühnern und Enten. Der Riese merkte bald, wie gut alles bei ihm ging, und meinte, sein Tisch sei nie so reich gedeckt gewesen, lieber habe er nun ein einziges Huhn von denen, die er jetzt bekomme, als zwei von denen, die man ihm vorher vorgesetzt habe. »Mein Bursche ist so gut«, meinte er, »dass ich fast meine, ich könne ihm den Falken zum Füttern anvertrauen.« Und so gab der Riese denn Maclain Direach den Falken zum Füttern, und der gab besonders sorgsam auf diesen Vogel acht. Als der Riese sah, wie sehr sich sein Bursche um den Falken kümmerte, glaubte er ihm das Tier auch anvertrauen zu dürfen, wenn er einmal außer Hause wäre. Und er gab dem Burschen den Falken in Obhut, und der kümmerte sich mit außerordentlicher Fürsorge um das Tier.

Nun meinte der Riese, in seinem Hause sei alles in bester Ordnung, und ging eines Tages fort aus seinem Haus. Da glaubte Maclain Direach, die Zeit sei gekommen, mit dem Falken das Weite zu suchen. Er ergriff den Vogel und wollte mit ihm weg. Sobald er aber die Tür öffnete und der Falke das Licht erblickte, breitete er seine Schwingen aus, um emporzusteigen. Das äußerste Ende einer Flügelfeder berührte indes einen Türpfosten, und dieser Türpfosten stieß auf einmal einen fürchterlichen Schrei aus. Sogleich kam auch schon der Riese angerannt, schnappte sich seinen Burschen und nahm ihm den Falken ab. »Ich gebe dir mei-

nen Falken nicht«, sagte er zu ihm, »wenn du mir nicht das Weiße Lichtschwert besorgst, das die Großen Frauen von Dhiurradh haben.« Dann schickte er Maclain fort.

Der Königssohn zog weiter durch die Ödnis, bis er wieder Gille Mairtean, dem Fuchs, begegnete, der zu ihm sprach: »Du lässt wieder den Kopf hängen, Maclain Direach, und du hast nicht getan, was ich dir gesagt habe, und du willst es auch nicht. Heute Nacht triffst du es wieder nicht gut an bei mir, denn ich habe nur ein Hammelbein und ein Stück Schaffleisch, aber das muss für zwei reichen.«

Sie zündeten dann ein Feuer an und brietten das Fleisch, und nachdem sie gegessen hatten, legten sie sich schlafen. Am nächsten Morgen sprach Gille Mairtean: »Wir wollen an die Meeresküste gehen!« Das taten sie denn auch, und da begann Gille:

»Ich will mich in ein Boot verwandeln und mit dir an Bord in See stechen. Ich bringe dich hinüber nach Dhiurradh. Geh darauf zu den Sieben Großen Frauen von Dhiurradh, und frage sie, ob du bei ihnen in Dienst treten kannst. Und wenn sie dich fragen, was du denn tun kannst, sage ihnen, dass du dich gut darin verstehst, Eisen, Stahl, Gold und Silber zu putzen und zum Glänzen zu bringen. Hab aber besonders acht, dass du alles richtig und nach ihrem Willen machst. Wenn sie dir darauf das Weiße Lichtschwert anvertrauen, dann renne mit dem davon, wenn sich dir eine Gelegenheit bietet. Achte darauf, dass du nicht mit der Scheide irgendein Ding im Innern des Hauses berührst, sonst wird ein lauter Schrei ertönen, und es wird dir übel ergehen.«

Und schon hatte sich Gille in ein Boot verwandelt, und mit Maclain an Bord gelangten sie bald an die Küste von Creagan nandeargan, an der Nordseite von Dhiurradh. Der Königssohn sprang ans Ufer und zog weiter, um bei den Sieben Großen Frauen von Dhiurradh in Dienst zu treten. Als er dort ankam, klopfte er an die Tür, und die Sieben Großen Frauen kamen aus dem Haus und fragten ihn, was er hier zu suchen habe. »Ich kann Gold, Silber, Eisen oder Stahl blitzblank zum Glänzen bringen«, gab er ihnen

zur Antwort. »Da bist du bei uns gerade richtig«, sagten die sieben und setzten den Lohn fest.

Sechs Wochen arbeitete er dort fleißig und sorgsam und brachte alles in beste Ordnung. Das merkten auch die Sieben Großen Frauen und sprachen dauernd unter sich: »Das ist der beste Bursche, den wir je hatten. Wir müssen ihm das Weiße Lichtschwert anvertrauen.«

Gesagt, getan. Sie überreichten ihm das Weiße Lichtschwert, damit er es pflege und in Ordnung halte. Und er ging sehr sorgsam mit dem Lichtschwert um, bis eines Tages die Großen Frauen einmal nicht zu Hause waren. Da meinte er, das wäre der richtige Zeitpunkt, steckte das Schwert in die Scheide, hob es auf seine Schulter, und ab! Als er aber aus der Tür ging, berührte die Scheide den Türsturz, und der stieß einen schrillen Schrei aus. Sofort eilten die Großen Frauen herbei, nahmen ihm das Schwert ab und sprachen: »Wir werden dir das Lichtschwert nicht geben, bevor du uns nicht das Gelbe Füllen des Königs von Eirinn bringst.«

Da ging Maclain Direach wieder zurück ans Meeresufer, wo er auf Gille Mairtean traf, und der sagte zu ihm: »Du lässt schon wieder den Kopf hängen, Maclain. Du hast es nicht getan, wie ich es dir gesagt habe, und du willst es auch nicht. Für heute Abend habe ich wieder nur ein Hammelbein und ein Stück Schafffleisch, aber das muss reichen.« Dann zündeten sie ein Feuer an, brietten das Fleisch und wurden satt. Am nächsten Morgen sagte Gille zu Maclain:

»Ich will mich in eine Barke verwandeln. Du gehst an Bord, und ich werde dich darauf nach Eirinn bringen. Dort gehst du in das Haus des Königs und fragst ihn, ob er nicht einen Stallburschen braucht. Und wenn er dich nimmt, dann sei flink und mach all deine Aufgaben zu seiner vollen Zufriedenheit. Halte die Pferde und das Geschirr in bester Ordnung, bis der König dir das Gelbe Füllen anvertraut. Bietet sich dir eine Gelegenheit, renn mit dem Füllen weg, achte aber darauf, dass es nichts auf der Innenseite des Tores anrührt, außer den Boden mit den Hufen, sonst geht dir dein Plan nicht in Erfüllung.«

Sodann verwandelte sich Gille Mairtean in eine Barke. Maclain Direach ging an Bord, und die Barke trug ihn nach Eirinn. Als sie dort angekommen waren, sprang Maclain an Land und machte sich auf den Weg zum Haus des Königs. Dort angekommen, fragte ihn der Torwärter, wohin er denn wolle. »Ich will fragen, ob der König einen Stallburschen braucht«, gab er zur Antwort und wurde eingelassen. Am Haus des Königs klopfte er an die Tür, der König kam heraus und fragte ihn nach seinem Begehrt. »Mit Verlaub, ich komme, um zu sehen, ob Ihr einen Stallburschen braucht.«

»Was kannst du?«, wollte der König wissen. »Ich kann die Pferde putzen und füttern, das Silber- und Eisenzeug reinigen und auf Hochglanz bringen.«

Da setzte der König einen Lohn für ihn fest. Maclain ging dann in den Stall, brachte alles in beste Ordnung, kümmerte sich gut um die Pferde, fütterte sie ordentlich, hielt sie sauber, bis ihr Fell glänzte; auch das Silber- und Eisenzeug blinkte und blitzte. Der König hatte das alles noch nie so ordentlich gesehen und sagte: »Das ist der beste Stallbursche, den ich je hatte. Dem kann ich das Gelbe Füllen getrost anvertrauen.« Und er gab seinem neuen Stallburschen das Gelbe Füllen zur Pflege; der nahm seine Aufgabe besonders sorgsam wahr: Er putzte das Füllen, bis sein Fell glatt und blank war, und das Tier war danach so schnittig und schnell, dass es den einen Wind hinter sich ließ und den nächsten gleich schon eingeholt hatte. In so einer guten Verfassung hatte der König es noch nie gesehen.

Der König ging eines Tages hinaus, um in den Hügeln zu jagen. Nun hielt Maclain Direach die Zeit für gekommen, mit dem Gelben Füllen das Weite zu suchen. Er schirrte es mit allem Nötigen ein, zäumte und sattelte es. Als er es aus dem Stall und durch das Tor führte, da schlug es jedoch mit dem Schwanz, und dessen Spitze berührte den Türpfosten, der daraufhin einen gellenden Schrei ausstieß. Sogleich war auch schon der König herbeigeeilt, nahm Maclain das Füllen ab und sprach: »Ich gebe dir das Gelbe Füllen nicht, bis du mir die Tochter des Königs von Frankreich gebracht hast.«

Und Maclain Direach musste schon wieder gehen. Sowie er in die Nähe des Meeresufers kam, traf er auf Gille Mairtean, der sagte zu ihm: »Du lässt die Ohren hängen wie früher, Sohn des Iain Direach. Du hast es nicht getan, wie ich es dir gesagt habe, und du wirst es auch nicht so tun. Nun müssen wir nach Frankreich fahren. Ich werde mich in ein Schiff verwandeln, du wirst an Bord gehen, und es wird nicht lange dauern, bis ich dich nach Frankreich getragen habe.«

Und so geschah es denn auch. In Frankreich lief er auf einem Felsriff auf und sagte zum Königssohn, er solle zum Haus des Königs gehen und Hilfe holen. »Sag ihm, dein Kapitän sei über Bord gegangen und dein Schiff gestrandet«, so seine Worte.

Und Maclain tat, wie der Fuchs es ihm geraten hatte. Als er anklopfte, kam jemand hinaus, um zu fragen, wer da sei. Der Königssohn erzählte seine Geschichte und wurde in die Festung eingelassen, wo der König ihn fragte, wer er sei, woher er komme und was er in seinem Land wolle. Und Maclain Direach erzählte ihm sein ganzes Missgeschick, dass nämlich ein gewaltiger Sturm aufgekommen sei und den Kapitän über Bord gerissen habe, dass das Schiff auf Strand gelaufen und von den Fluten auf ein Riff getrieben worden sei und er nicht wisse, wie er es wieder flott bekommen solle.

Da gingen der König und die Königin und die ganze Familie zusammen zum Strand, um sich das Schiff anzuschauen; und als sie das Schiff betrachteten, begann auf einmal an Bord eine wundervolle, liebliche Musik zu spielen. Die Tochter des Königs von Frankreich war darüber entzückt und ging zusammen mit Maclain an Bord, um das Instrument in Augenschein zu nehmen. Aber wenn sie in dem einen Schiffraum waren, klang die Musik aus dem nächsten heraus. Gingen sie in diesen, war sie woanders zu hören, und schließlich kamen die betörenden Töne vom Oberdeck. Als sie nun dorthin kamen, merkten sie auf einmal, dass das Schiff schon längst abgelegt hatte und weit draußen auf dem Ozean schwamm und kein Land weit und breit mehr in Sicht war.

»Das ist aber ein übler Streich, den du mir gespielt hast«, sagte da die Königstochter zu Maclain, »wohin fährst du mit mir?« – »Ich fahre mit dir nach Eirinn«, antwortete ihr der Jüngling, »dort werde ich dich dem König von Eirinn zur Gemahlin geben, sodass ich dafür von ihm das Gelbe Füllen bekomme, das ich jedoch den Großen Frauen von Dhiurradh geben muss, damit ich von ihnen ihr Weißes Lichtschwert erhalte. Das muss ich indes dem Großen Riesen mit den fünf Köpfen und mit den fünf Buckeln und den fünf Gurgeln überreichen, damit ich von ihm seinen blauen Falken bekomme, den ich dann meiner Stiefmutter nach Hause bringen muss, damit ich endlich befreit werde von meinen Kreuzen, Verwünschungen, Verzauberungen und dem angedrohten Elend für das ganze Jahr.« – »Lieber aber als den König von Eirinn hätte ich dich selber zum Gemahl«, sagte da die Königstochter zu ihm.

Als sie dann zur Küste von Eirinn gekommen waren, nahm Gille Mairtean die Gestalt einer wunderschönen Frau an und sagte zu seinem alten Freund Maclain: »Lass die Tochter des Königs von Frankreich hier, bis wir zurückkommen. Ich will mit dir zum König von Eirinn gehen und ihm eine Gemahlin geben, an der er genug hat.«

So gingen denn beide los, und Gille in der Gestalt einer wunderschönen Frau hatte seine Hand liebevoll unter Maclains Arm gelegt. Als der König von Eirinn sie so kommen sah, ging er ihnen entgegen. Er holte das Gelbe Füllen aus dem Stall, legte ihm einen goldenen Sattel auf und gab ihm silbernes Zaumzeug. Maclain nahm das Füllen und führte es zu dem Ort, an dem die Königstochter von Frankreich wartete. Und dem König von Eirinn gefiel die junge Frau, die Maclain ihm zugeführt hatte, außerordentlich; er merkte indes nicht im Geringsten, dass er Gille Mairtean als Gemahlin abbekommen hatte. Sie hatten sich beide kaum zur Ruhe gelegt, da sprang Gille der Fuchs auf den König und zerbiss ihm den ganzen Rücken, und nicht den kleinsten Bissen Fleisch ließ er zwischen Nacken und Hüfte übrig. Dann ließ er den König als Krüppel und verwundet in einem jammervollen Zustand zurück



und rannte schnell zu dem Ort, wo sich Maclain, die Königstochter und das Füllen befanden. Und es sprach Gille Mairtean: »Ich will mich in ein Schiff verwandeln. Ihr geht an Bord, und ich werde euch nach Dhiurradh bringen.«

Und so geschah es. Maclain brachte zuerst das Gelbe Füllen an Bord, und danach stiegen er und die Königstochter aufs Schiff. Gille segelte mit ihnen nach Dhiurradh, und sie gingen an Land bei Creagan nan deargan in Cillamhoire, was am nördlichen Ende von Dhiuddard liegt. Als sie ans Ufer gingen, sprach Gille: »Lass das Gelbe Füllen und die Königstochter hier, bis du zurück kommst. Ich will die Gestalt eines Füllens annehmen und mit dir zu den Großen Frauen von Dhiurradh gehen und ihnen von Füllen genug geben.«

Und so geschah es. Gille Mairtean verwandelte sich in ein Füllen, Maclain Direach legte ihm den goldenen Sattel auf den Rücken und das Silberzaumzeug an seinen Kopf und ging mit ihm zu den Sieben Großen Frauen von Dhiurradh. Als diese ihn kommen sahen, gingen sie ihm mit dem Weißen Lichtschwert entgegen und überreichten es ihm. Da nahm Maclain den goldenen Sattel vom Rücken des Füllens, legte ihm das silberne Zaumzeug vom Kopf ab und ließ es bei den sieben Frauen. Er ging mit dem Weißen Lichtschwert dahin, wo er die Königstochter und das echte Gelbe Füllen, das er vom König von Eirinn bekam, zurückgelassen hatte. Die Sieben Großen Frauen von Dhiurradh indes glaubten, sie hätten das wirkliche Füllen bekommen, und waren wild darauf, schnell mit ihm zu reiten. So legten sie ihm denn einen Sattel auf den Rücken, gaben ihm Zaumzeug, und eine der Frauen stieg schon auf den Rücken des Füllens, eine zweite setzte sich hinter die erste, und so ging es weiter, bis eine nach der anderen der sieben Frauen auf dem Rücken von Gille Mairtean saßen, und alle waren sie im Glauben, sie hätten das echte Gelbe Füllen des Königs von Eirinn bekommen.

Eine von ihnen gab Gille Mairtean einen Gertenhieb, und hoppel, wie der Wind sauste er los, mal vorwärts, mal rückwärts, quer durch die Hochmoore, und schließlich sprang er hoch auf

den Gipfel des Monadh-Berges von Dhiurradh, gelangte zur Spitze des hohen Felsens und stellte seine Vorderbeine auf den Rand am Abgrund, warf schließlich ruckartig die beiden Hinterbeine hoch, sodass die Sieben Großen Frauen über die Felsklippe hinab in die Tiefe geschleudert wurden. Dann lief er laut lachend dahin fort, wo Maclain Direach und die Tochter des Königs von Frankreich mit dem Gelben Füllen und dem Weißen Lichtschwert warteten. Darauf sprach er zu ihnen: »Ich werde mich in ein Schiff verwandeln, und du und die Königstochter, ihr geht an Bord und nehmt das Gelbe Füllen und das Weiße Lichtschwert mit. Dann bringe ich euch aufs Festland.«

Und so geschah es auch. Als sie auf dem Festland ankamen, verwandelte sich Gille Martain wieder in einen Fuchs zurück und sagte zu seinem Gefährten: »Lass jetzt die Königstochter, das Füllen und das Schwert hier zurück, und ich werde mich in das Weiße Lichtschwert verwandeln. Bring mich dann zu dem Riesen, der wird mich gegen den blauen Falken tauschen. Dem werde ich dort für sein Lebtage genug Schwert geben!«

So geschah es auch. Sobald der Riese Maclain Direach kommen sah, tat er den blauen Falken in einen Weidenkorb und gab ihn Maclain, der zu der Königstochter, dem Gelben Füllen und dem echten Lichtschwert zurückkehrte. Der Riese indes ging mit Gille Martain in der Hand in sein Haus, im guten Glauben, er habe das echte Lichtschwert in der Hand, und begann wie wild damit zu fechten und um sich zu schlagen, doch schließlich bog sich Gille zusammen, fuhr hernieder und hieb dem Riesen seine fünf Köpfe mit einem Streich ab. Darauf ging er zu Maclain und sagte: »Du Sohn von John dem Aufrechten, leg dem Gelben Füllen den Sattel auf und zäume es mit dem Silbergeschirr. Setz dich darauf und nimm die Tochter des Königs von Frankreich hinter dich auf den Sattel. Das Lichtschwert aber halte mit seinem Griff gegen deine Nase, sonst wird der böse Blick deiner Stiefmutter dich treffen, und du wirst tödlich getroffen wie ein Reisigbündel zu Boden stürzen. Wenn die Schneide des Schwerts an deiner Nase jedoch

auf sie gerichtet ist, wird sie selbst wie ein Reisigbündel umfallen, wenn sie dich behexen will.«

Maclain Direach machte es so, wie sein Freund der Fuchs es ihm gesagt hatte, und er tat recht daran. Als er nämlich in Sichtweite des Hauses kam, stand seine Stiefmutter noch immer mit einem Fuß auf dem Turm und mit dem anderen auf dem Schloss und starrte ihn mit ihren bösen Hexenaugen an. Da fiel sie plötzlich mausetot tot um wie ein Bündel Reisig. Flugs zündete Maclain dieses an, und die böse Königin verbrannte. Nun hatte er nichts mehr zu fürchten und bekam die beste Frau in Albainn, wie man Schottland früher nannte; und das Gelbe Füllen sauste so geschwind dahin, dass es den einen Wind hinter sich ließ und den nächsten schon einholte.

Der blaue Falke aber verhalf Maclain beim Waidwerk zu einer Fülle von Wild, und das Weiße Lichtschwert hielt jeden Feind von ihm fern, sodass er für den Rest seines Lebens glücklich und zufrieden war.

Sagte Maclain Direach zu Gille Mairtain: »Sei willkommen, toller Bursche! Du kannst durch meine Ländereien streifen und dir jedes Tier nehmen, nach dem dir gelüftet. Meinen Dienern werde ich Anweisung geben, dass sie dich nicht töten noch sonst wen aus deinem Stamm, was immer du auch aus meinen Herden als deine Beute mitnimmst.«

Sagte darauf Gille Mairtean: »Behalte du deine Herden nur für dich! Es gibt noch viele andere, die wie du Hammel und Schafe haben. Anderswo bekomme ich reichlich Fleisch genug, ohne dass ich dich behelligen muss.«

Und der Fuchs wünschte dem Sohn von John dem Aufrechten Glück und Segen, und husch!, weg war er schon. Und damit hat nun auch meine Geschichte ihr Ende.