

Das große Buch
der nordischen Götter- und Heldensagen

Das große Buch der nordischen Götter- und Heldensagen

Herausgegeben
von Erich Ackermann



Anaconda



Penguin Random House Verlagsgruppe FSC® Noor1967

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten
sind im Internet unter <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2016, 2021 by Anaconda Verlag,
einem Unternehmen der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,
Neumarkter Straße 28, 81673 München

Alle Rechte vorbehalten.

Umschlagmotiv: Max Koch (1859–1930), »Donar–Thor« (um 1905),
Dortmund, Westfälisches Schulmuseum / akg-images

Umschlaggestaltung: Weiß-Freiburg GmbH – Graphik & Buchgestaltung

Satz und Layout: Andreas Paqué, www.paque.de

Druck und Bindung: CPI Books GmbH, Leck

ISBN 978-3-7306-0398-7

www.anacondaverlag.de



Inhalt

Vorwort	II
Zur Einführung: Kleine nordische Götterlehre	26
Chaos	26
Ymir, der Stammvater der Riesen	27
Buri und Borr, die Stammväter der Götter	27
Die Schöpfung der Welt und der Menschen	27
Einzelne Götter und Göttinnen	29
Die Walküren und Walhall	37
Die Weltesche Yggdrasil	38
Die Götterdämmerung	41

Göttersagen

Völuspá – Weissagung der Seherin	44
Der Riesenbaumeister	58
Der Met der Skalden	62
Die Kleinode der Zwerge	69
Loki und seine Brut	73
Hel	74
Jörmungand, die Midgardschlange	75
Fenrir oder der Fenriswolf	76
Thors Riesenabenteuer	81
Die Heimholung des Hammers	81



Thors Besuch bei Geirröd	84
Utgard-Lokis Blendwerke	89
Thors Kampf mit Hrungrir	99
Fahrt zu Hymir	104
Zwei kleine Geschichten um Thor	110
Thor und der Zwerg Alwis	110
Thor und Harbard – Ein Götterzank	112
Freyrs Werbung um Gerd	115
Idun und ihre goldenen Äpfel	120
Skadi und Njörd	126
Das Halsband der Göttin – Freya und das Brisingamen	131
Balders Tod	136
Lokis Bestrafung und Ägirs Festmahl	144
Götterdämmerung	151
Ragnarök – Das Schicksal der Götter	151
Gründe und Vorzeichen	152
Verlauf	154
Entstehung einer neuen Welt	161

Heldensagen

Die Wölsungen	166
1. Sigi – Rerir – Wölsung	167
2. Sigmund und Sinfjötli	173
3. Helgi Hundingsbani und Sigrun – Eine Liebe bis in den Tod	181
4. Sinfjötlis und Sigmunds Ende	188
5. Sigurd	193



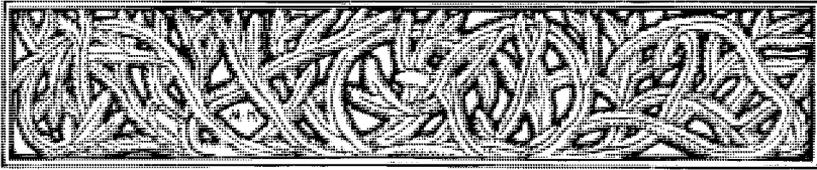
Sigurds Geburt und Jugend	193
Sigurds Vaternache	200
Sigurd der Drachentöter	202
Brynhilds Erweckung	208
6. Sigurd und die Gjukungen	212
Sigurds Vermählung	212
Gunnars Brautfahrt und Vermählung	214
Der Königinnen Zank	217
Sigurds Ermordung	219
Brynhilds Tod	222
7. Der Gjukungen Ende	225
Gudruns Flucht und Wiedervermählung	225
Atlis Gastgebot und die Reise der Könige	227
Der Kampf	230
Der Könige Tod	233
Gudruns Rache	235
8. Svanhild und ihre Brüder	238
König Skjöld und sein Sohn Gram – Die ersten Schildungen . .	242
Hadding	251
Ragnar und Svanhvit	260
König Frodis Mühle Grotti	263
Amleth	267
Vermund und Uffe	279
Fridleif	286
Ali der Kühne	295
Thorkel der Weltumsegler	301
Die Rache der Halfdanssöhne	317
Königin Olöf	323
Rolf Kraki und seine Mannen	330



Der gewaltige Kämpfe Starkad	338
Das Schwert Tyrting	353
Die Blutsbrüder Örwar – Odd und Hjalmar	353
Das Schwert kehrt zurück in die Sippe der Berserker	363
König Heidrek und die drei Neidingstatten	369
Thorbjörg	376
Iwar Widfadmi und sein Geschlecht	382
Ingjald der Treulose	382
Halfdan der Schnelle	386
Guritha	388
Ingjald Illradas Tod	394
Auda	396
Iwars Tod	398
Hagbard und Signe	402
Harald Kampfzahn und Sigurd Ring	406
Haralds langes Leben unter Odins Schutz	406
Die Bravalla-Schlacht	414
Sigurd Rings Tod	421
Ragnar Lodbrok und seine Söhne	423
Ragnar und seine Frauen	423
Kriegerische Taten der Söhne Ragnars	433
Ragnars letzte Fahrt und Tod	438
Asmund Kempibane der Kämpentöter	442
Hjorleif und Half	449
Palnatoki und die Jomswikinger	455
Romund Greipsson	466
Gisli der Geächtete	470
Aber zuerst zum Einstieg: Wie Island besiedelt wurde	472



Das tragische Ende: Gisli wird geächtet und irrt als Waldgänger durch ganz Island	475
Gisli kehrt an die Speerförde zurück	477
Börk läßt Gisli durch seinen Vetter Eyjolf verfolgen	479
Gisli auf der Hergils-Insel	483
Thorkel wird am Thing erschlagen	491
Aud maßregelt Eyjolf	496
Gislis letzte Kämpfe und sein Tod	499
Ausklang	505
Grettir der Starke	507
Die Berserker	507
Der Wiedergänger Glam	521
Unter Reifriesen	537
Beowulf	547
Der Grendelkampf	547
Beowulf der Herrscher	561
Der Drachenkampf – Beowulfs Tod	569
Frithjof der Kühne	576
Frithjofs Jugend	576
Frithjofs Schätze	577
Werbung um Ingibjörg	582
König Ring und Ingibjörgs Brüder	584
Frithjof bei Angantyr auf den Orkaden	587
Frithjofs Rückkunft und Ächtung	590
Frithjof am Hofe König Rings in Streitaland	594
Frithjofs Triumph und Glück	598
Nornagest	600
Die Geisterschlacht	625
Editorische Notiz	632
Literatur in Auswahl	637



Vorwort

Die nordischen Götter sind im Gegensatz zu den lichten Göttern, die auf dem hellenischen Olymp wohnen und die heiter und in ewiger Seligkeit lustvoll ihr Dasein verbringen, nicht unsterblich. Um nicht schnell zu altern und dem Tode zu verfallen, sind sie sogar auf goldene Äpfel angewiesen, die ihnen die Göttin Idun reicht. Die germanischen Götter sind ebenso wie die griechischen anthropomorph, physisch wie ethisch. Sie haben nicht nur äußerlich die Gestalt von Menschen, sondern handeln auch wie diese – gut und böse. Vorbilder und Leitbilder sind sie gewiss nicht. Zudem ist ihre Macht nicht unbeschränkt wie die der griechischen Olympier, die sich sicher waren, jeden Kampf zu bestehen und dass kein Übel sie je erreichen wird. Wenngleich Odin und sein ganzes Pantheon im nordischen Asgard auch überirdische Wesen sind, welche die Welt lenken und den Kosmos instand halten, so sind sie weder allmächtig noch unangreifbar.

Die nordischen Götter hatten im Anfang aller Dinge die Welt geordnet, den Himmelskörpern ihre feste Bahn zugewiesen und die Mächte des Bösen vorerst verbannt oder unschädlich gemacht, doch unterlag ihr Schöpfungswerk vom Urbeginn an dem unerbittlichen Los aller Dinge und enthielt bereits am Morgen der Welt die Keime der Zersetzung, die in einer Weltkatastrophe enden sollte. Die



Himmlischen wie auch die ganze Welt unterliegen dem allgegenwärtigen Schicksal, das von den Nornen verkörpert wird. Ihr Ende ist schon im Anfang vorausbestimmt: Im Ragnarök, der Götterdämmerung, werden sie unwiderruflich untergehen. Daher sind die besten Erzählungen in der nordischen Mythologie auch tragisch und berichten uns von Menschen, die dem Tod stoisch entgentreten, ihn oft freiwillig und überlegt auswählen und sich bereits im Voraus darauf vorbereiten. In dieser tragischen Finsternis ist das Heldentum der einzige Lichtschein, der dem Leben seinen Sinn verleiht.

Die nordischen Geschichten handeln vom ewigen Kampf der Asen gegen Riesen – ihre Hauptfeinde –, Zwerge und Ungeheuer aller Art sowie von ihrem Mut, aber auch von ihrer Treulosigkeit und Feigheit. Besonders stechen der Allvater Odin, der Riesentöter Thor mit seinem Hammer, der listige Loki und Balder, der Erhabenste aller nordischen Helden, hervor. Neben den gewaltigen Heldentaten werden zudem die Liebschaften geschildert: Die Liebesgöttin Freya erlangt beispielsweise einen kostbaren Halsschmuck, wofür sie sich Zwergen hingeben muss. Auch wird von der unglücklichen Liebe der Riesin Skadi zum Meergott Njörd erzählt. Neben den Göttern, die am Ende so sehr mit Schuld beladen sind, dass sie in der grandios geschilderten Götterdämmerung mitsamt der Welt untergehen, kommen außerdem die nordischen Helden – Nachfahren der Asengötter – zur Geltung. Wie die Götter unterliegen auch sie dem unabwendbaren Schicksal, das sie in ihren Kämpfen und Abenteuern begleitet.

Sie leben in einer urtümlichen archaischen Welt, kämpfen und lieben in einer wilden und meist düsteren Landschaft. Neben den Abenteuern auf Land sind diese Nordländer oft auf Wikingsfahrten auf stürmischer See, bestreiten ein Leben, das nicht minder abenteuerlich und gefährlich ist. Aber auch das gesellige Leben und Treiben an den Höfen der Könige und Adligen oder etwas weniger prunkvoll bei den Bauern kommt in den nordischen Sagen nicht zu kurz. Bei



solchen Gelegenheiten stimmt der Skalde in den von lodernnden Feu-ern erhellten Sälen Lieder über die Götter und Kämpen an. Wäh-renddessen fließt aus Trinkhörnern reichlich Met, der die Heißsporne oftmals zu neuen Taten oder auch Untaten antreibt.

Es ist allerdings keinesfalls so, dass dies eine gänzlich männlich do-minierte Welt ist. Die Liebe und Kühnheit der Frauen ist ebenso wild und ungestüm wie das unstete Heldenleben der Männer. Starke Hel-denjungfrauen, Schwanenmädchen und Walküren leben in dieser Welt und ziehen über die Walstatt dahin, um schließlich Odin in ei-nem wilden Ritt die gefallenen Helden in Walhall zuzuführen.

Was für Menschen die Germanen waren, darüber existieren erste Zeugnisse, seit diese mit den Römern in Kontakt kamen – und dies auch nur über die Südgermanen. Cäsar hatte bei seiner Eroberung Galliens (58–51 v. Chr.) den Rhein überschritten und schildert in sei-nem Werk *Über den gallischen Krieg* (*Commentarii de bello Gallico*) in ei-nem Exkurs die Sitten der Germanen. Für ihn sind diese Stämme weniger verweichlicht als die Gallier und auch viel gefährlicher als diese, weil sie noch nicht mit römischer Kultur in Kontakt getreten sind. Sie legen zudem keinen Wert auf materielle Dinge, womit der Feldherr seinen römischen Mitbürgern einen moralischen Spiegel vorhält.

Für die Griechen und Römer waren diese ungestümen Germanen ungebildete Barbaren, die in öden Gegenden ein karges Dasein fris-teten. Dass die Welt der nordischen Götter und Helden so düster und schicksalsträchtig ist wie kaum in anderen Mythen aus aller Welt, liegt sicherlich auch am rauen Klima des Nordens, dem Tacitus (ca. 58–120) in seiner *Germania* einen großen Einfluss zuschreibt: »Wer hätte ferner, ganz abgesehen von der Gefährlichkeit eines unwirtlichen und unbekanntes Meeres, Asien, Afrika oder Italien verlassen sollen, um nach Germanien zu ziehen, in das wüste Land mit rauem Him-mel, abschreckend für den Anbau und den Anblick, außer wenn man es zum Vaterland hat?«



Seit der verlorenen Varusschlacht im Teutoburger Wald im Jahre 9 n. Chr. und dem damit verbundenen Schrecken waren die Germanen den Römern immer präsent. In der Schilderung des Tacitus sind die Germanen rotblonde, kräftige Menschen, die aber selbst nichts Schönes schaffen können, sie hängen sich Felle um, kümmern sich des Weiteren nicht viel um die Kultur der Kleidung und andere Dinge. Sie errichten einfache Wohnungen aus Holz, bestreichen sie mit etwas Lehm, aber was der Kulturmensch als Höchstes schätzt – z. B. Behaglichkeit, Geschmack und Anmut –, fehlt ihnen. Ihr Reichtum besteht in Vieh, sie kümmern sich jedoch nicht um dessen Aufzucht und betreiben zudem kaum Ackerbau. Kurzum: Es fehlt ihnen an allem, was das Leben für einen Römer schön und sinnvoll macht, alles Ästhetische sowie eine Kultur der Behaglichkeit, wie z. B. die Thermen. Neben der Beschreibung des gesellschaftlichen Lebens der Südgermanen, in dem der Krieg eine bedeutende Rolle spielt, geht Tacitus auf die Religion dieser Stämme ein und erzählt, dass sie anthropomorphe Wesen verehren, also Götter in Menschengestalt. Außerdem scheinen die Germanen ohne Bewusstsein für die eigene Geschichte bloß vor sich hin zu leben.

Erst als das Imperium Romanum aus den Fugen zu brechen begann – was auch mit dem sich verstärkenden Einfluss und Druck der Germanen zusammenhängt –, zogen diese in die Geschichte ein. Im 3. Jahrhundert stießen die germanischen Stämme über die Grenzen des römischen Reiches vor, und zwar gleichzeitig am Rhein und an der Donau im Balkanraum. Bis zum 6. Jahrhundert hatten sie in ganz Westeuropa ihre Herrschaft errichtet: Die Franken im Westen Deutschlands, den Niederlanden und Frankreich, die Westgoten, Wandalen und Sueben in Spanien, die Ostgoten und später die Langobarden in Italien sowie die Angeln und Sachsen in Britannien. Während sich die Sprache und das Brauchtum der Germanen in Britannien, den Niederlanden und im Westen Deutschlands durchsetzten, gingen die eingewanderten Stämme in Frank-



reich, Spanien und Italien in der inzwischen romanischen Bevölkerung auf.

Allerdings hatten die germanischen Stämme in Mitteleuropa und in Skandinavien – ebenso wie die Kelten – von Anfang an weder eine politische Einheit gebildet noch herrschte zu irgendeinem Zeitpunkt unter ihnen Einigkeit. So verwundert es nicht, dass sie untereinander oft Krieg führten. Trotzdem stifteten eine gemeinsame Kultur und insbesondere die allen gemeinsame Sprache eine Form von Zusammenhalt und Identität. All diese Volksstämme hatten sich weit ausgebreitet: hoch oben in Skandinavien, auf den Ostseeinseln, in Jütland und in der norddeutschen Ebene vom Rhein bis zur Weichsel. Obwohl sie derart verstreut waren, besaßen und bewahrten sie eine lange zurückreichende Erinnerung an gemeinsame Ursprünge und an Wanderzüge, die sie immer weiter nach Westen, Osten und vor allem in Richtung des Römerreichs im Süden unternommen hatten. Eine Gemeinsamkeit bildete auch der Götter- und Ahnenkult, der sich in mancherlei Opferhandlung niederschlug.

Aus dieser frühen Zeit sind jedoch kaum Zeugnisse überliefert – kein Bauwerk und vor allem nichts Schriftliches haben die Germanen der Nachwelt hinterlassen, da sie nur Runen als Schriftzeichen besaßen. Diese verwandten sie weder zur Niederschrift historischer oder religiöser Texte noch für Gesetzbücher oder Briefe, sondern lediglich für kurze prägnante Inschriften. Erst als durch das Christentum die lateinische Schrift Einzug bei ihnen hielt, wurden die Texte der Germanen greifbar, die sie jedoch nachträglich über ihre alten Götter und Helden verfasst hatten. Hierbei sind es besonders die Nordgermanen in Skandinavien und Island, die ihre heidnische Vergangenheit in zahlreichen Schriften hinterließen.

Vor allem vom heroischen Zeitalter der Germanen künden die Heldensagen der Südgermanen. Eine große Zahl dieser Helden und Heldinnen, die im Rahmen der düsteren und vom Schicksal behafteten Götterwelt auftreten, verpflichten sich den Tugenden Stolz, Eh-



re, Tapferkeit und Treue, verstricken sich aber auch in schänden Ver-
rat. Sie sind von einem heroischen Bewusstsein erfüllt, das bedin-
gungslose Rache ebenso einschließt wie das Akzeptieren eines unver-
meidlichen Schicksals. Kämpfertum, Kraft und Ausdauer zeichnen
den echten Helden aus, wobei nicht alle Helden untadelig sind: ne-
ben vorbildhaften Gestalten wie Beowulf treten zwiespältige Recken
wie Starkad auf. Ihr Heldentum wird durch böse Taten verdunkelt,
denn sowohl die Götter als auch die Helden und Heldinnen sind vor
dem Bösen in der Welt nicht gefeit. Sie wissen, dass weder ihr Mut
noch ihre Ausdauer noch eine heldenhafte Tat Rettung versprechen,
und doch weichen sie nicht vor dem Schicksal zurück und nehmen
den Tod in Kauf, indem sie Widerstand leisten. Denn nur so erringen
sie einen Sitz in Walhall, der großen Halle der tapfer Gefallenen, wo
sie allerdings bis zur Götterdämmerung warten müssen, um dort im
letzten Kampf zwischen Gut und Böse auf der Seite der Götter zu
sterben.

Eine Vielzahl dieser Heldengestalten ist in der brodelnden Zeit der
Völkerwanderung verwurzelt, die auch mit dem Vordringen des zen-
tralasiatischen Steppenvolkes der Hunnen zusammenfällt und zum
Untergang des Ostgotenreiches in der Ukraine führte. Diese Epoche
war von Kriegszügen und gewaltigen Schlachten geprägt, in der Rö-
mer und Germanen auch gemeinsam gegen die anstürmenden Hun-
nen kämpften und wechselnde Bündnisse geschlossen wurden. Auf
den Katalaunischen Feldern bei Troyes in Frankreich kam es 451 zu
einer entscheidenden und geschichtsträchtigen Schlacht, in der Rö-
mer zusammen mit Germanen gegen das Heer des Hunnenkönigs
Attila kämpften. Die Hunnen wurden aufgehalten und zwei Jahre
später – nach Attilas Tod im Jahr 453 – endgültig von den Germanen
besiegt.

Das heroische Zeitalter war die Wiege von zahlreichen Heldensa-
gen, die zunächst mündlich weitergetragen wurden und bis hinauf
nach Skandinavien in den hohen Norden gelangten, wo sie sich wei-



teren dort entstandenen Heldengeschichten beigegeben. Vor allem im Norden sind die Heldengeschichten mit Mythen verknüpft, in denen die Götter selbst an den Geschehnissen teilnehmen und einen unmittelbaren Einfluss darauf ausüben.

Neben Sagengestalten, die im ganzen germanischen Raum anzutreffen sind – wie etwa Wölund, die Walküre Brynhild und Sigurd –, handeln die Heldensagen der Südgermanen von historischen Ereignissen und Gestalten der Völkerwanderung, wie etwa dem Hunnenkönig Attila, dem Ostgotenking Ermanarich (Jörmunrek in der Wölsungensage), der von den Hunnen besiegt wurde und durch eigene Hand starb, Theoderich dem Großen (Diedrich von Bern) – Ostgotenking und Herrscher über Italien –, und dem Burgunderking Gunther, der im Kampf gegen die Hunnen mitsamt der Königsippe den Tod findet. Allen ist eines gemein: In ihnen werden Mythos und Geschichte eng und untrennbar miteinander verwoben.

Eine feste Zuweisung der entsprechenden Sage zu dem jeweiligen germanischen Stamm ist allerdings nur schwerlich machbar. In den Sagen der Südgermanen greifen die Götter weniger ins Geschehen ein, und die Geschehnisse lassen sich eher auf historische Ereignisse zurückführen. Der geringere Anteil des göttlichen Eingreifens innerhalb der Handlung hängt sicherlich auch mit der Christianisierung zusammen, die im Süden schneller vonstatten ging. Daher finden sich in diesen Texten nur noch sporadisch Spuren von vorchristlichen Mythen und Göttern.

Vom 8. bis zum 10. Jahrhundert brachte die Ausbreitung der Wikinger eine weitere Auswanderungswelle mit sich: Dänische, norwegische und schwedische Häuptlinge und Könige eroberten nicht nur Island, Inseln wie die Färöer und die Orkneys sowie einen großen Teil Englands, sondern auch die französische Normandie und weite Teile Westrusslands. Dort vermischten sie sich schließlich mit den altingesessenen Führungsschichten. Ihre nordgermanische Sprache, das Altnordische, setzte sich zum Teil durch und ist die Grundlage der



Muttersprachen in Skandinavien und Island, wobei das Isländische der nordischen Ursprache heute noch am nächsten steht.

Im nordgermanischen Bereich sind die Heldensagen noch tief in der Mythologie verankert und geben dem Eingreifen der Götter, vornehmlich von Odin, großen Raum. Dieser ist der oberste der Götter und wird als Stammvater vieler nordischer Königsgeschlechter angesehen. Spätere christliche Überlieferungen erklärten ihn in einer euhemeristischen Mythendeutung allerdings für einen klugen Menschen, der es durch Zauberkünste dahin gebracht habe, dass man ihn als Gott verehrte. Der Euhemerismus – nach dem griechischen Philosophen Euhemeros benannt – deutet die Mythen nach einem geschichtlichen Hintergrund. Dieser Lehre zufolge sollen die Götter ursprünglich besonders herausragende Menschen gewesen sein, denen später göttliche Ehren erwiesen wurden. Demnach ist die Entstehung von Gottesvorstellungen auf die mythische Erhöhung historischer Persönlichkeiten zurückzuführen. Nachdem Odin und die anderen Häuptlinge, wie man die Asen nannte, göttliche Ehre erlangt hatten, verschmolzen sie im Andenken der Völker mit den alten Landesgöttern.

In den südlichen Teilen Germaniens gewann das Christentum mit der römischen Kultur schnell die Oberhand, sodass dort das Interesse für die eigene heidnische Vergangenheit sehr schnell erstickt wurde. So finden sich außerhalb Skandinaviens nur sporadisch Spuren der vorchristlichen Mythen und Götter. Während zuerst Frankreich, darauf England und dann um 800 unter Karl dem Großen Deutschland christianisiert wurde, hielt sich die germanische Religion im Norden deutlich länger. Erst seit der Mitte des 10. Jahrhunderts setzte sich das Christentum in den nordischen Ländern allmählich durch. Durch die lateinische Schrift, die durch das Christentum im Norden Verbreitung fand, war es nun auch möglich, zahlreiche Quellen über Glauben und Sitten sowie das vorchristliche Leben der Nordgermanen festzuhalten. Die altgermanischen Runen waren nur für kurze prägnante Inschriften brauchbar; längere Texte konnte man mit ihrer Hilfe nicht



schriftlich fixieren. Die mündliche Tradition, in der die Skalden die Mythen und Heldengeschichten vortrugen und weiterverbreiteten, wurde von der Schriftkultur abgelöst. Der alte Glaube wurde zunehmend zum Aberglauben und die alten Götter wurden entweder dämonisiert oder in euhemeristischer Weise als menschliche Vorfahren gedeutet.

Nur die Isländer verhielten sich ihrem heidnischen Erbe gegenüber anders und sahen es gewissermaßen als nationales Vermächtnis an, als Teil ihrer Geschichte und Identität. Sie gaben die Mythologie der nordgermanischen Vorfahren allerdings nicht in genuin heidnischer Form wieder. Vielmehr konnte man auch hier den Einfluss des christlichen Glaubens in den Texten erkennen. Die Isländer behielten stets Kontakt mit ihrer alten skandinavischen Heimat, doch kamen sie auch in Berührung mit ihren Nachbarn. Insbesondere die Iren mit ihrer Begeisterung am Erzählen und Fabulieren beeinflussten die isländischen Schriften, vor allem die Sagas. Island wurde so zur Hochburg der germanischen Kultur im Norden. Die meisten Kenntnisse, die wir von den nordischen Götter- und Heldensagen haben, stammen von dieser fernab gelegenen Insel. Nordisch bedeutet in diesem Sinne nordgermanisch, wenngleich der alte Götterglaube in ganz Germanien beheimatet war. Auf dieser sagenhaften Insel, die vermutlich das legendäre Thule der antiken Schriftsteller ist, spiegelt sich am reinsten die vorchristliche nordische Tradition wider, denn hier haben die altgermanischen Mythen und Sagen die Zeit überdauert.

Um 870 wurde die weit im Atlantik gelegene Insel von Norwegern besiedelt. Darunter waren vor allem Adelsbauern, die aus politischen Gründen ihr Mutterland verlassen hatten. Island wurde eine Art Freistaat und im Jahre 999 beschloss das sogenannte Althing den Übertritt zum Christentum. Nach einer kulturellen Blütezeit, die sich dank der dort angesiedelten gebildeten Adelsschicht auch literarisch niedergeschlagen hat, fiel der kleine Freistaat 1262 an Norwegen. Da die norwegischen Siedler ihre eigene Kultur auch in der



neuen Heimat bewahren wollten, entwickelte sich auf Island bald eine reiche Erzählkultur, die neben der Mythologie der Götterwelt vor allem auch nordische Heldensagen enthielt.

Die Geografie und die Kultur Islands scheinen im Kern jener mythischen Welt zu entsprechen, die die germanischen Götter geschaffen haben und in der sie und die Helden lebten, kämpften und starben. Bekannt ist Island dafür, dass dort sowohl Feuer als auch Eis aufeinandertreffen – eben jene Elemente, die bei der Entstehung der Welt nach germanischem Glauben die wesentliche Rolle spielten. Vor der Schöpfung gab es das Ginnungagap, den leeren Raum, zwischen dem Eis von Niflheim im Norden und dem Feuer im glühenden Muspellheim im Süden. In der gähnenden Leere in der Mitte schmolz das Eis aus dem Norden in der Feuerglut aus dem Süden und im Aufeinandertreffen der Elemente entstanden der Urriese Ymir und die Urkuh Audhumla.

Island ist im Kleinen dieses Stück Urwelt, wie es sich die Germanen im Sinne der Schöpfung aus dem Chaos vorgestellt hatten. Neben Landzungen, die mit dürrem Gras bewachsen sind, dehnen sich dort Geröll- und Lavafelder aus. Ab und zu wird die ewige Stille von brausenden Wasserfeldern unterbrochen. Auf den einsamen Gehöften war nach der kurzen Sommerzeit die Polarnacht derart dunkel und mit ihren Stürmen so bedrohlich, dass ein Gang vom Schlafraum in den Stall bereits ein schauriges Wagnis bedeutete – ein Land, das für Dämonen nur so geschaffen war. Die gesamte Außenwelt wirkt in der vom Meer umtosten Einöde feindlich und grauenvoll. Es überrascht nicht, dass sich in dieser unwirtlichen Welt alles Lebendige in der Hofgesellschaft in sich selbst zurückzog, wo man sich im Inneren der Häuser in der langen Dunkelheit die Zeit mit Erzählungen verkürzte, in denen von Göttern, Helden und Dämonen sowie allerlei Schreckgespenstern die Rede war.

Die Mythologie der Nordgermanen ist am klarsten und am poetischsten überliefert in zwei Werken, die als *Edda* bezeichnet werden.



Neben der Beschreibung der germanischen Götterwelt sind darin auch alte kosmologische Vorstellungen enthalten. Zudem wird den Fragen nach der menschlichen und kosmischen Existenz nachgegangen: Wie ist die Welt entstanden? Wie ist sie aufgebaut und geordnet? Was hält sie zusammen? Wird sie dereinst untergehen? Und was bedeutet das alles für den Menschen?

Am Anfang der schriftlichen Überlieferung steht die *Ältere Edda* – auch *Lieder-Edda* genannt, weil sie in altisländischer Sprache in Versen verfasst ist. Das älteste überlieferte Schriftzeugnis stammt aus dem 13. Jahrhundert, dem *Codex regius*. Entstanden sind die Lieder jedoch deutlich früher, nämlich zwischen dem 9. und 11. Jahrhundert. Diese Pergamenthandschrift befand sich zunächst in der königlichen Bibliothek zu Kopenhagen, wurde aber 1971 unter großem Zeremoniell an Island zurückgegeben, wo sie heute als Kostbarkeit in der Arnarnagnäanischen Sammlung in Reykjavík aufbewahrt wird. Die *Lieder-Edda* ist gegliedert in Götter- und Heldenlieder. Das bekannteste Lied ist die *Völuspá*, die am Anfang der *Lieder-Edda* steht. Bei diesem Text handelt es sich um die Prophezeiung einer Seherin über die Weltentstehung, den Weltuntergang in der Götterdämmerung und die Entstehung einer neuen Welt.

Die *Jüngere Edda* – auch *Prosa-Edda* genannt – wurde vermutlich um 1220 von dem Dichter und Diplomaten Snorri Sturluson als mythologisches Hand- und Lehrbuch für Skalden verfasst. Die sogenannte *Snorra-Edda*, in der deutlich christliche Elemente eingewoben sind, paraphrasiert teils Gedichte der *Lieder-Edda*, enthält aber auch Mythen und Erzählungen, die in anderen Quellen nicht zu finden sind. Snorri wollte mit diesem Kompendium die von den Skalden bislang nur mündlich vorgetragenen Götter- und Heldensagen anscheinend vor dem Vergessen retten.

Außerdem ist in Island eine reiche Saga-Literatur entstanden. Islandsagas sind Erzählungen, die anonyme Verfasser über Familientraditionen aus der Besiedlung der Insel, über Abenteuer und zeitgenös-



sische Ereignisse schriftlich überliefert haben. Oft sind diese literarischen Erzeugnisse mit Märchenmotiven verwoben und genealogisch angelegt. Im Gegensatz zur Sage, die meist nur mündlich von Generation zu Generation weitergegeben wurde und auf ein historisches Ereignis Bezug nimmt, ist die Saga eine Großform der Literatur. Sie schildert eine Welt, die beseelt ist von wütenden Außenseitern, starken Frauen und Verbannten, von Rache, Totschlag und Sühne, aber auch von Schadenszauber und Wiedergängern und nicht zuletzt ist dort von abenteuerlichen Reisen in ferne Länder die Rede. Im Mittelpunkt der Isländersagas, die zwischen 1200 und 1350 anonym verfasst wurden, stehen Männer und Frauen, die meist aus der Oberschicht des neu besiedelten Island zwischen 970 und 1030 stammen; oft sind es die Nachkommen der ersten Siedler nach der Landnahmezeit der Insel. Man unterscheidet u. a. Vorzeitsagas (*Fornaldarsögur*), die in der sagenhaften Vorzeit Skandinaviens spielen, Königssagas und Familiensagas. Des Weiteren gibt es die *Heimskringla*, eine umfangreiche Geschichte der norwegischen Könige, die der isländische Gelehrte Sturluson neben seiner *Prosa-Edda* verfasst hat. Darin werden die Götter in euhemeristischer Sicht als menschliche Vorfahren der norwegischen Herrscher interpretiert.

Auf die gleiche Weise werden in den *Gesta Danorum* (*Taten der Dänen*) die alten Mythen rationalisiert. Der dänische Kleriker und Gelehrte Saxo Grammaticus (ca. 1140–1220) verfasste das 16-bändige Werk in lateinischer Sprache. In den ersten neun Büchern wird von der sagenhaften Vergangenheit Dänemarks und seiner Könige bis zum Regierungsantritt von Harald Blauzahn (936) erzählt. Saxo greift hier vor allem auf Informationen isländischer Gewährsmänner zurück, von denen er eine Fülle von Mythen und Heldensagen aus ganz Skandinavien erfahren hatte.

Mit der zunehmenden Christianisierung sind die alten Götter jedoch nicht sogleich untergegangen. Auch das Verbot heidnischer Kulte änderte daran nichts, dass die alten Götter weiterlebten. Sie gingen



einfach in den Aberglauben über, wobei sich häufig christliche und vorchristlich-heidnische Vorstellungen vermischten. Zudem machte sich die christliche Religion alte heidnische Feste zunutze und verlegte diese zeitlich auf die Termine, an denen die alten Bräuche und Riten einst begangen wurden. Somit wurden diese in ihren neuen Glauben integriert. Am Julfest, dem alten germanischen Mittwinterfest, wurde nicht nur die Geburt von Christus gefeiert, sondern man gedachte außerdem der Wilden Jagd, dem Geisterheer Odins, das in den Raunächten über den düsteren Himmel zog. Es war eine gefährliche Zeit, in der Dämonen und Wiedergänger ihr Unwesen trieben. In Freya sah man eine Hexe, die in der Walpurgisnacht den Zug der Hexen anführte und mit ihnen wüste Orgien abhielt. Andere niedere übernatürliche Wesen wie Riesen, Trolle, Zwerge, Elben und Drachen sind im Volksglauben in die Märchen hinabgeglitten und haben dort bis heute überlebt.

Ab dem ausgehenden 12. Jahrhundert fanden neue Helden und ein neuer Stil Einzug in die Erzähltradition: Es verbreiteten sich lange und locker gefügte Abenteuergeschichten aus dem keltischen Bereich über die Ritter der Tafelrunde oder über die fränkischen Paladine Karls des Großen. Ebenso fanden sich fantastische Elemente aus der germanischen Mythologie in dem neuen literarischen Genre wieder: Riesen, Zwerge, Drachen, Elfen, Zauberwaffen und magische Ringe. Neben all diesen Neuerungen blieb die Tradition der germanischen Heldenepen vor allem in Deutschland lebendig, da die Dichter des Hochmittelalters die alten Heldensagen überarbeiteten. In den mittelhochdeutschen Großepen um Siegfried und die Nibelungen, um Wieland den Schmied oder um historische Figuren wie Theoderich den Großen und den König der Hunnen Attila (Etzel) wurde das germanische Sagenmaterial dem christlichen Weltbild anverwandelt, in ausladenden Verserzählungen weiterentwickelt und dem Ideal des christlich-abendländischen Ritters angepasst. Das Gleiche widerfuhr auch dem keltischen Mythos um König Artus und seiner Tafelrunde:



Die Heldensage verband sich mit dem Ritterroman. So entwickelte sich aus dem vorchristlichen heroischen Zeitalter das christlich geprägte Rittertum. Das vollendetste Werk dieser Dichtung ist sicherlich das in mittelhochdeutscher Sprache abgefasste *Nibelungenlied*, das im 19. Jahrhundert zum Nationalepos Deutschlands aufstieg.

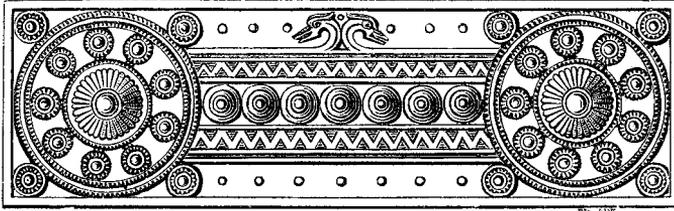
Während die ebenfalls heidnische griechisch-römische Kultur fast ohne Unterbrechungen kontinuierlich weitergegeben wurde und des Öfteren eine begeisterte Wiedergeburt erlebte, hat die germanische Kultur mitsamt ihrem Götterwesen und ihrem reichen literarischem Schatz lange im Dunkeln gelegen, bis man im 16. und 17. Jahrhundert im abgelegenen Island auf die Pergamenthandschriften stieß, auf die man im Laufe des Mittelalters die altnordischen Meisterwerke niedergeschrieben hatte: Islandsagas, gelehrte Abhandlungen und vor allem die *Lieder-* und die *Prosa-Edda*. Dies wurde begeistert von den Königen und Gelehrten Skandinaviens aufgenommen, woraus Stolz auf die eigene glorreiche Vergangenheit und eine identitätsstiftende Wirkung resultierten.

Um 1800 wurden die deutschen Romantiker von der Begeisterung für das Mittelalter und die mit ihm verbundenen Mythen und Heldenlieder des Nordens ergriffen. Zudem existierte in Deutschland eine Fülle von Nach- und Neudichtungen. Schließlich war es Richard Wagner (1813–1883), der in seinen Opern aus alten Motiven und Versatzstücken der nordischen Mythologie etwas Neues schuf. Der *Ring des Nibelungen* (Uraufführung am 13. August 1876 in Bayreuth) war sicherlich der Höhepunkt von Wagners Schaffen. Dabei griff er weniger auf das deutsche *Nibelungenlied* zurück als auf den alten nordischen Mythos der Wälsungen. Den Göttern fiel eine bedeutende Rolle im Geschehen zu und das Ganze erhielt eine kosmische Dimension, indem das Schicksal der Helden mit dem Untergang der Götter verbunden wurde, was in keiner der Quellen zu finden ist. Zudem reicherte Wagner die Geschichte mit seinen eigenen philosophischen und politischen Ideen an, sodass Siegfried die hohe Gesin-



nung und Freiheitsideale der Revolutionäre von 1848 verkörperte. Das Bild, das Wagner vom düsteren nordischen Mythos entworfen hatte, in dem die Nebelschwaden reichlich umherziehen und es überall wabert, wurde bereits früh ideologisiert: Das Motiv des Herrenmenschentums wurde betont und mit der Philosophie Nietzsches verbunden, was vor allem in einer die Geschichte verfälschenden Germanenverehrung im deutschen Nationalsozialismus missbraucht wurde.

Neben diesem dunklen Vermächtnis hat die Mythenwelt der Germanen aber auch noch eine bunte und unterhaltende Seite: In der Literatur und im Filmgenre der Fantasy feiert sie heutzutage fröhliche Urstände. Dies ist vor allem dem englischen Hochschulprofessor J. R. R. Tolkien (1892–1973) zu verdanken, der in seinen Werken *Der Herr der Ringe* (1954/55) und *Der kleine Hobbit* (1937) Anleihen an nordländisch-germanische und keltische Sagen nahm und seine eigene fantastische Welt kreierte.



Zur Einführung: Kleine nordische Götterlehre

Chaos

Einst gab es eine Zeit, da nichts war, nicht Sand noch See, nicht graue Wogen noch grünes Gras, keine Erde und kein Himmel darüber. Aber lange vor der Erde war *Niflheim* (Nebelwelt) entstanden, in dessen Mitte der Urquell *Hvergelmir* sprudelte. Aus diesem entsprossen zwölf Flüsse, die *Eliwagar* (Eisströme) genannt sind. Sobald diese so weit von ihrem Ursprung entfernt waren, dass die Strömung in ihnen erstarrte, ward Eis daraus, und Eisschichten über Eisschichten bildeten sich bis gegen *Ginnungagap*, den gähnenden Abgrund und Kluft der Klüfte. Dessen nördliche Seite füllte sich mit Eis und Schnee, indem Stürme und Unwetter überall brausten. Der südliche Teil aber ward warm und mild von den Feuerfunken, die aus *Muspellheim*, der Feuerwelt, herüberflogen. Und als der Gluthauch der Funken das Eis traf, da regte sich Leben in der Starre, und aus dem geschmolzenen Eis empor wuchs ein gewaltiges Menschenbild, *Ymir*, der Urriese, den manche auch *Örgelmir* nennen.



Ymir, der Stammvater der Riesen

Mit Ymir, dem Stammvater aller Riesen, entstand aus dem getauten Reif des Ginnungagap die Ur-Kuh *Audhumla*, die mit ihren vier Eutern den Reifriesen nährte. Als Ymir schlief, begann es in ihm warm zu werden: Da wuchs ihm unter seinem linken Arm Mann und Frau heraus, und seinen Füßen entsprang ein Sohn. Von diesem entstand das Geschlecht der *Hrimthursen* (Frostriesen). Ymir und alle seine Abkömmlinge sind böse. Die Kuh *Audhumla* nährte sich, indem sie die salzigen Eisblöcke ableckte, und am ersten Tag kam aus den bereiften Blöcken Menschenhaar hervor, den zweiten Tag ein Kopf und den dritten Tag ein ganzer Mann, der groß, stark und schön von Angesicht war. Es war *Buri*, der von der Ur-Kuh freigeleckt worden war.

Buri und Borr, die Stammväter der Götter

Buris Sohn *Borr* (oder *Burr*, *Bör*) vermählte sich mit *Bestla*, der Tochter des Reifriesen *Bölthorn*. Sie hatten drei Söhne: *Odin*, *Wili* und *Wë*, die künftigen Beherrscher des Himmels und der Erde. Diese drei erschlugen den wilden Ymir, und von so gewaltiger Größe war dessen Leib, dass in seinem Blut das ganze Geschlecht der Frostriesen ertrank bis auf den Riesen *Bergelmir*, der mit seiner Frau in einem Boot entkam und der Stammvater weiterer *Hrimthursengeschlechter* wurde.

Die Schöpfung der Welt und der Menschen

Borrs Söhne aber warfen den toten Ymir mitten hinein in die gährende Leere des Ginnungagap und erschufen daraus die Welt. Aus seinem Blut machten sie das Weltmeer und alle Gewässer, aus seinem Fleisch die Erde, aus den Knochen die Berge, aus seinem Haar die



Bäume und aus seinem Gehirn die Wetterwolken. Aus seinem Hirnschädel aber bildeten sie den Himmel und erhoben ihn über die Erde mit vier Ecken oder Hörnern, und unter jede Ecke setzten sie einen Zwerg, der den Himmel stützt. Die vier heißen: *Austri*, *Westri*, *Nordri* und *Sudri*. Die Zwerge, auch *Schwarzalben* genannt, wurden aus den Maden und Würmern in Ymirs Blut und Gliedern geschaffen; sie sind mit Menschengeist und Menschengestalt ausgestattet und haben ihren Sitz im Gestein. Die Funken aber, die aus Muspellheim emporstoben, machten Borr's Söhne, die auch *Asen* genannt wurden, zu den Sternen, befestigten sie am Himmel und setzten für jeden den bestimmten Lauf fest. So erhielten die Sterne ihre Stätte, ebenso Mond und Sonne, die gleich wie Tag und Nacht geschieden wurden. Die Nacht, die Tochter des Riesen *Nörwi*, fährt auf ihrem Wagen mit dem reifmähnigen Ross *Hrimfaxi*. Jeden Morgen betaut es die Erde mit dem Schaum seines Gebisses. Der Wagen des Tages, welcher der Sohn der Nacht und ihres Gemahls *Delling* aus dem Asengeschlecht ist, wurde durch das lichtmähnige Ross *Skinfaxi* über den Himmel gezogen: Luft und Erde leuchten von seiner Mähne.

Mond (*Mani*) und Sonne (*Sol*) waren Geschwister, und ihr Vater war *Mundilföri*, der Beweger der Weltachse. Dieser vermählte seine Tochter Sonne mit einem Mann namens *Glenur*. Aber die Asen setzten sie an den Himmel und hießen die Sonne die Rosse des aus den Feuerfunken Muspellheims erschaffenen Wagens führen, den der Riesenwolf *Skalli* (oder *Sköll*) verfolgt, weshalb auch die Sonne aufs Schnellste einherfährt. In gleich flüchtiger Weise fährt auch ihr Bruder *Mani* einher, denn den Pfaden des Mondes folgt der Riesenwolf *Hati*, der auch *Managarm* (Mondhund) genannt wird und beim Weltuntergang zum Mörder des Mondes werden wird.

Die Erde aber wurde außen von den Göttern kreisrund geformt, und ringsumher floss das Weltmeer. Die Seeküsten jenseits des Weltmeers gaben die Asen den Riesen als Wohnsitz (*Utgard* und *Jötunheim*), innerhalb aber um die Erde herum schufen sie aus den Augen-



brauen Ymirs zur Abwehr gegen die Anfälle der Riesen eine Burg, *Midgard* genannt.

Die Schöpfung des Menschengeschlechts jedoch ging folgendermaßen vor sich: Als Borr's Söhne am Meeresufer gingen, fanden sie die zwei Baumstämme *Ask* und *Embla* (Esche und Ulme) und schufen daraus Menschen. Odin gab den beiden den Lebensatem, seine Brüder schenkten ihnen Verstand und Bewegung, Blut und alle Sinne. *Midgard* wurde diesen Stammhaltern des Menschengeschlechts zur Wohnung gegeben.

Danach bauten sich die Asen mitten in der Welt eine Burg, umringten sie mit unbezwingbaren Mauern und nannten diesen Sitz nach sich selbst *Asgard*. Aus zwölf prachtvollen Palästen besteht der Göttersitz, und in den Ruhmeshallen *Walhall* und *Folkwang* versammeln sich die Helden nach ihrem Tod. Verbunden mit der Menschenwelt in *Midgard* ist der Sitz der Götter über die Regenbogenbrücke *Bifröst*, die der Asengott *Heimdall* bewacht. Über diese Brücke gelangen die Asen in die Menschenwelt, aber auch zum Brunnen *Urd*, wo sie Gericht halten und sich beraten.

Oben in den Lüften wohnen die *Lichtalfen* und die mit ihnen verwandten *Wanen*, ein Göttergeschlecht, das älter als das der Asen ist. Zu den Wanengöttern gehören lediglich *Njörd* und seine Kinder *Freyr* und *Freya*. Doch kamen diese nach dem Krieg der Asen gegen die Wanen zu dem jüngeren Göttergeschlecht und verblieben dort.

Einzelne Götter und Göttinnen

Odin, auch *Wotan* oder *Wodan* genannt, ist der höchste der Asen. Weil er der Vater der Götter und Menschen ist, heißt er auch Allvater. Von seinem Hochsitz *Hlidskialf* übersieht er alle Welten und kennt alle Taten der Menschen und die Dinge, die sich ereignen. Zwei Raben, *Hugin* und *Munin* (Gedanke und Erinnerung), sitzen auf seinen



Schultern und flüstern ihm die Kunde ins Ohr, die sie jeden Morgen bei ihrem Flug um die Welt erlauscht haben. Zu seinen Füßen sitzen die zwei Wölfe *Geri* (gierig) und *Freki* (gefährlich), denen er die Speisen von seinem Tisch reicht, während er selbst sich nur von Met ernährt. Sein achtfüßiger Grauhengst heißt *Sleipnir* (der Dahingleitende). Wenn Odin zum Kampf auszieht, trägt er den Goldhelm und den Speer *Gungnir*, der immer trifft und dann wieder zu ihm zurückkehrt. Von den Kämpfenden wird er auch Walvater genannt, weil all diejenigen seine Wunschöhne sind, die auf dem Walplatz (Kampfplatz) fallen. Er ist einäugig, denn ein Auge überließ er dem Riesen *Mimir* als Pfand für einen Trunk aus dem Brunnen der Weisheit. Kein Opfer ist ihm zu groß, um weiteres Wissen zu erwerben. So zieht er unerkant als Wanderer durch die Welten, mit einem weiten Mantel und einem Schlapphut bekleidet. Um die Geheimnisse der Runen zu erfahren, hängte er sich sogar wie ein Verbrecher an die Weltesche *Yggdrasil* und ließ sich mit einem Speer verwunden. Drei Frauen bestimmen Odins Leben und schenken ihm Kinder: Von der Erdgöttin *Jörd* hat er den Donnergott *Thor*, von seiner Gattin *Frigga* entstammen *Balder*, *Höd*, *Hermodr* und *Bragi*, von *Rinda*, einer Prinzessin aus dem Osten, kommt sein Sohn *Wali*, der später Rache für den getöteten *Balder* nehmen wird. Daneben aber erfreuten sich noch viele andere Frauen seiner Gunst.

Frigga, die das Geschick aller Menschen kennt, es aber niemandem offenbart, ist Odins rechtmäßige Gemahlin. Von ihr und ihrem Gemahl stammt das göttliche Asengeschlecht ab. Sie gilt als die vornehmste Asin und wohnt im schönen Palast *Fensal*.

Thor, auch *Donar* (der Donnerer) genannt, Odins ältester Sohn, ist der stärkste Asengott und ein erbitterter Feind und Bekämpfer der Riesen und der *Midgardschlange*. Ihm gehört das Reich *Thrudwang*; dort steht auch seine Burg *Bilskirnir* mit ihren fünfhundertvierzig Gemächern. Sein Wagen wird von den zwei Ziegenböcken *Tanngrisner* und *Tanngrjoster* gezogen. Er besitzt drei besonders wertvolle Stücke:

den Hammer *Mjölmir* (der Malmer), den die Riesen fürchten, denn er hat ihren Vätern und Freunden so manchen Kopf zerschmettert, den Stärkegürtel *Megingjard*, durch den Thors Kraft um die Hälfte wächst, wenn er ihn um sich spannt, und die Eisenhandschuhe, mit denen er den Schaft des Hammers umfasst. Er ist der Stärkste aller Götter und Menschen und trägt einen gewaltigen roten Bart. Als Freund der Menschen und Feind der Riesen ist er der volkstümlichste und beliebteste aller Asengötter.





Sif ist Thors goldhaarige Gemahlin, mit der er eine Tochter namens *Thrud* (Kraft) zeugt; außerdem hat sie noch einen Sohn mit in die Ehe gebracht, *Uller*, den Gott des Winters, der Jagd und des Zweikampfes.

Balder, der zweite Sohn Odins, ist eine Lichtgestalt. Er ist der beste, weiseste, beredsamste, gerechteste und mildeste aller Asen und wird von allen geliebt und gelobt. So schön und glänzend ist er von Aussehen, dass ein Schein von ihm ausgeht. Balder wohnt in der Himmelsburg *Breidablik* und besitzt *Ringhorn*, das größte und schwerste aller Schiffe. *Nanna* ist seine getreue Frau, die ihm *Forseti* geschenkt hat, der der Gott für Recht und Gesetz werden wird.

Höd, der blinde Sohn Odins und Bruder Balders, ist stark, wird aber aufgrund seiner Blindheit ungewollt zum Mörder seines Bruders. Als nämlich alle erproben wollen, ob Balder wirklich unverletzbar ist, bringt der hinterhältige Loki Höd dazu, den Mistelzweig auf Balder zu werfen, und von allem auf der Welt konnte nur dieser Zweig Balder töten. Balders Bruder *Wali* tötete Höd als Rache dafür. Doch nach der Götterdämmerung kommt Höd mit seinem Bruder Balder wieder zurück und wohnt mit ihm im erneuerten Walhall.

Vidar, Sohn des Odin und der Riesin Grid, wird auch der schweigende Ase genannt. Er ist der Stärkste nach Thor und hat einen dicken Schuh, mit dem er bei Ragnarök in das Maul des *Fenriswolfes* tritt, der Odin verschlungen hat. Zugleich packt er mit der Hand den Oberkiefer des Wolfs und reißt sein Maul entzwei.

Njörd ist ein Ase, der ursprünglich ein Gott der Wanen war, aber nach dem Krieg der Asen gegen dies ältere Göttergeschlecht kam er als Geisel zu den Asen. Er ist der Gott der Winde und des Meeres und wohnt in *Noatun* am Meer. Seine Gemahlin ist die Riesentochter *Skadi*, Göttin der Jagd und des Winters. Da sie die See nicht liebt, verlässt sie ihn und gibt dem Jagdgott *Uller* die Hand. Kinder Njörds aus seiner Zeit als Wanengott sind *Freyr* und *Freya*.



Freyr, Sohn von *Njörd* und Bruder der *Freya*, wurde Fruchtbarkeitsgott und gebietet als solcher über Regen, Sonnenschein und alles Wachstum auf der Erde. *Freyr*, den man um Fruchtbarkeit und Frieden anruft, besitzt zwei kostbare Haben: den goldenen Eber *Gullinbursti*, der *Freyrs* Fuhrwerk durch die Lüfte zieht und dessen goldene Borsten die Nacht erhellen, und das Schiff *Skidbladnir*, mit dem man bei immer gutem Wind durch Meer und Land segeln kann und das sich nach Gebrauch zusammenfalten lässt. *Freyrs* treuer Freund und Begleiter *Skirnir* wirbt in seinem Namen um die Riesin *Gerd* und erhält als Lohn dafür von seinem Herrn dessen sich selbst schwingendes Schwert und sein Pferd.

Freya gilt nach *Frigga* als die bedeutendste und beliebteste der Asinnen. Sie, die mit ihrem Vater *Njörd* und dem Bruder *Freyr* ursprünglich dem Göttergeschlecht der Wanen angehörte, ist die Göttin



der Liebe und der Ehe. In ihrem Sitz *Folkvang* in Asgard gibt es einen prächtigen Saal, *Sessrumnir* genannt, wo sich die Hälfte der in der Schlacht Gefallenen um sie versammelt; die andere Hälfte der auf der Walstatt gebliebenen Kämpfer gehört indes Odin, der mit ihnen in Walhalla weilt. Freya besitzt auch ein von Zwergen geschmiedetes Halsband, *Brisingamen*, das sie nie dem Menschengeschlecht zeigt. Sie reist in einem Wagen daher, der von einem Katzengespann gezogen wird; außerdem besitzt sie ein Falkengewand, mit dem sie sich in die Lüfte erheben kann. Ihr Gatte *Odr* (oder *Odur*) hat sie nach der Geburt der beiden Töchter *Hnoss* und *Gersimi* verlassen und ist in ferne Lande gezogen. Auf der Suche nach ihm zieht Freya in die weite Welt, und die Tränen, die sie in ihrem Leid vergoss, wurden zu Gold, wenn sie auf Stein fielen.

Tyr ist der Gott des Kampfes und des Krieges. Daher ist es gut, wenn ihn die Krieger vor dem Kampf anrufen; ein Friedensstifter ist er allerdings nicht. Seinen Mut beweist dieser Kriegsgott auch bei der Fesselung des *Fenriswolfes*. Tyr legte ihm dabei als Pfand seine rechte Hand in den Rachen, die ihm der misstrauische Wolf denn auch abbeißt.

Bragi ist der Gott der Dichtung, der auch die gefallenen Kämpen in Walhall begrüßt. Er ist der Meister in der Skaldenkunst und wegen seiner Beredsamkeit und Wortfertigkeit berühmt. Dieser Sohn Odins ist verheiratet mit *Idun*, der Göttin der Jugend und der Unsterblichkeit. Bragi gewann diese Tochter des Zwerges Ivaldi mit einem Lied für sich, und seitdem sind beide in unzertrennlicher Liebe vereint. Idun bewahrt in einem Gefäß die goldenen Äpfel auf, deren Genuss den Göttern ewige Jugend und Unsterblichkeit gewährt. Als Idun einst von dem Riesen Thiazi entführt wird und die Götter darauf schnell altern, muss der listige Gott Loki, Urheber des Raubs, sie in eine Nuss verwandelt wieder zurückbringen. Idun gewährt außerdem auch den Skaldenmet, den Odin selbst von *Gunnlöd*, der Tochter des Riesen *Suttung*, erhalten hatte.





Heimdall ist der Wächter der Götter und wurde am Rande der Erde als Odins Sohn von neun Müttern geboren, den Riesenschwestern. Dieser weise Ase wohnt auf *Himinbjörg* bei der Regenbogenbrücke *Bifröst*, die Asgard von Midgard trennt. Er muss darüber wachen, dass die Bergriesen an der Götterdämmerung nicht über die Brücke kommen können. Heimdall braucht weniger Schlaf als ein Vogel, sieht bei Tag und Nacht hundert Meilen weit und hört das Gras auf der Erde und die Wolle auf den Schafen wachsen. Sein *Gjallarhorn* warnt die Asen vor dem Ragnarök, der den Göttern den Untergang bringt. Heimdall ist als Vertreter der Ordnung und der Harmonie der erklärte Feind Lokis, der nur Chaos und Untergang anstrebt.

Hermodr, Sohn Odins, ist der Bote der Götter. Als Bruder von Balder spielt er nur bei dessen Tod eine bedeutende Rolle: Auf Geheiß seines Vaters soll er den toten Balder aus der Welt des Todes zurückholen. Neun Tage ritt er auf Odins Hengst Sleipnir bis zu den Pforten des Totenreichs, doch machte eine List Lokis die Rückkehr des lichten Gottes zunichte.

Loki und sein Geschlecht, auch *Loki und seine Brut* genannt, haben maßgeblich zum Untergang der Götter im Ragnarök beigetragen. Obwohl Loki der Sohn eines *Jötun* (Riese) ist, gehört er zu den Asengöttern, ist indes derjenige, der den negativsten Charakter besitzt; er ist listig und verschlagen und will das Böse, hilft aber mitunter auch den Göttern, so etwa seinem Reisegefährten Thor. Bei alledem macht er sich seine Fähigkeit zunutze, seine Gestalt zu ändern. Lokis Frau ist Sigyn, mit der er zwei Söhne hat. Vorher hatte aber Loki, von dem auch der achtbeinige Hengst Odins Sleipnir abstammen soll, von der Riesin *Angrboda* noch drei andere Kinder, *Lokis Brut* genannt: den Fenriswolf, die Midgardschlange (*Jörmungand*) und die Todesgöttin *Hel*. Die Norne *Urd* verkündete Odin, dass Lokis Brut dereinst den Untergang der Welt bringen werde.

Weitere Gottheiten sind *Gna*, die von Frigga mit Aufgaben und Botschaften in die Welten geschickt wird; *Ran*, halb in Menschen-



gestalt, halb Fisch, ist die Frau des Meergottes *Ägir*, mit dem sie neun Töchter hat. Ran besitzt ein Netz, mit dem sie alle im Meer Ertrunkenen einfängt und ins Totenreich bringt. Ihr Gatte *Ägir* ist allerdings kein Gott, sondern ein Riese, der den Asen nahesteht und sie oft in seinem Seepalast zu prächtigen Gelagen einlädt. Die Göttin *Eir* ist die beste Heilerin. *Gefion* ist eine Fruchtbarkeitsgöttin, die aber auch als Beschützerin der Jungfrauen gilt. Vom schwedischen König *Gylfi* bekam sie durch List die dänische Insel Seeland; darauf soll sie mit Odins Sohn *Skjöld* verheiratet gewesen sein und auf dem Königssitz *Hledra* gewohnt haben. Die Göttin *Fulla* ist Dienerin der *Frigga*, trägt deren Truhe und verwahrt das Schmuckkästchen. Die Asengöttin *Lofn* darf mit Odins und *Friggas* Erlaubnis unter den Menschen Ehen stiften; *Sjöfn* ist neben *Freya* eine weitere Göttin der Liebe, die die Herzen der Männer und Frauen für die Zärtlichkeit öffnet. Die Göttin *Ostara* bringt den Frühling, und *Saga* wohnt als Göttin der Geschichten und Sagen auf dem von Fluten umtosten Göttersitz *Sökkwabeck*, wo sie als Seherin mit *Odin* täglich aus goldenen Schalen trinkt. *Var* ist die Göttin der Eide und Verträge und straft die Eidbrüchigen, auch in Liebesdingen bestraft sie die, die die Treueschwüre brechen. Und die Asengöttin *Syn* ist die Hüterin der Türen und Hallen, ansonsten aber als Göttin nicht bedeutend.

Die Walküren und Walhall

Die Walküren, auch Schildjungfrauen genannt, sind die »Wählerinnen der Gefallenen«. Ursprünglich waren es finstere Kriegsgeister, schwarze Todesengel, die wie Raubvögel über den Schlachtfeldern schwebten und auserwählte Helden aufhoben und nach Walhall brachten. Später werden sie als Odins Schildtöchter verklärt und schweben als liebliche Schwanentöchter wie berittene Amazonen



über dem Kampfgetümmel und verlieben sich auch öfters in sterbliche Helden. In Walhall dienen sie Odin und bewirten die *Einherjer*. Odin sendet diese Geistwesen zu jedem Kampf hinaus, dann reiten sie auf schnaubenden Rossen hin zum Streit und wählen die aus, die fallen sollen, und entscheiden auch über Sieg oder Niederlage. Die gefallenen Helden werden von den Walküren nach Odins herrlichem Saal Walhalla geleitet, dessen Dach aus Schilden gebildet ist. Dort werden sie abends mit Met und köstlichen Speisen bewirtet, während sie sich am Tag gegeneinander in Kämpfen messen. *Einherjer* werden die so zum neuen Leben erweckten gefallenen Helden genannt. Sie speisen auch von dem Fleisch des Ebers *Sáhrimnir*, dem dann in der Nacht das Fleisch aufs Neue nachwächst. Auf diese Weise rüsten sie sich zum letzten Kampf im Ragnarök, wo sie mit Odin und den anderen Asen gegen die Mächte der Unterwelt kämpfen.

Die Weltesche Yggdrasil

Die Asen selbst reiten jeden Tag über die Regenbogenbrücke Bifröst zu der Esche Yggdrasil, dem Weltenbaum, unter dem sie ihre Ratsversammlung abhalten. Diese Esche ist der größte und beste von allen Bäumen. Seine Zweige breiten sich auf die ganze Welt aus und reichen hinauf bis zum Himmel. Doch gewaltiger und wichtiger sind seine drei Wurzeln, und aus jeder davon entspringt eine Quelle: Der Brunnen *Urd*, der Versammlungsort der Götter, liegt unter der Wurzel, die bis Midgard und Asgard geht; er ist der Schicksalsbrunnen, an dem die drei Nornen *Urd*, *Werdandi* und *Skuld* in einer großen Halle ihren Sitz haben. *Urd*, eine alte Frau, ist die Norne der Vergangenheit, ihr Name bedeutet so viel wie Schicksal. *Werdandi*, eine jugendliche Frau, ist die Schicksalsgöttin der Gegenwart, und *Skuld*, eine alterslose Frau, steht für die Zukunft und ist eine unberechenbare Macht. Diese *Nornen* sind die





Schicksalsgöttinnen, die über die Lebenszeit der Menschen entscheiden; zu jedem neugeborenen Kind kommen sie und bestimmen seine Lebensdauer, und auch die Götter unterliegen ihrem Spruch. Auch kümmern sie sich um den Weltenbaum und werfen Wasser aus dem Brunnen Urd und Sand über sein Geäst, damit er grün bleibt. Der *Mimirsbrunnen* ist der Quell der Weisheit, den der Gott Mimir hütet. Er trinkt daraus und gewinnt so die Weisheit, die sich selbst Odin dort von ihm holt. Der Ase muss dafür allerdings ein Auge opfern und als Pfand in den Brunnen legen. Seitdem ist er einäugig. Der dritte Brunnen heißt *Hvergelmir* (der brausende Kessel) und ist an der Wurzel, die über Niflheim liegt. Dort sitzt auch der *Nidhögger*, der von unten am Wurzelwerk der Weltesche nagt. Er ist der Neiddrache und der Widersacher des Adlers, der im Geäst auf der Spitze von Yggdrasil thront. Dieser Vogel beobachtet die ganze Zeit die Welt, und zwischen seinen Augen sitzt noch ein Habicht, der für das Wetter zuständig ist. Zwischen dem Adler und dem Drachen Nidhögger aber springt unentwegt am Baumstamm ein Eichhörnchen namens Rataösk hin und her und überbringt den beiden Widersachern oben und unten die jeweiligen Beschimpfungen; so schürt es immer wieder Zwist, ein Sinnbild für die Welt der Menschen. Und auch eine weitere Drangsal hat die Esche zu ertragen: Vier Hirsche laufen an den Zweigen umher und beißen die Knospen ab. Wenn es zu Ragnarök geht, beginnt aber die Esche zu welken als drohendes Zeichen dafür, dass die Götterdämmerung nahe ist. So verknüpft der Weltenbaum Himmel, Erde und Unterwelt, die zusammen neun Welten bilden:

1. Asgard, die Asenwelt
2. Utgard oder Jötunheim, die Welt der Jötune (Bergriesen)
3. Midgard, die Welt der Menschen
4. Wanaheim, der Aufenthalt der Wanen
5. Muspellheim, die Feuerwelt