

Buch "Der germanische Götterhimmel". Das Buch ist geschrieben von [Voenix](#) und erschienen im [Arun-Verlag](#). Die Texte dienen der Grundinformation und sind ein schönes Nachschlagewerk über die einzelnen Götter, Begebenheiten, Helden und so weiter. Da Voenix nicht nur Schriftsteller, sondern auch Künstler ist, darfst Du in dem Buch auch zu jedem Thema ein gelungenes Bild erwarten. Die Texte stimmen nicht immer mit unserer Meinung, bzw. der Meinung des traditionellen germanischen Heidentums überein, sie dienen lediglich der Grundinformation zu dem Thema und sind einfach als schönes Nachschlagewerk zu bestimmten Göttern, Begebenheiten und so weiter gedacht.



Haupt,- und Nebengötter:

- [Odin, der Allvater](#)
- [Frigg, die Göttermutter](#)
- [Thor, der Donnerer](#)
- [Freyja, die Liebesgöttin](#)
- [Freyr, der Herr](#)
- [Balder, der Lichtgott](#)
- [Loki, der Widersacher](#)
- [Iduna, die Verjüngende](#)
- [Tyr, der Kriegsgott](#)
- [Heimdall, der Wächter](#)
- [Fjörgyn, die Erdmutter](#)
- [Bragi, der Skalde](#)
- [Hel, die Todesgöttin](#)
- [Forseti, der Vorsitzende](#)
- [Njörd, der Wanengott](#)
- [Ullr, der Bogengott](#)
- [Skadi, die Wintergöttin](#)
- [Mani, der Mond](#)
- [Sol, die Sonne](#)
- [Hödur, der Blinde](#)
- [Sif, die Korngöttin](#)
- [Gefion, die Gebende](#)
- [Widar, der Stille](#)
- [Eir, die Pflegende](#)
- [Vali, der Rächer](#)
- [Lofn, die Tröstliche](#)
- [Snotra, die Kluge](#)

Odins Gestalten, Helfer, Attribute und Abenteuer:

- [Hangatyr, der Hängegott](#)
- [Mimirs Brunnen](#)

Riesen:

- [Hyndla, die Zauberin](#)
- [Ymir, der Urzeitriese](#)
- [Ran, die Räuberin](#)
- [Ägir, der Meeresriese](#)
- [Gerda, die Verlockende](#)
- [Hrungnir, der Lärmer](#)
- [Grid, die Helfende](#)
- [Thökk, die Verneinende](#)
- [Surt, der Schwarze](#)

Die Heldensage:

- [Hagen von Tronje](#)
- [Sigdrifa, die Siegreiche](#)
- [Andwari, der Vorsichtige](#)
- [Das Rheingold](#)
- [Siegfried, der Drachentöter](#)
- [Brünhild, Königin von Island](#)
- [Kriemhild, die Prinzessin](#)
- [Regin, der Mächtige](#)
- [Gunther, König von Burgund](#)

Tiere innerhalb der Schöpfungslehre:

- [Sleipnir, der Schnelle](#)
- [Hugin und Munin](#)
- [Fenrir, der Riesenwolf](#)
- [Aar, der Adler](#)
- [Ratatösk, das Flinke](#)
- [Nidhögg, die Leichenkauerin](#)
- [Eikthyrnir, der Hirsch](#)
- [Jörmungand, die Schlafende](#)

- [Swafnir, der Verschlagene](#)
- [Grimnir, der Maskierte](#)
- [Gungnir, der Speer](#)
- [Draupnir, der Tröpfler](#)
- [Walküren, Odins Töchter](#)
- [Wuotans wilde Jagd](#)
- [Oski, der Wunschgewährer](#)

Menschen, Zwerge und andere Gestalten:

- [Gullweig, die Goldreiche](#)
- [Wala, die Seherin](#)
- [Sindri und Brokk](#)
- [Skirnir, der Strahlende](#)
- [Berserker, die Bärenfellträger](#)
- [Andhrimnir, der Koch](#)
- [Odrörir, der Dichtermet](#)
- [Thjalfi und Röskwa](#)
- [Gylfi, der König](#)

- [Swadilfari, der Riesenhengst](#)

Entstehung der Welt und Göttergeschick:

- [Audhumla, die Saftreiche](#)
- [Die drei Nornen](#)
- [Ask und Embla](#)
- [Lokis Strafe](#)
- [Naglfar, das Totenschiff](#)
- [Ragnarök](#)
- [Das goldene Zeitalter](#)
- [Ginnungagap, der Urzustand](#)
- [Yggdrasill, die Weltenesche](#)

Yggdrasill lautet der Name des immergrünen Baumes, der den Mittelpunkt im germanischen Weltbild einnimmt. Viele Germanen stellten sich das Universum als eine gewaltige Esche vor (andere behaupten als Eibe), deren Wurzeln und Äste in die jeweiligen Welten ausliefen und diese ernährten. Der Stamm dieses Baumes bildete die zentrale Weltachse, von der alles Leben ausging. Der Zeitpunkt seiner Krone wurde gewöhnlich mit dem Polarstern in Verbindung gebracht, um welche sich der Sternenhimmel scheinbar dreht.

Das Modell des Weltenbaumes galt und gilt vor allem dem Schamanen als Verbindungsweg, um über ihn in die Bereiche anderer Welten zu gelangen. Der Name setzt sich aus der Silbe „ygg“ (der Schreckliche), einen Beinamen Odins, und „drasil“, der dichterischen Vokabel für Pferd zusammen, wodurch der Weltenbaum zu Odins Pferd wurde. Dies verweist zum Einen auf Odins schamanisches Wirken als Reiter zwischen den Welten und zum Anderen auf sein Hängeopfer als Hangatyr, wo er die Runen erschaut. Eine Nachbildung des Weltenbaumes findet sich bis heute in den Darstellungen der Irminsul, deren einstiges Vorbild im Jahre 772 n. u. Zt. von Karl dem Großen, als Zeichen für den Sieg des Christentums über die Heiden, gefällt wurde.

Wenn man die legendäre Abstammung der Menschen aus Bäumen betrachtet, sowie die Bestattungsbräuche, verwundert es nicht, dass die deutsche Sprache noch lange Zeit den Begriff „Totenbaum“ für das Wort Sarg benutzte. Der Baum wurde damit zu einem der ältesten Muttersymbole, dem man die Toten übergab und aus dem sie wiedergeboren zurückkehrten.

Über Frija

Die höchste germanische Göttin führt keinen eigentlichen Namen, vielmehr ein allmählich zum Range eines Namens erhobenes Nennwort: Frija, die Geliebte, die Gattin.

Sie wurde früher als die Gemahlin des Tiuz verehrt, der Freitag wurde ihr gewidmet doch kommt es zu Verwischungen mit Frigg, der Gattin Wodans, besonders im deutschen Bereich, nachdem Tiuz/Tyr im Glauben der Menschen seinen Rang als oberster Ase an Odin "abtreten" musste.

Die Hávamál, „Die Rede des Hohen“ im Liederbuch Edda, ist ein aus ursprünglich sechs selbständigen Teilen verschiedenen Alters und Inhaltes, unterschiedlicher Stimmungen und Strophenformen zusammengebrachtes Gedicht. Der Schöpfer dieses umfänglichsten eddischen Reimwerkes beabsichtigte trotzdem, es als Ganzes Gott Odin in den Mund zu legen. Das geht allerdeutlichst aus dem Titel, ebenso aus dem Schlußvers hervor, der mit den Worten beginnt: „*Nun ist die Rede des Hohen gesprochen, in der Halle des Hohen ...*“. Alle 164 Strophen werden also unter der Fiktion zusammengefaßt: Har (Hávi) „der Hohe“, d.h. Odin, habe sie in seiner Halle gesprochen, sie seien demgemäß eine Lehre Gottes.

Etliche Partien aber erweisen, daß dies kein durchgehender Grundgedanke aller Hávamál-Teile gewesen sein kann. Lautet doch die Strophe 110: „*Von Runen hörte ich den Hohen reden und von der Deutung nicht schweigen in der Halle des Hohen.*“ So spricht schwerlich Odin von sich selbst. Auch Vers 109 wäre kaum als selbstbezeichnendes Gotteswort zu erklären. Da heißt es: „*Auf den Ring hat Odin den Eid geleistet, wer darf seinen Treueschwüren trauen? Beim Trunke hat er den Suttung betrogen und die Gunnlod in Gram versenkt.*“ Die hier erwähnte Verführung der Riesentochter Gunnlod durch Odin gehört in das Genre der burlesken Götterschwänke, welche als volkstümlicher Teil des germanischen Asenglaubens Geltung besessen haben könnte. Es mag wohl sein, daß derartige pikante Göttermärchen sehr altes Erzählgut darstellen; ähnlich der homerisch-olympischen Eskapaden. Doch zum wahren Zentrum des Gottesverständnisses gehörten die einen wie die anderen sicher nicht. Jede Religion hat ihre Niederungen und ihre Höhen.

Der schwedische Hávamál-Forscher Ivar Lindquist wird recht genau ins Schwarze getroffen haben, wenn er von der „*verwüsteten*“ Form des Gedichtes sprach und folgerte, daß es während des 13. Jh. in die Hände eines altertumsfreundlichen, aber frommen Christen fiel, der es der Nachwelt zwar zu bewahren wünschte, es aber zugleich seines heidnisch-religiösen Charakters zu berauben trachtete; er „*entstellte*“ es deshalb „*mit Wissen und Willen*“, strich oder tarnte das Anstößige, indem er es in unverständliche Zusammenhänge setzte, warf alles durcheinander, „*um ein Labyrinth ohne Ein- und Ausgang zu schaffen*“. Das Ergebnis dieser Mißhandlung sind die überlieferten Hávamál.

Trotz dieser unsicheren Verfassung der Hávamál nahm der Wiener Guido List die Verse von 146 bis 163 als Grundlage seiner Runenlehre, die er unter dem Titel „Das Geheimnis der Runen“ 1912 veröffentlichte. Es handelt sich um 18 kaum einen Hochgott charakterisierende Zaubersprüche gegen verschiedene Bedrohungen oder zur Erlangung nur allzu menschlicher Vorteile. Nicht der geringste Hinweis ist vorhanden, daß diese 18 Lieder mit Runenzeichen in Verbindung gebracht werden dürfen!

Die einzige Erwähnung einer Anzahl von Heilsrunen unter den Edda-Texten findet sich im Runatal, dem „Lied von der Siegespenderin“ (Sigrdrifumál 5-7). Die Walküre Sigrdrifa bietet ihrem Erlöser Sigurd Donnerrunen im Zauberspruch und lehrt ihn Weisheit in Gestalt von:

1. Siegrunen zur Siegerlangung,
2. Trankrunen zur Bekömmlichkeit,

3. Schutzrunen in Entbindungsnöten,
4. Brandungsrunden gegen Seenot,
5. Astrunen zur ärztlichen Heilkunst,
6. Rederunen gegen unbedachte Sprache und
7. Denkrunen zur Erlangung von Witz und Verstand.

Die Runenbelehrung der Walküre wäre sehr wohl aus der weiblichen Sorge einer liebenden Fee zu verstehen.

Dagegen sind die 18 fortlaufenden Zaubersprüche der Hávamál ihrem Gesamtcharakter nach weit davon entfernt, als angemessenes Instrumentarium aus dem Munde des Hochgottes Odin gelten zu können. Wohl eher einem zauberkundigen weltlichen Fürsten mit seinen u.a. sehr profanen Neigungen hätten diese Wünsche im Sinn liegen mögen. Um zu erkennen, daß sie mit den bekannten Runenreihen wirklich nicht in Verbindung zu bringen sind, überprüfe man einmal die 18 eddischen Zauberreimankündigungen selbst oder ihre nachstehend aufgeführten 18 Zielvorstellungen:

1. Zur Hilfe in jeglicher Not
2. Zuträglich für des Arztes Amt
3. Zur Unschädlichmachung des Gegners
4. Zur Lösung aus Haftbanden
5. Zur Hemmung feindlicher Geschosse
6. Zum Schutz vor Verwundungen und Unheilsumkehrung auf den Sender derselben
7. Zum Gebäudeschutz vor Feuersbrünsten
8. Zur Schlichtung von Haß unter Streitenden
9. Zur Rettung aus Seenot
10. Zur Unschädlichmachung dämonischer Weiber
11. Zu glücklichem Ausritt und Heimkehr bei Kriegsfahrten
12. Zur Beschwörung Gehenkter zwecks Wissensmehrung durch Totenbefragung
13. Zur Festmachung eines Taufkinds gegen Kriegsverwundungen
14. Zur Geiststärkung bei Zeugnisabgabe über religiöses Wissen
15. Zur Erlangung von Kraft, Tüchtigkeit und Weisheit
16. Zur Befähigung erotischer Verführungskünste
17. Zur Sicherung weiblicher Treue

18. Geheimspruch, den - wenn überhaupt - nur die allervertrauteste Gefährtin (Ehefrau oder Schwester) erfahren dürfte

Welcher Teufel die Hand im Spiel hatte, daß Guido List seinen Trugschluß nicht selbst erkannte, als er vor fast hundert Jahren diese 18 Hávamál-Sprüche mit der jüngeren 16stabiligen Runenreihe verkuppelte, bleibt ein Geheimnis. Die zwei Runen, die ihm dabei zu fehlen schienen, entlehnte der „Altmeister“ in größter Ungezwungenheit aus angelsächsischen Runenquellen, wodurch er zu einem eigenen, neuen Runensystem gelangte, welches er als den eigentlichen uralten, wahren „armanischen“ Buchstabenverband erklärte.

Um dem Leser leichten Vergleich zwischen den 18 Hávamál-Sprüchen und den 16 altnordischen Runenbegriffen zu ermöglichen, führe ich auch diese anschließend auf. Die Unvereinbarkeiten sind offensichtlich - auch bei linksläufiger Leserichtung der Runen, d.h. wenn das 16. Zeichen als 1. angenommen wird:

1.	𐀀	=	Vieh, beweglicher Besitz
2.	𐀁	=	Auerochse - Metapher für die göttliche Urkraft; spätere Bedeutung: Schlacke oder Regenschauer
3.	𐀂	=	Thurse, riesischer Unhold
4.	𐀃	=	Ase - Geist-Seelengottheit; spätere Bedeutung: Flußmündung
5.	𐀄	=	Rad, Wagen, Fahrt
6.	𐀅	=	Geschwür, Fackel
7.	𐀆	=	Hagel
8.	𐀇	=	Not, Knechtschaft
9.	𐀈	=	Eis, Unheil
10.	𐀉	=	Jahresseggen
11.	𐀊	=	Sonne
12.	𐀋	=	Tyr - alter Himmelsgott
13.	𐀌	=	Birkenreis - Birke als Synonym der Gottesmutter
14.	𐀍	=	Mann, Mensch
15.	𐀎	=	Wasser
16.	𐀏	=	Eibenbogen, Eibe - altes Weltenbaum-Synonym

Gegen diese tatsächlichen Feststellungen werden nun von den Anhängern des 18er Runen-Trugbildes zwei Scheinargumente vorgebracht:

a) Die 18 Zauberliedankündigungen (Strophen 146-163) gehörten zum „Rúnatal's Þátrr Óðin“ (Odins Runengedicht). Dies ist unrichtig, denn der Hávamál-Teil, welcher in späteren Papierabschriften der Eddalieder die Überschrift „Odins Runengedicht“ trägt, beinhaltet allein Odins Selbstopfer sowie die Runenherkunft der Strophen 138-141. Dann folgen ein zweites und ein drittes Fragment von insgesamt vier unharmonisch gemischten Versen, welche ursprünglich nicht zusammengehörten. Schließlich endet die Hávamál mit der Ankündigung jener 18 Zauberlieder, welche jedoch selbst nicht

mitgeteilt werden. Deutlich hebt mit dem Zauberlieder-Verzeichnis etwas Neues an, so ist die einhellige Meinung aller sachkundigen Fachleute. Sie bezeichnen diesen Endteil der Hávamál deshalb als „Lioðatal“ (Liederverzeichnis).

b) Im 157. Vers der Hávamál, dem 12. des sog. „Lioðatal“, sei vom Ritzen und Färben der Runen die Rede, folglich bezöge sich dieser - wie alle anderen 17 Verse - auf eine unbekannte, einstmals vorhanden gewesene 18er Runenreihe. Dieser Schluß ist haltlos, weil von keiner 12. Rune gesprochen wird, die dem Zauberspruch organisch zugehörig sei, sondern im Dativ von Runen, welche auch zur Verstärkung der gewünschten Totenbeschwörung angewendet werden könnten. Wörtlich heißt es da: „*svá ec rist oc i rúnom fá*“ („so auch ritze und färbe ich Runen“). Der Sinn wäre etwa folgendermaßen zu übersetzen: „*So könnte ich zusätzlich zur Bekräftigung des Zauberspruches auch Runen benutzen, damit ich mein magisches Ziel rascher erreiche.*“ Eine bestimmte Rune, welche zwanghaft dem unbekannt bleibenden 12. Zauberspruch zugehörig sei, beabsichtigte jener Verseschmied des letzten Hávamálteiles nach Wortgebrauch und Satzbau nicht anzugehen.

(...)

Quelle: www.oding.de

QUELLENHINWEISE:

- Edda, Die Lieder des Codex Regius, Heidelberg 1983, S. 17-44
- Ivar Lindquist, Die Urgestalt der Hávamál, Lund 1956
- Klaus Düwel, Runenkunde, Stuttgart 1983, S. 50f u. 104f
- Harry Radegeis, Runen im Leben der Völker, Ardagger 1995/96
- Gerhard Heß, ODING-Wizzod - Gottesgesetz und Botschaft der Runen, München 1993

Die Götter

Odin ist das Oberhaupt der Asen. Er ist weise und des Zaubers mächtig; der König der Götter. Sein Tag ist der Onsdag (*Odins Dag - Mittwoch*). Seine Frau heißt **Frigg**; ihr Tag ist der Fredag (*Friggs Dag - Freitag*). Odins Pferd heißt **Sleipnir** und hat acht Beine.

Odin hat auch zwei Raben - Huginn und Muninn. Jeden Morgen fliegen sie um die Welt, um zu sehen und zu hören, und am Abend kommen sie heim und tragen Odin alle Neuigkeiten zu. Odins Speer heißt Gungnir, und er trifft jedes Ziel. Von Odins Ring - Draupnir (*Träufler*) - tropfen jede neunte Nacht acht gleich prachtvolle Ringe ab. Odin hat nur ein Auge. Das andere verpfändete er einst in seiner Jugend an den Riesen **Mimir**, um aus der wunderbaren Quelle der Weisheit trinken zu dürfen, die Mimir bewachte. Später wurde Mimir enthauptet und Odin fand das blutige Haupt des Riesen und salbte es mit heilenden Kräutern. Sofort konnte er wieder sehen und sprechen. Seitdem ist Mimirs Kopf einer der besten Berater Odins.

Odins Sohn **Thor** ist der zweitmächtigste der Götter. Sein Tag ist der Torsdag (*Donnerstag*). Thor ist stark und hitzig und geht nie einer Möglichkeit aus dem Weg, mit Riesen oder Trollen einen Kampf auszufechten.

Obwohl **Tyr**, dessen Tag der Tirsdag (*Tyrs Dag - Dienstag*) ist, ihn vielleicht an Mut übertrifft, gibt es auf der ganzen Welt niemanden, der so stark ist wie Thor. Sein Hammer - **Mjøllnir** - ist die gefährlichste Waffe im Himmel und auf Erden. Thor kann ihn so klein oder groß machen, wie er will. Wirft er den Hammer, trifft dieser alles, worauf der Gott zielt und kehrt immer wieder in seine Hand zurück. Wenn Thor auf Reisen geht, spannt er Ziegenböcke statt Pferde vor den Wagen. Selbst wenn die Böcke am Abend geschlachtet werden, sind sie am nächsten Morgen wieder quicklebendig - vorausgesetzt, man achtet genau darauf, beim Essen keinen einzigen ihrer Knochen zu brechen und alle Reste zu sammeln und sie nach Beendigung der Mahlzeit schön sauberlich in ihr Fell zurückzulegen. Wenn Thors Wagen am Himmel entlangfährt, haben wir Gewitter (*Thor = Donner*). Thor zog mehrmals nach Jötunheim aus, um seinem Haß gegen die Riesen Luft zu machen und einige von ihnen zu töten. Bei diesen Reisen war meist Loki sein (*augenscheinlicher?*) Freund und Begleiter. Einmal wurde Thor im Schlaf von dem Riesen Trym sein Hammer gestohlen. Loki borgte sich von Freyja die Falkenfedern (*siehe unter Freyja*) und flog nach Jötunheim, um Thor zu helfen. Trym wollte nämlich Freyja zur Frau haben, und so verkleidete sich Thor als Freyja. Beim Hochzeitsmahl im Riesenreich wird endlich auch Mjøllnir als Brautgeschenk herbeigebracht, und kaum hat Thor seinen Hammer wieder, erschlägt er zuerst Trym und dann sein ganzes Geschlecht. Thors Frau heißt **Sif**.



Ihr Haar ist aus Gold (nachdem Loki es ihr einmal abgeschnitten hatte, befahl Tor den Zwergen, für Sif goldenes Haar herzustellen, und es wuchs fest, sobald es an ihren Kopf kam), und von allen Göttinnen ist nur die Liebesgöttin Freyja schöner als sie.

Freyja vereint Schöpferkraft und Destruktivität in ein und der selben Gottheit.



Sie lehrte die Götter das Zaubern und besitzt ein magisches Falkengewand, mit dem sie sich jederzeit in einen Raubvogel verwandeln kann. Jeder, der in Herzensangelegenheiten Rat und Trost sucht, wendet sich an Freyja. Doch sie hat selbst einen für alle Zeiten und Ewigkeiten währenden Liebeskummer. Ihr Ehemann Od hat sie verlassen und ist seiner Wege gegangen, und niemand weiß, wohin. Freya weint oft bittere Tränen um ihn, und ihre Tränen sind jedesmal aus reinstem Gold. Freyja fährt in einer Kutsche, vor die zwei Katzen gespannt sind. Sie besitzt den herrlichen Brustschmuck **Brisingamen**.

Freyjas Bruder heißt **Frey**. Dieser Name bedeutet "der Herr" oder "der Vornehmste". Er ist der Gott der Fruchtbarkeit. Eigentlich stammen sowohl er als auch Freyja aus dem Geschlecht der Wanen (*also dem Göttergeschlecht, mit denen die Asen einst am Anfang aller Zeiten um die Weltherrschaft kämpften*). Das Geschwisterpaar kam ursprünglich zusammen mit seinem alten Vater als Geiseln zu den Asen. Frey besitzt den phantastischen Eber mit den goldenen Borsten Gullinborsti, das Schwein, das sich zu Lande, zu Wasser und in der Luft gleich gut bewegen kann! Und er besitzt das magische Schiff **Skibladnir**, das immer nur in achterlichem Wind fährt, und das man nach Verwendung wie ein Tischtuch zusammenfalten und in einen Beutel stecken kann.

Bei den Göttern in Asgard gibt es zahlreiche andere herrliche Schätze, von denen die magischen Äpfel, die die Göttin **Idun** hütet, die kostbarsten sind.



Es sind die Äpfel der ewigen Jugend, von denen die Götter hin und wieder ein Stück essen müssen, um unsterblich zu bleiben.

Heimdall, ebenfalls ein Sohn Odins, wurde vor Urzeiten auf wunderbare Weise von neun (!) Riesenmädchen geboren und ist der Wächter der Götter. Er wohnt am Himmelsberg und bewacht die nach Asgard führende Regenbogenbrücke **Bifrost**. Heimdall braucht weniger Schlaf als ein Vogel, er sieht nachts genauso gut wie am Tage und kann das Gras wachsen hören. Heimdall besitzt das Horn **Gjallarhorn**, in das er am letzten Tage blasen soll, um die Asen zum letzten großen Kampf gegen Trolle und dunkle Mächte zu den Waffen zu rufen.

Heimdall und Loki sind Todfeinde. Einmal stahl Loki den Schmuck Brisingamen von Freyja und versteckte ihn im Meer bei Singastein, wo er ihn in die Obhut einer Robbe gab. Heimdall jedoch verwandelte sich in eine Robbe und zwang Loki, den Schmuck wieder herauszugeben. Die Weissagung lautet, daß Heimdall und Loki einst bei Ragnarøk einander umbringen werden.

Balder ist der Sohn von Odin und Frigg und der Gott der Unschuld. Er ist blond und schön und bekannt für seine Freundlichkeit, Milde und Klugheit. So lange er lebte, konnten Gewalt und Bosheit unter den Göttern nicht siegen. Doch die Zeit kam, daß Balder schlecht träumte und Angst bekam, zu sterben. Dank seiner Mutter jedoch, der mächtigsten aller Göttinnen von Asgard, schwören alle lebenden und nicht lebenden Wesen und Dinge, Feuer und Wasser, Eisen und Steine, die Erde, die Bäume, Krankheiten, Tiere und Drachen, daß sie ihm niemals etwas antun würden. Nun fühlten sich

alle Asen sicher und beschlossen, daß Balder vor die Versammlung treten sollte, während sie mit allerlei Sachen auf ihn schießen würden. Der Intrigant Loki jedoch verwandelte sich in eine alte Frau und ging zu Frigg, um scheinheilig herauszufinden, ob wirklich nichts und niemals Balder schaden könne. Frigg hatte nämlich den Mistelzweig nicht schwören lassen, da er ihrer Meinung nach zu jung war, um einen Eid abzulegen. Dies erfuhr der verkleidete Loki von Frigg und schnitt den Mistelzweig ab. Er ging zurück in die Versammlung und fragte Balders blinden Bruder **Hød**, warum er nicht schieße. Ich sehe ja nicht, wo er ist, antwortete Hød. Ich zeige es dir, sagte Loki, du sollst wie alle anderen auch schießen dürfen. Er gab Hød den Mistelzweig und führte ihn direkt hinter Balder, wo Hød ihn nicht verfehlen konnte. So wurde Balder getötet. Dies ist das größte Unglück, das jemals die Götter und Menschen gerammt hat. *(Man bemerke die feine Parallele zum Christentum, daß ausgerechnet der schuldloseste und reinste, und dazu Sohn des obersten Gottes, wegen der Bosheit anderer sterben mußte. Balder gilt auch als Beweis, daß schon in so alten Zeiten, zu denen die norrøne Mythologie entstand, sich die Menschen zu etwas Höherem aufringen konnten.)* Odin trug Balders Tod am schwersten, denn er war der weiseste unter den Asen und konnte am ehesten einschätzen, wie groß der Verlust Balders war.

Die Asen sandten berittene Boten ins Totenreich, damit sie Hel fragen sollten, was sie für Balders Rückkehr verlange. Hel, die Königin des Totenreiches, sagte, wenn die ganze Welt um Balder weine, solle er wieder lebendig werden. Und alle Dinge und Wesen, selbst die Steine und Bäume, versuchten (*vergeblich*), den Toten ins Leben zurückzuweinen, denn Loki als einziger verwandelte sich in einen Zwerg und weigerte sich, zu weinen. Was Hel habe, das solle sie behalten, sagte er.

Quellenangaben:

- Norrøne Gude- og Heltesagn von P.A. Munch
- Nordische Mythologie, herausgegeben von Nytt fra Norge für das Hgl. Norwegische Außenministerium, Autor Tor Åge Bringsværd

Über Wotan/Odin

Odin (südgermanisch WOTAN aber auch Wodan, Odinn oder Wode genannt) ist der oberste Gott der germanischen Mythologie. Er gilt als Göttervater, Dichtergott, Totengott, Kriegsgott, Schutzgott, Gott der Magie, der Runen und der Ekstase.

Er ist der Sohn von Bor und somit ein Enkel von Buri, dem Urvater der Götter. Seine Brüder sind Vili und Ve. Gemeinsam mit ihnen tötet Odin den Urriesen Ymir und erschafft aus dessen Körper die Welt. Er ist Vater der folgenden Götter:

Thor, ihn zeugte er mit der Erdmutter Jörd. Baldr, Hödr, Hermod, Hödur zeugte er mit Frigg. Vali und Widar erzeugte er mit den Riesinnen Rind und Grid und Heimdall erzeugte er mit den neun Töchtern der Ran. Seine Ehefrauen sind Frigg, Fjorgyn und Rind. Seine Markenzeichen sind sein Speer "Gungnir", seine Einäugigkeit, sein Ring "Draupnir", sowie seine Raben Hugin (Gedanke) und Munin (Gedächtnis) und seine Wölfe Geri (der Gierige) und Freki (der Heißhungrige).

Er ist von allen nordischen Göttern einer der tragischsten und edelsten. Seine Weisheit ist unermesslich und allumfassend. Sie ermöglichte ihm, in die Zukunft zu sehen.

Odin steht als Sinnbild für den Geist des Universums, und er ist der Beschützer der Krieger, deren Herzen ehrlich und mutig sind.

Nahezu alle Götter Asgards stammen von ihm ab. Von seinem Thron (HLIDSKJALF) aus kann er alle neun Welten überblicken. Jeder dieser Welten besucht er in einer anderen Gestalt, zum Beispiel: Mit Mantel, Schlapphut und Stab bekleidet, prüft er als Grimnir die Gastfreundschaft der Menschen in Midgard. Dabei entscheidet das Verhalten des Gastgebers, um dessen Gunst bei Odin. Zur Vorweihnachtszeit (Jul) durchzieht er das Land als Oski (der Wunscherfüller, heute bekannter als der Weihnachtsmann). Seine Raben versinnbildlichen die Gedanken und die Erinnerung. Seine Wölfe versinnbildlichen den angeborenen Jagdinstinkt ihres Herren. Odins einzige Nahrung ist "Met" sowie täglich einen der goldenen Äpfel der Göttin Iduna. Er besitzt das achtbeinige Pferd Sleipnir (ein Schimmel), das schnellste Pferd der Welt. Er verdankt es Loki, mit dem er Blutsbruder ist.

Sein Thron steht in Walhalla, einem Palast von Asgard. Hier versammelt er die im Kampf gefallenen Krieger, die Einherjar. Sie werden Odin bei Ragnarök unterstützen. Zur Götterdämmerung wird Odin auf seinen Erzfeind, den Fenriswolf treffen und von ihm verschlungen werden. nach Odin (Wotan) wurde auch der Mittwoch benannt, Wotanstag = heute Mittwoch.

Odin wurde hauptsächlich von den Wikingern verehrt.

Der Name Wotan/Woden kommt vom Wort woð, wörtlich "Wut", das aber ursprünglich allgemein einen Zustand geistig-seelischer Erregung, Energiegeladenheit, Begeisterung und Ekstase bezeichnete, im besonderen aber den Zustand höheren Bewußtseins, den der Schamane und Seher (lat. vates) für seine Aufgaben braucht.

Odin ist der Gott der geistigen Kräfte, des Wissens und der Weisheit. Er ist Magier, Seher, Heiler, Dichter und Entdecker der Runen. Er zeigt sich in der Kraft von Wind und Sturm, im Rauschen der Wälder und allem, was geheimnisvoll mächtig ist. Er heißt Allvater (nord. Alföður), weil er der Vater der Götter und unser mythischer Urahn und Stammesgott ist, dessen Wesen wir eng verwandt sind. Er kennt und erfüllt das Schicksal der Menschen. Daher ist er auch der Gott des Todes, der unser aller Schicksal ist, der Führer der Totengeister und der Beherrscher des Krieges.

Durch seine geistige Überlegenheit als Schamane oder Druide ist Odin der höchste Gott und heißt "der Hohe" (Hár) oder einfach "der Ase" (hinn Áss). In seiner Souveränität ist er Geist, Wille und Weihe. Deshalb verehrten ihn unsere Vorfahren auch als Dreiheit – Odin, Vili und Vé. Andere Namen sind Odin, Hönir und Lodur. Die Dreiheit ist eine druidische Vision, die Einheit und Vielfalt einer Gottheit zugleich erhellt. Die Mutter Erde erschien den Druiden ebenfalls als Dreiheit.

Geburt und mythische Gestalt Odins

Im Mythos sind Odin, Vili und Vé bildhaft Drillinge, die ersten Götter, die als Söhne des Burr, dessen Vater aus dem Ur-Eis wuchs, und der Jötentochter Bestla geboren wurden. Nachdem die Drillinge die Welt geordnet und die Menschen beseelt haben, ist nur noch von Odin allein die Rede.

Odin ist von schöner, eindrucksvoller Gestalt, aber einäugig, weil er ein Auge geopfert hat, um aus der Quelle Mimirs Weisheit trinken zu können. Wenn er durch die Welt wandert, verbirgt er sein leeres Auge unter einem breitkrepfigen Hut und ist in einen blauen Mantel geleidet. Er reitet den achtbeinigen Hengst Sleipnir und wird von zwei Wölfen, Geri und Freki, und zwei Raben, Huginn und Muninn, begleitet. Die Raben fliegen täglich durch die Welt und bringen ihm Nachrichten.

Odins Wohnort in Asgard heißt Hliðskjálf (offener Turm) oder Gláðsheimur (Freudenheim). Hliðskjálf wird auch Odins Thron genannt. Von dort blickt er in die ganze Welt. Odin besitzt den Speer Gungnir, der nie sein Ziel verfehlt, und den Ring Draupnir, der sich in jeder neunten Nacht verneunfacht. Sein Gefolge sind 13 Geisterkriegerinnen, die Walküren (Valkyrjar), und die Seelen der gefallenen Krieger, die Einherier, die in Valhall wohnen.

Mit allen diesen Details haben die Dichter Odins Gestalt ausgeschmückt, um den Zuhörern ein Bild seiner Größe und Macht zu vermitteln, wie es der Kultur der Wikingerzeit entsprach. Sie sind aber nicht nur poetische Mittel, sondern auch Symbole: Mantel und Hut sind magische Verhüllungen, die das Geheimnisvolle ausdrücken, der Speer ein magisches Instrument, die Neunzahl der Ringe Odins ein Symbol der Ganzheit, die Tiere alte Totems und schamanische Krafttiere, die Einäugigkeit Odins ein Hinweis auf das "innere Sehen" mit dem "Geistauge" (hugauga), die Walküren Geister des Schicksals, da sie auswählen, wer sterben soll, und Valhall ein Teil von Odins Aspekt als Totengott, der aber oft mißverstanden wird.

Der falsche Ruf Odins als Gott von Kampf und Krieg

Häufig liest man, die Wikinger hätten Odin als Gott von Kampf und Krieg verehrt. Das ist nicht richtig. Sie verehrten ihn – wie alle anderen Germanen auch – als Gott des Geistes und der Magie, als Schicksals- und Totengott und vor allem als höchsten Gott, der die Entscheidung über Krieg und Frieden trifft, Sieg und Niederlage bestimmt und damit Leben und Tod der Krieger in Händen hält. Es ist nur natürlich, daß die Wikingerkrieger diese Aspekte, die sie persönlich am meisten betrafen, besonders betonten. Doch auch in ihrer Sicht ist Odins Bereich nicht der Krieg als solcher, sondern das Schicksal, das sich im Krieg erfüllt – aber ebenso in anderen schicksalhaften Ereignissen. So ist Odin auch nicht nur der Gott der Gefallenen in Valhall, sondern allgemein der Totenführer, wie es der ältere Mythos der Wilden Jagd ausdrückt, in der alle Totengeister unter Führung Odins durch die Nacht reiten.

Odins Frauen und Kinder

In der poetischen Mythologie, die die Götter zum besseren Verständnis in den Begriffen der menschlichen Gesellschaft darstellt, haben sie Ehegatten und Kinder wie wir, doch diese Familienverhältnisse sind nur Bilder für Beziehungen, Wesensverwandtschaften und manchmal (wie in der Dreiheit) innere Vielfalten, die nie die ganze Wahrheit ausdrücken können. Man kann sie daher auch nicht mit menschlichen Sitten messen. Das gilt besonders für die Ehen der Götter. Odin ist verheiratet, hat aber – ähnlich wie der griechische Zeus und viele andere Götter – auch Beziehungen und Kinder mit anderen Frauen. Das hat seinen Grund in den verschiedenen Charakteren dieser Kinder, die mythisch als verschiedene Abstammungen dargestellt werden, und im eigenen Sinn jeder dieser Beziehungen.

Odin und Frigg – Oðr und Freyja

Die mythische Ehefrau Odins ist Frigg, deren altdeutscher Name Frija mit dem nordischen der Vanengöttin Freyja identisch ist. Auch in der Edda wird Frigg mit Freyja identifiziert. Beide Namen bedeuten "Frau" (im selben Sinn wie "Herr") oder "Geliebte" (vgl. "freien") und weisen Frigg und Freyja als verschiedene Personen der in allen heidnischen Religionen verehrten Großen Göttin mit den vielen Namen, der Mutter der Götter und Menschen, aus.

Manche sagen, es gibt nur eine Große Göttin, die sich aber in zahlreichen Gestalten zeigt, weil ihr Wesen so viele verschiedene Aspekte hat. Frigg verkörpert das Wesen der Mutter und Ehefrau, wird als Beschützerin der Frauen und der Ehe verehrt und ist überhaupt eine Göttin der Ordnung, besonders natürlich der Familien- und Sippenordnung, und der Verträge und Eide. Damit ist sie auch die Große

Göttin der kosmischen Ordnung, die sich im Sonnenlauf zeigt – Sunna heißt im Merseburger Zauberspruch eine ihrer Schwestern, zusammen mit Volla (Fülle) und Sinthgunt (Nachtwandlerin, d.h. Mond). Sie ist keine Sonnengöttin, aber die Göttin, der die Sonne heilig ist. Frigg und Odin sind die Eltern Baldurs.

Freyja ist die jugendliche Göttin der Liebe, Sexualität und Fruchtbarkeit. Ihr mythischer Gatte Oðr ("Geist") ist, wenn sie mit Frigg identisch ist, Odin in seiner Jugendgestalt: der noch reifende, suchende Geist, von dem daher auch erzählt wird, daß er fortging und von Freyja überall gesucht wurde. Aus den Tränen, die sie um ihn weinte, ist der Bernstein entstanden. Als Liebesgöttin im unmittelbaren, rein erotischen Sinn kümmert sich Freyja nicht um soziale Beziehungen und Ehebande. Sie ist auch eine Göttin der Weisen Frauen und hat die Asen (d.h. Odin) die magischen Künste der Vanen gelehrt.

Odin der Allvater

Der traditionelle Titel "Allvater" (nordisch Alföður) bedeute nicht nur, daß Odin der Vater der Götter ist – er ist vielmehr wie der griechische Zeus der "Vater der Götter und Menschen". Denn die heidnischen Naturreligionen wissen, daß wir, weil wir aus der heiligen und göttlichen Natur stammen, einen angeborenen Anteil am Göttlichen haben. Wir sind keine bloßen Geschöpfe, sondern Angehörige der Götter - von Geburt an und unabhängig davon, ob wir "gut" sind. Das gilt natürlich nicht nur für einige Privilegierte: eine "Herrenrasse" oder ein "ausgewähltes Volk" gibt es nicht – alle Menschen stammen von ihren Göttern ab. Odin, der höchste, ist daher unser Allvater, in dem wir unseren Ursprung im Göttlichen verehren. Im gleichen Sinn nannten die Kelten den höchsten Gott Teutates, d.h. Stammesvater.

Unsere Vorfahren waren überzeugt davon, daß wir von Odin abstammen und daher seine Wesensart teilen, zumindest was den Kern, die Tiefe unseres Selbst betrifft. Wir mögen nicht viel mit Magie am Hut haben oder auch anderen Zügen Odins eher fernstehen. Vielleicht sind uns andere Götter, z.B. Thor oder Freyja, viel sympathischer. Daran ist nichts auszusetzen. Wir sind Angehörige aller Götter. Das gemeinsame Erbe Odins ist aber unser gemeinsamer Auftrag: nicht aufzuhören, nach Erkenntnis, Tiefe und Entfaltung unseres wahren Selbst zu streben. Dabei ist es wichtig, an Odins Selbstopfer zu denken. Er ist der Gott, der nicht bleibt, was er ist, der sich von Stufe zu Stufe wandelt, reift und überwindet. Er warnt uns vor falschen Gewißheiten und fordert uns heraus, jede "feste Burg" starren Glaubens zu zerstören.

Über Tiuz/Tyr

Tyr (germ., nord. tivar, „Götter“, ahd. Ziu, angelsächs. Tiu, Tiv, Tiwas, Tiwaz, Ty, Teiwaz, Eru) ist Himmels- und Kriegsgott aber auch Versammlungsgott. Tyr ist Hochgott der Germanen und Schutzgott der Rechte des Things. Später löste ihn Odin ab.

Tyr ist Sohn einer namenlosen Riesin (der Personifizierung der Ozeane) und dem Riesen Hymir. Zum anderen gilt er als Sohn von Odin und Frigga und wäre somit ein Bruder von Baldr und Hödr.

Tyr gilt als der tapferste der Asen. Vor kriegerischen Auseinandersetzungen wurde sein Name angerufen.

Aber er ist kein Gott der blindwütigen, kampfeslusternen Raserei, sondern der Gott des ehrenhaften Kampfes, der Strategie und der Geschicklichkeit. So ist er die Verkörperung des ehrwürdigen Kriegers.

Sein Atribut ist der Speer als Waffe und Rechtssymbol. Er wird als einhändiger Gott vorgestellt.

Seine größte Heldentat ist die Ankettung des Fenriswolfes, den die Götter seiner Mutter nahmen um ihn zu zähmen, was aber nicht gelang. Kein anderer Gott traute sich an Fenris heran. Nur Tyr war als einziger der in Asgard ansässigen Götter kühn und stark genug und fütterte ihn und als Pfand legt er seine Hand bei der Ankettung des Wolfes in dessen Maul. Als Fenris sich nicht lösen konnte, biss er Tyr die Hand ab.

Zu Ragnarök stellt sich Tyr dem Höllenhund Garm entgegen. Er tötet er den Garm, verblutet aber selbst an den im Kampf hingenommenen Wunden.

Es wird vermutet, dass Tyr einmal der höchste Gott war und erst langsam mit Aufkommen des Odin-Kultes herabgesetzt, aber nie ganz verdrängt wurde.

Nach Tyr sind in Dänemark, Schweden, Norwegen und England viele Orte benannt. An Tiuz erinnert auch das Wort deutsch (ahd. diutisc).

Tyr ähnelt dem indischen Dyaus und dem griechischen Zeus. Christliche Deutungen des Mittelalters identifizierten in Tyr den schwertkämpfenden Erzengel Michael.

Nach Tyr bzw. Ziu ist in ganz Nord-West-Europa der Dienstag als ziestag (ahd. Tag des Ziu; dänisch Tirsdag,; schwed. Tisdag,; engl Tuesday) benannt. Das englische Tuesday wurde von "Tiwazdaeg" abgeleitet.

Außer Freyr, der unter dem altgermanischen Namen Ingwaz (nordisch Yngvi-Freyr) erscheint, und Odin, der nur allgemein als Ansuz (Asengott) genannt wird, ist Tyr der einzige Gott, nach dem eine Rune benannt ist. Die 17. Rune Teiwaz, der altgermanische Name Tyrs, steht sogar am Anfang des dritten Runengeschlechts (Ætt), das daher "Ætt von Teiwaz" heißt. Schon allein daraus läßt sich ersehen, daß Tyr, obwohl es in der Edda nur wenige Mythen über ihn gibt, ein überaus bedeutender Gott ist.

Sein Name (nordisch Týr, altgerm. außer Teiwaz auch Tiu oder Ziu) ist eines der germanischen Wörter für "Gott" im Sinne persönlicher Gottheiten (das Wort "Gott" selbst, goþ, ist ursprünglich sächlich Mehrzahl und bezeichnet das Göttliche an sich oder die Gesamtheit der Götter, nord. goð). Diesen Sinn hatte auch schon die indogermanische Wortwurzel *diw, von der u.a. griechisch theos und lateinisch deus und divus abgeleitet sind. Götter, deren Namen von diesem Wort abgeleitet sind, sind oft die höchsten Götter: Zeus (von *diw-eus) in Griechenland, Iupiter (Diu-piter) in Rom oder Dyaus im vedischen Indien. Alle diese Götter werden auch "Vater" genannt und sind Götter des Himmels und der himmlischen Naturkräfte, gehören also zum indogermanischen Ur-Götterpaar von Erdmutter und Himmelsvater.

Es ist daher nicht verwunderlich, daß auch bei einigen Germanenstämmen Tyr der höchste Gott war.

Zwar sagt schon Tacitus über die Germanen ganz generell, daß sie "Mercurius" (Wodan/Odin) am meisten verehrten, doch noch im Frühmittelalter herrschte z.B. bei den Schwaben die Tyr-Verehrung vor oder war zumindest so stark ausgeprägt, daß dieser Stamm in einer lateinischen Glosse als "Ciuvari", Ziu-Verehrer, bezeichnet werden konnte. Auch die Sachsen gelten als besondere Freunde Tyrs, den manche Forscher mit ihrem Stammesgott Saxnot ("Sachsengenosse") gleichsetzen. Saxnot könnte auch ein Beiname Wodans sein, aber er wird auch neben Wodan und Thunaer (Donar/Thor) genannt. Ebenso verehrten die Friesen einen Stammesgott mit Namen Fosite, der mit Tyr identifiziert wird, denn dieser Name (nord. Forseti) bedeutet "Vorsitzender".

Tyr ist nämlich der "Mars Thingsus" lateinischer Weihesteine, mit denen ihn Germanen auf römischem Gebiet ehrten: der Gott des Things, das zugleich demokratische Rats- und Gerichtsversammlung ist. Tyr ist der Gott des Gerichts und der Beratungen, der Eide und Verträge, der Gerechtigkeit und der rechtmäßigen Ordnung. Diese Ordnung wird im Heidentum nicht als starr aufgefaßt wie in den autoritären Religionen, wo ein für allemal festgelegte göttliche Gesetze gelten, sondern entwickelt sich dynamisch zwischen den Rechtspartnern oder den Konfliktparteien. Tyr ist daher nicht nur der Gott, der Streitfälle schlichtet. Er sorgt auch dafür, daß Konflikte nach festen Regeln, die alle akzeptieren, ausgetragen werden können. Nur in diesem Sinn ist er auch ein Gott des Krieges ("Mars"), wenn ein Konflikt nicht anders geklärt werden kann – also kein wirklich "kriegslüsterner" Gott wie Mars/Ares, der deshalb bei den anderen Göttern unbeliebt ist. Er akzeptiert Kampf nur als Rechtsstreit und begünstigt alle Versuche, ihn zu begrenzen, z.B. durch den Brauch bei Germanen und Kelten, Schlachten durch Zweikämpfe der Heerführer zu ersetzen. In solchen Fällen, wie auch bei Streitfällen vor Gericht, kann man Tyr um Sieg anrufen.

Die Edda erzählt von Tyr, daß er ein Sohn Odins und einer Riesin ist, deren Name aber nicht genannt wird. Tyrs Mutter heiratete später den Riesen Hymir, von dem Tyr gemeinsam mit Thor den magischen Braukessel holt, den Hymir besitzt. Dabei kommt es zu Thors Kampf mit der Mitgardschlange, einem der Ungeheuer, die Loki mit der Thursin Angrboda gezeugt hat. Ein anderes dieser Ungeheuer, den Wolf Fenrir, bezwingt Tyr selbst, büßt dabei aber seinen rechten Arm ein: Die Götter wollen dem Wolf eine magische Fessel anlegen, doch er läßt das nur mit sich tun, wenn sie ihm schwören, ihn wieder zu befreien, und einer von ihnen seine Hand in seinen Rachen legt. **Tyr, der Gott der Eide, ist dazu bereit, aber er weiß, daß er einen Meineid schwören muß - um die Welt vor dem Ungeheuer zu schützen, muß er gegen sein innerstes Wesen handeln und einen Teil von sich selbst opfern.**

Über Donar/Thor

Thor (altgerm. Donar, altengl. Thunaer, nord. Schreibung Þórr) ist der Sohn Odins und der Mutter Erde, die in der Edda Jörd, Fjörgyn oder Hlodyn heißt.

Thor (Thunar), in der *nord. Mythologie* **Gott des Donners**, dem deutschen Donar entsprechend, war der erste Sohn des Odin und der Jörd (Erde) und genoss unter allen Asen das höchste Ansehen.

Er wird geschildert als ein Wesen von jugendlicher Frische, mit rotem Bart und von ungeheurer Stärke, furchtbar besonders durch **drei Kleinode**:

1. den *Donnerhammer Miölnir (Mjöltnir)*, der geschleudert sein Ziel nie verfehlte und von selbst zurückkehrte,
2. den *Machtgürtel Megingard* und
3. die *Eisenhandschuhe*.

Er lag in steter *Fehde* mit dem Riesengeschlecht der Joten und Thursen, auch mit der Jormungandr (Midgardschlange). Später erlegte er diese bei der Götterdämmerung, doch wurde er hierbei selbst durch ihren Gifthauch getötet.

Seine **Gattin**, die Erdgöttin [Sif](#), brachte ihm aus früherer Ehe den schnellen Bogenschützen Uller zu und gebar ihm eine Tochter, Thrud ("Kraft"), während er von der Jotin Jarnsaxa zwei Söhne, Magin ("Stärke") und Modi ("Mut"), besaß.

Sein gewöhnlicher **Wohnsitz** war Thrudheim ("Land der Stärke"); doch hatte er auch eine Wohnung in [Asgard](#), Namens Thrudwangr. Von ihm hat der *Donnerstag* (Thorstag) den Namen.

aus Meyers Konversationslexikon, 4. Aufl., 1889

Thors Wagen, den er benutzt wenn er gegen die Riesen ins Feld zieht, wird von den beiden **Ziegenböcken Tanngnjostr** (nord. *Zähnefleischer* oder *Zähneknisterer*) und **Tanngrisnir** (nord. *Zähneknirscher*) gezogen.

Er ist der stärkste und mutigste der Asen und hat die Aufgabe, Götter und Menschen vor allen zerstörerischen und finsternen, lebensfeindlichen Kräften zu beschützen. Er ist von zuverlässigem, geradlinigem Charakter, hilfsbereit für seine Freunde und zornig gegen seine Feinde, die vor allem die Thursen sind, wie diejenigen unter den Urwesen vom Stamm der Jöten genannt werden, die den Göttern feindlich gesinnt sind und Schaden auf der Welt anrichten. Viele Mythen der Edda erzählen von seinen Kämpfen gegen sie.

Thors Gestalt im Mythos

Thors schützende Kraft zeigt sich in der Natur in der Gewalt von Blitz und Donner. Sein heiliger Baum ist die Eiche, sein Tier der Ziegenbock. Im Mythos fährt er auf seinem Streitwagen, der von zwei Böcken gezogen wird, gegen seine Feinde. Als Gott der sozialen Schutzfunktion (Krieger) beschreiben ihn die Dichter so, wie man sich einen VIKINGERKRIEGER vorstellt: groß, kräftig gebaut und mit dichtem rotem Bart. Er hat funkelnde Augen, die seinen Feinden Angst machen, eine laute Stimme und kann Unmengen essen und trinken.

Thors Waffe und ist ein Hammer, der Mjölnir heißt und von Alben geschmiedet wurde. Wenn er ihn nach seinen Feinden wirft, kehrt er wie ein Boomerang wieder in seine Hand zurück. Mit seinem Hammer kämpft Thor aber nicht nur, sondern weiht damit auch alles, was schützenswert ist, z.B. die Ehepaare bei der Hochzeit, den Spruch des Richters, das Trankopfer oder die Runen, die man ritzt. Er heißt Véorr, Beschützer, Vingþórr oder Vingnir, Weihender, und Ása-Þórr, weil er zur Asenfamilie gehört.

Thors Wohnort in Asgard heißt Thrudheim (Kraftheim) und seine Halle dort heißt Bilskirnir. Seine Gattin ist Sif (Sippe), seine Söhne sind Magni (Starker) und Modi (Zorniger), seine Tochter Thrudur (Kraft) und sein Ziehsohn der Wintergott Ullr. Auf seinen Fahrten wird Thor von den Bauernkindern Thjálfí und Röskva begleitet, oft auch von Loki, der ihn mit trickreichen Einfällen unterstützt.

Der Sohn der Erde

Die älteste Darstellung Thors, eine bronzezeitliche Felszeichnung aus Schweden, zeigt ihn als bockshörnigen, zwei Hämmer schwingenden Gott der Fruchtbarkeit oder besser der Männlichkeit. Als Sohn der Erde hat Thor am lebensspendenden Wesen seiner Mutter ebenso Anteil wie am magischen Geist seines Vaters Odin, der sich in der schamanischen Tiermaske zeigt. Der Name seiner Frau Sif und die Verwendung seines Hammers zur Weihe der Ehepaare weisen darauf hin, daß Thor eng mit dem Fortbestand der Sippe verbunden ist. Da seine Naturmanifestation Gewitter und Regen sind, spendet er auch den Feldern und Weiden Wachstum.

Deshalb – und natürlich als Beschützer des Lebens, der Haus und Hof, Familie, Tiere und Felder vor Schaden bewahrt – ist Thor ein Gott der Bauern, die ihn stets ganz besonders verehrten. Vielen steht er persönlich näher als Odin. In der Vikingerzeit galt Odin als Gott der Krieger, Anführer und Dichter, Thor aber als Gott des Volkes.

Fulltrúi – der vertraute Freund

Einen Gott, dem sich jemand besonders verbunden fühlte, nannte man in der Vikingerzeit fulltrúi, "vertrauter Freund" oder "einer, dem man voll und ganz trauen kann". Diese Funktion erfüllte für die meisten Nordleute Thor. Er war es, an den sie sich in ihren täglichen Sorgen wandten, den sie um Hilfe und Schutz anriefen und dessen Vorbild ihnen die innere Kraft gab, sich wie er gegen die Bedrohungen ihres Daseins zu behaupten.

Diese Vorbildwirkung eines Gottes ist besonders wichtig, denn die Götter wollen als innere Kräfte der Welt und des Menschengestes nicht wie ferne Mächte angebetet, sondern in uns verwirklicht werden. Es hat daher keinen Sinn, sich einem starken Gott mit schwächlichen Demutsgesten zu nahen. Er würde dich gar nicht zur Kenntnis nehmen bzw. du würdest ihn, wenn er es täte, gar nicht begreifen. Deshalb muß du der Gottheit, die du anrufst, ähnlich werden, so gut du kannst, um gewissermaßen auf gleicher Wellenlänge überhaupt mit ihr kommunizieren zu können.

Da die meisten Vikinger Thor ähnlich sein wollten, wurden auch viele von ihren Eltern nach Thor genannt, z.B. Thorsteinn, Thorbjörn, Thorvaldur usw. Auch Frauen hatten oft Thorsnamen wie Thorgerdur oder Thordis. Verbreitet war der Brauch, Darstellungen Thors oder sein Symbol, den Hammer, in die Stützbalken der Häuser zu schnitzen. Die Besiedler Islands brachen zumeist ihre alten Häuser ab und nahmen sie in die neue Heimat mit. Sobald ihre Schiffe in auflandige Strömung kamen, warfen sie die Stützbalken mit Thors Bild über Bord. Dann beobachteten sie, wohin die Strömung die Balken trieb, und siedelten sich dort an, "wo Thor an Land gegangen war."

Der komplexe Geist Thors

Über Thor gibt es eine große Zahl von Mythen, deren gemeinsames Motiv die Fahrten Thors gegen gefährliche Feinde der Götter ist. Oberflächlich gesehen, gleichen sie heroischen Abenteuergeschichten, bei näherem Hinsehen lassen sie aber eine sehr tiefgründige Symbolik erkennen. Im Mythos vom Riesenbaumeister spielt Thor auch eine tragische Rolle von universaler Tragweite. Nicht zuletzt gehört er wie Odin und Tyr zu den verletzten Göttern: Seit seinem Kampf mit Hrungnir steckt ein Stück von dessen Waffe, einem Wetzstein, in Thors Kopf – diese Verletzungen zeigen, daß auch die Götter erst durch Kampf und Mühen, von denen ihnen auch Narben blieben, zu dem wurden, was sie sind.

Aus dem allem wird klar, daß Thor keineswegs eine so einfache, auf rohe Kraft und kämpferische Schutzfunktion beschränkte Gestalt ist, wie ihn manche gern sehen würden. Hinter seinen Kämpfen und Fahrten steht ein komplexer und tiefgründiger Geist, der immer unterwegs ist, forschend und Erfahrung sammelnd, auf der stetigen Suche nach Entwicklung und höherer Entfaltung seines Wesens.

Das ist ja der Sinn des Reise-Motivs in den Mythen: die Reise zum Selbst, auf der zahlreiche Gefahren, Umwege und Irrwege lauern.

Es stimmt also nicht, daß Thors Weg weniger geistvoll wäre als der Odins. Er mag beschwerlicher sein, weil Thor durch die Flüsse waten muß, über die Odin auf der Brücke reiten kann. Vielleicht ist er aber eben deshalb auch der sicherere Weg. Man bleibt auf der Erde.

Die Verehrung Thors

Thor ruft man in allen Dingen an, bei denen man göttlichen Schutz braucht und selbst stark und durchsetzungsfähig sein muß, aber auch als Weihegott, wenn man Runen, Kultplätze, Menschen und Tiere, die Felder oder wichtige Handlungen weihen, d.h. mit göttlicher Kraft laden und vor schädlichen Einflüssen schützen will. Dazu macht man das Hammerzeichen, indem man ein auf dem Kopf stehendes T in die Luft oder über die Dinge zeichnet, die man weihen will. In dieser Form zeigt der Hammer, ebenso wie bei den Thorshämmern, die wir als Amulette und Erkennungszeichen tragen, als Ausdruck der friedlichen Absicht mit dem Eisen nach unten.

Der Schutzgott des Heidentums

Diese Thorshämmer sind alte Schutzamulette, waren aber schon in der Vikingerzeit, als Gegensymbol zum Christenkreuz, das Erkennungszeichen der Heiden und somit ein Symbol bewußten Heidentums. In dieser Zeit wurden viele Krieger, die Odin verehrt hatten, Gefolgsleute der christlichen Könige und nahmen die fremde Religion ihrer Chefs an. Der Widerstand gegen Zentralherrschaft und Zwangsmission – für die angestammte Religion und ihre demokratische Sippenordnung – ging von den Bauern aus, die Thor verehrten. So wurde die Verehrung Thors von den Königen am brutalsten verfolgt, konnte sich aber dennoch lange behaupten. Es wird auch erzählt, daß Thor dem norwegischen König Olaf auf seinem Schiff erschien und ihn zur Rede stellte. Dann sprang er ins Meer, ohne Rache zu üben.

Diesen schützenden, aber friedfertigen, hilfreichen Gott, der uns mit Kraft und Stärke erfüllt, verehren wir auch als Schutzgott unserer Religion.

Über Freyr

Der Gott, den man mit dem alten Vikinger-Segen um gute Ernte und Frieden (ár ok fríðr) anrufen soll, ist Freyr. Das sagt der Edda-Autor Snorri Sturluson, der Freyr auch als „vornehmsten unter den Göttern“ bezeichnet: „Er regiert über Regen und Sonnenschein und damit über das Wachstum der Erde.“ Als Freyjas Zwillingsbruder ist er auf männliche Weise das, was sie auf weibliche ist – der Spender von Leben und Fruchtbarkeit, sexueller Lust und Liebe: die Schöpferkraft der Männlichkeit. Deshalb wird er in der Vikingerkunst mit erigiertem Penis dargestellt wie hier in einem kleinen Bronzefigürchen, aber auch in seiner Kultstatue im Tempel von Uppsala.

Freyr und der Froði-Friede

In der dänischen Königssage ist der für seine Friedensherrschaft berühmte König Froði ein Sohn von Skjöldur, Snorri Sturluson setzte ihn aber mit Freyr selbst gleich. Wahrscheinlich war Froði (nord. „der Weise“) ursprünglich ein Beiname Freyrs, der später auch als königlicher Ehrenname verwendet wurde. Der „Froði-Friede“ war ein sagenhaftes Zeitalter von Frieden, Gerechtigkeit und Wohlstand, in dem Historiker eine Erinnerung an die Bronzezeit vermuten, in der in Skandinavien tatsächlich Friede, Wohlstand und hohe Kultur herrschten – und die Vanen besonders verehrt wurden. Die Verbindung (oder Identität) Freyrs mit Froði weist ihn jedenfalls sehr klar als einen Gott des Friedens aus – und daß ihn die Vikinger so hoch verehrten, spricht eindeutig gegen ihr Macho-Krieger-Image. Wahre Männlichkeit sah für sie wohl doch anders aus.

Freyr, Odin und Thor

Im Tempel von Uppsala standen Bilder dreier Götter: Freyr, Odin und Thor. Sie vertraten nicht nur sich selbst, sondern die Ganzheit aller Götter, denn in ihren Funktionen – Souveränität (Odin), Schutz (Thor) und Ernährung (Freyr) – stehen sie für die gesamte Gesellschaft der Götter wie der Menschen. Diese Dreiheit männlicher Götter zeigt auch das Männlichkeitsideal des Heidentums: drei Möglichkeiten, die je nach Persönlichkeit verschieden stark verwirklicht werden, aber immer zusammengehören. Ein wahrer Mann ist nicht nur geistig-religiös tätig, nur Krieger oder nur Ernährer – Abwege, auf denen Mönche, Fremdenlegionäre und Workoholics ihr Leben vergeuden. Er muß allen drei Anforderungen entsprechen: seine Familie ernähren und schützen und sich geistig weiterentwickeln. Denn er hat natürlich eine Familie, wenn einer der drei Götter, die er in sich trägt, der Lebensspender Freyr ist. Nur Väter sind ganze Männer. Sie müssen es auch sein.

Freyr und Gerðr

Wie sein Vater Njörðr hat auch Freyr eine Frau aus dem Jötenstamm. Sie heißt Gerðr und ist die Tochter von Gymir („Erdmann“, von gyma, Erde). In der Edda wird erzählt, daß Freyr seinen Diener Skirnir als Brautwerber zu ihr schickte und ihm dafür sein Pferd und sein Schwert gab. Obwohl ihr Skirnir die Vorzüge Freyrs schilderte und reiche Brautgeschenke versprach, wollte Gerðr nichts von Freyr wissen. Schließlich drohte er, sie mit einem Runenfluch zu belegen, und so willigte sie in die Hochzeit ein.

Forscher haben viel über diese erpresserische Brautwerbung gerätselt, die zu Freyrs Wesen gar nicht paßt, und halten sie für einen historischen Mythos: Freyr-Verehrer hätten das Land von Leuten erobert, die die Erdgöttin Gerðr nannten. Ihr Name hängt mit garðr (bebautes Land, Garten) zusammen, sie ist also die Göttin eines Bauernvolkes oder der bäuerlich genutzten Erde. So ergibt die Brautwerbung Skirnirs einen Sinn: Der Bauer liebt die Erde, aber er zwingt sie auch, für ihn Früchte zu tragen.

Tiere und Attribute Freyrs

Weil er es Skirnir hat, muß Freyr in der Götterdämmerung ohne Schwert mit Surtur kämpfen und wird getötet. Zuvor besiegt er in einem Zweikampf den Thursen Beli, indem er ihn mit einem Hirschgeweih tötet. Das kommt daher, daß eines von Freyrs heiligen Tieren, vielleicht

sein ältestes Totem, der Hirsch ist, der auch in der keltischen Religion eine große Rolle spielt. Der keltische Gott Cernunnos, der ein Hirschgeweih auf dem Kopf trägt, ist wohl identisch mit Freyr. Ein anderes Tier Freyrs ist das Schwein. Er hat einen Eber mit Namen Gullinbursti (Goldborste). Mit seinem Schiff Skidbladnir kann er fliegen, d.h. Geistreisen unternehmen. Schließlich ist Freyr, wie auch Odin, das Pferd heilig. Als Totemtier weist es auf seine Rolle als Stammvater von Sippen wie der Ynglinge hin.

Gott des Wassers: Ingwaz/Yngvi-Freyr

Eine besondere Erscheinungsform Freyrs, des Lebensspenders, zeigt sich in seiner Verbindung zum Urelement des Lebens, dem Wasser. Als Gott des Wassers heißt er Yngvi-Freyr oder nur Yngvi. In England (Ing-Land) wird er unter dem Namen Ing verehrt. Von der altgermanischen Form Ingwaz leitet sich der Name der Ingwäonen ab, d.h. der Stammgruppe, die an der Nord- und Ostsee lebte. Ingwaz ist auch der Name der 22. Rune, die ein Paar mit der 21. Rune, Laguz (Gewässer), bildet. Das altenglische Runengedicht sagt, daß Ing „über die Wellen gefahren“ kommt. Man ruft ihn an, wenn man die vanischen Kräfte des Wassers beschwören will.

Als Vanengott ist auch Ingwaz/Yngvi-Freyr ein Zwilling. Die Namensform Ingunar-Freyr, die in der Edda vorkommt, deutet auf eine Göttin Ingun bzw. auf den Beinamen Ingun für Freyja als Göttin des Wassers hin. Entsprechend der natürlichen Bedeutung des Wassers waren „Wasserkulte“ weit verbreitet. Die Heiligkeit des Wassers ist ein zentraler Punkt jeder Naturreligion.

Über Freyja

Freyja (altgerm. *Herrin*; Freyja, Freia, Freja) ist der Name der altnordischen Göttin der Liebe, der Fruchtbarkeit, des Frühling und des Glücks.

Die größte Göttin der Wanen, die daher auch einfach Vanadis (Vanengöttin) genannt wird, ist Freyja.

Sie ist die Schwester des Freyr und die Tochter des Njörd und der Skadi. Als Gatte wird ihr Zwillingsbruder Freyr angegeben, bis dieser die Riesin Gerda heiratet. Freyja hatte zahlreiche Geliebte (nach Lokis Angabe sogar alle Asen und Elfen) darunter Ottar und Odhur, mit dem sie die Tochter Hnofs hat. Hross und Gersimi sind ebenfalls Töchter der Schönheit. Ihre Schönheit hat auch Kriege zwischen den Riesen und den Asen veranlasst (Thyrm, Hyndla, ...).

Nach dem Asen-Wanen-Krieg musste sie zusammen mit ihrem Vater und ihrem Bruder als Geißel nach Asgard. Freyja konnte Odin überreden die Hälfte der gefallenen Krieger in der Halle Sessrumniri in ihrer Burg Folkwang aufzunehmen.

Freyja gilt als: Schönste aller [Asinnen](#) (mit der Zeit wird sie, genauso wie Njörd und Freyr, zu den Asen gezählt!), Führerin der Walküren, Lehrerin des Zauberes (Lehrling: Seidr), usw..
Sie besitzt: den Halsschmuck Brisingamen, den Eber Hildeswin, einen mit Katzen gespannten Wagen, ein Falkengewand (mit ihm kann sie wie eine Falke durch die Lüfte gleiten), usw.

Heilig sind ihr die Linden und die Katzen, was auch ihr Symbol ist. Freyja wurden Rinder geopfert.

Weitere Namen:

Gefn (vgl. Gefjon)

Vanadis

Bertha

Hulla

in der Edda geht sie zeitweilig in Frija über!

Eine Bronzestatue der Wikingerzeit zeigt sie in der seit der Eiszeit bekannten "klassischen Venushaltung" mit einem Arm auf der Brust. In der rechten Hand steckte offensichtlich ein heute verlorenes Zusatzteil, vermutlich eine Waffe, denn als Große Göttin ist Freyja nicht nur die Göttin der Liebe, Sexualität und Fruchtbarkeit, sondern die Göttin von Leben und Tod und daher auch eine Kriegerin (wie übrigens auch Venus) und Göttin der Gefallenen, von denen sie die Hälfte aufnimmt.

Freyja als Göttin von Leben und Tod

In Freyja verehren wir alles, was bereits den Verehrern der Großen Göttin der Eiszeit heilig war: die kosmische Macht der Liebe, die sich in der natürlichen Sexualität und ihren schöpferischen Kräften manifestiert. Als kosmische Göttin ist Freyja ebenso wie Frigg, mit der sie viele gleichsetzen, mit der Sonne verbunden – weniger aber mit ihrer Ordnungsmacht als ihren lebensspendenden Kräften, Wärme, Glanz und Reichtum, die im Mythos ihr goldener Halsschmuck repräsentiert, der Brisingamen (Flammenring) heißt und von vier Alben geschmiedet wurde, nachdem sie mit ihnen geschlafen, d.h. durch den Ritus der Heiligen Hochzeit die Geister der vier Elemente – die ganze Natur – mit ihrer Heiligkeit erfüllt hatte.

Während Frigg als Ordnungsgöttin nur die eheliche Liebe schützt, verteilt Freyja als Göttin der Liebe an sich ihre Gaben unterschiedslos. Sie spendet auch allen Wesen in gleicher Weise Leben und Fruchtbarkeit: Alles Leben ist ihr Geschenk und gleich heilig. Freyjas heilige Tiere sind Katze, Schwein und Falke. Im Mythos besitzt sie einen Wagen, der von zwei Katzen gezogen wird, und ein Falkenkleid, mit dem sie, in einen Falken verwandelt, fliegen kann. Diese Verwandlungsfähigkeit ist ein Zeichen ihrer magischen Kraft, denn Freyja ist die Herrin der vanischen Art der Magie, des Seiðr -

der Magie der Verwandlung und des "Siedens" (das bedeutet der Name Seiðr) magischer Tränke im heiligen Kessel, die auch von den Druidinnen und Hexen ausgeübt wird.

Daß im ewigen Kreislauf von Werden und Vergehen die lebensspendende Göttin zugleich die todbringende ist, drückt die Edda damit aus, daß der Eber, den Freyja besitzt, Hildisvinn (Kampfschwein) heißt, und dadurch, daß sie die Hälfte der gefallenen Krieger auswählt (die andere erhält Odin). Freyja führt sie nach Fólkvangur (Volksfeld). Was dort mit ihnen geschieht, wird nicht eigens gesagt, denn es ist auch so klar, was die Göttin des Lebens mit ihnen vorhat: ein neues Leben. Die zu jung starben, um Nachkommen zu haben, sollen eine zweite Chance erhalten.

Freyja und Oðr

Freyja war, als sie einen Gatten nehmen sollte, äußerst wählerisch. Auch Oðr, der eigentlich eine Gestalt Odins ist, mußte dreimal um sie werben, ehe sie ihn eines Blickes würdigte. Die Liebe zwischen den beiden ist aber das Urbild aller Liebe: Sie ist so groß, daß Freyja ohne Oðr nicht leben kann und ihn, als er auf der Suche nach Weisheit die Länder durchstreift, überall sucht und Tränen um ihn weint, aus denen der Bernstein entstanden ist. In diesem Mythos vollendet sich die Vision der polaren Ganzheit zur Gegenseitigkeit: Sonst ist es der Mann, der die Frau braucht, hier brauchen sie einander.

Die Verbindung von Freyja und Oðr/Odin ist auch die Vereinigung von weiblichem und männlichem Geist, d.h. von Denk- und Erfahrungsweisen, Gefühlen, Instinkten und geistig-magischen Kräften beider Geschlechter: die Ganzheit des Bewußtseins. Freyja lehrt Odin die Kunst des Seiðr.

Freyja und Gefjun - die Gründung Seelands

Freyja, die mit einem ihrer Beinamen Gefn (Geberin) heißt, wird auch mit Gefjun gleichgesetzt, von der ein dänischer Mythos erzählt, daß sie vor dem schwedischen König Gylfi sang und ihn so begeisterte, daß er ihr als Lohn soviel Land versprach, wie sie an einem Tag pflügen konnte. Gefjun verwandelte ihre vier Söhne in Ochsen und spannte sie vor den Pflug. Sie waren so stark, daß sie mit einem Ruck das ganze Stück Land aus der Erde rissen, das heute die Insel Seeland ist. Auf einem Brunnen in Kopenhagen ist das dargestellt. Es heißt weiter, daß Gefjun später den Seeländer Skjöldur heiratete, von dem die alte dänische Königsfamilie der Skjöldungen abstammte.

Auch andere skandinavische Sippen fühlten sich nicht nur wie alle Germanen Odin, sondern auch den Vanen wesensverwandt – vor allem natürlich dort, wo Vanengottheiten besonders verehrt wurden (d.h. Gebiete, in denen sie wirklich zu Hause sind, z.B. sehr fruchtbare Gegenden). Südschweden ist ein Land des Freyr. Das von dort stammende schwedische Königsgeschlecht der Ynglinge leitete seine Herkunft von Yngvi ab, der auch Yngvi-Freyr hieß, denn Yngvi, Ingwaz oder Inguz ist ein spezieller Name für Freyr.

Über Frigg

Frigg (nord., "Frau, Gattin, Geliebte", südgerman. Frija, ahd. Fria, Frea, Fricka, Frigga) In germanischer Mythologie Göttin der Fruchtbarkeit, Liebes- und Muttergöttin, Schutzgöttin des Lebens und der Ehe, Himmelskönigin und Hochgöttin der Asen.

Wie auch der Freya ist Attribut der Frigg das Falkengewand.

Dienerinnen der Frigg, sind Sygn, Vara, Eira, Hlin, Lofn und Vjofn. Aber auch ihre Schwester, Fulla, ist eine ihrer Dienerinnen, sie trägt immer ihr Schmuckkästchen und besorgt ihr Fußbekleidung.

Gna ist Friggs Dienerin und zugleich auch ihre Botin. Gna wird von ihr gebraucht, um Unglückliche aus Gefahren zu erretten.

Sie ist die Tochter des der Erd- und Athmosphäregöttin Fjörgynn und Schwester der Fulla. In anderen Überlieferungen ist sie die Tochter von Jörd und Odin. Sei ist Odins dritte und liebste Gemahlin. Mit Odin ist sie Mutter des Baldr, Hermod und des Hödr.

Sie gilt auch als Mutter des Tyr.

Sie wohnt zum einen in Sökkvabekk ("der sinkende Bach", auch Saga Wohnung) und der im Palast Fensal (Fensalir, "Sumpfsäle"), hierher kommen die Toten, die sich vor wahrer Liebe zueinander hingezogen fühlen.

Wenn Frigg mit ihrem Gatten Odin die Erde besucht, bringt sie Glück in die Häuser. Ihr besonderer Schützling war Agnar.

Frigg kennt das Schicksal aller Wesen, schweigt aber darüber. Sie besitzt ihr Wissen um das Schicksal seit jeher, muß es sich nicht erst erwerben wie Odin und ist ihm darin überlegen. Darum mußte Odin seine ausgedehnten Reisen unternehmen, um all diese Weisheit zu gewinnen. Aufhalten kann sie das Schicksal aber so wenig wie er. Eigentlich kommt es von ihr: Friggs magischer Gegenstand ist die Spindel. Frigg spinnt die Fäden des Schicksals, die von den Nornen verwebt werden.

Frigg zeigt uns den Wert der Verschwiegenheit, denn sie redet auch mit Odin niemals über das, was in der Zukunft passieren wird.

Weisen Frauen sprachen die Germanen die Sehergabe zu. Frigg kann in die Zukunft sehen, weigert sich aber diese vorzusagen. Aber als sie sieht eines Tages das ihr Sohn Baldur sterben wird.

Um ihren Sohn Balder zu schützen, nötigt sie allem in der Welt das Versprechen ab, dem nicht zu schaden. Alles willigt ein, bis auf die Mistel, die Frigg nicht gefragt hatte. Aber durch diesen starb Baldur.

Sie ist allein, unter den Göttern des Nordens in die Sterne versetzt worden. der Gürtel des Orions heißt in Schweden "Friggs Spinrocken" Frigg, die spinnende, die eigentlich alle Fäden in der Hand hat. Sie hat ein Wagen vor dem Hunde gespannt sind. Ihr heiliges Tier ist der Reiher.

Teilweise verschmilzt ihre Gestalt mit der Freya.

Der Freitag könnte als frijetag oder friatag (ahd. "Tag der Fria" engl. Friday) nach ihr benannt sein.

Sie wurde der römischen Venus gleichgesetzt.

Frigg ist die höchste der Göttinnen, die alle, auch wenn sie zum Vanenstamm gehören, Asinnen (nord. Ásynjur) genannt werden. Die Edda berichtet mehr von den männlichen Göttern, doch heißt es ausdrücklich, daß "die Göttinnen um nichts weniger heilig und mächtig" sind. Frigg heißt in den altgermanischen Sprachen Frea (langobardisch) und Frija (althochdeutsch) und wird wegen dieser Namensähnlichkeiten oft mit Freyja gleichgesetzt. Tatsächlich kommen beider Namen vom selben Wortstamm wie "Frau" im ursprünglichen Sinn von "Herrin" und besagen, daß sie die höchsten Göttinnen der Asen bzw. der Vanen sind – es sind also eigentlich rituelle Ehrentitel, unter denen die Göttinnen angerufen wurden.

Frigg ist die Große Göttin, entsprechen der gemeinsamen Natur aller Asen aber nicht die Erdmutter, sondern die Himmelskönigin. Als solche herrscht sie über die heiligen Ordnungen im Kosmos und in den sippenübergreifenden Zusammenschlüssen der Menschen. Sie schützt die Eide, durch die sich Fremde einander verpflichten, und die Ehe, durch die nicht nur einzelne Frauen und Männer, sondern auch ihre Sippen verbunden werden. Daher ist sie die Göttin der verheirateten Frauen, die nach germanischer Tradition richtige Herrinnen von Haus und Hof sind, und die Schützerin ihrer Aufgaben und Interessen. Die als gegenseitige Verpflichtung betrachtete Ehe ist nach germanischer Auffassung eine Spezialform der Heiligen Ordnung (altgerm. eh) im allgemeinen, die sich auf höchster Ebene in der Ordnung des Kosmos zeigt.

Frigg ist daher eng mit dem zentralen Ordnungsgestirn, der Sonne, verbunden. Sie ist nicht eigentlich eine Sonnengöttin, obwohl die Sonne in den nordischen Sprachen weiblich ist, aber die Göttin, deren Ordnungs- und Schöpfungskraft sich in der Sonne spiegelt. Weil die Sonne aus der Sicht von Seeleuten, wie es die Wikinger waren, aus dem Meer steigt und im Meer versinkt, heißt Friggs Wohnort in der Wikingertradition Fensalir (Meersäle). Mit der Sonne, aber auch mit dem Mond und damit mit beiden Gestirnen, an denen wir die zyklische Ordnung der Zeit sehen, ist Frija/Frigg auch im zweiten Merseburger Zauberspruch verbunden, wo zwei ihrer Schwestern Sunna und Sinthgunt ("Nachtwandlerin", Mondin) heißen. Die dritte heißt Volla (Fülle), in der Edda Fulla, die ein goldenes Stirnband trägt, nach dem die Dichter das Gold "Sonne von Fullas Stirn" nennen.

Frigg besitzt ein Falkengewand, d.h. sie kann sich in einen Falken verwandeln, beherrscht also die schamanische Magie und Seherkunst wie Odin, mußte sie aber nicht wie er erst von anderen lernen, sondern hat diese Fähigkeiten von selbst – wie es überhaupt die Eigenschaft der Göttinnen ist, daß sie ihre Kräfte, eigentlich ihre Göttlichkeit, von sich aus besitzen und nicht erst erwerben und erkämpfen müssen wie die Götter. Anders als Freyja, die Odin die Kunst des Seiðr lehrte, gibt Frigg ihr Wissen nicht weiter. Sie kennt das Schicksal aller Wesen, aber sie schweigt. Denn sie weiß auch um die Unabänderlichkeit des Schicksals – daß sie im Fall ihres Sohnes Baldur dennoch versucht, es zu ändern, und dadurch selbst dazu beiträgt, es zu erfüllen, zeigt das tragische Schicksalsverständnis des Heidentums: Was immer dein Schicksal ist, laß es nicht geschehen, sondern lebe es!

Diese Haltung liegt im Wesen Friggs, denn als Himmelskönigin und Herrin der Heiligen Ordnung ist sie letztlich die Schöpferin des Schicksals oder jedenfalls der Grundlagen, aus denen es gewoben ist. Friggs magisches Attribut ist daher die Spindel: Die Fäden des Schicksals, die die Nornen weben, werden von Frigg gesponnen.

Über Heimdall

Heimdall (altnord. *heimdallr*: "der Strahlende" oder "Weltglanz" oder "der, der die Welt beleuchtet") ist in der germanischen Mythologie der Schutzgott, der Lichtgott, der Gott des Mondes und der Himmelswächter, sowie der Schützer allen Lebens.

Er ist der Sohn Odins und der 9 Töchter des Meerriesen Ägir (Angeyja, Atla, Eistla, Eyrgjafa, Gjalp, Greip, Iarnsaxe, Imd, und Ulfrun), die in Form einer Welle zu ihm kam. Mit seiner Gattin Modiv hat er die Söhne Jarl (Fürst), Karl (Heimdall) (Bauer) und Thrall (Sklave, Knecht), die die Menschheit bildeten und somit Heimdall zum Vater aller Menschen machte.

Heimdall wohnt in Himinbjörg und reitet auf seinem Pferd Golltopp. Er besitzt das Horn Gjallarhorn, das am Ende den Ragnarök einleitet. Heimdall ist Wächter der Regenbogenbrücke [Bifröst](#), die [Midgard](#) mit [Asgard](#) verbindet. Er hört und sieht alles und ist fast so schlau wie ein [Wane](#). Heilig sind ihm die Widder.

Im Ragnarök kämpft er gegen seinen Konkurrenten Loki, der ihn und seine Arbeit stets verspottete. Beide verlieren den Kampf und sterben.

Wer einen poetischeren Zugang zu Heimdall sucht, der lese in der Edda in folgenden Liedern nach: Rígsthfla; Gylfaginning; Grímnismál; Voluspa.

Die neun Mütter Heimdalls könnten aber auch eine Neunheit von Göttinnen sein, die dasselbe wie die Göttinnen-Dreiheiten, die Mutter Erde also, sind. Heimdall ist der Wächter der Brücke Bifröst. Er sieht und hört mehr als alle Wesen. So ist er ein Gott der höheren Wahrnehmung und der Verbindung zwischen Göttern und Menschen, ein Schamane wie Odin selbst. Da er unter dem Namen Rígr die Ahnen der Stände zeugt, halten ihn viele für eine Erscheinung des Stammesgottes und setzen ihn daher mit Odin gleich – in der mythischen Genealogie ist ja oft der Sohn eins mit dem Vater. Andere sehen engere Verbindungen mit Tyr, denn Heimdall ist ein Himmelsgott. Sein Wohnsitz heißt Himinbjörg, er selbst wird "der weiße Ase" genannt. Heimdall besitzt ein Horn, das Gjallarhorn heißt und das er zur Götterdämmerung blasen wird, um die Asen zum Kampf zu rufen. Heimdalls Feind ist Loki, mit dem er um Freyjas Halsband Brisingamen kämpft und es wieder zurückbringt. In der Götterdämmerung treffen die beiden wieder zusammen und töten sich gegenseitig.

Das Lied von Rígr

In der Edda gibt es ein Gedicht, das zu den Menschheitsmythen gehört und sehr oft mißverstanden wird. Es erzählt, daß Heimdall unter dem Namen Rígr zu den Menschen ging und bei drei Familien zu Gast war, die kinderlos waren. Er schenkte jeder von ihnen einen Sohn, und von diesen sehr verschiedenen Söhnen stammen die drei Stände der Knechte, Bauern und Jarle (Krieger und Anführer) ab.

Dieses Lied bedeutet keineswegs, daß die Standesunterschiede „gottgewollt“ wären. Es betont ganz im Gegenteil die Einheit der germanischen Volksgemeinschaft durch die Abstammung aller vom selben Gott – vielleicht war das notwendig, um beginnende soziale Diskriminierungen hintanzuhalten: Die Edda-Dichter lebten in einer Zeit, in der überall in Europa menschenverachtende Feudalsysteme eingeführt wurden. Die Stände, wie sie das Gedicht beschreibt, sind erst wikingerzeitlich.

Die germanische Gesellschaft war ursprünglich viel offener. Sie bestand aus unabhängigen Sippen, in denen alle gleich waren. Im Stammesverband wurde alles im Thing demokratisch entschieden, die Anführer wurden gewählt und wieder abgewählt. So gab es keine Stände, wohl aber verschiedene soziale Funktionen, die in unterschiedlichem Ansehen standen. Die grundlegende Funktion, die jeder notgedrungen erfüllen mußte, ohne sich viel darauf einzubilden, war die wirtschaftliche, im allgemeinen Knochenarbeit als Bauer und Handwerker. Die zweite war die Schutzfunktion, die zum

Teil professionellen Kriegern oblag und wohl angesehen, aber zweitrangig war. Die Top-Funktion der Gesellschaft, die Souveränitätsfunktion, wurde nicht von den militärisch Mächtigen, auch nicht den Königen, sondern von geistig-religiösen Führern erfüllt. Das war bei allen Indogermanen so, auch bei den Kelten, die von den Druiden regiert wurden – wie die Götter von Odin.

Ein Germane war meist zugleich Bauer, Krieger und zumindest im Hauskult auch sein eigener Druid. Die drei Funktionen sind damit auch als Teile der Lebensaufgabe jedes einzelnen zu sehen, die er in die richtige Relation zueinander bringen muß. Sie sind eine Wertordnung: Wirtschaft, Geld – für viele heute das wichtigste – hat den niedrigsten Rang. Die höchste Aufgabe ist das Streben nach Erkenntnis, Weisheit und Bildung des Geistes.

Über Hel

Hel ist sowohl der Name der Unterwelt in der germanischen Mythologie, als auch ihrer Herrscherin.

Hel als Totengöttin ist die Tochter von Loki und der Riesin Angrboda und hat noch zwei weitere Geschwister: den Fenriswolf und die Midgardschlange. Ihre Haut ist zur einen Hälfte von normaler Hautfarbe und zur anderen blau-schwarz.

Zusammen mit ihren beiden Geschwistern wurde sie von den Asen nach Asgard gebracht, da die Götter sich vor den Kindern Lokis fürchteten. Während der Fenriswolf an ein Seil gebunden wurde und die Midgardschlange von Thor ins Meer geworfen wurde, verbannte man Hel aus Asgard und sie ging nach Norden, wo sie ihr eigenes Reich gründete.

Dort holt sie alle diejenigen zu sich, die eines natürlichen Todes sterben, während die im Kampf gestorbenen nach Walhall an Odins Tafel kommen. Vor diesem Schicksal sind auch die Götter nicht gefeit, wie am Tode Baldurs gezeigt wird.

Hel ist die Göttin der Toten und in der Edda eine Tochter von Loki und der Riesin Angurboda, gehört also nach dieser Abstammung zu den Jöten und wird auch nie zu den Asinnen gezählt. Dennoch ist sie eine Göttin, denn das Reich der Göttinnen umfaßt Leben und Tod. So ist auch die freundlichste unter den lebensspendenden Vanengottheiten, Freyja, zugleich Kriegerin und Herrin über den Tod, die die Hälfte der gefallenen Krieger in ihren Palast Folkvangr aufnimmt (die andere Hälfte geht zu Odin nach Valhall). Ins Totenreich der Hel wandern nach der Edda-Überlieferung die Seelen derjenigen, die den "Strohtod", also auf dem Strohsack eines natürlichen Todes gestorben sind. Es gibt aber auch Überlieferungen, wonach alle Toten, auch die größten Helden und sogar Baldur, ins Reich der Hel eingehen.

Hels Name (altdeutsch Hella) hängt mit verhehlen zusammen, bezieht sich also nur auf die verborgene Existenz der Toten und hat keinerlei negative Bedeutung. Erst in christlicher Zeit wurde das Totenreich, das wie seine Herrscherin Hel heißt, zur Hölle im Sinn der hebräischen Mythologie – mit dem Hintergedanken, alle toten Heiden, die wie Baldur zur Hel gingen, posthum zur Hölle zu schicken. Auch die Edda beschreibt Hel als ein Reich der Finsternis und des Schreckens, doch diese Beschreibungen dienen nicht zur Schürung künstlicher Ängste, die unbotmäßige "Gläubige" gefügig machen sollen, sondern stellen einfach die natürlichen Schrecken des Todes dar, die er nun einmal hat und die unsere Religion erst gar nicht zu leugnen oder zu beschönigen versucht. Wie die Nornen wird Hel respektiert, aber nicht mit Riten verehrt.

Heidnische Jenseitswelten

Das Reich Hel ist eine von mehreren mythischen Visionen, die das Heidentum über das Weiterleben nach dem Tod hervorgebracht hat. Eine andere ist, wie erwähnt, die Aufnahme in die jenseitigen Reiche Odins und Freyjas, sehr verbreitet ist auch der Glaube an die Wiedergeburt, der in zahlreichen Sagas belegt ist, und das Bewußtsein, daß man in den Nachkommen (was ja kein Glaube, sondern biologisches Faktum ist) und in der Erinnerung weiterlebt. Ein alter indogermanischer Glaube ist die Wiedergeburt in einem direkten Nachkommen. Daher wurden bei Germanen und Griechen Kinder oft nach einem verstorbenen Vorfahren benannt.

Diese Vielfalt mag jemanden irritieren, der nach einer eindeutigen Antwort sucht, es hat aber einen guten Grund, warum das Heidentum diese Antwort scheinbar schuldig bleibt: Wir machen uns nichts vor – der Tod ist Hel, das Verborgene. Er gibt sein letztes Geheimnis nicht preis. Wir können es nur erahnen und respektieren, daß es ein Geheimnis bleibt, dem wir uns auf verschiedene Weise nähern, das wir aber niemals ausloten können. Deshalb haben alle verschiedenen Visionen ihre Berechtigung, ihre Wahrheit und sogar ihre Notwendigkeit: Einem Mysterium, das unser Begreifen übersteigt, können wir uns nicht auf einer Einbahnstraße nähern. Es kann nur viele Wege geben, die verschieden sein können und auch müssen.

Eines haben aber alle heidnischen Jenseitsvisionen gemeinsam: Sie haben nichts mit Lohn oder Strafe zu tun, und sie sind nicht dazu da, daß man das diesseitige Leben nach ihnen ausrichtet. Weiterleben

ist keine moralische Einrichtung, sondern ein Teil des ewigen Kreislaufs von Werden und Vergehen, in dem es den Tod geben muß, damit es Leben gibt. Und das ist am wichtigsten. Im Heidentum geht es vor allem um das Leben vor dem Tod. Es will uns weder Ängste noch Hoffnungen machen, sondern lehren, das Leben zu lieben und den Tod nicht zu fürchten

Über Loke/Loki

Loki kommt aus dem Volk der Jöten, ist aber zugleich auch der Blutsbruder Odins und gehört deshalb zu den Asen. Als Jötensohn und Götterbruder ist er von einem doppelten, zwiespältigen Wesen: Trickreich, wie er ist, hilft er den Göttern, wenn sie ihn lenken und kontrollieren. In den Mythen der Edda begleitet er besonders oft Thor auf seinen Fahrten und erweist sich dabei als nützlicher Helfer. Im Mythos vom Riesenbaumeister rettet er die Götter, indem er sich in eine Stute verwandelt und den Hengst des Riesen ablenkt.

Es ist aber typisch für Loki, daß er Unheil anrichtet, sobald er nicht unter Führung der Götter, sondern eigenmächtig handelt. Das ist die Wesensart der Jöten, von denen er abstammt. Zugleich aber verkörpert er die andere, dunkle Seite des Geistes überhaupt, die dunkle Seite Odins, seinen „dunklen Bruder“, wie Kelten sagen würden. Lokis Name ist vielleicht keltischen Ursprungs: Lugh heißt in Gallien und Irland ein Gott, der Odin sehr ähnlich ist. Ein germanischer Namensursprung könnte im Wort "Lohe" liegen, denn Loki ist auch der Gott des Feuers, das wie er unter Kontrolle segensreich, unkontrolliert aber unheilvoll ist.

Auf jeden Fall gehören Loki und Odin zusammen. Das ist wichtig, um die Mythen über Loki richtig zu verstehen, denn sie erwecken sonst vielleicht den Anschein, als wäre er ein „böser“ Geist. Das ist Unsinn. Gut und Böse als absolute Gegensätze gibt es im Heidentum nicht. Die dunkle Seite, das Jötenhafte, Destruktive des Geistes, das Loki verkörpert, gehört ebenso zur polaren Ganzheit des Seins und des Göttlichen. Deshalb nehmen die Götter Lokis Taten hin – bis zu dem Tag, an dem er Baldur tötet. Sie fesseln ihn bis zur Götterdämmerung. Dann reißt er sich los und führt, nun ganz Jötensohn, die Feinde der Götter an. Aber auch das ist notwendig: Im ewigen Kreislauf des Werdens wächst aus der Asche der alten die neue Welt.

Loki ist mit der Asin Sigyn verheiratet, seine Kinder aber zeugte er mit der Riesin Angrboda ("Angstbringern"). Es sind die Totengöttin Hel und zwei weltbedrohende Ungeheuer: die Midgardschlange und der Fenriswolf. Lokis größter Feind ist Odins Sohn Heimdall, mit dem er in der Götterdämmerung kämpfen muß

Über Uller

Uller (altnord. *ullr*: "der Ehrenhafte") ist in der nordischen Mythologie der Gott des Winters, der Skifahrt, der Jagd, des Zweikampfes, der Weide und des Ackers.

Er ist der Sohn der Sonnengöttin Sif und der Stiefsohn des Thor. Der Vater ist ein ungenannter Frostriese. Er heiratete Skadi, nachdem sie Njörd verlassen hat.

Er wohnt in seiner selbst gebauten Halle Ydalir. Uller ist ein schneller Bogenschütze, der mit seinem Bogen (dem Regenbogen) als Pfeile die Blitze entsendet.

Uller wurde im Winter mehr verehrt als Odin und wurde so zu sagen zum "Hauptgott". Im Gegensatz zu Odin brachte Uller nur Schnee, Eis und Kälte nach Midgard.