

Badische Landesbibliothek Karlsruhe

Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe

Heldenbilder aus den Sagenkreisen Karls des Großen, Arthurs, der Tafelrunde und des Grals, Attila's, der Amelungen und Nibelungen

Hagen, Friedrich Heinrich

Breslau, 1823

[Text]

[urn:nbn:de:bsz:31-142543](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:31-142543)

III. Die Ritter des Grals und der Tafelrunde

6. Zwein, der Rasende.

Zwein, Sohn des Königs Uriens, vernimmt an einem Pfingstfeste zu Karibol bei Artus (1), das Abenteuer von dem bezauberten Becken. Er reitet hin, nimmt das goldene Becken von der Linde, gießt Wasser aus dem Brunnen auf einen Stein, und sogleich verwüsten Regen und Schlossen das schöne Gefilde. Der Herr des Landes erscheint, und reut ihn an; Zwein verwundet ihn, jägt ihn in seine Burg, und verfolgt ihn bis ins Thor; da stürzt das Gallgatter nieder und schlägt sein Ross hinter ihm mitendurch, so daß er vorn gefangen bleibt. Der Burgherr stirbt an der Wunde, und Zwein wird von dessen Frau Laudine in schwere Ketten gelegt und ihm der Tod bereitet. Ihre Kammerfrau Lunete erbarmt sich aber, und gibt ihm einen unsichtbarmachenden Ring. Er verliebt sich in die schöne Trauere, zeigt sich ihr, und wirbt um sie; und Lunete redet ihr so tröstlich zu, wie sie eines Schülers bedürfe, und der stärkste ja der Sieger ihres Mannes sei, daß sie endlich einwilligt und ihn zu ihrem Gemahle nimmt. Nach manchen Bonnemonden, gedenkt er wieder der Ritterschaft, und erbittet sich Urlaub: er muß schwören, in Jahresfrist wiederzukehren oder allen Anspruch an sie aufzugeben. Er reitet hinweg, bekämpft manchen ungechlachten Riesen und befreiet bedrängte Fräulein, so daß er über das Ziel ausbleibt. Als er sich dessen erinnert, kommt er von Walde umher, wüthet gegen Menschen und Thiere, und verübt allerlei tolle und thörige Thaten. Eine Frau findet ihn schlafend, bestreicht ihn mit der Salbe der Fee Morgane (vgl. I), wodurch er den Verstand, aber nicht die Erinnerung wieder bekommt. Er nimmt seine Waffen wieder, hilft einem Löwen gegen einen Drachen, und der Löwe folgt ihm seitdem, wie sein Hund, und steht ihm bei. So kommt er zufällig wieder an den Stein mit dem Brunnen und Becken, und erinnert sich nun erst des Abenteuers. Er trifft hier Lunete'n in großer Noth, weil sie am folgenden