

DAS BUCH DER  
KELTISCHEN  
MYTHEN





DAS BUCH DER  
**KELTISCHEN  
MYTHEN**

Von Göttern,  
Kriegern, Feen  
und Druiden

Aus dem Englischen  
von Hubert Mania

Anaconda

Titel der Originalausgabe:

»The Book of Celtic Myths. From the Mystic Might of the Celtic Warriors to the Magic of the Fey Folk, the Storied History and Folklore of Ireland, Scotland, Brittany, and Wales«

Copyright © 2016 by Simon & Schuster, Inc.



Penguin Random House Verlagsgruppe FSC® N001967

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

Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung

© dieser Ausgabe 2018, 2021 by Anaconda Verlag,

einem Unternehmen der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH, Neumarkter Straße 28, 81673 München

Alle Rechte vorbehalten.

Umschlagmotive: Die »Cliffs of Moher« an der Südwestküste der irischen Hauptinsel im Country Clare, Fotolia.com (© UTBP);

Vignette: Ornament mit zwei Vögeln, Fotolia.com (© migfoto)

Umschlaggestaltung: Andrea Kuckelkorn, dyadesign,

Düsseldorf, [www.dya.de](http://www.dya.de)

Satz und Layout: Achim Münster, Overath

Druck und Bindung: CPI books GmbH, Leck

Printed in Czech Republic

ISBN 978-3-7306-0567-7

[www.anacondaverlag.de](http://www.anacondaverlag.de)

# *Inhalt*

EINFÜHRUNG:	
Wer waren die Kelten? .....	9
KAPITEL EINS	
Keltische Mythologie und das Buch der Invasionen ..	15
KAPITEL ZWEI	
Der Ulster-Zyklus und der Finn-Zyklus .....	25
KAPITEL DREI	
Die Muttergöttinnen .....	35
KAPITEL VIER	
Die Götter der Kelten .....	51
KAPITEL FÜNF	
Das Mabinogion .....	69

KAPITEL SECHS	
Die Tuatha Dé Danann .....	81
KAPITEL SIEBEN	
Die Druiden .....	101
KAPITEL ACHT	
Keltische Geschichtenerzähler .....	121
KAPITEL NEUN	
Die Helden .....	141
KAPITEL ZEHN	
Feen und entrücktes Volk .....	157
KAPITEL ELF	
Die Anderswelt .....	175
KAPITEL ZWÖLF	
Der Baum des Lebens .....	191
KAPITEL DREIZEHN	
Heilige Bestien .....	209
KAPITEL VIERZEHN	
Heilige Orte .....	225
KAPITEL FÜNFZEHN	
König Artus und die Kelten .....	247

## KAPITEL SECHZEHN

Der Jahreswechsel ..... 267

## KAPITEL SIEBZEHN

Keltisches Christentum ..... 287

Register..... 309





## EINFÜHRUNG: WER WAREN DIE KELTEN?

*»Der Kelte, seine Cromlechs und seine Steinsäulen werden sich kaum je verändern – es ist fürwahr zweifelhaft, ob sich überhaupt irgendjemand jemals verändert. Trotz der Vielzahl von Leugnern und Verfechtern, von Weisen und Professoren sind die meisten Menschen abgeneigt, mit dreizehn Personen an einem Tisch zu sitzen, beim Einsalzen die Hilfe anderer zu beanspruchen, unter einer Leiter hindurchzugehen oder eine einzelne Elster dabei zu beobachten, wie sie ihren bunt gescheckten Schwanz spreizt.«*

WILLIAM BUTLER YEATS

Ganz gleich, ob es um Krieger, Dichter, Gelehrte oder Hellseher geht – wir sind von den Kelten aus längst vergangener Zeit fasziniert. Die Kelten und ihre Traditionen gehören zu den Grundsteinen unserer Kultur und ihr reiches Erbe lebt in den vielen Millionen Menschen fort, die behaupten, keltischen Ursprungs zu sein.

Aber wer waren die Kelten eigentlich? Auf den folgenden Seiten werden wir Wunder und Weisheit dieses geheimnisvollen Volkes erkunden.

Das Volk, das wir die Kelten nennen, tauchte vor ungefähr siebentausend Jahren am Kaukasus auf. Rasch zogen sie nach Westen und ließen sich in den Gegenden nieder, die wir heute

Frankreich, Deutschland, Spanien und Italien nennen. Schließlich überquerten sie die Nordsee und siedelten in Britannien und Irland.

Die Kelten hatten keine körperlichen Alleinstellungsmerkmale. Mit dem Begriff »Kelten« definieren wir heutzutage Menschen, die zu einer bestimmten Sprachfamilie gehörten, die Schottisch-Gälisch, Irisch, Manx – die Sprache der Bewohner der Insel Man –, Kornisch, Walisisch und Bretonisch umfasst. Leider sind die meisten keltischen Sprachen inzwischen ausgestorben. Nur wenige haben die Zeiten überdauert und werden auch heute noch gesprochen, wie beispielsweise die walisische Sprache.

Als die Kelten Richtung Westen zogen, stießen sie auf altertümliche Monumente, die von jenen errichtet worden waren, die das Land vor ihnen bewirtschaftet hatten – Kreise aufrechtstehender Steine, die wie einsame Finger in den Himmel wiesen. Häufig waren in abgesondert stehenden Steinen Muster aus Spiralen und Wirbeln eingeritzt. Die Kelten webten sie in ihre Mythen ein. Die Steine, so sagten sie, kennzeichneten Eingänge in eine andere Welt. Dort lebten die Tuatha Dé Danann, ein seltsames, für seine große Zauberkunst berühmtes Volk.

Das auffälligste Merkmal der frühen Kelten war ihre außerordentliche Kunstfertigkeit. Als hochqualifizierte Metallverarbeiter führten sie in ganz Europa die Eisenschmiedekunst ein, was Fortschritte in Landwirtschaft und Kriegsführung mit sich brachte. Aus den Werkstätten der keltischen Schmiede stammten einerseits landwirtschaftliche Geräte und andererseits Furcht einflößende Waffen wie Schwerter und Speere sowie große Räder für Fuhrwerke und Streitwagen. Solche Objekte

waren in der keltischen Zivilisation, die ungefähr 300 Jahre vor unserer Zeitrechnung in Norditalien aufkam und als Latènekultur bekannt wurde, weit verbreitet. Es waren genau diese Menschen, die den künstlerischen Stil verfeinerten, den wir heute mit den Kelten in Verbindung bringen: Wellenlinien, Spiralen, und das erste Auftauchen dessen, was wir als den keltischen Knoten kennen – schwungvolle Muster ineinander verschlungener Schleifen und Kurven. Das Volk der Latènekultur wuchs und gedieh, bis es sich mit Rom, der aufsteigenden Macht in Europa, auseinandersetzen musste.

Julius Caesar beschrieb in seinen »Commentarii de Bello Gallico« (»Der Gallische Krieg«), wie die Unterwerfung der europäischen Kelten durch die Römer begann. Diese noch lange nach Caesars Ermordung im Jahr 44 v. u. Z. fortdauernde Auseinandersetzungen fanden im letzten Abschnitt des 1. Jahrhunderts v. u. Z. und noch 150 Jahre danach statt. Am Ende waren die Kelten zwar bezwungen worden, doch ihre Kultur sollte weiterbestehen. Kelten hatten die Nordsee überquert und waren auf den britischen Inseln gelandet. Sie ließen sich im Süden und im Norden nieder und fassten auch im Westen Fuß, im heutigen Irland.

## **KELTISCHE GESELLSCHAFT**

Jede keltische Gesellschaft war in Stammesgruppen aufgeteilt, in die sogenannten *Tuatha*. Ein Tuath war wie ein Königreich en miniature, ein Familienverband, der normalerweise die Abstammung von einem gemeinsamen Vorfahren geltend machte.

Jeder Tuath wurde von einem König (oder manchmal auch von einer Königin) regiert, der (oder die) zumeist behauptete,

ein Nachfahre einer oder mehrerer alter Stammesgottheiten zu sein. In Friedenszeiten war der König sowohl Herrscher als auch für die Rechtsprechung zuständig. Wenn sich Konflikte ergaben, war er der Kriegsherr. Der König erwarb sein Amt durch die symbolische Hochzeit mit dem Land, das als Göttin personifiziert war. Dieses Ritual der Amtseinsetzung gewährleistete die Fruchtbarkeit des Landes und wird in mythologischen Erzählungen endlos wiederspiegelt.

Unter dem König standen die Adligen oder *flaitha*, Krieger, Handwerker, Anwälte, Dichter und andere qualifizierte Bürger. Unter den Adligen standen die Freien, die die Herden hüteten, den Boden beackerten und Pacht an die Adligen zahlten.

In einer bemerkenswerten Hinsicht unterschieden sich die Kelten von ihren Nachbarn: Frauen nahmen eine wichtige Stellung in der Gesellschaft ein. Viele der bedeutendsten Gottheiten in der keltischen Götterwelt waren weiblich, von mächtigen, nährenden Erdmüttern bis zu grimmigen Kriegsgöttinnen. Die Frauen der keltischen Mythologie werden außerdem als mutig, einfallsreich und sogar als durchtrieben geschildert. Diese Heldinnen taten, was sie wollten und wann sie es wollten, selbst wenn sie dadurch eine Katastrophe heraufbeschworen.

Keltische Ehefrauen begleiteten häufig ihre Ehemänner in den Kampf und gaben sich nicht immer damit zufrieden, im Hintergrund zu bleiben. Es gibt zahlreiche Berichte über keltische Kriegerinnen und ihre Erfolge auf dem Schlachtfeld. Einige dieser Kriegerinnen erzielten dabei so bemerkenswerte Leistungen, dass sie zu Lehrmeisterinnen der Kriegskunst wurden und eigene Kriegsakademien besaßen. Viele von ihnen wurden zu Legenden.

## DIE ANDERSWELT

Die keltischen Mythen bezeugen den Glauben an Reinkarnation und an ein Leben nach dem Tod. Die Geschichten erzählen von der Anderswelt, denn obwohl deren Eingänge normalerweise unter der Erde liegen, glaubte man, sie sei mit der Welt der Menschen verknüpft. Zu bestimmten Jahreszeiten und in bestimmten Regionen konnten die Schleier oder Nebel, die die eine Welt vor der anderen verbargen, gelüftet werden, sodass Menschen und Geister gleichermaßen von einer Welt zur anderen gelangen konnten.

Ein solcher in der walisischen Anderswelt befindlicher Ort war Annwn, die Insel der Äpfel, die später als Avalon Bekanntheit erlangen sollte und grundlegend in der Artuslegende verankert ist. Wenngleich Artus als ein christlicher König dargestellt wird, wird er zum Sterben nach Avalon gebracht, nachdem er von seinem Neffen Mordred tödlich verwundet wurde. Heute wird Avalon häufig mit dem großen Hügel in Verbindung gebracht, der sich über der Stadt Glastonbury in Südengland erhebt.

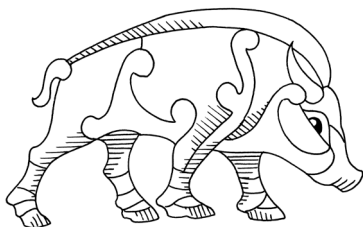
In den keltischen Sagen wimmelt es von Ereignissen, die mit Reinkarnation zu tun haben. Ein wiederkehrendes Charakteristikum in Kampfgeschichten ist dabei der Kessel oder die Quelle der Wiedergeburt, durch den erschlagene Krieger ins Leben zurückkehren.

Die Kelten waren ein zutiefst spirituelles und künstlerisch begabtes Volk. Götter, Magie und Weisheit spielten in ihrem Leben eine wichtige Rolle. Auf den folgenden Seiten werden wir gemeinsam die Legenden erkunden, die ihre Bardensangen, wenn sich die Menschen um das Feuer versammelten und ein blasser Mond auf die stillen, aufrechtstehenden Steine schien.



## KAPITEL EINS

# *Keltische Mythologie und das Buch der Invasionen*



**D**ie Kelten verabscheuten bekanntermaßen schriftliche Aufzeichnungen. Sie bewahrten keine Dokumente, Chroniken oder Ahnentafeln auf und zogen es vor, ihre religiösen Lehren durch geheiligte mündliche Überlieferungen der Druiden zu pflegen. Leider ging der größte Teil dieser alten Weisheit mit der Ankunft des Christentums auf den Britischen Inseln für immer verloren. Das Druidentum wich vor dem ungebremsten Bekehrungseifer der nach Westen ziehenden Christen zurück, und als niemand mehr die Aufgabe der Barden übernahm, gerieten die alten Traditionen allmählich in Vergessenheit. Ironischerweise fiel die Aufgabe, die Überbleibsel der keltischen Sagenwelt aufzuzeichnen, den christlichen Klöstern zu, sodass der Rest der keltischen Weisheit von denen bewahrt wurde, die sie zerstört hatten.

## QUELLEN KELTISCHER MYTHOLOGIE

Als die Druiden noch Einfluss hatten, wurden die alten mündlich überlieferten Sagen und Geschichten streng geheim gehalten. Erst als die druidische Tradition verblasste, verbreiteten sich diese Geschichten unter der Bevölkerung. Im 7. Jahrhundert nahm sich die Irische Kirche vor, die keltische Mythologie zu bewahren, und die Klöster fingen an, die heidnischen Geschichten aufzuschreiben. Die christlichen Gelehrten schrieben die alten Götter zu menschlichen Wesen, Helden und Zaubern um, deren Fabeln sie als die Geschichte der Kelten betrachteten. Außerdem fügten die Mönche den Geschichten häufig christliche Elemente hinzu und verfälschten sie dadurch fast bis zur Unkenntlichkeit.

Da aber diese Fabeln als Chroniken dargestellt werden, missachten sie jegliche absichtliche Erkundung theologischer Vorstellungen der Kelten, was zu einem Mangel an Schöpfungsgeschichten über Erde und Menschheit führt. Allerdings geben die Mythenzyklen einen sehr guten Einblick in die alten keltischen Bräuche und Lebensweisen und offenbaren obendrein eine Menge über den Charakter der alten Götter und Göttinnen.

Der größte Reichtum der keltischen Sagenwelt ist in den drei wichtigsten Textsammlungen enthalten, die als der Mythologische Zyklus, der Ulster-Zyklus und der Finn-Zyklus bekannt sind. Eine ungenauere, weniger angesehene Sammlung nennt sich Historischer oder Königs-Zyklus und ist eine Aufzeichnung des Lebens und der Abenteuer der legendären irischen Könige. Eine weitere populäre Quelle mythologischer



Erzählungen ist das *Mabinogion*, eine Sammlung walisischer Mythen mit frühen Elementen der Artussage.

## DER DAGDA UND BRIGID

Gemäß einer Version des keltischen Ursprungsmythos', der nicht in dem Buch der Invasionen enthalten ist, herrschte am Anfang eine große Leere. Obwohl die Erde existierte, war sie im Chaos versunken, alles blubberte und kochte durcheinander. Aus dem Himmel flossen Wasserströme herab, die die Vulkane kühlten und die Wüsten bewässerten. So entstand Leben.

Aus dem neu gebildeten Erdboden entsprang ein großer Baum, eine heilige Eiche, die *Bíle* genannt wurde. Das göttliche Wasser, *Danu* genannt, nährte und sättigte sie, bis sie zwei große Eicheln hervorbrachte. Aus der ersten Eichel entsprang ein Gott, der *Dagda*, der männlich und als »der Gute Gott« bekannt war. Aus der zweiten Eichel kam eine Göttin namens *Brigid* hervor, »die Erhabene«.

Die Zwei ließen sich an einem großen Fluss nieder. Da er seinen Ursprung in *Danu* hatte, nannten sie ihn *Danuvius*, ein Name, der bis auf den heutigen Tag in der Donau erhalten blieb, die durch den europäischen Kontinent fließt. Der *Dagda* und *Brigid* erbauten vier große Städte: *Falias*, *Gorias*, *Finias* und *Murias*.

Die Nachkommen des *Dagdas* und *Brigids* wohnten in diesen Städten. Diejenigen, die vor allem *Brigid* und das Wissen, das sie vermittelte, verehrten, erlernten Handwerke sowie die Heil- und Dichtkunst. Das frühe keltische Wort für »Wissen« hieß *vid*, während das Wort für »Eiche« *dru* lautete. Also wurden mit der Zeit diejenigen Menschen, die Wissen von der heiligen Eiche erworben hatten, zu *Druiden*.

---

### DIE KINDER DER GÖTTER

Die beiden wichtigsten Kinder des Dagdas und Brigids waren Nuada und Ogma. Nuada war des Dagdas Lieblingssohn, während Ogma mehr von seiner Mutter geliebt wurde. Er war bekannt als Ogma mit dem »Sonnentanz« und erfand das Schreiben in einer Kalligrafie, die Ogam genannt wurde.

---

Schließlich versammelten der Dagda und Brigid ihre Kinder um sich und sagten ihnen, es sei ihnen bestimmt, die Erde zu bevölkern.

Die Kinder des Dagdas und Brigids verließen ihre Städte und reisten zu der Insel des Schicksals, wo sie darauf warteten, dass sich ihre Bestimmung erfüllen möge. Drei der Kinder waren wunderschöne Schwestern und hießen Banba, Fódla und Ériu, und jede von ihnen hoffte, dass die Insel des Schicksals nach ihr benannt werden würde. So kamen die Kelten nach Irland.

---

### ABWEICHENDE VERSIONEN

In anderen Versionen des Mythos vom Dagda und Brigid ist sie seine Tochter und nicht seine Partnerin. Nuada wird manchmal als Vorläufer des Dagdas und Hochkönig des Tuatha Dé Danann Volk der Danu und Ogma als der Halbbruder des Dagdas bezeichnet.

---

## DAß BUCH DER INVASIONEN

Das Hauptwerk des Mythologischen Zyklus' ist als das Buch der Invasionen bekannt und ignoriert keltische Mythen über

den Ursprung der Welt. Es wurde im 12. Jahrhundert von irischen Mönchen zusammengestellt und gibt vor, eine chronologische Geschichte aufeinanderfolgender Wellen eindringender Stämme zu sein, die das alte Irland angeblich eroberten. Allerdings sind die meisten hier versammelten Geschichten von anstößigen Stellen gereinigte Versionen uralter Geschichten über keltische Götter und Göttinnen.

### DER SOHN NOAHS

Das Buch der Invasionen beginnt mit dem biblischen Bericht über die Sintflut. Im Gegensatz zur kanonischen Version der Flutgeschichte enthielt die Version der Mönche aus dem 12. Jahrhundert eine überraschende Wendung. Ein keltischer Sohn Noahs namens Bith (was »Leben« bedeutet) wird aus der Arche seines Vaters verbannt und baut sich daher seine eigenen Schiffe. Er segelt ins Unbekannte hinaus; und alle Schiffe außer seinem eigenen gehen verloren. Biths einsames Schiff irrt monatelang umher, bis es schließlich Irlands Küste erreicht, wo die Passagiere die Flut erwarten. Irgendwann kommt sie und vernichtet alle außer einem einzigen Mann namens Fintan, der viele Tausend Jahre überlebt, indem er sich in die Gestalten verschiedener Tiere verwandelt.

Es war Fintan, so behaupteten die Mönche, der nach so vielen Jahren mit dem Habitus eines alten Druiden zurückkehrte und den Gälern die Ankunft des heiligen Patrick prophezeite, den er als »einen Druiden unbekanntes Glaubens« beschreibt. Patrick würde Fintan, gemäß seiner Prophezeiung, von seinen Sünden reinwaschen und ihm gestatten, seine endlosen Wanderungen zu beenden.

---

## DIE FÜNF PROVINZEN IRLANDS

Fintan wird auch die traditionelle Teilung Irlands in fünf Provinzen zugeschrieben: Ulster, Leinster, Connacht und Munster, die alle zusammen Meath umringten, wo sich der Hügel von Tara befand, der legendäre Amtssitz der irischen Könige.

---

Als Biths Zeit vorbei war, blieben die Inseln menschenleer, bis Partholon kam, ein weiterer Nachkomme Noahs, der mit der nächsten Welle von Kolonisten die irische Küste betrat. Partholon ist erfolgreicher bei der Kolonisierung als Bith. Er widmet sich dem Geschäft der Besiedlung, errichtet Häuser, baut Nutzpflanzen an und kämpft gegen monströse, mutierte Invasoren, die sich Fomorianer nennen.

## DIE FOMORIER

Die Fomorianer waren dämonische Wesen im klassischen Sinn und die ursprünglichen Einwohner von Irland. Sie kämpften gegen Partholon und seine Nachkommen, wobei sie übernatürliche Kräfte und ihre kriegerischen Fähigkeiten einsetzten.

## TUAN, DER GESTALTWANDLER

Es sind nicht die Fomorianer, die Partholons Siedler ins Verderben schicken, sondern eine tödliche Krankheit. Alle sterben, außer einem Neffen Partholons namens Tuan. Dieser einsame Überlebende spiegelt Fintans Geschichte auf eigentümliche Weise wider, denn auch er muss aufeinanderfolgende Gestaltwandlungen durchmachen. Tuan wird zum Hirsch, der eine ganze Rotwildherde anführt, zum Bär, der durch die Wälder

streift, und zum Adler, der sich in die Lüfte erhebt. Schließlich wird er zum Lachs und schwimmt in den geheiligten Gewässern, bis die Menschen nach Irland zurückkehren.

Der Lachs Tuan wird gefangen und von einer irischen Königin verzehrt, die wiederum seine Mutter wird. Der wiedergeborene Tuan kommt mit seiner vollständigen Weisheit zur Welt und erzählt dem Volk seiner Mutter die Geschichte Irlands. Er setzt die Sage an dem Punkt fort, wo sie aufhörte, nämlich mit Partholons Nachfolger Nemed und dessen Volk, das von den Fomoriern aus Irland vertrieben wurde und das als der edle Stamm der Göttin Danu (Tuatha Dé Danann) und als die boshaften und tollpatschigen Firbolg zurückkehren.

---

### DIE FIRBOLG

Die Firbolg («Beutelmänner») waren ebenfalls Invasoren Irlands, die die Tuatha Dé Danann in der Schlacht von Mag Tuired schlugen. Sie zogen sich auf die Aran-Inseln vor der Westküste Irlands zurück, wo sie das große Fort Dun Aonghusa gebaut haben sollen.

---

Nemed soll ein skythischer Grieche sein, der mit seinen vier Söhnen nach Irland kommt. Nemed und seine Anhänger werden von den Fomoriern versklavt und unterdrückt, bis sie schließlich von ihnen vertrieben werden. Manche ziehen an entfernte Küsten, um in Ruhe gelassen zu werden und werden zu Vorfahren der Firbolg. Die anderen reisen Richtung Westen, wo sie in den magischen Künsten unterrichtet werden. Nemed's Nachkommen kehren viele Jahre später als die Tuatha Dé Danann zurück, vertreiben die Fomorien und erobern Irland zurück.

## DIE TUATHA DÉ DANANN

Die Fírbolg-Stämme werden ebenfalls von den Tuatha Dé Danann, dem »Volk der Göttin Danu«, bezwungen, die keine Geringeren sind als die verkappten Götter der heidnischen Kelten. Die Geschichten der Tuatha Dé Danann stellen die beste Aufzeichnung keltischer Sagen bereit – die Götter sind ihrer Göttlichkeit beraubt, behalten aber ihre magischen Kräfte und Fähigkeiten. Die Götter der Iren werden im Buch der Invasionen lediglich als ein weiterer Erobererstamm geschildert, wenn auch mit fantastischen okkulten Kräften ausgestattet. Lugh, ein Held der Dé Danann, besiegt schließlich die Fomorier, indem er sie ins Meer treibt.

---

### GEN WESTEN REISENDE

Die Werke des Fantasyautors J.R.R. Tolkien haben ihre Wurzeln in alten nordischen und irischen Mythen. Manche Kritiker haben behauptet, dass die Elben, die in Tolkiens Ringtrilogie »gen Westen segeln«, von der Geschichte der Tuatha Dé Danann inspiriert sind, die sich mit der Ankunft der Gäl in die Unterwelt zurückziehen. Tolkien selbst jedoch bekannte sich dazu, im Allgemeinen nicht viel von keltischen Dingen zu halten. Er zog die skandinavischen Zivilisationen vor, und benutzte viele ihrer Namen für seine Figuren und Geschöpfe.

---

## DIE ANKUNFT DER MILESIER

Die Tuatha Dé Danann regieren Irland weiterhin in Frieden bis zur Ankunft der letzten Invasoren, der gallischen Milesier. Die Milesier werden nach ihrem Häuptling Míl benannt. Sie segeln

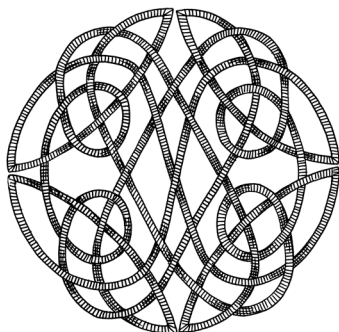
also auf den Rat druidischer Seher nach Irland, und unter ihnen befindet sich Míls Sohn, der legendäre Barde Amergin. Die Milesier werden von den Dé Danann nicht willkommen geheißen, und viele erbitterte Kämpfe folgen, in deren Verlauf die Könige beider Stämme getötet werden. Letzten Endes schließen die kriegsführenden Parteien einen Kompromiss. Die Milesier werden die oberirdische Welt des Tageslichts regieren, während das Volk der Danu die Anderswelt übernimmt und zur Legende wird. Seitdem werden sie Sídh genannt, das Volk der Feenhügel.





## KAPITEL ZWEI

# *Der Ulster-Zyklus und der Finn-Zyklus*



**D**er Ulster-Zyklus wurde in zwei Werken erzählt: im Buch der Dun-Kuh aus dem 11. Jahrhundert und im Gelben Buch von Lecan aus dem 14. Jahrhundert. Der Ulster-Zyklus erzählt die Abenteuer einer Abfolge großer Helden, insbesondere die Geschichte von Cú Chulainn, eines monströsen Kriegers von ungeheurer Grausamkeit. Der Zyklus beginnt mit der Fabel von Fergus, eines unfassbar riesenhaften Königs von Ulster. Fergus möchte Nessian, die Witwe seines Bruders, heiraten, die nur dann einwilligt, wenn Fergus ihren jüngsten Sohn zum König macht. Fergus ist heilfroh, seine Verantwortung loszuwerden und stimmt sogleich zu, und so wird der sieben Jahre alte Connor König von Ulster.

Trotz der Jugend König Connors klappte alles wunderbar unter seiner Herrschaft, bis etwas Furchtbares passierte. Ein wohlhabender Rinderzüchter namens Crunnchu prahlte damit, seine Frau Macha könnte als schnelle Läuferin die Streitwagen des Königs hinter sich lassen. Trotz ihrer Proteste zwang der König die hochschwangere Macha, sich dem Wettlauf zu stellen. Sie gewann zwar das Rennen, doch die Anstrengung erwies sich als zu groß. Nachdem sie Zwillinge geboren hatte, verchied sie auf der Ziellinie und verfluchte zuvor die gefühllosen Männer aus Ulster, bei jeder Bedrohung des Königreichs die Schmerzen erleiden zu müssen, die eine Frau in den Wehen ertragen muss. Machas Fluch zog neun Generationen von Männern aus Ulster in Mitleidenschaft, bis der halbgöttliche Held Cú Chulainn geboren wurde.

---

### MACHA UND DIE MORRÍGAN

Macha, eine der frühen keltischen Göttinnen, wurde häufig als Pferd dargestellt, manchmal wird sie auch als Teil der Morrígan betrachtet, einer Göttin, die für drei Bereiche zuständig ist: Fruchtbarkeit, Krieg und Tod. Macha standen die Köpfe der in der Schlacht Getöteten zu. Die Morrígan ihrerseits wird manchmal als die Königin der Schlachten bezeichnet und wird häufig von ihren Schwestern Badh, der Krähe, Nemain, der Boshaften und Fea, der Gehässigen, begleitet.

---

### CÚ CHULAINN, DER GROSSE

Cú Chulainns Name bedeutet »Jagdhund des Culann«. Als mächtigster aller keltischen Helden war er der Sohn des Gottes

Lugh. Seine Mutter war Dechtire (auch als Deichtine bekannt), die Schwester von König Conchobar mac Nessa, dem Herrscher von Ulster. Zwei Pferde wurden im selben Augenblick geboren wie er, also nahm er sie in Besitz – den Grauen von Macha und den Schwarzen von Saingliu.

Wie viele andere mythische Helden vollführte auch er bereits als Junge Heldentaten. Als er einmal zu spät zu einem Bankett kam, das im Haus von Culann, einem bedeutenden Handwerker und Schmied, gegeben wurde, stand er vor dem Hund des Schmieds, der die Zähne fletschte und ihn anknurrte. Der Junge fühlte sich von dem wütenden Tier bedroht und stopfte dem Biest einen Ball in die Kehle, und als es daran würgte, packte er es und zerschmetterte es an der Wand, sodass es tot zusammenbrach. Culann trauerte um sein loyales Tier, der Junge aber bedauerte seine Tat und sagte, er selbst werde von nun an die Pflichten des Hundes erfüllen. So kam er zu seinem Namen, Jagdhund des Culann.

Wie die meisten großen Helden ist auch Cú Chulainn mit magischen Waffen ausgerüstet. Dazu gehören ein Speer, der ausschließlich tödliche Wunden reißt, und ein Visier, das ihm der Meeresherr Manannan mac Lir gab. In der Schlacht überkommt ihn eine Raserei, die ihn wie in ein Monstrum verwandelt erscheinen lässt, erfüllt von Zorn und einzig darauf bedacht, seine Feinde zu vernichten.

## DER RINDERRAUB VON COOLEY

Die wichtigste Erzählung des Ulster-Zyklus ist bekannt als der Rinderraub von Cooley (Táin bó Cuailnge). Es ist die Geschichte zweier magischer Stiere. Das sind Donn Cuailnge, der

braune Stier von Cooley, und Finnbennach, der Stier von Ai mit weißen Hörnern. Der weißgehörnte Stier gehört der reichen, mächtigen und außerordentlich habgierigen Königin Medb (Maeve), deren enorme Gier nicht gestillt werden kann. Medb will ihren untauglichen Ehegatten Ailill erniedrigen und begehrt den brauen Stier, um ihren bereits beträchtlichen Reichtum noch zu vermehren. Als sie von der mysteriösen Heim-suchung der Männer von Ulster erfährt, rückt sie mit ihrem Heer an, um den großen Stier zu fangen.

---

#### DIE STIERE VON COOLEY

Der braune und der weiße Stier von Cooley sind natürlich keine gewöhnlichen Rinder, sondern das Ergebnis einer magischen Schlacht zwischen zwei verwunschenen Gestaltwandlern – ein Paar törichter Zauberer, deren Ende auf passende Weise zustande kam.

---

Medbs Heere sind sich jedoch der Existenz von Cú Chulainn nicht bewusst und treffen schon bald auf heftigen Widerstand. Der schlaue Cú Chulainn beruft sich auf das Recht des Zweikampfs, hält Medbs Armee monatelang hin und erschlägt jeden Vorkämpfer, den ihm die Königin schickt.

Cú Chulainns Ablenkungen sind erfolgreich, während sich die Männer von Ulster von den Wehen erholen und es nach und nach schaffen, Medbs dezimierte Truppen mühelos zu besiegen.

Aber Königin Medb ist gerissen. Es gelingt ihr, den Stier zu stehlen, während die Männer durch die Gefechte abgelenkt

sind. Schließlich ist alles Kämpfen vergebens. Die zwei Stiere greifen eine alte Streitigkeit wieder auf und fangen schon bald an, gegeneinander zu kämpfen, um festzustellen, wer dem anderen überlegen ist. Die Fehde zwischen den Stieren wütet die ganze Nacht und erstreckt sich über ganz Irland hinweg, bis schließlich Finnbennach, der Stier mit den weißen Hörnern, tot am Boden liegt. Der siegreiche braune Stier bricht aus und kehrt nach Ulster zurück, wo auch er seinen Wunden erliegt.

Natürlich ist Medb noch nicht fertig mit Cú Chulainn und sinnt mit List und Tücke auf Rache. Cú Chulainn steht, wie die meisten keltischen Helden, unter einem *Fluchgelübde*, einem magischen Verbot, das zum Fluch wird, sobald man es übertritt. Cú Chulainns Fluchgelübde besteht darin, dass er jede Mahlzeit annehmen muss, die man ihm anbietet, nur Hundefleisch darf er niemals essen. Als Medb hinter sein Tabu kommt, ist ihre Lösung simpel: Sie bietet dem Helden ein Mahl aus Hundefleisch an. Spirituell erledigt, wird Cú Chulainn mühelos besiegt, niedergestreckt durch Luguids Speer, der angeblich von Vulkan selbst geschmiedet wurde.

## FIONN UND DIE FIANNA

Der Finn-Zyklus beschäftigt sich mit dem Helden Fionn mac Cumhaill (Finn MacCool) und seinen Anhängern, den Fianna. Fionn soll eine Gestalt des allgegenwärtigen keltischen, gehörnten Gottes Cernunnos sein, eine Waldgottheit, die im Lauf der Zeit schließlich menschliche Züge annahm. Die meisten in Geschichten über Fionn verwendeten Namenskonventionen – von seinem jugendlichen Pseudonym bis zum Namen seiner Ehefrau – haben mit Hirschgeweihen zu tun.

Die Fionn-Legende beginnt damit, dass er als junger Mann – zu dieser Zeit noch Demne (»Hirschkalb«) genannt – bei dem Druidendichter Finnegas in die Lehre geht. Fionns Heldenlaufbahn setzt ein, als er von dem Druiden beauftragt wird, ihm einen magischen Lachs zuzubereiten. Fionn wird streng ermahnt, nicht einen einzigen Bissen davon selbst zu essen, da die Zauberkraft des Fisches allein Finnegas vorbehalten sei – doch während der junge Mann das Feuer schürt, bildet sich auf der Haut des Fisches eine Brandblase, die Fionn gedankenlos mit dem Daumen aufsticht. Als er an seinem verbrannten Finger leckt, wird die Weisheit des Lachses auf ihn übertragen, und Fionn empfängt die Gabe der Weissagung.

---

#### FIONNS GESCHICHTE IN ANDEREN SAGENKREISEN

Fionns Geschichte hat eine Parallele in der walisischen Mythologie. Hier ist es Gwion, der es auf den Kessel der Weisheit der Göttin Ceridwen abgesehen hat. Als er zufällig die Gabe der Weissagung empfängt, gerät die Göttin in Wut. Gwion verwandelt sich in ein Weizenkorn und Ceridwen wird zu einer Henne, die ihn verschlingt. Als sie wieder zur Frau wird, ist sie schwanger mit ihm und bringt ihn bald darauf zur Welt. Ceridwen stopft den Säugling in einen Sack und wirft ihn in einen Fluss. Er wird von einem König gefunden, der ihn Taliesin nennt, was »glänzende Stirn« bedeutet.

---

#### DIE FIANNA

Nach vielen Abenteuern befindet sich Fionn kurz vor dem Samhain, dem ersten Monat des Winterhalbjahrs, zurück in

Tara am Hof des irischen Hochkönigs Cormac mac Art. Statt sich auf den Feiertag vorzubereiten, wie Fionn es erwartet hat, ist das Königreich in Aufruhr und Panik. Während Fionns Abwesenheit ist Cormacs Königreich von einem boshaften Gespenst heimgesucht worden, einem immer wiederkehrenden Geist der Tuatha Dé Danann. Es ist Aillen mac Midna, ein Musiker, der jedes Jahr zu Samhain auftaucht. Zunächst beruft er sich auf die Gastfreundschaft des Königs, doch später öffnet er sich die Türen durch Zauber. Dann spielt er eine betörende Melodie, die alle am Hof in Schlaf versetzt. Anschließend streift er nächtelang durch die Landschaft und legt mit seinem feurigen Atem das Königreich in Schutt und Asche.

Fionn bietet König Cormac seine Dienste an. Er will das Land gegen den übernatürlichen Feind beschützen und verlangt als Gegenleistung die Erfüllung eines Wunsches. Genau wie Cú Chulainn ist auch Fionn besessen von einem magischen Speer, der in der Anderswelt geschmiedet wurde. Als der Geist erscheint, sticht Fionn sich selbst mit dem Speer, um wach zu bleiben und den Schlafbann abzuwenden. Als Aillen den Mund öffnet, um seine Flammen auszustoßen, lässt Fionn seinen unbezwingbaren Speer fliegen und reißt im Rücken des Ungeheuers eine tödliche Wunde. Nach der Erfüllung seiner Aufgabe kehrt er zu König Cormac zurück, um die Gefälligkeit einzulösen: die Führung der Fianna, einer Streitmacht von 20 000 Mann.

Die Fianna sind eine Elitetruppe von Kriegeren, die sowohl dichterisch begabt, als auch in den Kriegskünsten bewandert sind. Zusätzlich müssen die Krieger beweisen, dass sie stark und geschickt sind – ein Mann, der sich den Fianna anschließen will, muss imstande sein, über eine Stange hinwegzuspringen,

die so hoch liegt wie er selbst groß ist, eine auf Kniehöhe angebrachte Stange zu unterqueren und einen Dorn aus seinem Fuß zu ziehen – und all das während eines Tempolaufs. In einem weiteren Test wird der Kandidat bis zur Hüfte im Sand vergraben, wo er sich gegen Speere schwingende Krieger verteidigen muss und dabei nur einen Stab und einen Holzschild benutzen darf.

### DAS ROTE REH

Fionn und seine Krieger bestehen viele Abenteuer und gewinnen manche Schlacht. Wenn Fionn jedoch nicht bei den Fionna ist, zieht er die Gesellschaft seiner magischen Hunde, Bran und Sceolan, vor. Seine Hunde sind, wie er selbst, das Produkt einer magischen Vermählung. Ihre Mutter war eine Zauberfee.

Eines der berühmtesten Fionn'schen Abenteuer findet bei einem Jagdausflug mit Bran und Sceolan statt, wo er einem wunderschönen roten Reh begegnet. So sehr Fionn dieses Reh auch begehrt, seine verzauberten Hunde scheuen vor ihm und weigern sich, es anzugreifen. Verblüfft beobachtet er, wie seine Hunde fröhlich mit seiner potenziellen Beute über die Wiese tollen.

Ein enttäuschter Fionn gibt schließlich auf und macht sich auf den Weg nach Hause, aber das Reh folgt ihm. Als die Jagdgesellschaft durch das Tor von Fionns Anwesen zieht, verwandelt sich das rote Reh plötzlich in eine schöne Frau. Sie heißt Sadhbh («Hirschkuh») und hat unter einem Fluch gestanden, weil sie die Annäherungsversuche eines liebestrunkenen Druiden abgewehrt hatte. Weil Fionns Hunde ihr Dilemma erkann-