

Jetzt beginnen die Kampfspiele; Gunther aber, unfähig, gegen die übermenschlichen Kräfte der starken Jungfrau sich zu behaupten, wird von Siegfried vertreten. Dieser hüllt sich in seine Tarnkappe (den unsichtbar machenden Überwurf), um unsichtbar die Kämpfe für Gunther zu bestehen; Gunther soll nur Scheinkämpfer sein. Der Königin Brunhild trägt man ihren wuchtigen Ger*) herbei, mit dem sie zu allen Zeiten zu schießen pflegte, mit schwerer Stange und breitem Eisen, das an seinen drei Ecken grimmig schneidet, ferner auch einen ungeheuren, runden Wurfstein, an dem zwölf Helben zu tragen haben. Sie windet die Armel auf, faßt den Schild, zuckt den Ger aufwärts — da beginnt der Streit. Gunther, welchem Siegfried gleich wie den andern unsichtbar ist, bebt vor der schrecklichen Gegnerin. Da naht ihm Siegfried, läßt sich den Schild von Gunther geben und heißt ihn nur die Gebärde des Kampfes machen. Wie freut sich Gunther, als er Siegfrieds helfende Nähe bemerkt! Jetzt schleudert die Walküre**) den Speer, und die Funken fliegen wie vom Winde gewehrte Flammen von dem Schilde des Gegners, in welchen der Speer einschlägt. Siegfried wankt; aber bald steht er wieder fest und schleudert mit noch wilderer Kraft den Speer nach der Jungfrau. Sie fängt ihn mit dem Schilde auf, aber sie fällt. „Habe Dank für den Schuß, ruft die Gewaltige, sofort wieder aufspringend, habe Dank, edler Ritter Gunther!“ Und zornig, besiegt zu sein, eilt sie nach dem Steine, ergreift ihn, schwingt ihn mit gewaltigem Arme, schleudert ihn weithin und springt in mächtigem Schwunge ihm nach und über ihn hinaus, daß laut ihr Eisengewand erklingt. Aber der kühne, kräftige Siegfried faßt augenblicklich den Stein, schwingt ihn und wirft ihn weit über die Kämpferin hinweg, und nach dem Wurfe springt er, den König noch dazu unter dem Arme tragend, mit übermenschlichen Kräften den ungeheuren Sprung, weiter noch, als die Walküre gesprungen war. Und diese wendet sich augenblicklich zu ihrem Heergefolge: „Tretet heran, ihr sollt König Gunther alle unterthan werden.“ Es wird zur Heimfahrt gerüstet, und nachdem Siegfried erst noch sein Nibelungenreich besucht, Mannen von dort aufgeboten und reiche Schätze mitgenommen, fahren die Helden, Siegfried als Verkünder des gewonnenen Sieges und der heimkommenden Königin des Landes voran, über die See und rheinaufwärts nach Worms zurück. Das Ziel ist erreicht: wie Brunhild mit Gunther, so wird Kriemhild mit Siegfried vermählt.

Aber diesem glücklichen Paare gegenüber sitzt finstern Antlitzes das erstere Paar; Thränen fallen über die lichten Wangen der schönen, hohen Brunhild. Erstaunt und besorgt, weil sein Gewissen ihm schlägt,

*) Wurfspeer. **) Walküren sind die himmlischen Schlachtenjungfrauen, welche die gefallenen Helden nach Walhalla tragen.