

# Des Hexers Landhaus

Kotbýli kuklarans

Lass Nebel und  
Unheil aufziehen



Hexerei und Magie in Island

© Strandagaldur ses  
Hexerei und Magie in Island

Museum for Hexerei und Magie  
Höfðagata 8-10  
510 Hólmavík  
Tel: (+354) 451 3525

Des Hexers Landhaus  
Klúka, Bjarnarfjörður  
Tel: (+354) 451 3524

[galdrasyning@holmavik.is](mailto:galdrasyning@holmavik.is)  
[www.galdrasyning.is](http://www.galdrasyning.is)

Des Hexers Landhaus wurde am 23. Juli 2005 eröffnet.

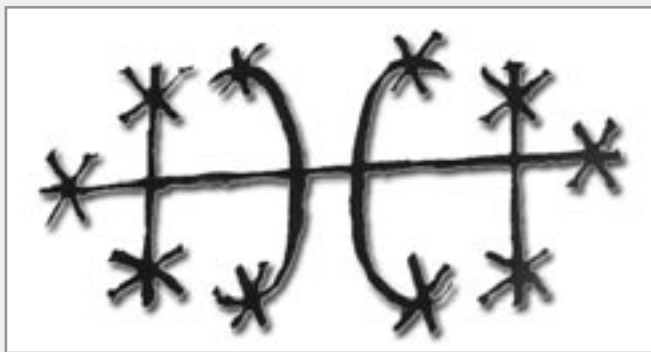
Während der Vorarbeiten für den ersten Teil des Museums “Hexerei und Magie in Island” wurde recht bald deutlich, dass es wenig gesichertes historisches Wissen über den Ausstellungsgegenstand gibt. Der Fokus der Historiker lag hauptsächlich auf der Politikgeschichte, dem Handel und den Geschichten über die Gebildeten und Mächtigen Islands. Die einzigen bezüglich der Fälle von Magie oder Hexerei konsultierten Quellen waren alte Gerichtsakten und es standen nur geringe Informationen über die Angeklagten und die Verbrechen zur Verfügung, derer sie beschuldigt wurden.

Volkskultur, besonders die vergangener Jahrhunderte, ist ein recht unerforschtes Gebiet. Dies ist in vielerlei Hinsicht verständlich, angesichts der spärlichen in Island verfügbaren Quellen aus der Zeit des Mittelalters oder der frühen Moderne.

Die überwiegende Mehrzahl der wegen Hexerei oder Magie Angeklagten gehörte der untersten Gesellschaftsschicht an. Aus der Oberschicht sind nur selten Personen der Hexerei bezichtigt worden und keiner von ihnen musste sich einer körperlichen Bestrafung unterziehen.

Wir wissen nur wenig über die Lebensbedingungen der einfachen Leute, die meist als Pächter im gesamten Land auf kleinen Gutshöfen lebten. Einige Hinweise können aber aus verschiedenen zeitgenössischen Quellen zusammengetragen werden.

Der zweite Teil des Museums “Hexerei und Magie in Island” trägt den Titel “Des Hexers Landhaus”. Ziel ist es, einen Eindruck zu vermitteln, wie und unter welchen Umständen die Pächter auf ihren Höfen lebten, einen Einblick in deren Weltanschauung zu ermöglichen und zu zeigen, welche Mittel sie sich bedienten, um im rauen Alltag zu überleben.



### **Wenn du nicht willst, dass ein Mann dein Zuhause besucht**

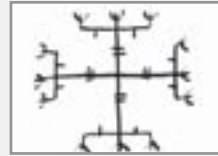
Ritze dieses magische Zeichen auf ein Stück Eberesche, wenn die Sonne in ihrem Zenit steht und gehe dreimal um das Haus, in der Richtung, die die Sonne nimmt und dreimal entgegen der Route der Sonne, während du die Eberesche mit den Ritzungen und scharfes Dornengras in den Händen hältst. Lege anschließend beides auf den Giebel über deiner Tür.

## DAS LANDHAUS

Über Jahrhunderte waren Torfhäuser der einzige Bautypus in Island. Jedoch dürften nur recht wenige Menschen in solch vielgiebeligen Torfhäusern gelebt haben, wie sie sich auf mehreren größeren Bauernhöfen Islands erhalten haben. Mit solchen Gebäuden hatten die Unterkünfte der Pächter in entlegeneren Landesteilen wenig gemeinsam. In einigen Reiseberichten der ersten Islandbesucher finden sich Gebäudebeschreibungen, die uns eine Idee vom Zuhause des armen Mannes vermitteln.

Mitte des 18. Jahrhunderts bereisten zwei Isländer das gesamte Land und hielten ihre Eindrücke in einem Buch fest. Obwohl sie sich nicht besonders für Gebäude interessierten (im Gegensatz zu Reisenden aus anderen Ländern, die im 18. und 19. Jahrhundert über ihren Aufenthalt schrieben), erwähnen sie, dass die schlechtesten Baukonstruktionen bei den saisonalen Fischfangstationen in Strandir zu finden seien. Das folgende Zitat stammt aus einem Kapitel über Treibholz in Strandir:

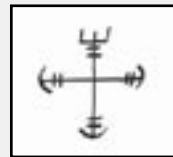
“Obwohl die Menschen von Strandir exzellente Holzarbeiter und Böttcher sind, sind ihre Häuser so schlecht konstruiert, besonders in den nördlichsten Teilen, nördlich von Trékyllisvík, dass sie die schlechtesten im gesamten Land sein müssen. Wenn ein Haus in sich zusammenfällt, bauen sie in nur einem Tag ein neues. Zum Aufbau der Wände schichten sie einfach mehrere Baumstämme aufeinander und dann schaufeln sie Torf und Erde dagegen, damit sie nicht umfallen. Dann werden mehrere Baumstämme quer über die Wände



Die Liebe eines Mädchens gewinnen. Ritze dieses magische Zeichen auf Brot oder Käse und lasse sie es essen.



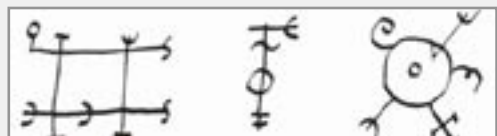
Schutz für das Vieh. Ritze dieses Zeichen auf das Horn deines ältesten Schafbocks, und deine Schafe werden nicht in den Fluten ertrinken.



Um deine Schafe folgsam zu machen. Nehme bei Sonnenaufgang von Wacholderbusch und Weide, die gen Osten wachsen. Ritze dieses Zeichen darauf und lasse deine Schafe im Sommer darüber und im Winter darunter laufen.

### Um deine Schafe folgsam zu machen

Ritze dieses Zeichen in Eichengestrüpp und vergrabe es zusammen mit deinem Initial unter der Schwelle, über die deine Schafe laufen.

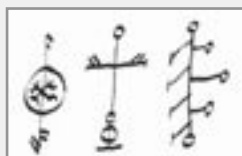


gelegt und das Dach wird auf ihnen errichtet. Anschließend werden kurze Stücke Treibholz auf die Dachsparren gepackt, dann Torf, Seegras und zu aller letzt Steine, damit der ganze Haufen nicht vom Wind wegweht wird. Sie verschwenden das Holz auf eine ähnliche Weise, wie unsere Vorfahren es mit den Wäldern taten.“

Diese Art des Bauens war in Bjarnarfjörður höchst wahrscheinlich nicht verbreitet, da landumschlossene Höfe keine Rechte an dem Treibholz besaßen. Stattdessen, der Grund des Tales bestand aus Morast und Moor, war guter Torf, den man zum Bauen nutzen konnte, im Überfluss vorhanden. Es ist zudem sehr wahrscheinlich, dass die verarmten Pächter Material aus der nahen Umgebung verwendeten. In Bjarnarfjörður diente Torf bis weit in das 20. Jh. hinein als Baumaterial. Ein spätes und gutes Beispiel ist das große runde Schafgehege in Skarð, das noch immer in Gebrauch ist.

Das Fundament des Landhauses des Hexers besteht aus Steinen, während die Wände aus *klambra* errichtet wurden, aus in einer bestimmten Weise gestochenen Torfblöcken. Sie sind zu einem Fischgrätenmuster ausgelegt, mit Torfstreifen zwischen den einzelnen Lagen. Wandabschlüsse und Ecken wurden mit extra großen Torfblöcken versehen, um Stabilität zu gewährleisten. Jeder Teil des Landhauses hat einen unterschiedlichen Holzrahmen aus ungeschnittenen Treibholzstämmen. Treibholz wurde auch oberhalb der Dachsparren verwendet: kurze, wie Feuerholz gesplante Baumstämme, Außenbretter oder kurze und brei-

### Für guten Fischfang



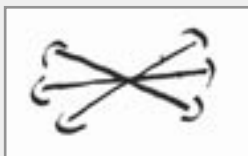
Schreibe dies auf Pergament und binde es an deine Angel.



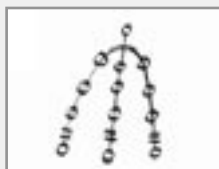
Schreibe dies auf ein Stück Haut und binde es an dein Senkgewicht.



Ritze dies auf den Bug.



Ritze dies in Mörder-Eiche, wenn du einen guten Fang machen möchtest.



### Für besseres Rudern

Dieses magische Zeichen soll auf Leder geritzt und mit deinem Blut gefärbt werden. Befestige es unter deinem Ruder und trage es immer selbst auf dein Boot und von ihm weg. Niemand wird besser rudern als du.

te, zu Schindeln geschnittene Treibholzstücke, die alle von mehreren Schichten Torf bedeckt sind. Für die dickste Lage in der Mitte wurde der Torf ebenfalls auf eine besondere Weise gestochen.

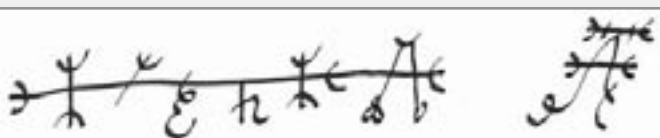
“Des Hexers Landhaus” gliedert sich in drei Abteilungen. Zwei von ihnen zeigen ein typisches Zuhause eines Pächters: die erste ist eine Kombination aus Kammer und Küche, die zweite zeigt Wohnräume und Platz für einen Teil des Viehs. Der dritte Teil ist eine freie Hinzufügung. Hier wird ein Eindruck von der Geschichte und den Legenden der Region vermittelt.

## DIE MENSCHEN

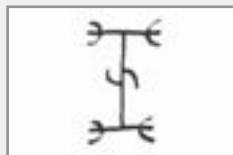
Die Namen der wegen Hexerei Angeklagten geben uns wenig Aufschluss darüber, wer diese Menschen waren. In einigen Fällen wissen wir, wo sie lebten und können daher mit Sicherheit sagen, dass sie Pächter oder Landarbeiter waren. Ihr Leben kann am besten als ständiger Überlebenskampf beschrieben werden. Auf einigen Höfen umfasste der Viehbestand nicht mehr als eine Kuh, zehn oder weniger Schafe und ein Pferd. Für eine vierköpfige Familie war dies kaum genug, zumal wenn Teile der Erträge an den Landbesitzer abgetreten werden mussten.

In den gesamten Westfjorden ist das Bewirtschaftungsgebiet begrenzt. Fiel der jährliche Fischfang gering aus, nahm die Bevölkerungszahl so rasch ab, wie in Zeiten von Krankheit oder ungewöhnlicher Kälte. Es überrascht daher wenig, dass der Beginn einiger Streitfälle um Hexerei mit dem Wettstreit um bessere Höfe zusammenfällt. In anderen Fällen wurde Magie als unterstützendes Mittel für landwirtschaftliche Praktiken verwendet oder auch als unrechtmäßiges Mittel, um dem Nachbarn seine Aufgaben zu erschweren.

Ritze dieses magische Zeichen auf das Horn einer Ziege, lasse es in der Nähe deines Hauses und es wird den Fuchs davon abhalten, deinen Tieren zu schaden.

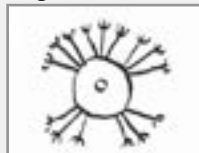


### Schutz vor dem Ertrinken

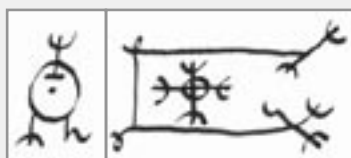


Trage dies Zeichen bei dir und du wirst weder im Meer noch im Süßwasser ertrinken.

### Against foxbite



Ritze dieses auf die Stirn eines deiner kastrierten Böcke und der Fuchs wird nicht töten.



Bewahre diese magischen Zeichen im Schafstall auf und du wirst nicht unter den Bissen der Füchse zu leiden haben.

Nahezu jede landwirtschaftliche Tätigkeit wurde mit den Händen und primitiven Werkzeugen verrichtet. Schubkarren waren in Island vor dem 19. Jahrhundert überraschender Weise unbekannt und so musste der Torf zum Heizen mühsam per Hand herbeigeschafft werden, ebenso wie der Dung für die Felder. Andere Aufgaben scheinen noch beschwerlicher gewesen zu sein. Angesichts dieser Bedingungen ist es verständlich, dass sich Menschen auch unrechtmäßiger Mittel bedienten, um ihre Bürde zu erleichtern. Der Gebrauch bestimmter Zaubersprüche oder magischer Symbole war so ein unrechtmäßiges Mittel. Heueinholen war wesentlich einfacher mit einer Sense, deren Klinge lange scharf blieb, und um solches zu erreichen,

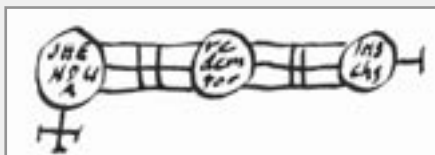
### Tötungsrune



Diese magischen Zeichen sollten auf Papier geschrieben werden. Fängt ein Mann ohne Grund Streit an, so werfe es in die Trittspur seines Pferdes. Eines seiner Tiere wird sterben, wenn sein Huf das magische Zeichen bedeckt.

### Die Ringe von Charlemagne

Dies sind die neun Ringe der Hilfe. Gott sandte sie durch seinen Engel dem Papst Leo, damit er sie dem König Charlemagne gebe, um ihn vor seinen Feinden zu schützen, in Übereinstimmung mit dem, was folgt. In nomine patris et filio et spiritus sancti, Amen.



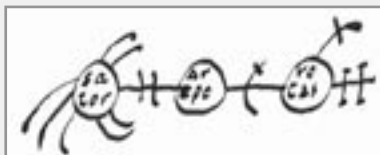
Die ersten drei helfen wie folgt: Die ersten drei Ringe und der erste von ihnen, schützen gegen all die Possen des Teufels, die Attacken der Feinde und einen unruhigen Geist; der zweite schützt vor plötzlichem Tod, Zusammenbruch

und all den Herzensängsten; der dritte schützt vor der Wut der Feinde: ihr Geist wird unruhig werden, wenn sie dich ansehen; sie werden wie betäubt sein und sich abwenden.

Die zweiten drei Ringe helfen wie folgt: Die ersten drei Ringe und der erste von ihnen sind gegen Schwertwunden; der zweite ist gegen die Ränke des Teufels und um nicht vom Weg abzukommen; der dritte schützt vor dem Zorn der Machthaber und vor der Verfolgung durch böse Menschen.



Die letzten drei Ringe setzen sich wie folgt zusammen: Diese drei Ringe und der erste von ihnen, bringen Sieg in juristischen Disputen und Beliebtheit unter allen Menschen; der zweite ist gegen jedwede Angst; der dritte schützt vor den Gebrechen des Körpers und Schwelgerei.



Diese neun Ringe sollten auf der Brust oder an einer der beiden Seiten getragen werden, wenn der Feind erwartet wird.

konnte es sich durchaus lohnen, von den dunklen Mächten unterstützt zu werden.

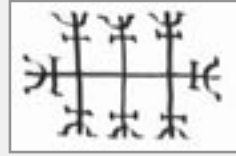
## ÜBERNATÜRLICHE WESEN

Die Welt des 17. Jahrhunderts war voll von übernatürlichen Wesen, von denen einige sichtbar waren, andere nicht. Gottes Engel waren überall, um den Rechtschaffenden zur Seite zu stehen und um sie zu beschützen. Satans Gesandte, teuflische Kreaturen und böse Geister, waren ebenfalls nicht fern und sie taten alles in ihrer Macht Stehende, um die Menschen zu korrumpieren. Geistliche lehrten, eine Entscheidung für die eine oder andere Seite in diesem Kampf führe entweder in eine brennende Hölle oder zu einem Platz im Himmel. Die Menschen wurden dazu angehalten, alle Höhen und Tiefen des Lebens mit einem Gebet auf den Lippen zu ertragen. Sie lernten, alles sei vorherbestimmt und es stehe ihnen nicht zu, verändernd in die Welt, Gottes Schöpfung, einzugreifen.

Zweck der Magie des einfachen Volkes war oftmals schlichtweg Schutz vor bösen Geistern. Die Menschen verwendeten Symbole, magische Zeichen und zuweilen christliche Magie, die ihre Wurzeln im mittelalterlichen Okkultismus hatte. Über die Jahrhunderte hielten Menschen an diesen Symbolen, Passagen aus der Bibel und Zaubersprüchen gegen das Böse fest. Steine und Pflanzen galten als mit dem Universum verbunden und konnten daher großen Einfluss auf das menschliche Leben haben. Alles war miteinander verbunden: die Erde, die Sterne und andere natürliche Phänomene. Sich in eine Sache einzumischen konnte unvorhergesehene Konsequenzen haben. Das Außergewöhnliche, wie etwa Vulkanausbrüche oder Kometen, verkündete Unheil.

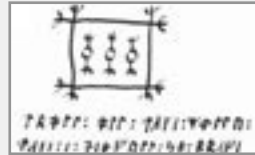
In Island hatte diese Weltsicht noch andere Bestandteile: eine Fülle von übernatürlichen Wesen, von denen viele Überbleibsel der alten nordischen Religion waren. Elfen lebten in den Feldern und waren von Zeit zu Zeit sichtbar. Merwürdige pfer-

### Schutz vor jeglicher Magie



Dieses magische Zeichen schützt vor jeglicher Magie. Schreibe es mit dem Blut einer Maus auf das Schulterblatt eines Seehundes und trage es bei dir.

### Ein Schloss aufbrechen



Lege dieses magische Zeichen auf das Schloss und hauche es an.

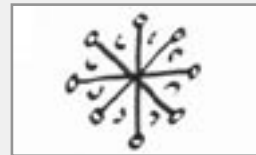
Mögen alle Trolle den Verschluss entfernen.

Zieht, auf dass der Teufel quieken möge.

### Diebstahl verhindern



Ritze dieses Zeichen auf den Türpfosten und mache mit der falschen Hand ein Kreuz.



Lege dieses magische Zeichen unter die Türschwelle und der Dieb wird nicht mehr aus dem Haus herauskommen.

deähnliche Wesen oder Kinder, die in vergangenen Zeiten ausgesetzt worden waren, bewohnten Seen und Brücken. Trolle gab es überall: einige lebend, andere, die durch die Sonne zu Stein verwandelt worden waren. In Strandir scheinen Trolle besonders zahlreich gewesen zu sein. Laut den Legenden zogen sie nordwärts, als in einer Gemeinde nach der anderen Kirchen errichtet wurden.

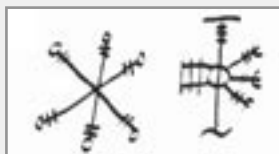
Am bekanntesten waren die drei Trolle, die versuchten, die Westfjorde vom Rest des Landes abzutrennen. Einer von ihnen steht noch immer in Drangsnes. Und das Paar, das Breiðafjörður mit Inseln füllte, kam nur bis Kollafjarðarnes, als die Sonne aufging und beide zu Stein verwandelte. Einige tragen Namen wie Þömb, Kleppa und Þjóðbrók, und die Geschichten über sie waren jedem im Land bekannt. Zahlreiche Volksmärchen handeln von diesen Trollen und viele Ortsnamen sind mit ihnen verbunden.

Grímur Ingjaldsson war einer der frühen Siedler. Er kam im Spätherbst in Island an und verbrachte den Winter auf Grímsey, der Insel in der Mündung von Steingrímsfjörður. Er fischte für gewöhnlich in Húnaflói. Eines Tages nahm er seinen Sohn mit, den er in ein Seehundsfell gewickelt hatte, um ihn warm zu halten.

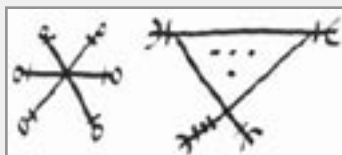
Während er fischte, fing er ein *marbendill*, eine männliche Nixe, die auf dem Grund des Sees lebte und von der man glaubte, sie habe hellseherische Kräfte. Grímur fragte die Kreatur, wo er sich letzten Endes niederlassen werde. Das *marbendill* antwortete:

‘Es besteht keine Notwendigkeit, deine Zukunft vorauszusagen, aber das Kind mit dem Seehundsfell wird sich dort niederlassen, wo

### Magische Zeichen zum Schärfen

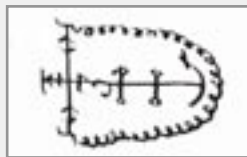


Sie sollten auf den Schleifstein geritzt werden, eines auf jede Seite.



Möchtest du, dass deine Sense scharf bleibt, ritze diese Zeichen mit deinem Messer auf den Schleifstein.

### Wenn dein Vieh anfällig für Unfälle ist



Ritze dieses auf Eiche, vergrabe es im Boden und lasse dein Vieh darüber schreiten.

### Dies sind die neun Helme Ægirs

Dies sind die neun Helme Ægirs, ohne die keiner auskommt, der mit Wissen zu tun hat. Jeder von ihnen sollte angewandt werden.



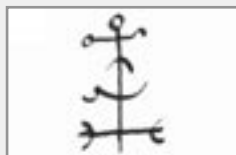
deine Stute namens Skálm sich mit ihrer Last niederlegen wird.'

Später in jenem Winter verscholl Grímur auf See. Im folgenden Frühjahr machte sich seine Frau mit dem jungen Þórir und der Stute auf den Weg, um nach Breiðafjörður zu reisen. Aber als sie dort ankamen, wollte die Stute, die das Gepäck der beiden noch immer auf dem Rücken trug, nicht anhalten. Sie rastete erst ein Jahr später, als sie den südlichen Teil von Snæfellsnes erreichten. Und dort wurde Seehund-Þórir, wie er genannt wurde, ein Stammeshauptling.

Geister waren von frühester Zeit an Teil der isländischen Realität. Die Saga des Bischofs Guðmundur des Guten handelt von einer schrecklichen Kreatur mit dem Kopf eines Seehundes, die die Bewohner der Region um 1200 terrorisierte. Andere Kreaturen, so glaubte man, lebten in Goðdalur, einem der beiden Täler, die sich bis in die Moore von Bjarnarfjörður erstrecken.

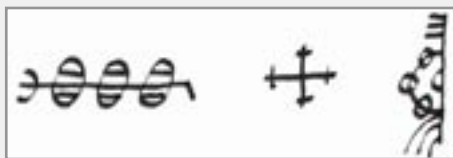
In Goðdalur hatte sich auch der lokale heidnische Tempel befunden, und das Gebiet um ihn herum war immer unberührt geblieben. Bischof Guðmundur versuchte das Tal in einer Zeremonie zu bereinigen, doch der Effekt hielt nicht lange an. Selbst das Mähen des Grases um die Ruinen schien ein sicherer Weg, Unglück heraufzubeschwören und es wurden Geschichten über geheime Opfe-

### Ringkampfmagie



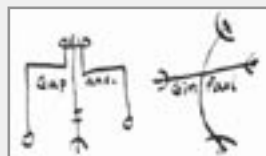
Wenn du vorhast, mit einem Mann zu ringen, so ritze dieses magische Zeichen auf eine Rolle, hänge sie über den Schlafenden und sage folgendes:

Ich belege dich mit einem Bann und ängstige dich, räuchere dich und schlage dich. Odin selbst zusammen mit [xxx], Frigg, ginfaxi, gapandi. Mögest du niemals unbeschwert ruhen, du böser Dreckskerl, bis das magische Zeichen Baldurs auf deiner Brust liegt.



Wenn du gut ringen möchtest, nehme einen menschlichen Knochen und schreibe diese Zeichen auf deinen Schuh oder auf den Zeh des Beines, mit dem du ringst und sage:

Ich sende den Teufel persönlich in die Brust und die Knochen desjenigen, der mit mir ringt, in deinem Namen Thor, Odin und wende dich gen Nordwesten.



Wende dich dem zunehmenden Mond zu und steche ein kleines Stück Torf mit dem Messer, das du zum Essen gebrauchst. Besprenkle es mit deinem Blut, lege es in deinen Schuh und sage den folgenden Vers:  
Ginfaxi unter der Ferse,  
Gapandi auf dem Zeh,  
Strengt euch an, wie früher schon,  
Denn der Bedarf ist nun groß.

rungen an jenem Ort erzählt. Noch immer ist das Tal von einer gewissen Mystik umgeben. Ein weiterer unberührbarer Ort ist das Hügelgrab des Heiden, *Godði*, der den Tempel zu seinen Lebzeiten errichten ließ. Auch heute noch betrachten viele Menschen diesen Ort mit Ehrfurcht.

### SVANUR IN SVANSHOLL

Njal's Saga, die berühmteste der isländischen Sagas, erzählt vom ersten einheimischen Bewohner Bjarnarfjörðurs, Svanur, Sohn des Björn, dem ersten Siedler in dieser Gegend. Svanur, der mit Hallgerður langbrók verwandt war, dem bekanntesten zänkischen Weib aus den Sagas, versteckte den Sklaven, der für sie ihren zweiten Ehemann ermordet hatte. Die Saga erzählt, Svanur sei ein mächtiger Hexer gewesen, streitsüchtig und schwer umgänglich.

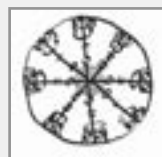
Eines Tages eilte Svanur zum Sklaven und erzählte ihm, dass Männer auf dem Weg seien, um ihre Verwandten zu rächen. Der Sklave ergriff seine Waffen, während Svanur nur die Haut eines Ziegenbocks um seinen Kopf wickelte, hinausging und rezitierte:

‘Lass Nebel und Unheil aufziehen,  
lass all diejenigen Verwirrung befallen,  
die dich als Feinde aufsuchen.’

Dichter Nebel senkte sich auf die Reiter herab, die über den Hügel südlich von Bjarnarfjörður geritten kamen. Sie konnten den Boden nicht sehen und fielen aus ihren Sätteln. Einige von ihnen gingen in das Moor, während andere ihre Waffen in den Gehölzen verloren. Dreimal versuchten sie, den Hügel zu überqueren und wurden jedes Mal vom Nebel eingehüllt, der sich lichtete, sobald sie ihm den Rücken kehrten.

Laut der Legende ging Svanur bei Svanshóll in die Berge hinein und kam sehr viel weiter nördlich, nahe seiner Fischfangstation, wieder heraus. In Njal's Saga heißt es, dass sein Boot letzten Endes versenkt wurde, er aus dem Meer herausgeschritten kam und in den Berg Kaldbakshorn

### Das Siegel Salomons



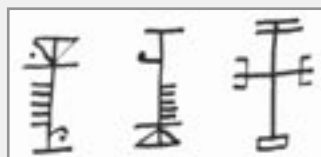
Strebst du danach, weise zu sein und gute Träume zu haben, so ritze dieses Zeichen auf Braunkohle und lege es unter deinen Kopf.

### Blut-Ochsen – Erd-Ochsen



Ritze das erste am Tage, das zweite in der Nacht, um Diebstahl zu verhindern. Ritze sie auf die Innenseite der Truhe, in der deine Wertsachen aufbewahrt sind.

### Um böse Geister fernzuzhalten



Diese magischen Zeichen sollten auf Eiche geritzt und mit dem Blut deiner rechten Hand gefärbt werden. Hänge sie über deine Tür, um böse Geister fernzuzhalten.

hineinging, wo er herzlich empfangen wurde.

Wesentlich später lebte ein anderer Hexer namens Snorri in Svanshóll. Er war ein ziemlicher Eigenbrötler. Bevor er starb, wies er seine Tochter an, sein Körper solle an einem bestimmten Ort auf dem heimischen Feld und nicht auf dem Friedhof neben der Kirche in Kaldrananes begraben werden. Der Geistliche des Ortes widersetzte sich dem Wunsch und verlangte eine christliche Beerdigung für den bereits verstorbenen Snorri. Den Sarg zu transportieren erwies sich als schwierig, da er immerzu vom Pferd fiel. Als sie einen Ort passierten, der laut Legende eine alte Begräbnisstätte war, war der Sarg mit einem Mal wesentlich einfacher zu handhaben und die Beerdigung verlief reibungslos.

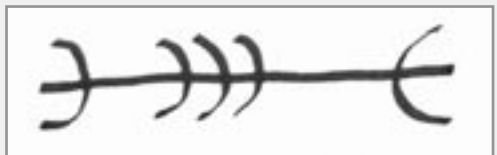
Fünzig Jahre später hoben Totengräber den Sarg. Als sie ihn öffneten, waren sie überrascht. In ihm lagen keine Knochen, keine Zähne oder menschlichen Haare, nur Reste von Kleidungsstücken und einige der Dinge, die Snorri seiner Tochter aufgetragen hatte, in den Sarg zu legen: Fischhaut, seine geheimen Bücher und Hobelspäne.

## ANDERE HEXER IN BJARNARFJÖRÐUR

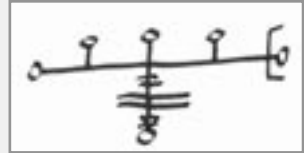
In der Vergangenheit lag Bjarnarfjörður abseits der wichtigsten Routen, da es kürzer war, die Berge zu überqueren, um den Norden von Strandir zu erreichen. Nur wenige Informationen können aus der Zeit vor der Hexenverfolgung über das Tal zusammengetragen werden. Während der Zeit der Hexenverfolgung ereigneten sich in Bjarnarfjörður jedoch zwei Fälle. Zudem waren einige Menschen aus dem Tal in die Prozesse gegen Klemus Bjarnason involviert, den letzten Mann, der in Island wegen Hexerei zum Tode verurteilt worden war. Seine Strafe wurde später auf lebenslange Haft reduziert.

### Wenn etwas Unsauberes in der Nähe ist

Ritze dieses magische Zeichen über die Tür deines Hauses. Mache eine Ahle aus Wacholderholz oder Silber.

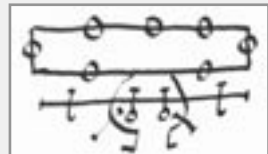


### Das Bein eines Pferdes brechen



Ritze dies auf ein Täfelchen und lasse es auf den Weg fallen. Ritze es mit dem Messer, das du zum Essen gebrauchst – dies ist das magische Zeichen.

### Auf dass alle deine Mutter-schafe Zwillinge bekommen



Ritze das folgende magische Zeichen mit der Rippe einer Maus in Schafdung und mit Rabenblut auf eine Basaltplatte. Verbrenne es am Tag des Heiligen Johannes des Täuflers in der Tür des Schafstalls und lasse den Rauch auf deine Schafe ziehen.

Im Jahr 1660 beschuldigte Guðrún Magnúsdóttir drei Männer, eine merkwürdige Krankheit verursacht zu haben, an der sie seit mehreren Jahren litt, jedoch ist nichts Weiteres über diesen Fall bekannt. 1676 wurde Jón Pálsson in Kaldrananes ausgepeitscht, für den Besitz eines neunseitigen Zauberbuches,

“mit vielen seltsamen Zeichen und auch zwei Zaubersprüchen gegen Füchse, mit zahlreichen und inakzeptablen Gebräuchen von Gottes heiligem Namen”.

Seine Nachbarn baten um Gnade, da Jón sein Wissen nie dazu eingesetzt hatte, Böses zu tun. Die Seiten jedoch, wurden vor den Augen Jóns verbrannt, während er ‘beinahe zu Tode’ gepeitscht wurde.

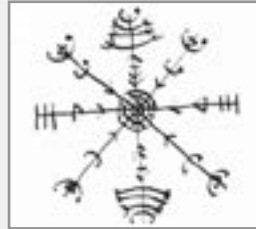
Nach dem zweiten Jahrzehnt des 18. Jahrhunderts, wurde niemand mehr für Hexerei oder Magie angeklagt, doch wissen wir, dass die Menschen von Strandir das Praktizieren von Magie beibehielten. Im 18. Jahrhundert, etwa, erlangte Jón Glói, ein Hexer, der neben den heidnischen Ruinen in Goðdalur lebte, Berühmtheit, weil er dem lokalen Amtmann zeigte, wie man Tote auferweckt.

## ANRUFUNGEN, GEBETE UND ZAUBERSPRÜCHE

Worte galten in Island schon immer als sehr machtvoll. Nur wenige Dinge waren gefürchteter, als in Versen verflucht zu werden. Wörter konnten dazu dienen, böse Geister fernzuhalten. Einige der erhaltenen Texte stehen in direktem Kontrast zu dem, was die Geistlichen lehrten. Es gibt Anrufungen, die dazu intendiert sind, den Geist dorthin zurückzuschicken, wo er hergekommen ist, andere, um Geister auf Abstand oder um Füchse von der Herde fernzuhalten. Zuweilen sind katholische Gebete mit diesem Material vermischt, das sich unter den einfachen Leuten erhalten hat.

Einige der Zaubersprüche sind nicht nur an die Heilige Dreieinigkeit und die Gottesmutter Maria gerichtet, sondern auch an Thor und Odin und andere heidnische Gottheiten. Andere Texte beinhalten Elemente mittelalterlichen Mystizismus und bruchstückhaftes Latein. Über Jahrhunderte glaubten Menschen zudem, dass auf Perga-

### Veldismagn (das, welches Macht verstärkt)



Es muss auf Braunkohle geritzt werden. Färbe das magische Zeichen mit Blut und lege es auf deine Brust. Nichts Böses wird dir etwas anhaben können und du wirst von Reisen zur See oder über Land gesund und frei von Krankheiten zurückkehren.

### Für guten Handel



Male dieses Zeichen auf pelzartiges Papier und bewahre es insgeheim unter deinem linken Arm auf. Erfolg beim Handel ist dann garantiert.

ment geschriebene Auszüge aus der Vulgata-Bibel die Macht hätten, das Böse in Schach zu halten.

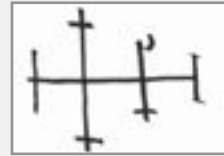
In „Des Hexers Landhaus“ kann man Geschichten über Geister und Elfen hören, erzählt von Menschen, die in der vorindustriellen Zeit Strandirs aufgewachsen sind. Diese Aufnahmen stammen aus der Folkloresammlung des Arnamagnean Institutes in Reykjavík.

## MAGISCHE ZEICHEN UND SYMBOLE

Alle magischen Zeichen und Symbole, die in „Des Hexers Landhaus“ gezeigt werden, sind isländischen Zauberbüchern entnommen. Obwohl einige der Bücher in das 17. Jahrhundert datieren, andere später, scheinen sie alle miteinander verwandt zu sein. Die Herkunft der merkwürdigen darin enthaltenen isländischen Magie lässt sich nur schwer bestimmen. Einige Zeichen scheinen auf den mittelalterlichen Mystizismus und Okkultismus der Renaissance zurückzugehen, während andere Bezüge zur Kultur der Runen und zum alten germanischen Glauben an Thor und Odin aufweisen. Vieles von der Magie, die in den Gerichtsakten erwähnt wird, findet sich in Zauberbüchern wieder, die in unterschiedlichen Manuskriptsammlungen aufbewahrt werden. Der Zweck der Magie, so wie er beschrieben ist, gibt uns Aufschluss über die Belange der Menschen der unteren Klassen. Sie wandten sie an, um die Bürde eines entbehrungsvollen Lebens in einem unwirtschaftlichen Klima zu verringern.

Die Anweisungen zu vielen der magischen Zeichen, die in „Des Hexers Landhaus“ gezeigt werden, sind in diesem Programm abgedruckt.

### Wenn die Milch der Kuh blutig ist



Ritze dieses magische Zeichen auf Eiche und melke die Kuh über ihm.

### Für besseres Mähen



Diese magischen Zeichen sollten auf den oberen Griff der Sense geritzt werden. Färbe sie mit Blut aus der Hauptarterie deiner linken Hand.

Please visit our online-shop at [www.galdrasyning.is/magicraft](http://www.galdrasyning.is/magicraft)  
- we send all products worldwide.

## TWO ICELANDIC BOOKS OF MAGIC

Grimoires and magical staves are regarded either as silly or evil superstition or exciting remnants of forbidden wisdom. They feature prominently in Icelandic witchcraft trials. The two manuscripts printed in the book were written around 1800, only 100 years after prosecutions for witchcraft in Iceland ceased.

The first manuscript in the book, Lbs 2413 8vo, was written ca. 1800 and is the largest collection of magical staves in a single manuscript even when compared to those collected by amateur scholars almost a century later. Many of the magical acts described are the same as those mentioned in court records and similar ones can be found in the 17th century grimoires.

The manuscript itself measures 10 x 8 cm with 74 leaves and nothing is known of its history or how the library acquired it. Apparently a systematic collection was intended, beginning with various acts to prevent theft or find who has stolen, then a collection of love magic, but after that there seems to be no specific order to the staves. After a number of protective staves or sigils there follow a number of invocations against ghosts and evil spirits.

The second manuscript in the book, Lbs 764 8vo, was written ca. 1820 and is very different. It is 14 x 8,5 cm, only 14 leaves and wrapped in an old leather wallet. The manuscript was bought in 1903 but no information about its history has been found. The first half appears to be of European origin and this part consists of protective signs and texts in Latin and with little connection to Icelandic court cases unless such signs or texts are the kind of blasphemy sometimes associated with staves or sigils.

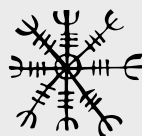
The book Two Icelandic Books of Magic counts 263 pages, including 4 pages in colour and is a paperback. The book is both in English and Icelandic. The Icelandic text is printed with modern spelling on the right hand page and an English translation on the left page.

Author: Magnús Rafnsson

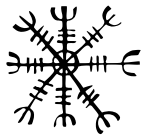
Publisher: Strandagaldur (Museum of Icelandic Sorcery & Witchcraft)

Year: 2008

ISBN: 978-9979-9584-5-1



[WWW.GALDRASYNING.IS/MAGICRAFT](http://WWW.GALDRASYNING.IS/MAGICRAFT)



Strandagaldur ses  
Hólmavík - Island