

Bärwelf.

1.

In seiner neuerbauten Halle saß Dänemarks König Rudigar mit seinen Mannen. Fröhlich wurden die Becher geleert und ein gefeierter Sänger erzählte den aufhorchenden Rittern vom Ursprung alter Tage, wie der ewige Gott die Erde geschaffen und Sonne und Mond als Leuchten an das Firmament gesteckt habe.

Der König gab endlich das Zeichen zum Aufbruch. Viele der Ritter bereiteten sich ihr Lager in der Halle, und schläfrig durch den reichlich genossenen Wein sanken sie schnell in fester Schlummer.

Doch inmitten der Nacht nahte sich Grindel, ein blutdürstendes Meerungeheuer, der Halle. Er witterte reiche Beute, und sah sich auch nicht getäuscht, denn dreißig Ritter konnte er vom Lager rauben, ehe der Tag anbrach und seinem grausamen Beginnen ein Ziel setzte. Frohlockend über das leichte Gefingen kehrte er heim in seine Meerwohnung.

Am andern Morgen erhob sich ein lautes Wehklagen unter den Dänen, als die Greuelthat ruckbar ward. Eine Anzahl Ritter erbot sich, die folgende Nacht im Saale zu wachen und das Ungeheuer zu bekämpfen. Mit bangen Sorgen gab der greise König seine Zustimmung, doch auch von ihnen erblickte man nie wieder nur die geringste Spur.

Verödet lag die prächtige Halle da, und wenn von Zeit zu Zeit ein tapferer Recke, der Gefahr spottend, eine Nacht dort zubrachte, theilte er das Schicksal seiner Vorgänger, und ein Deutsche Heldensagen.