

einer bei Sigtuna (Schweden) gefundenen Kupferdose verwünschte etwaige Diebe der Dose, usw., usw.

Selbstverständlich vereinigten sich nicht alle die Runen betreffenden Fähigkeiten in derselben Person, manche verstanden es besonders gut, die Runen zu ritzen, es waren die sog. *Runenmeister* (ev. *Meisterinnen*), die sich oft in den Inschriften selbst nennen. Nicht immer werden diese selbst auch des Zaubers mächtig gewesen sein, oder gar selbst die Zaubersprüche und -Sprüche verfasst haben. Im Laufe der Zeit wurde dies alles wohl mehr oder weniger Sache einer festgefügteten Ueberlieferung.

Ein Meister des Dichtens, Ritzens und Wirkens des Runenzaubers war etwa der Skalde Egil, der seine Kunst sowohl zum Heil, als auch zum Unheil anderer betätigen konnte. So fand er einmal bei einem Besuch die Tochter eines Bauern schwer krank darnieder liegen. Auf Befragen erfuhr er, dass ein Knecht sie mit Runenzauber hatte heilen wollen, es aber dann noch schlimmer geworden war. Tatsächlich fand er im Bettzeug ein Fischbein mit Runen, die aber aus Unkenntnis des Ritzers das Gegenteil dessen bewirkten, was sie sollten. Egil schabte sie also ab und verbrannte das Fischbein, das Bettzeug liess er gründlich auslüften, «dem Wind» aussetzen. Dann ritzte er neue Runen auf ein anderes Fischbein und legte es unter das Bettpolster, worauf die Kranke genas. (Thule 3, Kap. 72.)

Wie furchtbar man sich andererseits die Wirkung eines schwarzmagischen Runenzaubers dachte, zeigt der Untergang und Tod des starken *Grettir* (996—1031), der ohne solchen Zauber unbesiegbar gewesen wäre. (Thule 5, Kap. 78—82.) Nachdem seine Feinde es durchgesetzt hatten, dass er wegen einer nicht erwiesenen Brandstiftung auf 20 Jahre geächtet und für friedlos erklärt worden war, zog sich *Grettir* schliesslich mit seinem inn freiwillig begleitenden jüngeren Bruder *Illugi* und einem Knecht auf die Insel *Drangey* in Nordostisland zurück, deren hohe Klippen nur mittels einer emporziehbaren Leiter erstiegen werden konnten. Die Bauern, denen die Insel gehörte, verkauften sie um billigen Preis an *Thorbjörn Angel* mit der Aufforderung, *Grettir* zu vertreiben, was aber immer wieder fehlschlug. Obwohl Island damals eben christianisiert worden und heidnischer Zauber streng verboten war, wandte sich *Thorbjörn* schliesslich an seine alte Ziehmutter *Thurid*, die dieser Künste noch mächtig war, und bat sie um ihre Hilfe. Sie warnte ihn zwar, dass die Sache ihm wenig Glück bringen werde, erklärte sich aber trotzdem bereit. Zunächst liess sie sich in einem Boot versteckt an die Insel heranrudern, um zu sondieren, ob *Grettir* von Glück begünstigt oder von Unglück verfolgt sei, wozu *Thorbjörn* ihn mit allerlei Reden reizen musste. Da sie ihn von Unglück umwittert fand, schleuderte sie einen Fluch gegen ihn, den er erschauernd vernahm und mit einem Steinwurf quittierte, der ihr den Schenkel zerschmetterte, obwohl sie unter einem Haufen Kleider versteckt im Boot lag. Dies erregte erst recht ihren Grimm, und als sie genesen war, liess sie sich an den Strand tragen und hinkte ans Wasser, bis sie an eine Stelle kam, «wo ein Baum mitsamt der Wurzel vor ihr lag... Sie blickte prüfend auf den Klotz und liess ihn auf die andere Seite wenden. Da sah er wie angekohlt und gerieben aus. Sie liess... eine kleine Fläche glatt schnitzen. Danach zog sie ihr Messer aus der Tasche, ritzte Runen auf die Baumwurzel, bestrich die eingeschnittenen Runen mit ihrem Blute und murmelte einige Zaubersprüche. Dann hinkte sie rückwärts um den Klotz in der zum Sonnenlauf entgegengesetzten Richtung und sprach viele zauberkräftige Worte... Darauf liess sie die Wurzel ins Meer hinausschleudern und gebot ihr, nach *Drangey* zu treiben